



## Einführung

Du bist ein überlebender Hexenmeister aus dem Erret-Archipel: Ein Gebiet, in dem hunderte von Inseln durch riesige Brücken miteinander verbunden sind. Brücken verliehen dem Archipel einst Größe und Wohlstand und ermöglichten einen florierenden Handel zwischen seinen Inseln. Der Reichtum des Archipels, welcher nur durch genau diese Brücken transportiert werden konnte, bot jedem Bewohner ein Leben in Komfort und Unbeschwertheit. Doch heute herrscht wegen Überbevölkerung, der Erschöpfung der natürlichen Ressourcen und aufgrund der blinden Gier der Hexenmeister ein katastrophales Ungleichgewicht im Erret-Archipel. Kein Tag vergeht, an dem die Erde nicht auseinanderbricht und die Meere die zerbrechlichsten Inseln verschlingen. Die Hexenmeister kämpfen nun um Kontrolle über die obersten und sichersten Inseln des Archipels. Um in diesen unwirtlichen Ländern zu überleben, musst du die Brücken überqueren und gegen andere Hexenmeister kämpfen, um deren Land für dich zu beanspruchen.

## Aufbau

Nehmt euch je eine "Bastion/Fort"-Karte. Platziert beide Brückenkarten übereinander im Spielbereich. Jede Brückenkarte markiert dabei den Mittelpunkt je einer Bahn, an welche die Spieler auf ihrer eigenen Seite später Karten anlegen.

Sucht euch anschließend einen Spielmodus und ein Spielformat aus, bevor ihr ein neues Spiel Clash of Decks beginnt.

Wählt zuerst den Spielmodus: Wenn du alleine spielen willst, wähle den Solo-Modus. Und wenn ihr zu zweit spielen wollt, wählt den Duell-Modus. Wir werden bald neue Spielmodi (Kooperativ, 2vs2, Jeder-gegen-Jeden, Legacy, ...) hinzufügen.

Wählt nun ein Format: *Vorgefertigte Decks*, *Draft* oder *Eigene Decks*.

**Hinweis:** Im Solo-Modus kannst du nicht mit dem Format *Eigene Decks* spielen.

### • VORGEFERTIGTE DECKS

Für eure ersten Spiele empfehlen wir dieses Format. Jeder Spieler sucht sich eines der vier vorgefertigten Decks aus. Wenn du im Solo-Modus spielst, wird der KI-Stapel aus den Karten der drei übrigen Decks gebildet. Für das Format *Vorgefertigte Decks* benötigt ihr nur eine Ausgabe des Starter-Kits. Nachfolgend seht ihr die Kartenverteilung für die vier vorgefertigten Decks:

DECK 1: ANNIHILATION, BARON, BOOM!, BRUTE, CARAPACE, PARTISAN, REVENANT, TROLL

DECK 2: ABOMINATION, ALPHA, COMBUSTION, LIEUTENANT, MICROCTOPUS, OGRE, SCRIBE, SHAMAN

DECK 3: BRIGAND, DISCIPLE, GNOME, GRRR, MARTYR, METEORITE, PARASITE, VORTEX

DECK 4: ABERRATION, ASSASSIN, CARNIVORE, CYCLONE, MACHINE, MUTANT, REPTILE, ZOMBIE

### • DRAFT

Wir empfehlen das Format *Draft* erst, wenn ihr alle vorgefertigten Decks bereits ausprobiert habt. In diesem Format wählt ihr Karten aus einem gemeinsamen Deck um eure Hand mit 8 einzigartigen Karten zu erstellen. Mischt dazu alle Karten zu einem Stapel. Deckt dann die vier obersten Karten dieses Stapels auf. Spieler A wählt nun eine dieser Karten. Anschließend wählt Spieler B zwei der drei verbliebenen Karten. Spieler A bekommt die vierte Karte, die übriggeblieben ist. Wiederholt dies ein weiteres Mal mit vertauschten Rollen (Spieler B eine Karte, Spieler A zwei Karten, Spieler B bekommt die übriggebliebene). Führt den gesamten Vorgang anschließend noch einmal komplett durch, damit beide Spieler 8 Karten auf der Hand haben. Für das Format *Draft* benötigt ihr nur eine Ausgabe des Starter-Kits.

### • EIGENE DECKS

Dieses Format ist für Experten vorgesehen, welche die Spielmechaniken und Synergien der Spezialfähigkeiten bereits gemeistert haben. Erstellt euch vor dem Spiel eure eigenen Decks, indem ihr aus allen verfügbaren Karten zehn Karten auswählt. Anschließend deckt Spieler A sein Deck auf und Spieler B wählt eine der zehn Karten und entfernt sie aus dem Spiel. Nun deckt Spieler B sein Deck aus zehn Karten auf und Spieler A entfernt zwei Karten davon aus dem Spiel. Abschließend wählt Spieler B eine weitere Karte aus den neun verbliebenen Karten des Decks von Spieler A und entfernt auch diese aus dem Spiel. Nachdem nun jeweils zwei Karten aus jedem Deck aus dem Spiel entfernt wurden, haben beide Spieler je ein Deck aus acht Karten. Ihr benötigt jeweils eine Ausgabe des Starter-Kits für das Format *Eigene Decks*.

Mischt eure Karten und bildet damit eure Hand. Steckt dann jeweils eure "Bastion/Fort"-Karte mit der "Bastion"-Seite nach oben an den äußersten linken Platz in eurer Hand. ("Bastion"-Karte meint, dass die "Bastion"-Seite oben ist. Wenn von "Fort"-Karte die Rede ist, ist dementsprechend die "Fort"-Seite oben). Werft eine Münze, um zu bestimmen, wer beginnt (fortan Spieler A genannt). Für den allerersten Zug hat diese Person aber nur 6 Mana.

## Spielablauf

Ihr wechselt euch mit euren Zügen nacheinander ab. Ein Spielzug besteht aus drei Phasen:

### Phase 1 – Mana-Regeneration:

Du erhältst für deinen Zug so viel Mana wie du Karten (einschließlich der Karte "Bastion/Fort") auf deiner Hand hast. Mana wird verwendet, um in Phase 2 und 3 die Kosten von Kreaturen und Beschwörungskarten zu bezahlen.

### Phase 2 – Beschwörung:

Dir stehen immer nur die vier Karten ganz links auf deiner Hand zur Verfügung (die Karte "Bastion/Fort" wird hier nicht gezählt).

Die Manakosten einer Karte sind in ihrer oberen linken Ecke angegeben. Mana, welches du während deines Zuges nicht aus gibst, geht verloren. Du kannst nicht mehr Mana ausgeben, als du in Phase 1 erhalten hast.

Der Spielbereich besteht aus zwei Bahnen. Wenn du eine Karte ausspielst, wählst du, in welche der zwei Bahnen du diese ablegst.

Dabei kannst du Kreaturen nur in deinem Reich beschwören: Wenn ihr aufs Spielfeld schaut, ist der Bereich links der Brücken immer euer Reich, rechts der Brücken das Reich des Gegenspielers. Lege die Kreatur ganz links hinter alle bereits gespielten Kreaturen auf die Bahn (ergo so weit wie möglich weg von der jeweiligen Brücke). Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Kreaturen in einer Bahn. Eine gespielte Kreatur bleibt so lange im Spiel, bis sie zerstört wird.

### Phase 3 – Kampf:

Eine Kreatur besitzt sowohl Lebenspunkte als auch einen Angriffswert.

Eine Kreatur kann in dem Zug, in dem sie ins Spiel kommt, nicht angreifen. Jede deiner Kreaturen fügt ihren Angriffswert einer gegnerischen Kreatur als Schaden zu. Deine angreifenden Kreaturen werden automatisch je einmal in folgender Reihenfolge aktiviert: Zuerst in der oberen Bahn von links nach rechts (bis zur Brücke), dann in der unteren Bahn von links nach rechts (bis zur Brücke).

Wenn eine Kreatur in einem Zug insgesamt mindestens so viel Schaden erleidet, wie sie Lebenspunkte hat, wird diese Kreatur zerstört. Sie erleidet immer den gesamten Schaden, der durch die Angriffe verursacht wurde, und die Karte kommt zurück auf die Hand ihres Besitzers, und zwar an den äußersten rechten Platz.

Bewegt dann alle Kreaturen auf der entsprechenden Bahn näher an die Brücke, so dass die entstandene Lücke gefüllt wird. Angegriffene Kreaturen greifen nicht zurück an und nicht zerstörte Kreaturen regenerieren ihre Lebenspunkte am Ende des Zugs.

Während eines Angriffs fügt eine Kreatur ihren Angriffswert der nächstgelegenen gegnerischen Kreatur auf derselben Bahn zu.

Wenn keine gegnerische Kreatur angegriffen werden kann, fügt die Kreatur ihren Schaden direkt dem Gegner zu. Wenn du dagegen Schaden erleidest, verschiebe die "Bastion/Fort"-Karte auf deiner Hand so viele Plätze nach rechts wie du Schaden erlitten hast.

Wenn eine "Bastion"-Karte den Platz ganz rechts auf deiner Hand erreicht, wird sie zerstört: Drehe diese auf die "Fort"-Seite und lege sie an die Position ganz links auf deiner Hand zurück. Überschüssiger Schaden, welcher der "Bastion" zugefügt wurde, überträgt sich nicht auf das "Fort". Wenn eine "Fort"-Karte den äußersten rechten Platz auf deiner Hand erreicht, verlierst du die Partie.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald eine "Fort"-Karte den ganz rechten Platz auf der Hand eines Spielers erreicht. Der Gegner gewinnt dann das Spiel.

## Kartentypen

Kreaturen werden ins Spiel gebracht und bleiben dort, bis sie zerstört werden.

Eine Beschwörungskarte kann während des eigenen Zuges, in der Beschwörungsphase und in der Kampfphase gespielt werden. Eine Beschwörung kann eine beliebige Kreatur zum Ziel haben. Der Effekt einer Beschwörung tritt sofort in Kraft, nachdem die Karte gespielt wurde. Stecke dann die Beschwörungskarte auf den äußersten rechten Platz auf deiner Hand.

## Liste der Spezialfähigkeiten

Die folgenden Symbole stellen die besonderen Fähigkeiten einiger Kreaturen dar. Diese besonderen Fähigkeiten sollten nur berücksichtigt werden, wenn eine solche Kreatur auch im Spiel ist.



**Flächenschaden:** Fügt den entsprechenden Schaden sowohl der ausgewählten Kreatur ALS AUCH der Kreatur an der gleichen Stelle in der angrenzenden Bahn zu.



**Durchbohren:** Fügt den entsprechenden Schaden sowohl der ausgewählten Kreatur ALS AUCH der Kreatur hinter ihr in derselben Bahn zu (nicht dem Spieler).



**Raserei:** Die Kreatur kann in dem Zug, in dem sie ins Spiel kommt, gegnerische Kreaturen angreifen (nicht den Spieler).



**Schutz:** Reduziert den ersten Schaden, der auf diese Kreatur geht, in jedem Zug komplett auf 0.



**Unzerstörbar:** Erleidet keine Effekte oder Schäden durch Zauberformeln.



**Berserk:** Jedes Mal, wenn diese Kreatur angreift und eine gegnerische Kreatur zerstört, greift sie erneut an.



**Sprint:** Jedes Mal, wenn diese Kreatur angreift, bewege diese ganz nach rechts bis vor die Brücke. Für diesen Angriff fügt sie +x Schaden zu, wobei x gleich der Anzahl der Kreaturen ist, über welche sie sich bewegt hat.



**Aura:** Aura steht immer in Kombination mit einer anderen Spezialfähigkeit. Benachbarte Kreaturen in derselben Bahn erhalten diese angegebene Spezialfähigkeit, solange sie neben der Kreatur mit Aura liegen. Die Kreatur mit Aura selbst erhält diese Fähigkeit nicht.

## Solo-Modus – Schnelles Spiel

Im Solo-Modus kannst du Clash of Decks auf zwei Arten auch alleine spielen: Entweder als Schnelles Spiel oder als Standardspiel. Es gelten alle Grundregeln des Spiels mit zwei Spielern. Sollten sich die Grundregeln von denen des Solo-Modus unterscheiden, so gelten die Regeln des Solo-Modus. Das Wort "KI" in diesen Regeln bezieht sich auf die künstliche Intelligenz, die dir als Gegner gegenübersteht.

### Aufbau (Draft)

Lege beide "Bastion/Fort"-Karten bereit. Platziere die zwei Brücken-Karten übereinander im Spielbereich.

Mische die 32 Karten und bilde daraus einen verdeckten Zugstapel.

Ziehe dann 4 Karten. Such dir eine der 4 Karten aus. Die KI erhält die übrigen 3 Karten. Wiederhole dies, bis du 8 Karten und die KI 24 Karten bekommen hat.

Mische deine 8 Karten, nimm sie auf die Hand und stecke deine "Bastion/Fort"-Karte nach ganz links auf deine Hand.

Mische die 24 Karten der KI und bilde daraus einen verdeckten Zugstapel für die KI (KI-Stapel). Lege die "Bastion/Fort"-Karte der KI als unterste Karte unter den Stapel, sodass die "Bastion"-Seite nach oben zeigt. Halte neben dem KI-Stapel ein wenig Platz für einen Ablagestapel frei, auf dem gespielte und zerstörte Kreaturen und Zauberformeln der KI landen. Du beginnst das Spiel. Du erhältst für deinen ersten Zug lediglich 6 Mana.

### Spielablauf

Spiele deine Züge genauso wie im Spiel mit zwei Spielern. Wenn dein Zug vorbei ist, ist die KI mit folgenden Phasen am Zug:

#### Phase 1 – Mana-Regeneration:

Die KI erhält sowohl einen festen Grundbetrag an Mana, als auch einen flexiblen zusätzlichen Betrag. Im Schnellen Spiel ist der Grundbetrag 6 Mana und der zusätzliche Betrag ist ein weiteres Mana für jede Kreatur, die du selbst im Spiel hast.

#### Phase 2 – Beschwörung:

Decke die oberste Karte des KI-Stapels auf und platziere sie in der oberen Bahn hinter den Kreaturen der KI, die bereits im Spiel sind.

Wenn die Summe der Manakosten aller in diesem Zug bisher gespielten Karten kleiner als das verfügbare Mana der KI für diesen Zug ist, ziehe eine weitere Karte und platziere sie in der unteren Bahn hinter den Kreaturen der KI, die bereits im Spiel sind.

Beschwöre solange Kreaturen, abwechselnd in die obere und in die untere Bahn, bis die Summe der Manakosten aller in diesem Zug gespielten Karten gleich groß oder größer als das verfügbare Mana der KI für diesen Zug ist.

Wenn du für die KI eine Zauberformel ziehst, zielt diese immer auf die Kreatur, die der Brücke am nächsten ist. Wenn es kein gültiges Ziel gibt, hat die Zauberformel keinen Effekt und wird ungenutzt auf den Ablagestapel der KI gelegt. Für Zauberformeln ohne gültiges Ziel bezahlt die KI kein Mana.

#### Phase 3 – Kampf:

Wenn eine Kreatur der KI zerstört wird oder wenn eine Zauberformel abgehandelt wurde, wird diese auf den Ablagestapel der KI gelegt. Wenn der KI durch deine Kreaturen Schaden zugefügt wird, wirf Karten in der Höhe des Schadens vom KI-Stapel auf ihren Ablagestapel ab.

Wenn der KI-Stapel leer ist und dadurch die "Bastion"-Karte zu sehen ist, drehe diese auf ihre "Fort"-Seite, mische alle Karten vom Ablagestapel der KI und lege diese als KI-Stapel oben auf die "Fort"-Karte.

### Spielende und Siegbedingungen

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden beiden Situationen eintritt. Wenn deine "Bastion/Fort"-Karte mit der "Fort"-Seite den Platz ganz rechts auf deiner Hand erreicht, gewinnt die KI sofort das Spiel.

Wenn der KI-Stapel leer ist und die "Bastion/Fort"-Karte mit der "Fort"-Seite zu sehen ist, hat die KI einen letzten zusätzlichen Zug. Wenn du diesen überlebst, gewinnst du das Spiel.

## Solo-Modus – Standardspiel

Verändere die Schwierigkeit der KI und versuche Level 5 zu erreichen! Bevor du dich aber an einem Standardspiel versuchst, empfehlen wir dir ein paar Übungsrunden im Schnellen Spiel, mit denen du dich an die Regeln und die Besonderheiten des Solo-Modus von Clash of Decks gewöhnen kannst.

### 1. Wähle nach dem Draft einen Schwierigkeitsgrad:

Einfach: 1 Bedrohungspunkt

Normal: 2 Bedrohungspunkte

Schwierig: 3 Bedrohungspunkte

Heldenhaft: 4 Bedrohungspunkte

Mythisch: 5 Bedrohungspunkte

### 2. Passe die KI anhand der Bedrohungspunkte an:

Bestimme den zusätzlichen Betrag an Mana, den die KI während ihrer Mana-Regeneration erhält:

+1 Mana für jede Kreatur die du selbst im Spiel hast (+0 Bedrohungspunkte)

+2 Mana für jede Kreatur die du selbst im Spiel hast (+2 Bedrohungspunkte)

Bestimme den Grundbetrag an Mana, den die KI während ihrer Mana-Regeneration erhält:

6 (+0 Bedrohungspunkte)

7 (+1 Bedrohungspunkt)

8 (+2 Bedrohungspunkte)

9 (+3 Bedrohungspunkte)

10 (+4 Bedrohungspunkte)

Bestimme den Startspieler:

Du beginnst das Spiel (+0 Bedrohungspunkte)

Die KI beginnt das Spiel (+1 Bedrohungspunkt)

Lege die Widerstandsfähigkeit der KI fest:

Die KI hat keine "Bastion" und beginnt das Spiel mit der "Bastion/Fort"-Karte auf der "Fort"-Seite (-1 Bedrohungspunkt)

Die KI beginnt das Spiel auf normale Art mit der "Bastion"-Seite nach oben (+0 Bedrohungspunkte)

Lege die Abwehr der KI fest:

Deine Angriffe auf den KI-Stapel fügen so viel Schaden zu, wie die Angriffswerte deiner Kreaturen (+0 Bedrohungspunkte)

Jeder deiner Angriffe auf den KI-Stapel fügt immer einen Schaden weniger zu (+2 Bedrohungspunkte)

Bestimme Spezialfähigkeiten, die jede Karte der KI erhält:

Keine (+0 Bedrohungspunkte)

Flächenschaden (+1 Bedrohungspunkte)

Durchbohren (+1 Bedrohungspunkte)

Raserei (+1 Bedrohungspunkte)

Schutz (+1 Bedrohungspunkte)

Berserker (+1 Bedrohungspunkte)

### 3. Los gehts!

Du hast Regelfragen oder Anmerkungen? Kontaktiere uns unter [info@grammesedition.fr](mailto:info@grammesedition.fr) (am besten auf Englisch oder Französisch)

## FAQ – Allgemein

- Kann ich Clash of Decks mit einem einzigen Starter-Set spielen?  
Du brauchst nur ein einziges Starter-Set, um den Solo-Modus und das Format *Draft* im Duell-Modus zu spielen. Für das Format *Eigene Decks* im Duell-Modus benötigt jeder Spieler eine Kopie des Starter-Sets.
- Wenn eine Kreatur zerstört wurde, die näher an der Brücke lag als andere Kreaturen, muss ich diese anderen Kreaturen dann sofort näher an die Brücke bewegen oder warte ich damit, bis mein Zug vorbei ist?  
Sobald eine Kreatur zerstört wurde (und damit wieder ganz rechts auf die Hand zurückkommt), müssen alle anderen Kreaturen sofort näher zur Brücke bewegt werden und somit den leer gewordenen Platz wieder füllen.
- Kann ich mich entscheiden, in meiner Beschwörungsphase keine Kreatur zu spielen?  
Ja, du kannst auch nichts beschwören; entweder, weil du nicht willst oder weil du nicht genug Mana hast.
- Kann ich alle Karten von meiner Hand (mit Ausnahme der "Bastion/Fort"-Karte) im Spiel haben?  
Nein, du musst neben der "Bastion/Fort"-Karte mindestens eine weitere Karte auf der Hand behalten. Sobald du deine letzte Karte spielen würdest, wäre die "Bastion/Fort"-Karte automatisch ganz rechts auf deiner Hand und du würdest das Spiel damit verlieren.
- Die Regel besagt, dass ich in meiner Beschwörungsphase nur die ersten vier Karten von links ("Bastion/Fort"-Karte wird ignoriert) spielen darf. Gelten für die gesamte Beschwörungsphase nur diese vier Karten oder bekomme ich Zugriff auf Karten weiter rechts, sobald ich mindestens eine Karte gespielt habe?  
Wenn du in deiner Beschwörungsphase eine Karte gespielt hast, wird die fünfte Karte von links sofort die vierte Karte von links. Diese kannst du dann in derselben oder einer späteren Beschwörungsphase spielen.
- Können Karten, die auf einer Bahn ins Spiel gebracht werden, zwischen bereits ausliegende Karten gelegt werden?  
Nein, wenn eine Karte auf einer Bahn ins Spiel gebracht wird, muss sie auf der jeweiligen Bahn so weit weg von der Brücke wie möglich platziert werden.
- Wenn eine Kreatur einer anderen mehr Schaden zufügt als diese Lebenspunkte hat, wird der überschüssige Schaden dann auf die nächste Kreatur auf der Bahn oder die "Bastion/Fort" verteilt?  
Nein, der überschüssige Schaden geht verloren. Daher ist es möglich, einen sehr starken Angriff mit einer Kreatur mit wenig Lebenspunkten abzufangen.
- Wenn ich Karten aus meiner Hand spiele, die sich links von meiner "Bastion/Fort"-Karte befinden, bewegt sich letztere dadurch quasi nach links. Sobald diese Karten zerstört werden, kommen sie ganz rechts auf meine Hand zurück. Bedeutet das, dass ich dadurch geheilt werde?  
Absolut richtig.
- Je mehr Kreaturen ich im Spiel habe, desto weniger Lebenspunkte und Mana habe ich?  
Genau. Dieses System bewirkt, dass sich das Kräfteverhältnis der Spieler stets neu ausrichtet.
- Wenn ein Angriff einer Bastion mehr Schaden zufügt als diese Lebenspunkte hat, überträgt sich der überschüssige Schaden dann auf das Fort?  
Nein, überschüssiger Schaden überträgt sich nicht auf das Fort.
- Wann kann ich eine Zauberformel spielen?  
Zauberformeln können zu jeder Zeit während der Beschwörungsphase und der Kampfphase gespielt werden. Normalerweise muss dazu eine Kreatur als Ziel bestimmt werden. Beim Ausspielen zeigt man dem Gegner die Zauberformel und steckt sie, nachdem sie abgehandelt wurde, wieder ganz rechts auf die Hand.
- Kann eine Zauberformel im selben Zug mehrmals gespielt werden?  
Wenn du fünf oder weniger Karten auf der Hand haben solltest (die "Bastion/Fort"-Karte mit einberechnet), dann kannst du eine Zauberformel mehr als einmal pro Zug spielen, vorausgesetzt du hast genügend Mana für die Formel übrig.
- Gilt für Zauberformeln dieselbe Regel wie für Kreaturen, welche besagt, dass sie nach dem Ausspielen erst im folgenden Zug Schaden machen?  
Nein, der Effekt von Zauberformeln wird sofort ausgeführt.
- Müssen Spezialfähigkeiten zwingend genutzt werden?  
Ja, Spezialfähigkeiten werden automatisch aktiviert. Wenn du sie nutzen kannst, musst du das auch tun.
- In welcher Reihenfolge kommen Kreaturen zurück auf die Hand, wenn mehrere gleichzeitig durch Flächenschaden oder Durchbohren getötet werden?  
Der Besitzer der Karten entscheidet die Reihenfolge, in der sie wieder ganz rechts auf die Hand zurückkommen.

## FAQ – Spezialfähigkeiten

- Wenn eine Kreatur, welche die Spezialfähigkeit Durchbohren oder Flächenschaden besitzt, eine Kreatur mit der Spezialfähigkeit Schutz angreift, wird die entsprechende Spezialfähigkeit dann aktiviert?  
Ja, sie wird aktiviert. Aber nur der Schaden, der auf die Kreatur mit der Spezialfähigkeit Schutz geht, wird absorbiert.
- Wenn eine Kreatur mit der Spezialfähigkeit Durchbohren eine Kreatur angreift, hinter der sich keine weitere Kreatur befindet, wird der überschüssige Schaden dann auf die "Bastion/Fort" ausgeübt?  
Nein, die Spezialfähigkeit Durchbohren wirkt sich nur auf Kreaturen aus (niemals auf die "Bastion/Fort").
- Wenn eine Kreatur sowohl die Spezialfähigkeit Flächenschaden als auch Durchbohren hat, wird der Schaden durch Durchbohren dann auch auf die Kreatur in der anderen Bahn ausgeübt, die sich hinter der Kreatur befindet, die durch den Flächenschaden getroffen wurde?  
Nein, Durchbohren bewirkt nur Schaden auf die Kreatur, die hinter dem Ziel des Angriffs in derselben Bahn steht.
- Wenn meine Kreatur angreift, es aber keine gegnerische Kreatur in der Bahn mehr gibt, werden Flächenschaden oder Durchbohren dann dennoch aktiviert?  
Nein, die Spezialfähigkeiten Flächenschaden und Durchbohren werden nur aktiviert, wenn Kreaturen angegriffen werden; nicht, wenn die "Bastion/Fort" angegriffen wird.
- Erlaubt die Spezialfähigkeit Raserei, dass eine Kreatur im Zug, in dem sie gespielt wurde, die "Bastion/Fort" angreift?  
Nein, Raserei erlaubt lediglich den Angriff auf eine gegnerische Kreatur im selben Zug, in dem die Kreatur mit der Spezialfähigkeit Raserei ausgespielt wurde.
- Kann eine Kreatur, welche die Spezialfähigkeit Unzerstörbar hat, das Ziel einer Zauberformel werden?  
Ja, selbst wenn sie keinen Schaden erleidet oder keinem Effekt ausgesetzt wird, kann eine Kreatur mit der Spezialfähigkeit Unzerstörbar das Ziel einer Zauberformel werden.
- Wenn eine Kreatur mit der Spezialfähigkeit Sprint nicht direkt neben der Brücke steht, greift sie dann pro Zug zweimal an: Einmal mit ihrem Sprint, und noch einmal, wenn sie nach Aktivierungsreihenfolge ganz vorne an der Brücke wieder am Zug wäre?  
Nein, eine Kreatur mit der Spezialfähigkeit Sprint greift pro Zug nur einmal an.
- Wann verschwindet der Angriffsbonus der Spezialfähigkeit Sprint?  
Der Angriffsbonus bleibt aktiv, bis die jeweilige Angriffsphase beendet wurde.
- Wenn eine Kreatur mit der Spezialfähigkeit Berserker eine Kreatur zerstört und danach keine gegnerischen Kreaturen mehr auf seiner Bahn sind, kann sie dann die "Bastion/Fort" angreifen?  
Ja, wenn eine Kreatur mit der Spezialfähigkeit Berserker eine Kreatur zerstört, darf sie ein weiteres mal angreifen und kann danach auch die "Bastion/Fort" angreifen (außer diese Kreatur wurde in diesem Zug gespielt und konnte nur dank der Spezialfähigkeit Raserei angreifen – Raserei erlaubt keinen Angriff auf die "Bastion/Fort" im Zug, in dem die Kreatur ausgespielt wurde).
- Kann eine Kreatur mit der Spezialfähigkeit Berserker ein weiteres Mal angreifen, wenn sie die Bastion zerstört hat?  
Nein, die Spezialfähigkeit Berserker wird nur aktiviert, wenn eine Kreatur zerstört wird. Die Bastion ist keine Kreatur.
- Bis wann profitiert eine benachbarte Kreatur von der Spezialfähigkeit, die ihr durch die Aura verliehen wurde?  
Die benachbarte Kreatur profitiert davon, solange die Kreatur mit der Aura im Spiel verbleibt. Sobald diese Kreatur sich bewegt oder das Spielfeld verlässt (und damit auf die Hand des Eigentümers zurückkehrt), verliert die benachbarte Kreatur den Effekt, der ihr durch die Aura verliehen wurde.
- Profitiert eine Kreatur mit der Aura-Spezialfähigkeit selbst von ihren Spezialfähigkeiten?  
Nein, diese Kreatur selbst hat keine ihrer eigenen Spezialfähigkeiten. Nur die zwei potenziell benachbarten Kreaturen profitieren davon.