



Die Referenzanleitung behandelt Schritt für Schritt alle Regeln von Yomi. Sie ist besonders dafür geeignet, schnell im Detail Regeln nachzuschlagen. Sie ist nicht geeignet, das Spiel zu erlernen.

REFERENZANLEITUNG

DAS VOLLE SPIEL

Für eure ersten Partien *Yomi* habt ihr die Joker aus euren Decks entfernt und Hinweise auf sogenannte „Mix-Up-Angriffe“ ignoriert.

Diese Referenzanleitung behandelt das volle Spiel und enthält diese beiden Elemente.

Was erwartet euch im Gegensatz zum Einsteiger-Spiel?

Die **Joker bringen 2 neue Elemente ins Spiel**. Einerseits eine neue **Kampfaktion – den Energieschub**: Mit ihm könnt ihr sowohl gegen Angriffe als auch **Würfe** gewinnen, und ihr dürft danach Asse auf die Hand nehmen! Die andere Funktion ist die **Joker-Zeitumkehr**: Damit könnt ihr Komboschaden verhindern und immensen Schaden abwenden, oder einfach nur bluffen!

Mix-Up-Angriffe hingegen sind eine neue Auswirkung, wenn euer Gegner am Boden liegt. Sie machen es für euren Gegner schwerer zu blocken.

Ebenso beinhaltet die Referenzanleitung einen detaillierteren Ablauf des Schlagabtausches.

Legende

- ▶ *Ein solcher Pfeil bedeutet, dass man diese Schritte nacheinander abhandeln muss.*
- *Ein solcher Punkt erklärt Regeln.*

GOLDENE REGEL

Texte auf Karten haben stets Vorrang vor den Regeln der Spielanleitung. Widerspricht ein Kartentext dieser Anleitung, so gilt immer der Text auf der Karte.

DETAILLIERTER SPIELABLAUF

Eine Partie *Yomi* verläuft über mehrere **Runden**. Jede Runde besteht aus **4 Phasen**, die in mehrere **Schritte** unterteilt sind. Jede Phase wird gleichzeitig gespielt.

I. ZIEHPHASE

- Diese Phase wird in der 1. Runde übersprungen.

▶ Ziehe 1 Karte vom Deck.

II. SCHLAGABTAUSCH

*Hinweis: Im Folgenden wird die detaillierte Reihe von Schritten vorgestellt, die ihr im Schlagabtausch abhandeln müsst. Nicht jeder Spieler wird aber jeden Schritt durchführen. Die Schritte sind daher markiert, je nachdem, wer sie jeweils durchführt: **beide Spieler (grau)**, **der Gewinner des Schlagabtauschs (grün)** oder **der Verlierer des Schlagabtauschs (rot)**.*

Detallierter Ablauf des Schlagabtausches:

1. BEIDE: Kampfaction ausspielen

- ▶ Beide Spieler wählen ihre *Kampfaction* aus und legen sie verdeckt vor sich ab.
- Das bestimmt die *Kampfaction*, die man diese Runde ausführen möchte. Es gibt 5 unterschiedliche *Kampfactionen*: **Angriff**, **Wurf**, **Konter** und **Block** sowie den **Joker** (als *Energieschub*).
 - Ein Spieler kann sich auch entscheiden, keine Karte zu legen.

2. BEIDE: Aufdecken

- ▶ Die *Kampfaktionen* werden gleichzeitig *aufgedeckt*.
- ▶ Die *Zusatzkosten* eines **Asses** müssen beglichen werden.
 - Für jedes **A** bei den *Zusatzkosten* muss 1 **Ass** abgeworfen werden. Die gespielte Karte zählt bereits als 1 **Ass**. Können die Kosten nicht beglichen werden, wird die *Kampfaktion* sofort wirkungslos abgeworfen.
- ⚠ Fähigkeiten mit Zeitfenster *Aufdecken* dürfen gespielt werden. Fähigkeiten mit Zeitfenster *Im Schlagabtausch* können, je nach Text ebenso hier schon aktiv werden (siehe *Fähigkeiten und Zeitfenster*, S. 12)
- ▶ Die gewählten *Kampfaktionen* stehen fest.

3. BEIDE: Gewinner des Schlagabtauschs feststellen

Angriff gewinnt den *Schlagabtausch* gegen *Wurf* sowie langsamere  **Angriffe**.

- Ein mit **Angriff** gewonnener *Schlagabtausch* ermöglicht eine *Kombo fortzusetzen* und/oder *aufzuladen* (siehe Punkt 5).
- Trifft ein **Angriff** auf einen anderen **Angriff** gleicher Geschwindigkeit, *schlagen* beide **Angriffe** zu, aber niemand gewinnt den *Schlagabtausch*.
- Hat ein **Angriff** ein -Symbol, gelten dafür die Regeln wie beim *Wurf*. (Sehr selten!)
- ▶ War die *Kampfaktion* ein **normaler Angriff**, der den *Schlagabtausch* gewonnen oder gegen einen **Block** verloren hat, zieht man **sofort** 1 Karte vom Deck.
- ▶ Der **Angriff** *fügt* dem Gegner seinen Schaden zu.
 - Haben beide Spieler einen gleichschnellen **Angriff** gespielt, *fügen* beide Charaktere sich gegenseitig den Schaden ihres **Angriffs** zu.

Wurf gewinnt den **Schlagabtausch** gegen **Block** und **Konter** sowie langsamere  Würfe.

- Ein mit **Wurf** gewonnener **Schlagabtausch** ermöglicht eine **Kombo fortzusetzen** und/oder **aufzuladen** (siehe Punkt 5). Alternativ erlauben **Würfe**, keine **Kombo** zu spielen und den Gegner stattdessen zu *Boden gehen* zu lassen (siehe „*Am Boden liegen*“ und *Mix-Up-Angriffe*, S. 13). Ein **Wurf** mit einer solchen Alternative hat das -Symbol.
- „Geworfen“ hat man immer, wenn der **Wurf** *zugeschlagen* hat (siehe *Kasten Zuschlagen*, S. 6), unabhängig davon, ob der Gegner dabei zu *Boden gegangen* ist oder nicht!
- Trifft ein **Wurf** auf einen anderen **Wurf** gleicher Geschwindigkeit, *schlägt* keiner der **Würfe** zu, niemand gewinnt und der **Schlagabtausch** endet.

► Der **Wurf** fügt dem Gegner seinen Schaden zu.

Block gewinnt den **Schlagabtausch** gegen **Angriff** (und **Joker**).

► Ziehe 1 Karte vom Deck.

► Nimm den **Block** zurück auf die Hand.

- Hat man den **Schlagabtausch** gegen einen **Wurf verloren**, erhält man den **Block** nicht zurück auf die Hand. Dabei spielt es keine Rolle, ob man zu *Boden gegangen* ist!
 - Hat der **Block** gegen einen **Angriff** mit **Blockschaden** den **Schlagabtausch** gewonnen, fügt der **Angriff** jetzt seinen **Blockschaden** zu.
 - **Blockschaden** ist kein *gewöhnlicher Schaden*.
 - Spielen beide Spieler einen **Block**, oder **Block** und **Konter**, gewinnt niemand den **Schlagabtausch**. Den **Block** erhält man in beiden Fällen immer zurück auf die Hand.
- Ende des **Schlagabtausches**.

Konter gewinnt den **Schlagabtausch** gegen **Angriff** (und **Joker**).

- Ein mit **Konter** gewonnener *Schlagabtausch* ermöglicht eine **Kombo** (siehe Punkt 5).
- Die **Kombo** ist auf **Zurückschlagen** (mit genau 1 **Angriff** oder 1 **Wurf**) und **Aufladen** beschränkt (siehe Punkt 5).
- Spielen beide Spieler einen **Konter**, oder **Block** und **Konter**, verlieren beide Spieler den *Schlagabtausch*. Einen **Konter** muss man am Ende des *Schlagabtausches* immer abwerfen. (Man bekommt ihn nicht zurück auf die Hand wie den **Block**.)

Joker (als **Energieschub**) gewinnt den **Schlagabtausch** gegen **Angriff** und **Wurf** und andere **Joker**.

- ▶ Durchsuche das Deck und/oder den Ablagestapel nach bis zu 2 Assen und nimm sie auf die Hand.
- ▶ Mische dein Deck, nachdem du es durchsucht hast.

 **Wenn kein Spieler den Schlagabtausch gewonnen hat, geht direkt zu Punkt 8.**

Zuschlagen

- Das *Zuschlagen* einer Karte ist nicht dasselbe, wie den *Schlagabtausch* zu gewinnen. **Angriffe** und **Würfe** schlagen immer zu, wenn sie Schaden *zufügen* würden (also garantiert, wenn man den *Schlagabtausch* mit ihnen gewinnt). Das gilt auch dann, wenn der Schaden im Nachhinein (zum Beispiel durch eine **Joker**-Zeitumkehr) verhindert wurde.

Übersicht:

- **Angriffe** schlagen gegen **Würfe** und langsamere oder gleichschnelle **Angriffe** zu.
- **Würfe** schlagen gegen **Blocks** und **Konter** sowie gegen langsamere **Würfe** zu.
- **Joker** schlagen gegen andere **Joker**, sowie gegen **Angriffe** und **Würfe** zu.
- Die Karten einer **Kombo** schlagen zu (jedoch nur 1x, auch wenn du ihren Schaden durch **Aufladen** erhöhst).
- Manche Fähigkeiten sagen ausdrücklich, dass sie *zuschlagen*.

4. Schlagabtausch verloren?

Joker-Zeitumkehr oder Bluff verdeckt spielen

Die Joker-Zeitumkehr erlaubt, zusätzlichen Schaden nach einer Kampfaction **Angriff**, **Wurf** oder **Konter** (zum Beispiel durch folgende *fortgesetzte Kombos*, *Zurückschlagen* oder *Aufladen*) zu **verhindern**.

- ▶ Der Spieler darf 1 Karte aus seiner Hand verdeckt vor sich ablegen.
 - Die Karte muss kein **Joker** sein. Man kann eine beliebige Karte aus der Hand ablegen, um zu bluffen.



Tipp: Möchte man keine Karte vor sich ablegen, wirft man die *Kampfaction* ab, mit der der *Schlagabtausch* verloren wurde, um dem Gegner anzuzeigen, dass man auf diesen Schritt verzichtet. Im weiteren Verlauf dieses *Schlagabtausches* wird Punkt 6 übersprungen.

Wann genau kann man eine Joker-Zeitumkehr spielen?

- Wenn ein **normaler Angriff** bzw. ein **Angriff** oder **Wurf** deines Gegners den *Schlagabtausch* gewonnen hat, der ... ein Starter oder Link ist.
... *aufgeladen* werden kann.
- Wenn ein **Konter** deines Gegners den *Schlagabtausch* gewonnen hat.

5. Schlagabtausch gewonnen?

Kombo spielen: Fortsetzen, Zurückschlagen und Aufladen

- Die *Kampfaction* selbst zählt als erste Karte der **Kombo**. Sie verbraucht bereits **Kombopunkte** (siehe *Kombolimit*, S. 9).
- Der Hilfstext einer Karte deckt immer alle Kombomöglichkeiten ab.

KOMBOS FORTSETZEN

- ▶ Um eine **Kombo fortzusetzen**, müssen der **Kombotyp** der zuletzt in die Kombo gespielten Karte und das **Kombolimit** beachtet werden.
 - Jedes Mal, wenn eine Karte in eine **Kombo** gespielt wird, **schlägt** diese Karte sofort **zu** (siehe Kasten *Zuschlagen*, S. 6).
 - Der Schaden wird erst im Schritt *Komboschaden zufügen* zugefügt.

Kombotyp

Es gibt **normale Karten** und Karten mit den Kombotypen **Starter**, **Link**, **Stopp** und **Keine Kombo**.

- Nach jeder Karte, die in eine **Kombo** gespielt wird, wird **anhand dieser Karte** erneut überprüft, ob und wie die **Kombo fortgesetzt**, bzw. *aufgeladen*, werden kann.

Generell gilt:

- Auf **normale Karten** kann in einer **Kombo** nur der vom Kartenwert nächsthöhere **normale Angriff** oder ein **Angriff** mit Kombotyp **Link** oder **Stopp** folgen. Wenn mindestens 3 **normale Angriffe** in lückenloser aufsteigender Reihenfolge gespielt werden, nennt man das eine Kettenkombo (siehe *III. Superschub*, S. 11).
- Ein **Starter** kann nur als erste Karte einer **Kombo** gespielt werden. Die Karte mit dem **Kombotyp Starter** muss also die *Kampfaktion* selbst oder die Karte, mit der man nach dem **Konter zurückschlägt**, sein.
- Ein **Link** ist eine offene Verbindung. Man kann ihn nach einem Starter, einem **normalen Angriff** oder einem anderen Link spielen. Nach einem Link kann wiederum auch ein Link, **normaler Angriff** oder **Stopp** folgen. Mit anderen Worten: Ein Link kann im Rahmen einer **Kombo** an einer beliebigen Stelle gespielt werden (nur nicht vor einem Starter).
- Ein **Stopp** beendet die **Kombo** sofort an dieser Stelle – unabhängig davon, wie viele *Kombopunkte* noch übrig sind.
- Karten mit **Keine Kombo** verhalten sich ähnlich wie Starter – auch sie können nur als erste Karte einer **Kombo** gespielt werden. Die Karte mit dem *Kombotyp Keine Kombo* muss also die *Kampfaktion* selbst oder die Karte, mit der man *zurückschlägt*, sein. Anders als beim Starter darf aber bei *Keine Kombo* keine weitere Karte folgen.

Kombolimit

Jede Karte in einer **Kombo** kostet eine bestimmte Zahl an **Kombopunkten**.

- Jeder Charakter verfügt über ein begrenztes **Kombopunktlimit**, das ihm in jeder Runde zum Ausführen von **Kombos in voller Höhe** zur Verfügung steht. Hat man nicht mehr ausreichend **Kombopunkte** übrig, um eine Karte zu spielen, kann man sie auch nicht in seiner **Kombo** verwenden!
- Die **Kampfaktion** hat bereits **Kombopunkte** verbraucht!
- Bezieht sich ein Kartentext auf „*deine Kombo*“, ist damit sowohl die Kampfaktion gemeint als auch jede weitere Karte, die man danach im Rahmen einer **Kombo** spielen könnte.
- Besagt ein Kartentext, dass man eine „*volle Kombo*“ spielen darf, folgt man den normalen Regeln für **Kombo fortsetzen**.
- Besagt ein Kartentext, dass man eine „*weitere Kombo*“ spielen darf, setzt man zunächst seine verbrauchten **Kombopunkte** wieder auf 0 und folgt dann den normalen Regeln für **Kombo fortsetzen**.

ZURÜCKSCHLAGEN

- ▶ Um nach einem **Konter** **zurückzuschlagen**, darf man genau 1 **Angriff** oder 1 **Wurf** ausspielen.
 - Der **Angriff** oder **Wurf** wird zu einem **Stopp**. Der ursprüngliche **Kombotyp** der Karte spielt keine Rolle.
 - Beim **Zurückschlagen** kann man **aufladen**, wenn die Karte es erlaubt.
 - Beim **Zurückschlagen** kann man ein **Ass** spielen, die **Zusatzkosten** des **Asses** müssen beglichen werden.
- ▶ Die Karte, mit der du **zurückschlägst**, **schlägt** sofort zu.
 - Der Schaden wird erst im Schritt **Komboschaden zufügen** zugefügt.

AUFLADEN

Manche **Angriffe** oder **Würfe** erlauben es **zusätzlich**, sie **aufzuladen**, um *zusätzlichen* Schaden zuzufügen. Die Höhe des Schadens erkennt man am Plus-Wert neben dem normalen Schaden.

- ▶ Aufladekosten bezahlen: Das Feld für *optionale Aufladekosten* gibt genau an, welche und wie viele Karten man zum **Aufladen** abwerfen darf.
 - Für jede abgeworfene Karte fügt die aufgeladene Karte im Schritt *Komboschaden zufügen* den angegebenen *zusätzlichen Schaden* zu.
 - Karten, die zum **Aufladen** abgeworfen werden, sind **nicht Teil der Kombo!** Sie verbrauchen **keine Kombopunkte**, *schlagen* nicht zu, und Fähigkeiten auf ihnen können dabei nicht genutzt werden.

6. Schlagabtausch verloren? Joker-Zeitumkehr

- ▶ Nachdem die **Kombo** des Schlagabtauschgewinners abgeschlossen ausgelegt wurde, überprüft ihr, falls gelegt, die verdeckte Karte aus Schritt 4:

Die Karte war ein Joker! Joker-Zeitumkehr: Die Karten, die in die **Kombo** gespielt wurden, fügen keinen Schaden zu. Wurde dadurch **erfolgreich** Schaden **verhindert**, darf man **sofort 2** Karten nachziehen. Die Joker-Zeitumkehr verhindert lediglich den **Schaden**, den eine **Kombo** zufügen würde, nicht jedoch deren ausgelöste Fähigkeiten, Boni etc.

Joker-Zeitumkehr eingetreten? Die aufgedeckte Karte geht auf den Ablagestapel. Der Schlagabtausch endet.

Die Karte war ein Bluff! Die Karte hat keinen Effekt. Die aufgedeckte Karte geht auf den Ablagestapel. Weiter zu Punkt 7.

7. Schlagabtausch gewonnen? Komboschaden zufügen

- ▶ Die **Kombo** fügt nun, **Karte für Karte**, ihren Schaden zu.

8. BEIDE: Ende des Schlagabtauschs

- ▶ Alle Karten des *Schlagabtausches* kommen auf euren Ablagestapel.

III. SUPERSCHUB

Man darf in der Phase *Superschub* Karten von der Hand abwerfen, um Ass aus seinem Deck und/oder Ablagestapel herauszusuchen und auf die Hand zu nehmen.

► Karten von der Hand abwerfen:

Ein Pärchen für	1 Ass
Einen Drilling für	2 Ass
Einen Vierling für	3 Ass

- Man darf jede dieser Möglichkeiten auch mehrfach nutzen. Man darf dabei keinen **Joker** anstelle von anderen Karten verwenden.

► Anschließend kann man weitere **Ass** erhalten, wenn man im *Schlagabtausch* eine **Kettenkombo** durchgeführt hat:

3 normale Angriffe in Folge für	1 Ass
4 normale Angriffe in Folge für	2 Ass
5 normale Angriffe in Folge für	3 Ass
6 normale Angriffe in Folge für	4 Ass

(Hinweis: Das ist nur mit dem Charakter *Valerie* möglich.)

- Eine **Kettenkombo** ist eine lückenlose aufsteigende Reihenfolge **normaler Angriffe**.
- **Angriffe** auf Bube, Dame, König und **Ass** sind **keine normalen Angriffe**, und eine Folge von (zum Beispiel) 2, 4, 5 ist nicht lückenlos.

► Hat man sein Deck im Superschub durchsucht, muss man es jetzt mischen.

IV. AUFRÄUMPHASE

► Handkartenlimit überprüfen: 12 Handkarten maximal. Überzählige Karten kommen auf den Ablagestapel.

- Es spielt keine Rolle, wie viele Karten man während der anderen Phasen auf der Hand hat.

► Nach dem Ende der Aufräumphase endet die aktuelle Runde, und eine neue beginnt.

WICHTIGE SPIELKONZEPTE

FÄHIGKEITEN UND ZEITFENSTER

Die Charakterfähigkeit ist immer „aktiv“. Generell besagt das Zeitfenster, **wann** man eine Fähigkeit nutzen darf, der Effekttext, **wie** genau man sie nutzt.

Fähigkeiten mit diesen Zeitfenstern spielt man direkt aus der Hand aus:

Ziehphase

Diese Fähigkeiten können am Ende der *Ziehphase* eingesetzt werden.

Aufdecken

Diese Fähigkeiten können im Schritt *Aufdecken* des *Schlagabtausches* eingesetzt werden.

Reaktion

Diese Fähigkeiten können als Reaktion auf andere Fähigkeiten gespielt werden, um diese zu *verhindern* (d. h. deren Effekt aufzuheben).

Volle Kombo

Diese Fähigkeiten können eingesetzt werden, wenn man in seiner **Kombo** das *Kombolimit* voll ausgeschöpft hat.

Ende des Schlagabtauschs

Diese Fähigkeiten können im Schritt *Ende des Schlagabtausches* eingesetzt werden.

Fähigkeiten mit diesem Zeitfenster werden nur aktiv, wenn du sie als deine Kampffaktion bzw. in eine Kombo gespielt hast:

Im Schlagabtausch

Fähigkeiten mit diesem Zeitfenster verändern oftmals die Eigenschaften der Karte, auf der sie vorkommen. Durch sie kann sich der Ablauf der Schritte des *Schlagabtausches* ändern oder auch die Regeln, wer den *Schlagabtausch* gewinnt.

INITIATIVE

- Möchten beide Spieler gleichzeitig eine Fähigkeit einsetzen, so darf derjenige dies zuerst tun, der die laufende Runde mit weniger Lebenspunkten begonnen hat. Herrscht Gleichstand, hat der Spieler die Initiative, der letzte Runde die Initiative hatte. Ist dies die erste Runde des Spiels, entscheidet ihr zufällig.
- Fähigkeiten entfalten ihren Effekt immer sofort in dem Moment, in dem sie eingesetzt werden – es sei denn, sie werden verhindert. Man kann beliebig viele Fähigkeiten hintereinander einsetzen. Dann kann der Gegenspieler seinerseits beliebig viele Fähigkeiten einsetzen. Das geht solange im Wechsel weiter, bis beide Spieler passen. Fahrt dann mit dem nächsten Schritt fort.

„AM BODEN LIEGEN“ UND MIX-UP-ANGRIFFE

- Um den Gegner zu Boden gehen zu lassen, muss die **Kombo** mit einer Karte **beendet werden**, auf der das -Symbol zu finden ist.
- Besagt das Ergebnis eigentlich, dass beide Charaktere gleichzeitig zu Boden gehen, geht stattdessen niemand zu Boden.
- Wenn ein Spieler zu Boden geht, erhält er die Karte , um dies anzuzeigen. Solange man diese Karte besitzt, liegt man am Boden. Am Ende der nächsten Runde, gibt man die Karte wieder ab.

„AM BODEN LIEGEN“ HAT FOLGENDE AUSWIRKUNGEN

- **Dein Gegner kann nicht kontern.** Das bedeutet, dass eine *Kampfaktion Konter*, falls sie doch als *Kampfaktion* gewählt würde, nach dem *Aufdecken* sofort wirkungslos abgelegt werden muss.
- **Du** kannst mit **normalen Angriffen** einfacher angreifen: Spielst du einen **normalen Angriff** mit **geradem** Kartenwert, und dein Gegner spielt einen **Block** mit **ungeradem** Wert, wird sein **Block** nach dem *Aufdecken* sofort wirkungslos abgelegt. Gleiches gilt, wenn du einen **normalen Angriff** mit **ungeradem** Kartenwert spielst und dein Gegner einen **Block** mit **geradem** Kartenwert. Man nennt einen solchen schwerer blockbaren **normalen Angriff** einen **Mix-Up-Angriff**.



Tipp: Wenn du *am Boden liegst*, sind deine **Blocks** also gegen **normale Angriffe** geschwächt, und dein Gegner ist vor deinen **Kontern** gefeit. Jedoch funktionieren deine **Blocks** ganz normal gegen **Angriffe** auf Spezial- und Superkarten.

Hintergrundwissen: Damit knüpft *Yomi* an die sogenannten High/Low-Ratespiele und „Cross-ups“ aus den Beat-‘em-up-Videospielen an.

KARTENANATOMIE

- 1 Kampffaktion dieser Kartenseite:** **Angriff**  / **Block**  / **Wurf**  / **Konter** 
- 2 Kartenwert und Symbol**  /  /  / 
- 3 Kampffaktion auf der gegenüberliegenden Seite der Karte**
- 4 Hilfstext:** Einsteiger werden hier an die notwendigen Regeln dieser Karte erinnert. Experten brauchen diesen Text nicht zu lesen – er führt keine neuen Effekte ein.
- 5 Geschwindigkeit der Kampffaktion** : Je kleiner die Zahl, desto schneller ist die Kampffaktion; je größer die Zahl, desto langsamer.
- 6 Kombopunkte der Kampffaktion:** Die ausgegrauten Kugeln erinnern an das Kombolimit des Charakters, die ausgefüllten Kugeln, wie viele Kombopunkte diese Karte verbraucht.
- 7 Kombotyp**
- 8 „Zu Boden gehen“-Symbol**
- 9 Gewöhnlicher Schaden:** Schaden auf Angriffen wird in einem roten Stern , Schaden auf **Würfen** in einem schwarzen Kreis  angegeben.
- 10 Blockschaden**
- 11 Name der Kampffaktion:** Alle Spezial- und Superangriffe tragen einen einzigartigen Namen. Andere Kampffaktionen haben nur dann einen Namen, wenn irgendetwas an ihnen besonders ist.
- 12 Zusatzkosten fürASSE**



13 **Optionale Aufladekosten:** Gibt die Anzahl als auch Art der Karten an, die zum Aufladen der Kampfaktion verwendet werden können.

14 **Zusätzlicher Schaden durchs Aufladen**

15 **Lebenspunktwert**

16 **Einzigartige Charakterfähigkeit**

17 **Kombolimit**



18 **Zeitfenster der Fähigkeit**

19 **Fähigkeitenfeld**

Der Joker ist eine besondere Karte. Du kannst ihn nicht nur einsetzen, um deine Super-Moves schneller vorzubereiten, sondern auch, um einer brutalen Kombo deines Gegners zu entkommen.



DETAILLIERTER SPIELABLAUF

I. ZIEHPHASE	3
II. SCHLAGABTAUSCH	3
1. BEIDE: Kampffaktion ausspielen	3
2. BEIDE: Aufdecken	4
3. BEIDE: Gewinner des Schlagabtausches feststellen	4
Angriff gewinnt gegen	4
Wurf gewinnt gegen	5
Block gewinnt gegen	5
Konter gewinnt gegen	6
Joker gewinnt gegen	6
Niemand gewinnt	6
Erläuterung Zuschlagen	6
4. Schlagabtausch verloren? Joker-Zeitumkehr / Bluff	7
5. Schlagabtausch gewonnen? Kombo spielen	7
Fortsetzen	7
Kombotyp	8
Kombolimit	9
Zurückschlagen	9
Aufladen	10
6. Schlagabtausch verloren? Joker-Zeitumkehr	10
7. Schlagabtausch gewonnen? Komboschaden zufügen	10
8. BEIDE: Ende des Schlagabtauschs	10
III. SUPERSCHUB	11
IV. AUFRÄUMPHASE	11
Wichtige Spielkonzepte	12
Fähigkeiten und Zeitfenster	12
Initiative	13
„Am Boden liegen“ und Mix-Up-Angriffe	13
Kartenanatomie	14