
FINAL TITAN
SPIELANLEITUNG

WER WIRD ZUM „FINAL TITAN“?

Im ganzen Multiversum wird jede Welt von den Geschichten geprägt, die sie erzählt. Manche sind alte Mythen, manche sind große Legenden und viele kommen heutzutage direkt aus Comics.
Und anscheinend kann das Multiversum kaum Nein sagen, wenn es um coole Ideen geht.

Da so viele Welten ihre eigenen Helden, Monster und Götter erschaffen haben, wurde es langsam eng.
Zu viele Champions, zu viele Egos, zu viele Auserwählte.
Also tat das Multiversum das, was es immer tut, wenn es chaotisch wird. Es schuf eine Arena und sagte:
„Okay. Klärt das unter euch.“

Jede Welt entsendet ihren größten Titan. Sie kämpfen um Ruhm, Stolz, Ehre und offiziell um das Gleichgewicht.
Wenn sich die Wogen geglättet haben, bleibt nur einer übrig.
Der „Final Titan“.

WORUM GEHT ES IN DIESEM SPIEL?

In diesem Draft-Kampfspiel rekrutieren die Spieler ein Team von legendären Titanen aus verschiedenen Epochen, Mythen und Fantasiewelten, die alle ihre einzigartigen Fähigkeiten haben. Deine Titanen werden dann in die Arena entsendet, wo sie sich in spannenden Würfelduellen miteinander messen. Wähle deine Kämpfe mit Bedacht aus, unterstütze deine Titanen mit Upgrade-Karten und überliste deine Gegner.
Der letzte Überlebende wird zum „Final Titan“ und gewinnt das Spiel!

Regelvideo

SPIELMATERIAL

Hinweis: Token gelten nicht als begrenztes Spielmaterial. Wenn ihr also nicht genug habt, benutzt einfach einen passenden Ersatz.

100 TITANEN-KARTEN



50 UPGRADE-KARTEN



35 STATUS-TOKEN



29 „1 LEBENSPUNKT"-TOKEN



9 „5 LEBENSPUNKT"-TOKEN



2 WÜRFEL



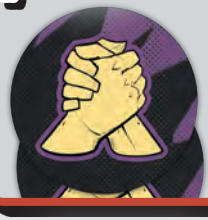
5 CHAMPION-/HERAUSFORDERER-TOKEN



2 WUT-TOKEN



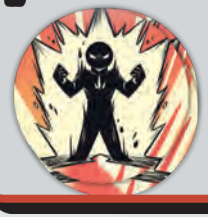
4 TEAMFÄHIGKEIT-TOKEN



5 ÜBERSICHTSKARTEN



4 ULTIMATIVE-FORM-TOKEN



AUFBAU EINER TITANEN-KARTE

Hier sind zwei Beispiele von Titanen: ein Standard-Titan und ein fortgeschrittener Titan.



GOLDENE REGELN

Die Goldenen Regeln von *Final Titan* bilden die Grundlage für alle weiteren Spielregeln. Merkt sie euch gut!



1 **Wenn eine Karte direkt den Regeln widerspricht, hat die Karte Vorrang.**

Beispiel: *Die Regeln besagen, dass der Titan, der einen Kampf gewinnt, in der Arena bleibt. Wenn ein Titan jedoch besagt: „Nachdem ich einen Kampf gewonnen habe, kehre ich auf meine Bank zurück“, dann hält er sich nicht an die allgemeine Regel.*

2 **Wenn eine Karte besagt, dass etwas passiert, und eine andere Karte besagt, dass dies nicht passieren kann, hat der „kann nicht“-Effekt Vorrang.**

Beispiel: *Wenn eine Karte besagt, dass ein Titan 1 Fluch-Token erhält, und eine andere Karte besagt, dass er keine Fluch-Token erhalten kann, gewinnt die zweite Karte.*

3 **Wenn du den Effekt einer Karte abhandelst, handle immer so viel wie möglich ab und ignoriere alles, was nicht möglich ist.**

Beispiel: *Wenn ein Effekt besagt, dass alle anderen Spieler 1 zufällige Karte aus ihrer Hand abwerfen, aber einer von ihnen keine hat, wird dieser Spieler ignoriert und die anderen müssen es trotzdem tun.*



GEWINNEN UND VERLIEREN



Jeder Spieler rekrutiert ein Team von Titanen, die in 1-gegen-1-Duellen gegen die Titanen anderer Spieler kämpfen.

Wenn alle Titanen eines Spielers besiegt werden, scheidet dieser Spieler aus dem Spiel aus. Alle Handkarten, die er noch übrig hat, kommen auf den Ablagestapel.

Der letzte Spieler, der noch im Spiel ist, wird zum *„Final Titan“* und gewinnt das Spiel!

KURZÜBERSICHT DES SPIELS

SPIELAUFBAU

- Gib jedem Spieler **4 Upgrade-Karten**.
- Lege die **oberste Upgrade-Karte verdeckt** in die Arena.

TITANEN-DRAFT

- Wählt jeweils **3 Titanen** aus.
- Handelt ihre **„Spielbeginn“**-Fähigkeiten ab.
- Der Startspieler ist derjenige, dessen Titan den höchsten Geschwindigkeits-Wert ⚡ hat.

SPIELPHASEN

PHASE 1: PASSEN ODER KÄMPFEN

- **PASSEN**: Lege 1 Upgrade-Karte verdeckt in die Arena.
  ODER
- **KÄMPFEN**: Entsende 1 Titan in die Arena und nimm dir alle verdeckten Upgrade-Karten.
- Die Spieler machen im Uhrzeigersinn weiter, bis 2 Titanen in der Arena sind. Dann geht das Spiel weiter zu *Phase 2: Upgrade*.

PHASE 2: UPGRADE

- Der Titan mit der höheren Geschwindigkeit ⚡ fängt an. Bei Gleichstand fängt der Herausforderer an.
- Spielt Upgrade-Karten **verdeckt**.
- Deckt alle gespielten Karten gleichzeitig auf.
- Handelt **„Beim Aufdecken“**-Effekte ab.
- Handelt **„Kampfbeginn“**-Fähigkeiten der Titanen und Upgrade-Karten ab.

PHASE 3: KAMPF

- Führt eure Züge abwechselnd aus.
- In deinem Zug führst du normalerweise nur **1 Aktion** aus (würfeln), wenn nicht anders angegeben.
- **Wichtig:** Wenn du **Wut** würfelst, während die graue Seite nach oben liegt, dann führst du eine weitere **Aktion** aus.
- Wenn der **Gegner besiegt wird** (keine Lebenspunkte oder KO!), **gewinnst du den Kampf**.
- **Belohnung:** Du ziehst 1 Upgrade-Karte.
- Führe die Schritte zum **Aufräumen** durch.
- Gehe zurück zu *Phase 1: Passen oder Kämpfen*. Der nächste Spieler ist derjenige links vom vorherigen Herausforderer.

SPIELENDE

- Die Phasen 1 bis 3 werden wiederholt, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt.

SPIELAUFBAU

1. Mische die Titanen-Karten und die Upgrade-Karten getrennt voneinander und lege sie als zwei verdeckte Decks zur Seite. Sorge dafür, dass neben jedem Deck etwas Platz für einen Ablagestapel ist.

2. Bereite den Vorrat an Token und Würfeln vor: Sortiere alle Token nach Typ und lege sie in Reichweite aller Spieler bereit (oder lasse sie in der Schachtel liegen). Lege die 2 Würfel bereit.

3. Gib jedem Spieler **4 Upgrade-Karten** auf die Hand. Nimm dann die oberste Karte des Upgrade-Decks und lege sie verdeckt in die Arena.





STANDARD-KARTEN UND FORTGESCHRITTENE KARTEN

Für eure ersten Partien wird empfohlen, nur mit den Standard-Titanen und Standard-Upgrade-Karten zu spielen. Diese sind anfängerfreundlich und verwenden weder Segen-, Fluch- noch Diener-Token.
Sobald du das Spiel kennst, kannst du die fortgeschrittenen Titanen und fortgeschrittenen Upgrade-Karten hinzufügen (gekennzeichnet mit dem ◉-Symbol, wie im Abschnitt „Aufbau einer Titanen-Karte“ vorgestellt).



TITANEN-DRAFT



FÜR EURE ERSTE PARTIE:
Gib jedem Spieler 3 zufällige Titanen, anstatt den Titanen-Draft durchzuführen.

Um den Draft zu starten, **legst du 3 Titanen offen** in die Mitte des Tisches. Der jüngste Spieler führt den ersten Zug aus. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

In deinem Zug wählst du 1 Titan aus, nimmst ihn und legst ihn offen vor dich hin. Dann ersetzt du ihn durch die oberste Karte des Titanen-Decks. Auf diese Weise stehen immer 3 verschiedene Titanen zur Auswahl.

Das geht so weiter, bis jeder Spieler **3 Titanen** offen vor sich liegen hat. Dieser Bereich ist seine *Bank*.



Jetzt werden alle „Spielbeginn"-Fähigkeiten aller Titanen abgehandelt, wenn vorhanden.



Gehe zu *Phase 1: Passen oder Kämpfen*.

HINWEIS ZU DEINER BANK:
Die Titanen auf deiner Bank haben keine Lebenspunkt-Token. Sie können keinen Schaden erleiden, aber sie können Status-Token erhalten. Lebenspunkt-Token werden nur in der Arena benutzt.



DEN STARTSPIELER BESTIMMEN

Der Startspieler ist derjenige, dessen Titan den höchsten Geschwindigkeits-Wert hat. Bei Gleichstand vergleichen die betroffenen Spieler den Geschwindigkeits-Wert ihrer Titanen mit dem nächsthöheren Geschwindigkeits-Wert und so weiter. Wenn alle verglichenen Werte immer noch gleich sind, bestimmt man einen zufälligen Startspieler unter den betroffenen Spielern.

SPIELPHASEN

Das Spiel wird in 3 verschiedenen Phasen gespielt:

Phase 1: PASSEN ODER KÄMPFEN
Phase 2: UPGRADE
Phase 3: KAMPF
dann zurück zu ***Phase 1: PASSEN ODER KÄMPFEN***

Phase 1: PASSEN ODER KÄMPFEN

In deinem Zug musst du dich für **PASSEN oder KÄMPFEN** entscheiden. Solange sich die Spieler für PASSEN entscheiden, geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter, bis sich ein Spieler für KÄMPFEN entscheidet. Wenn du keine Upgrade-Karten auf deiner Hand hast oder wenn nur noch 2 Spieler im Spiel übrig sind, **musst** du dich immer für KÄMPFEN entscheiden.

PASSEN

Du musst 1 Upgrade-Karte aus deiner Hand auswählen und sie **verdeckt** in die Arena legen. Der nächste Spieler links von dir muss sich jetzt ebenfalls für eine der beiden Optionen entscheiden.

ODER

KÄMPFEN

Du musst 1 Titan von deiner Bank auswählen und ihn in die Arena entsenden. Nimm dann **alle** verdeckten Upgrade-Karten aus der Arena und nimm sie auf deine Hand.



Nachdem du dich für KÄMPFEN entschieden hast:

- Wenn dein Titan **allein** in der Arena ist, wird er zum ***Champion***. Dann bestimmen alle anderen Spieler den ***Herausforderer***. Dazu ist der nächste Spieler links von dir dran und muss sich für **PASSEN** oder **KÄMPFEN** entscheiden, und so weiter reihum im Uhrzeigersinn. Da du bereits der Champion bist, nimmst du an dieser neuen Runde **nicht** teil.
- Wenn du die Arena betrittst und es bereits einen Champion gibt, wirst du zum Herausforderer. Wenn zwei Titanen in der Arena sind, geht das Spiel weiter zu *Phase 2: Upgrade*.

ARENA-Aufbau:

Wenn ein Titan die Arena betritt, nimm Lebenspunkt-Token in Höhe des Werts seiner maximalen Lebenspunkte und lege sie neben ihn. Lege dort auch einen Wut-Token mit der grauen Seite nach oben dazu. Lege auch einen doppelseitigen Champion-/Herausforderer-Token mit der entsprechenden Seite nach oben dazu.





BEISPIEL: *Anna, Bob, Carole und Daniel sitzen in der Reihenfolge ihrer Namen am Tisch. Carole hat einen Titan von ihrer Bank in die Arena entsendet, der zum Champion wird. Um den Herausforderer zu bestimmen, müssen jetzt alle Spieler außer Carole reihum ihre Züge ausführen.*

- *Daniel ist der nächste Spieler links von ihr. Er entscheidet sich für PASSEN. Dazu legt er 1 Upgrade-Karte aus seiner Hand verdeckt in die Arena.*
- *Dann entscheidet sich Anna für PASSEN und zahlt den gleichen Preis: 1 Upgrade-Karte.*
- *Der nächste Spieler ist Bob und er entscheidet sich für KÄMPFEN. Er entsendet einen Titan von seiner Bank in die Arena, der zum Herausforderer wird. Dann nimmt er die 2 verdeckten Upgrade-Karten aus der Arena auf seine Hand.*



Phase 2: UPGRADE

In dieser und der nächsten Phase spielen nur die 2 Spieler, die am aktuellen 1-gegen-1-Kampf teilnehmen.

Jede Upgrade-Karte gibt dem Titan eine zusätzliche Fähigkeit, **aber nur für die Dauer dieses Kampfes**. Alle gespielten Upgrade-Karten werden am Ende des Kampfes auf den Ablagestapel gelegt.

Startspieler: Der Spieler, dessen Titan den höheren Geschwindigkeits-Wert hat, wird zum Startspieler. Bei Gleichstand wird der Herausforderer zum Startspieler.

Führt die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch:

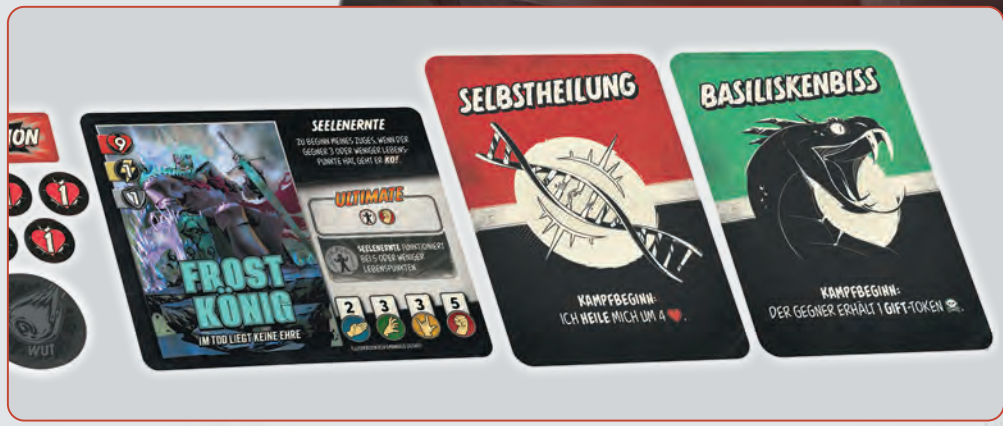
A Der Startspieler darf beliebig viele Upgrade-Karten **verdeckt** zu seinem Titan spielen. Dann darf der andere Spieler das auch tun.

B Die Spieler decken gleichzeitig ihre gespielten Upgrade-Karten auf, wenn vorhanden.

C Der Startspieler handelt die **„Beim Aufdecken"**-Effekte der gespielten Upgrade-Karten in der Reihenfolge seiner Wahl ab. Dann tut der andere Spieler das auch.

D Der Startspieler handelt alle **„Kampfbeginn"**-Fähigkeiten (auf Titan- und Upgrade-Karten) in der Reihenfolge seiner Wahl ab. Dann tut der andere Spieler das auch.

Gehe zu *Phase 3: Kampf*.



Phase 3: KAMPF



Jetzt ist es Zeit für den 1-gegen-1-Kampf! Beide Spieler nehmen sich 1 Würfel und führen ihre Züge abwechselnd aus. Dein Titan muss den anderen Titan, der als „der Gegner" bezeichnet wird, angreifen, indem du 1 Würfel würfelst. Der Kampf endet, wenn einer der beiden Titanen besiegt wird.

Der Startspieler führt den ersten Zug des Kampfes aus.

BEGINN DEINES ZUGES

Zu Beginn deines Zuges musst du zuerst alle Effekte deines Titans abhandeln, die *„zu Beginn meines Zuges"* besagen. Dazu gehören auch deine Gift- und Feuer-Token. Wenn es mehrere solcher Effekte gibt, darfst du entscheiden, in welcher Reihenfolge du sie abhandelst.

EINE AKTION AUSFÜHREN

In deinem Zug führst du normalerweise nur eine Aktion aus. Allerdings kann dein Titan auch Aktions-Token erhalten oder bestimmte Effekte auslösen, die dir zusätzliche Aktionen geben. Diese gelten sogar schon in dem Zug, in dem sie erhalten werden. Wenn du noch unverbrauchte Aktionen hast, wenn dein Zug enden würde, **musst** du stattdessen eine weitere Aktion ausführen. Das geht so weiter, bis du alle deine verfügbaren Aktionen verbraucht hast.

Um eine Aktion auszuführen, **würfelst du** einfach **1 Würfel** und handelst zuerst den entsprechenden **Haupteffekt** und dann den **Nebeneffekt** (wenn vorhanden) ab, die auf den Angriffswerten deines Titans angegeben sind.

Haupteffekt: Meistens verursacht er beim Gegner eine bestimmte Menge an Schaden. Entferne entsprechend Lebenspunkt-Token von ihm und lege sie zurück in den gemeinsamen Vorrat.

Nebeneffekt: Nachdem der Haupteffekt abgehandelt wurde, musst du den Nebeneffekt abhandeln, wenn vorhanden.



BEISPIEL FÜR EINEN HAUPTEFFEKT:

Dein Titan Impuls verursacht 3 Schaden, wenn du würfelst. Der Gegner verliert 3 Lebenspunkt-Token.



Die Menge an Schaden kann auf zwei Arten erhöht werden:

- durch das Erhalten von Stärke-Token (siehe Abschnitt über Stärke-Token)
- • durch passive Fähigkeiten, die zum Beispiel besagen: „Ich verursache +2 Schaden".

FEHLSCHLAG WÜRFELN



Wenn du die leere Seite des Würfels würfelst, ist das ein **Fehlschlag**, und es passiert nichts, da dein Angriff den Gegner verfehlt hat.

WUT WÜRFELN

Wenn du Wut würfelst, dann wird es richtig spannend. Anstatt anzugreifen, konzentrierst du deine Energie, um einen stärkeren Schlag vorzubereiten.



Zu Beginn des Kampfes liegt der Wut-Token deines Titans mit der grauen Seite nach oben.



Wenn du Wut würfelst, während die graue Seite nach oben liegt, drehst du deinen Wut-Token auf die farbige Seite und **führst dann eine weitere Aktion aus**.



Wenn du Wut würfelst, während die farbige Seite nach oben liegt, löst das sofort einen supermächtigen Effekt aus, der als **Ultimate** bezeichnet wird. Drehe dann deinen Wut-Token wieder auf die graue Seite. Du führst keine weitere Aktion aus.

ULTIMATE AUSLÖSEN

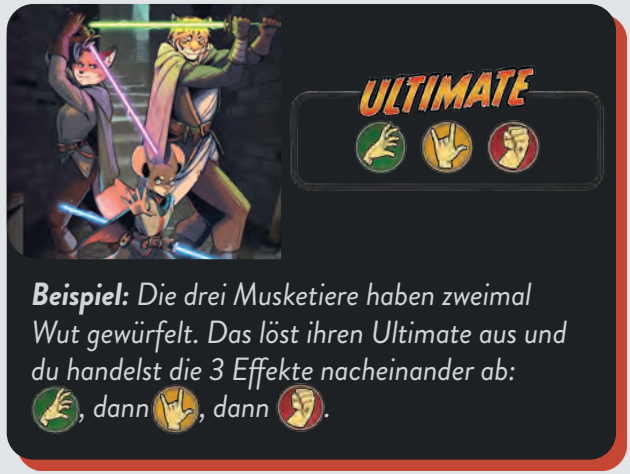
ULTIMATE Alle Titanen haben einen **Ultimate**. Wenn dieser mächtige Effekt ausgelöst wird, musst du sofort alle Effekte des Ultimates nacheinander abhandeln (in der Reihenfolge, in der sie aufgeführt sind).



Dies ist das Symbol für die **Ultimative Form**. Wenn du dieses Symbol abhandelst, erhält dein Titan seinen Ultimative-Form-Token. Nimm diesen Token aus dem gemeinsamen Vorrat und lege ihn auf die Karte in das



dafür vorgesehene Feld. Dadurch wird eine starke Dauerfähigkeit freigeschaltet, die aktiv ist, solange dieser Titan im Spiel bleibt.
Wenn der Ultimative-Form-Token bereits auf deinem Titan lag, als der Ultimate ausgelöst wurde, passiert nichts mit dem Token, aber du handelst trotzdem alle anderen Effekte ab, die zum Ultimate gehören.



Beispiel: *Die drei Musketiere haben zweimal Wut gewürfelt. Das löst ihren Ultimate aus und du handelst die 3 Effekte nacheinander ab: , dann , dann .*



Example: *Wenn der Ultimate von Dämmerklinge ausgelöst wird, erhält er zuerst seinen Ultimative-Form-Token. Dadurch werden sein und stärker, solange er im Spiel bleibt. Dann handelst du sein ab und profitierst von seinem neuen, stärkeren Effekt.*

DEN GEGNER BESIEGEN UND DEN KAMPF GEWINNEN

Die Spieler führen weiterhin abwechselnd ihre Züge aus, wobei jeder Titan pro Zug eine oder mehrere Aktionen ausführt, bis ein Spieler den Kampf gewinnt. Um den 1-gegen-1-Kampf zu gewinnen, musst du den anderen Titan, der als „der Gegner" bezeichnet wird, besiegen. Der Gegner kann auf zwei verschiedene Arten besiegt werden:

wenn er alle seine Lebenspunkt-Token verliert

oder

wenn er KO! geht

BELOHNUNG:

Wenn du den Kampf gewinnst, **ziehst du 1 Upgrade-Karte** vom Deck.

AUFRÄUMEN

Führt dann die folgenden Schritte zum Aufräumen durch:

Was passiert mit dem Gegner, wenn er besiegt wird?

- Er kommt auf den Ablagestapel.
- Seine Lebenspunkt-Token, Status-Token und Ultimative-Form-Token kommen in den gemeinsamen Vorrat zurück.
- Seine offenen Upgrade-Karten kommen auf den Ablagestapel.

Was passiert mit deinem Titan, wenn du gewinnst?

Du bleibst in der Arena und wirst (oder bleibst) Champion.



Du behältst:

- Deine aktuellen Lebenspunkt-Token. Du heilst dich **nicht** wieder auf deine maximalen Lebenspunkte.
- Deine Status-Token (außer Feuer-Token).
- Deinen Ultimative-Form-Token.



Du verlierst/wirfst ab:

- Deine Feuer-Token.
- Alle deine gespielten Upgrade-Karten.
- Deine aktuelle Wut, wenn vorhanden. Drehe sie wieder auf die graue Seite.

DEN NÄCHSTEN SPIELER BESTIMMEN

Der nächste Spieler ist derjenige, der **links vom Herausforderer** aus dem vorherigen Kampf sitzt.

Ausnahme: Wenn dieser Spieler auch im vorherigen Kampf gekämpft hat, ist der nächste Spieler derjenige links von ihm.

Gehe zurück zu *Phase 1: Passen oder Kämpfen*. Der Spieler, der der Champion ist, nimmt an dieser nächsten Phase nicht teil.

SPIELENDE

Die Phasen 1 bis 3 werden wiederholt, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt.






11
VS
10
7
10
BOOM!
BOOM!
VERHINDERT


WUT!
VS



SYMBOLE, EFFEKTE UND STATUS-TOKEN

STATUS-TOKEN

Status-Token geben einem Titan zusätzliche Fähigkeiten.

- Sie werden aus dem gemeinsamen Vorrat genommen und neben den Titan gelegt.
- Es gibt keine Begrenzung, wie viele er haben kann. Status-Token bleiben, solange der Titan im Spiel ist, und werden normalerweise zwischen den Kämpfen beibehalten.



SO ERHÄLT MAN STATUS-TOKEN

Status-Token kommen durch Upgrade- und Titanen-Karteneffekte ins Spiel. Diese Effekte sind Pflicht und kommen in 3 verschiedenen Formen vor:

- Manche lassen deinen Titan in der Arena Status-Token erhalten.
  Beispiel: *„Ich erhalte 2 Ausweichen-Token."*

- Manche lassen den anderen Titan in der Arena, der als „der Gegner" bezeichnet wird, Status-Token erhalten.
  Beispiel: *„Der Gegner erhält 4 Gift-Token."*

- Manche ermöglichen es dir, einen beliebigen Titan auszuwählen, egal ob in der Arena oder auf einer beliebigen Bank, und lassen ihn Status-Token erhalten.
  Beispiel: *„Ein Titan erhält 1 Stärke-Token."*

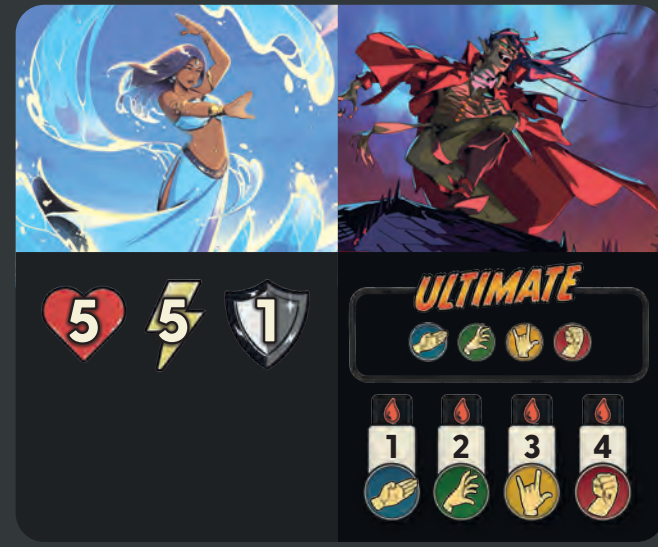
SYMBOLE UND EFFEKTE

Es gibt noch viele andere Symbole und Effekte, die du auf Karten finden kannst. Sie werden hier ausführlich beschrieben.

RÜSTUNGS-WERT

Wenn ein Titan ein Rüstungs-Symbol in der oberen linken Ecke aufweist, hat er den angegebenen Rüstungs-Wert. Wenn er kein Rüstungs-Symbol aufweist, beträgt sein Rüstungs-Wert 0. Beispiele findest du im Abschnitt „Aufbau einer Titanen-Karte".
Der Rüstungs-Wert eines Titans reduziert den Schaden, den er erleidet, um die angegebene Menge. Dies gilt **jedes Mal**, wenn er Schaden erleidet.

Ausnahme: Deine Rüstung reduziert **nicht** den Schaden durch Gift- oder Feuer-Token, die du hast.



Beispiel: *Wassertänzerin hat einen Rüstungs-Wert von 1. Der Gegner Fang löst seinen Ultimate aus:* . *Die Effekte werden nacheinander in dieser Reihenfolge abgehandelt. Anstatt 1, 2, 3 und 4 Schaden zu erleiden, erleidet Wassertänzerin nur 0, 1, 2 und 3 Schaden.*

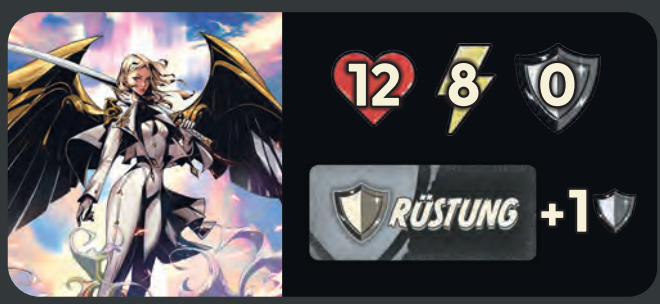
Deine Rüstung schützt dich nicht vor den folgenden Effekten: KO!-Symbol, -Symbol, und -Symbol (siehe weitere Abschnitte zu diesen Symbolen).

Der Rüstungs-Wert kann auf zwei Arten erhöht werden:
- durch das Erhalten von Rüstungs-Token
- durch passive Fähigkeiten, die zum Beispiel besagen: „Ich habe +2 Rüstung“.

RÜSTUNG

RÜSTUNGS-TOKEN

Jeder Rüstungs-Token auf deinem Titan **erhöht seinen Rüstungs-Wert um 1**.



Example: *Dein Titan Erzengel hat einen anfänglichen Rüstungs-Wert von 0. Sie hat jedoch 1 Rüstungs-Token von einem anderen Titan, Hepharion, erhalten. Somit beträgt ihr Rüstungs-Wert nun 1.*

GIFT-SYMBOL

Wenn du dieses Symbol abhandelst, **muss** der Gegner 1 Gift-Token aus dem gemeinsamen Vorrat erhalten.

Dieses Symbol verursacht selbst **keinen** Schaden. Deshalb wird es von dem Rüstungs-Wert, den Ausweichen-Token und den Diener-Token des Gegners nicht betroffen.



Beispiel: *Dein Titan ist Arachnidra und du würfelst . Also nimmst du 1 Gift-Token aus dem gemeinsamen Vorrat und legst ihn neben den Gegner.*

GIFT

GIFT-TOKEN

Solange dein Titan 1 oder mehr Gift-Token hat, hat er die folgende Fähigkeit:
„Zu Beginn jedes meiner Züge erleide ich 1 Schaden für jeden Gift-Token, den ich habe.“

- Du erleidest diesen Schaden nur einmal, **bevor** du deine erste Aktion ausführst.
- Der Schaden durch Gift-Token ist kumulativ. Wenn du also 3 Gift-Token hast, erleidest du 3 Schaden auf einmal (nicht 3 Mal 1 Schaden nacheinander).
- **Wichtig:** Dieser Schaden wird von deinem Rüstungs-Wert und deinen Ausweichen-Token oder Diener-Token **nicht betroffen**.

Example: *Der Gegner Arachnidra lässt deinen Titan 4 Gift-Token erhalten. Zu Beginn deines Zuges erleidest du also immer 4 Schaden.*

FEUER-SYMBOL

Wenn du dieses Symbol abhandelst, **muss** der Gegner 1 Feuer-Token aus dem gemeinsamen Vorrat erhalten.

Dieses Symbol verursacht selbst **keinen** Schaden. Deshalb wird es von dem Rüstungs-Wert, den Ausweichen-Token und den Diener-Token des Gegners nicht betroffen.



Beispiel: *Dein Titan ist Pyro und du würfelst . Also nimmst du 2 Feuer-Token aus dem gemeinsamen Vorrat und legst sie neben den Gegner.*

FEUER-TOKEN

Solange dein Titan 1 oder mehr Feuer-Token hat, hat er die folgende Fähigkeit:
„Zu Beginn jedes meiner Züge erleide ich 1 Schaden für jeden Feuer-Token, den ich habe. Dann erhalte ich 1 zusätzlichen Feuer-Token. Am Ende jedes Kampfes verliere ich alle meine Feuer-Token."

- Du erleidest diesen Schaden nur einmal, **bevor** du deine erste Aktion ausführst.
- Der Schaden durch Feuer-Token ist kumulativ. Wenn du also 3 Feuer-Token hast, erleidest du 3 Schaden auf einmal (nicht 3 Mal 1 Schaden nacheinander).
- **Wichtig:** Dieser Schaden wird von deinem Rüstungs-Wert und deinen Ausweichen-Token oder Diener-Token **nicht betroffen**.
- Nachdem du den Schaden erlitten hast, erhältst du 1 zusätzlichen Feuer-Token. In deinem nächsten Zug wirst du also noch mehr Schaden erleiden.
- Im Gegensatz zu anderen Status-Token werden diese zwischen den Kämpfen nicht beibehalten. Sie kommen am Ende des Kampfes in den gemeinsamen Vorrat zurück.

Beispiel: *Der Gegner Pyro lässt deinen Titan 2 Feuer-Token erhalten. Zu Beginn deines nächsten Zuges erleidest du also 2 Schaden. Dann erhältst du 1 zusätzlichen Feuer-Token, sodass du in deinem nächsten Zug noch mehr Schaden erleiden wirst, und so weiter.*

SICH HEILEN

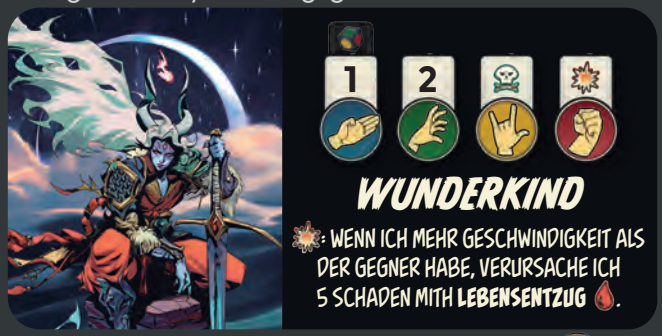
Wenn ein Titan sich heilt, erhält er Lebenspunkt-Token in Höhe der angegebenen Menge. Ein Titan kann den Wert seiner maximalen Lebenspunkte, der in der oberen linken Ecke angegeben ist, **nicht** überschreiten.



Beispiel: *Dein Titan ist Leviathan und hat aktuell 13 Lebenspunkte. Zum Kampfbeginn solltest du dich um 8 heilen. Allerdings beträgt der Wert seiner maximalen Lebenspunkte 16. Deshalb heilst du dich nur um 3.*

SPEZIALFÄHIGKEIT

Wenn du dieses Symbol abhandelst, löst du die Spezialfähigkeit aus, die oben auf deinem Titan mit dem gleichen Symbol angegeben ist.

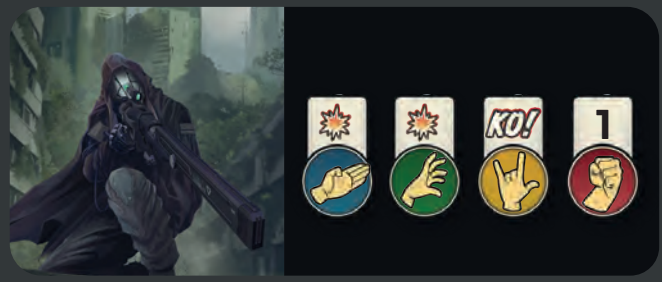


Beispiel: *Dein Titan ist Azurian und du würfelst gegen Hepharion. Das löst seine Spezialfähigkeit aus, die besagt: „Wenn ich mehr Geschwindigkeit als der Gegner habe, verursache ich 5 Schaden mit Lebensentzug.“ Azurian hat mehr Geschwindigkeit als Hepharion, also verursacht er sofort 5 Schaden mit Lebensentzug.*

KO!

Wenn du dieses Symbol abhandelst, wird der Gegner sofort **besiegt**.

Dieses Symbol verursacht selbst **keinen** Schaden. Deshalb wird es von dem Rüstungs-Wert, den Ausweichen-Token und den Diener-Token des Gegners nicht betroffen.

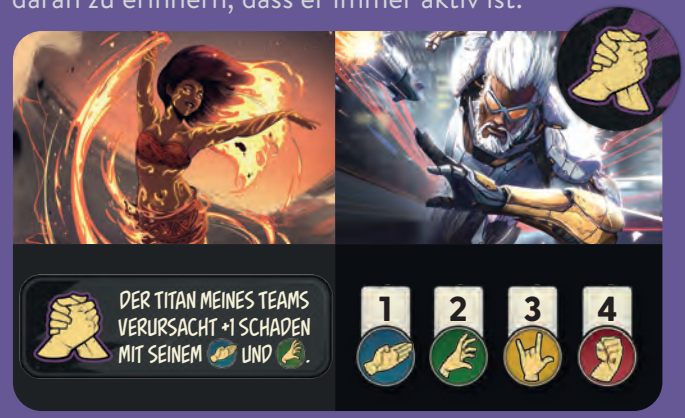


Beispiel: *Dein Titan ist Elite und du würfelst gegen Dämmerklinge, der daher sofort besiegt wird, unabhängig von seinem Rüstungs-Wert von 1.*

TEAMFÄHIGKEIT

Normalerweise sind die Fähigkeiten eines Titans nur aktiv, wenn er sich in der Arena befindet. Einige Titanen haben jedoch eine Teamfähigkeit. Das ist eine Fähigkeit, die **immer aktiv** ist, egal ob sie sich in der **Arena** oder auf der **Bank** befinden.
Sie wirkt sich auf sein **gesamtes Team** aus, einschließlich auf ihn selbst.

Wenn du kämpfst und einen Titan mit einer Teamfähigkeit hast (in der Arena oder auf deiner Bank), nimmst du 1 **Teamfähigkeit-Token** aus dem gemeinsamen Vorrat und legst ihn neben die Arena, um daran zu erinnern, dass er immer aktiv ist.



Beispiel: *Dein Titan in der Arena ist Steelforce. Du hast auch Feuertänzerin auf deiner Bank, die eine Teamfähigkeit hat. Diese Fähigkeit ist immer aktiv und verstärkt Steelforce während des Kampfes.*

STÄRKE-TOKEN

Jeder Stärke-Token auf deinem Titan gibt ihm die folgende Fähigkeit:
„Immer wenn ich Schaden verursache, verursache ich 1 Schaden mehr.“

- Der Schaden durch Stärke-Token ist kumulativ. Wenn du also 2 Stärke-Token hast, erhöht sich der von dir verursachte Schaden um 2 und der Gesamtschaden wird auf einmal verursacht.
- Stärke-Token erhöhen **alle** Arten von Schaden, auch den von besonderen Fähigkeiten, die Schaden direkt verursachen, wie zum Beispiel die von Desperado (siehe unten).

Beispiel: *Dein Titan Desperado hat 2 Stärke-Token von einem anderen Titan, Demon Dave, erhalten. Zum Kampfbeginn wird die Fähigkeit von Desperado ausgelöst. Sie besagt: „Ich verursache 3 Schaden.“ Seine 2 Stärke-Token erhöhen den Gesamtschaden auf 5, der mit einem einzigen Schlag verursacht wird.*

- Ein Effekt, der von vornherein **keinen** Schaden verursacht, wird von Stärke-Token **nicht betroffen**.
- Wenn ein Ultimate mehrere Effekte beinhaltet, werden diese nacheinander abgehandelt und **jeder einzelne** wird separat von Stärke-Token betroffen.



Beispiel: *Dein Titan Feuertänzerin hat 1 Stärke-Token von einem anderen Titan erhalten. Später löst sie ihren Ultimate aus: . Ihr 1 Stärke-Token erhöht den von ihr verursachten Schaden um 1. Somit verursacht ihr 5 Schaden anstatt 4. Dann wird ihr vom Stärke-Token nicht betroffen, da es von vornherein keinen Schaden verursacht. Das Gleiche gilt für ihr zweites .*

Wichtig: Alle oben genannten Regeln gelten auch für passive Fähigkeiten, die zum Beispiel besagen: „Ich verursache +2 Schaden“.

LEBENSENTZUG-SYMBOL

Wenn dein Titan Schaden mit Lebensentzug verursacht, „entzieht“ er dem Gegner Lebenspunkte. Er verursacht also Schaden beim Gegner und heilt sich selbst **gleichzeitig** um dieselbe Menge.



Sonderfälle für Lebensentzug:

- Wenn der Schaden aus irgendeinem Grund erhöht wird, wird auch der Lebensentzug erhöht.
- Wenn der Schaden aus irgendeinem Grund reduziert wird, wird auch der Lebensentzug reduziert.
- Wenn du Lebenspunkte entziehst, kannst du deine maximalen Lebenspunkte **nicht** überschreiten.
- Du kannst dem Gegner **nicht** mehr Lebenspunkte entziehen, als er tatsächlich hat.

Beispiel: *Du solltest 2 Schaden mit Lebensentzug verursachen. Der Gegner hat aber nur noch 1 Lebenspunkt übrig. Deshalb entziehst du ihm nur 1 Lebenspunkt und der Gegner wird besiegt.*

- Wenn dein Würfelwurf durch den Gegner „verhindert“ wird, entziehst du ihm **keine** Lebenspunkte (siehe Abschnitt über „Verhindern“).
- Wenn der Gegner einen Ausweichen- oder Diener-Token benutzt, entziehst du ihm **keine** Lebenspunkte.

VERHINDERN

Einige Titanen haben die Fähigkeit, einen bestimmten Würfelwurf des Gegners zu verhindern. Diese Fähigkeit ist aktiv, solange sich der Titan in der Arena befindet. Wenn ein Würfelwurf verhindert wird, wird er vollständig ignoriert. **Alle** seine Effekte werden also verhindert. Das gilt auch für alle damit verbundenen zusätzlichen Symbole oder Effekte. Bei diesem Würfelwurf passiert **gar nichts** und er kann keine anderen Effekte auslösen.



Beispiel: *Dein Titan Neo-Leonidas hat eine Fähigkeit, die besagt: „Ich verhindere .“ Solange er sich in der Arena befindet, wird er alle Würfelwürfe des Gegners, die sind, verhindern. Die Gegnerin ist Herzdame und sie würfelt . Sie soll also 3 Schaden verursachen und dann eine weitere Aktion ausführen. Allerdings werden alle Effekte dieses Würfelwurfs verhindert. Deshalb verursacht sie keinen Schaden und führt keine weitere Aktion aus.*





SEGEN-/FLUCH-TOKEN

Wenn dein Titan 1 Segen- oder Fluch-Token hat, **würfelst du 2 Würfel anstatt 1**, immer wenn du eine Aktion ausführst. Wenn es ein Segen-Token ist, entscheidest du, welcher Würfel abgehandelt wird. Wenn es ein Fluch-Token ist, entscheidet stattdessen der Gegner. Der andere Würfel wird vollständig ignoriert.

- Wenn du einen **Pasch** würfelst (zum Beispiel: und), handelst du nur 1 Würfel ab und verlierst diesen Token.
- Dein Titan kann nur einen dieser beiden Token haben. Wenn er einen hat und den anderen erhalten würde, verliert er stattdessen den, den er hat. Wenn er einen zweiten vom gleichen Typ erhalten würde, behält er einfach den, den er hat.

Beispiel: *Dein Titan Twilith hat 1 Segen-Token. Du würfelst 2 Würfel: und einen Fehlschlag. Du entscheidest dich, , abzuhandeln, und der Fehlschlag wird vollständig ignoriert. In deinem nächsten Zug würfelst du und . Du handelst also nur 1 ab und verlierst den Segen-Token.*



AKTIONS-SYMBOL

Wenn du dieses Symbol abhandelst, führst du eine weitere Aktion aus. Das heißt, du würfelst nochmal und handelst den Effekt ab.



AKTIONS-TOKEN

Jeder Aktions-Token auf deinem Titan gibt ihm die folgende Fähigkeit:

„In jedem meiner Züge führe ich 1 zusätzliche Aktion aus."



Beispiel: *Dein Titan Hydra hat 2 Aktions-Token. Anstatt also in deinem Zug nur 1 Aktion auszuführen, führst du immer 3 Aktionen aus. Wenn du weitere Aktions-Token erhältst, gelten diese ebenfalls in dem Zug, in dem sie erhalten wurden.*

AUSWEICHEN-TOKEN

Jeder Ausweichen-Token auf deinem Titan gibt ihm die folgende Fähigkeit:

„Wenn ich Schaden erleiden würde, muss ich stattdessen diesen Token verlieren, um keinen Schaden zu erleiden."

- Das ist Pflicht. Du kannst ihn nicht für später aufbewahren. Du **musst** ihn verlieren, wenn du Schaden erleiden würdest.
- Er schützt dich nicht vor Effekten, die keinen Schaden verursachen, zum Beispiel dem KO!-Symbol oder Effekten, durch die du Status-Token erhältst.
- **Ausnahme:** Du kannst ihn **nicht** verlieren, um Schaden zu vermeiden, der durch deine Gift- oder Feuer-Token verursacht wird.



Beispiel: *Der Gegner Fang löst seinen Ultimate aus: . Zuerst würde sein dir 1 Schaden verursachen. Dein Titan, Buzzkill, hat noch 1 Ausweichen-Token übrig. Du musst ihn also verlieren, um den Schaden zu vermeiden. Dann werden die restlichen Effekte abgehandelt: . Du hast keine Ausweichen-Token mehr, also erleidest du den gesamten Schaden aus diesen Effekten.*



DIENER-TOKEN

Jeder Diener-Token auf deinem Titan gibt ihm die folgende Fähigkeit:
„Wenn ich durch Schaden besiegt würde, muss ich stattdessen diesen Token verlieren, um keinen Schaden zu erleiden.“

- Das ist Pflicht, genau wie bei Ausweichen-Token.
- Es schützt dich **nur, wenn** ein einziges Schadensereignis ausreichen würde, um dich zu besiegen.
- Er schützt dich nicht vor Effekten, die keinen Schaden verursachen, zum Beispiel dem KO!-Symbol oder Effekten, durch die du Status-Token erhältst.
- **Ausnahme:** Du kannst ihn **nicht** verlieren, um Schaden zu vermeiden, der durch deine Gift- oder Feuer-Token verursacht wird.

Beispiel: *Der Gegner würde dir 3 Schaden verursachen. Dein Titan Valeria hat noch 2 Lebenspunkte und 2 Diener-Token. Da dieser Schaden tödlich wäre, musst du 1 Diener verlieren, um den Schaden zu vermeiden. Du hast noch 1 Diener-Token übrig.*

SONDERFÄLLE & KLARSTELLUNGEN

SONDERFÄLLE

Was passiert, wenn ein Titan während des Kampfes auf die Bank zurückkehrt?

- Einige Titanen haben diese Fähigkeit (zum Beispiel Glitch).
- In diesem Fall wird sie wieder auf ihre Bank gelegt und heilt sich wieder auf ihre **maximalen Lebenspunkte** (ihre Lebenspunkt-Token kommen in den gemeinsamen Vorrat zurück).
- Sie verliert ihre offenen Upgrade-Karten und ihre aktuelle Wut, wenn vorhanden. Sie behält ihre anderen Token (außer Feuer-Token).
- Der andere Titan bleibt allein in der Arena und **gewinnt den Kampf**, wodurch er wie üblich die Belohnung erhält.



In manchen Fällen werden mehrere Effekte oder Symbole abgehandelt. Sie werden nacheinander in der Reihenfolge abgehandelt, in der sie geschrieben sind.

Beispiel: *Dein Titan ist Pharao. Zum Kampfbeginn handelst du die beiden Effekte nacheinander in der angegebenen Reihenfolge ab. Zuerst erhält der Gegner deinen Fluch-Token. Dann verursachst du 5 Schaden.*



Was passiert mit den restlichen Effekten, die noch nicht abgehandelt wurden, wenn ein Titan besiegt wird?

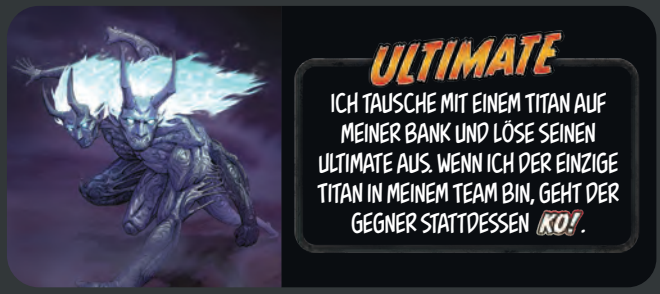
Wenn der Gegner besiegt wird, endet der Kampf sofort. Du handelst keine restlichen Effekte ab.



Example: *Du hast die drei Musketiere und löst den Ultimate aus. Du handelst die 3 Effekte nacheinander ab: , dann , dann . Wenn dein den Gegner bereits besiegt, dann handelst du und nicht ab.*

Was passiert, wenn ein Titan während des Kampfes mit einem anderen Titan tauscht?

- Einige Titanen haben diese Fähigkeit (zum Beispiel Doppelgänger).
- In diesem Fall wird er wieder auf seine Bank gelegt und heilt sich wieder auf seine **maximalen Lebenspunkte** (seine Lebenspunkt-Token kommen in den gemeinsamen Vorrat zurück).
- Er verliert seine aktuelle Wut, wenn vorhanden. Er behält seine anderen Token (außer Feuer-Token).
- Der neue Titan, der die Arena betritt, setzt denselben Kampf mit denselben offenen Upgrade-Karten fort.
- Es ist nicht der Beginn eines neuen Kampfes. Kampfbeginn-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.



Was passiert, wenn beide Titanen gleichzeitig besiegt werden?
Das kommt selten vor. Wenn das passiert, verlieren beide den Kampf und niemand erhält eine Belohnung.

Was passiert, wenn das Deck von Upgrade-Karten leer wird?
Wenn das passiert, mische den Ablagestapel neu, um ein neues Deck zu bilden.

KLARSTELLUNGEN

Wenn irgendeine Menge an Schaden von mehreren Effekten gleichzeitig betroffen würde, handle sie in dieser Reihenfolge ab:

1) Effekte, die den Schaden erhöhen (z. B. Stärke-Token oder passive Fähigkeiten)
2) Verhindern
3) Rüstungs-Wert
4) Effekte, die den Schaden ersetzen (z. B. von Steelforce)
5) Ausweichen- oder Diener-Token



Beispiel 1: *Dein Titan ist Die Vollstrecker und sie haben bereits 1 Rüstungs-Token und 1 Ausweichen-Token erhalten. Die Gegnerin ist Medic Mira. Sie würfelt*  *und würde dir somit 1 Schaden verursachen.*
Dieser Schaden würde sowohl von deinem Rüstungs-Token als auch von deinem Ausweichen-Token betroffen werden. Wenn man diese in der richtigen Reihenfolge abhandelt, stellt sich heraus, dass die Rüstung zuerst abgehandelt wird. Dadurch wird der Schaden von 1 auf 0 reduziert. Daher verlierst du deinen Ausweichen-Token nicht.

Beispiel 2: *Dein Titan Steelforce hat einen anfänglichen Rüstungs-Wert von 0. Er hat aber 1 Rüstungs-Token von einem anderen Titan, Hepharion, erhalten. Deshalb beträgt sein Rüstungs-Wert jetzt 1. Er hat auch einen Effekt, der Schaden ersetzt, sodass er immer nur 1 Schaden erleidet. Die Gegnerin ist die Schankmeisterin. Sie würfelt , also würde sie dir 4 Schaden verursachen. Der Rüstungs-Token wird zuerst abgehandelt und reduziert den Schaden von 4 auf 3. Dann wird dein Ersatzeffekt abgehandelt, sodass du stattdessen nur 1 Schaden erleidest.*



Wenn du einen Effekt abhandelst, der „für jeden“ besagt, zählst du die Anzahl der entsprechenden Objekte und handelst den Effekt dann **auf einmal** als ein einziges Ereignis ab.

Beispiel: *Dein Titan ist Dragonbane und der Gegner hat aktuell 2 Feuer-Token. Zu Beginn deines Zuges wird die Fähigkeit von Dragonbane ausgelöst. Sie besagt: „Ich heile mich um 1 für jeden Feuer-Token auf dem Gegner. Also heilt er sich um 2 auf einmal. Er heilt sich nicht erst um 1 und dann nochmal um 1.*



Wenn mehrere Effekte **gleichzeitig** ausgelöst würden, handelt der Spieler, der gerade am Zug ist (auch als aktiver Spieler genannt), **zuerst** alle seine Effekte in der Reihenfolge seiner Wahl ab. **Dann** tut der andere Spieler das auch für seine Effekte.

Beispiel: *Dein Titan ist Herzdame. Sie hat eine Fähigkeit, die besagt: „Wenn ich einen Fehlschlag würfle, erhalte ich 1 Stärke-Token.“ Der Gegner ist Grinsekatze. Er hat eine Fähigkeit, die besagt: „Wenn der Gegner einen Fehlschlag würfelt, verursache ich 3 Schaden.“ Du bist am Zug und würfelst einen Fehlschlag. Du handelst zuerst deinen Effekt ab, also erhältst du 1 Stärke-Token. Dann handelt der Gegner seinen Effekt ab und verursacht dir 3 Schaden.*

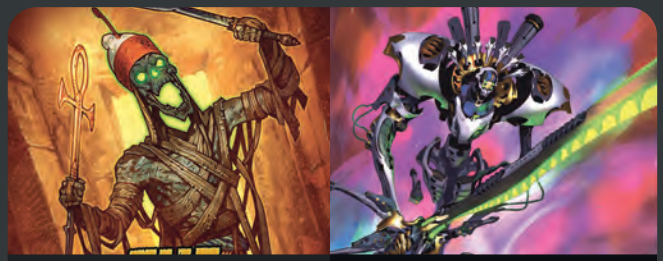
Wenn du würfelst, wird das Ergebnis normalerweise sofort abgehandelt. Allerdings lassen dich manche Effekte das Ergebnis vollständig **ignorieren**. In diesem Fall wird es **nicht** abgehandelt und löst keine weiteren Effekte aus.

Beispiel: *Dein Titan ist Impuls mit der Upgrade-Karte Scharfschütze, die besagt: „Wenn ich einen Fehlschlag würfle, ignoriere ich das Ergebnis vollständig und würfle erneut.“ Der Gegner ist Grinsekatze. Er hat eine Fähigkeit, die besagt: „Wenn der Gegner einen Fehlschlag würfelt, verursache ich 3 Schaden.“ Du bist am Zug und würfelst einen Fehlschlag. Du handelst zuerst deinen Effekt ab, sodass der von dir gewürfelte Fehlschlag vollständig ignoriert wird und du erneut würfelst. Der Gegner sollte danach seinen Effekt abhandeln, kann dies aber nicht, da dein Fehlschlag vollständig ignoriert wurde.*

Hinweis: Das Gleiche gilt für den Würfel, den du aufgrund von Segen-/Fluch-Token vollständig ignorierst.

Wenn während des Spiels ein neuer Titan aufgedeckt wird (z. B. durch den Ultimate der Schankmeisterin oder im Koop-Modus) und dieser eine **„Spielbeginn“**-Fähigkeit hat, wird diese Fähigkeit sofort abgehandelt.

Einige Titanen haben einen Effekt, der ausgelöst wird, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt. In diesem Fall wird dieser ausgelöste Effekt sofort als **Unterbrechung** abgehandelt und wartet nicht, bis ein anderer Effekt zu Ende abgehandelt wurde.



PHARAO

SPIELBEGINN:
ICH ERHALTE 1 **FLUCH**-TOKEN.

KAMPFBEGINN:
WENN ICH 1 **FLUCH**-TOKEN HABE, ERHÄLT DER GEGNER MEINEN **FLUCH**-TOKEN UND ICH VERURSACHE 5 SCHADEN.

GENESIS 1.0

KAMPFBEGINN:
ICH ERHALTE 1 **SEGEN**-TOKEN.

WENN ICH MEINEN **SEGEN**-TOKEN VERLIERE, **HEILE** ICH MICH VOLLSTÄNDIG.

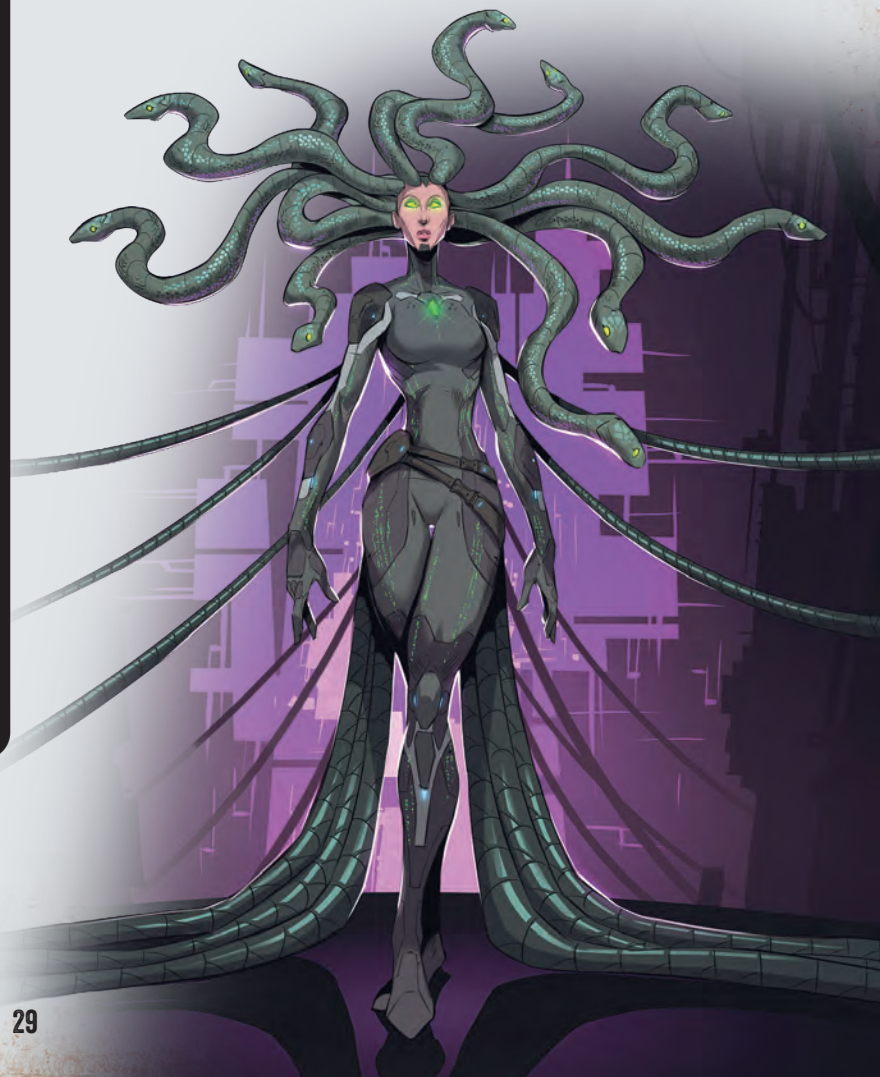
Beispiel: *Pharao gibt seinen eigenen Fluch-Token an Genesis 1.0, wodurch dieser stattdessen seinen Segen-Token verliert. Dies löst einen Effekt aus, der sofort abgehandelt wird: Genesis 1.0 heilt sich vollständig. Nach dieser Unterbrechung wird der Effekt von Pharao zu Ende abgehandelt, also verursacht er 5 Schaden bei Genesis 1.0.*

Wie man Regelfragen im Sinne des Spiels klären soll

In einem Spiel mit so vielen Titanen, von denen jeder einzigartige Fähigkeiten hat, kann es leicht zu unerwarteten Interaktionen kommen.

Das gehört zum Spaß dazu! Wenn ihr während der Partie auf eine knifflige Interaktion stoßt und die Antwort nicht in dieser Spielanleitung findet, empfehlen wir, dass der Besitzer des Spiels eine schnelle Entscheidung trifft. So bleibt der Spielfluss erhalten, was schließlich das Wichtigste ist.

Wenn ihr nach der Partie noch neugierig seid, könnt ihr die offizielle Regel dazu in unserer Online-FAQ nachschlagen.



OPTIONALE REGEL: WETTEN

Die Spieler können sich darauf einigen, das Spiel mit der optionalen Wettregel zu spielen. In diesem Fall wird zwischen *Phase 1: Passen oder Kämpfen* und *Phase 2: Upgrade* eine Wettphase eingefügt.

Phase 1: PASSEN ODER KÄMPFEN
WETTEN
Phase 2: UPGRADE
Phase 3: KAMPF
dann zurück zu ***Phase 1: PASSEN ODER KÄMPFEN***

Spieler, die einen Titan in der Arena haben, nehmen an der *Wettphase* **nicht** teil. Alle anderen Spieler dürfen jetzt Wetten darauf abgeben, welcher Titan den Kampf gewinnen wird.

DEINE WAHL

Jeder Spieler, der nicht kämpft, hat die Wahl. Du kannst entweder:
auf den aktuellen Champion wetten
oder
auf den aktuellen Herausforderer wetten
oder
gar nicht wetten
Wenn du **keine** Upgrade-Karten auf der Hand hast, kannst du **nicht** wetten.

WETTEN ABGEBEN

Um eine Wette abzugeben, nimm den doppelseitigen Champion-/Herausforderer-Token und lege ihn unter deine Hand, mit der Seite nach oben, die den Titan darstellt, auf den du wettest. Dann decken alle Spieler ihre Wetten auf. Gehe zu *Phase 2: Upgrade.*

WETTEN ABHANDELN (am Ende des Kampfes)

Am Ende des Kampfes *(siehe Phase 3: Kampf)* stellt ihr fest, welcher Titan den Kampf gewonnen hat:

- Wenn deine Wette richtig war, **ziehst** du **1 Upgrade-Karte** vom Deck.
- Wenn deine Wette falsch war, musst du **1 Upgrade-Karte** deiner Wahl **abwerfen**.



2-SPIELER-MODUS (1 gegen 1)

Der 1-gegen-1-Modus wird dich auf Zack halten, weil du ständig am Kämpfen bist! Es gelten die folgenden Anpassungen zu den bisherigen Regeln. Die untenstehenden kleinen Änderungen bieten dir dabei mehr taktische Optionen.

SPIELAUFBAU

Gib jedem Spieler 5 Upgrade-Karten auf die Hand (anstatt 4).

TITANEN-DRAFT

Rekrutiere dein Team von Titanen, bis jeder Spieler insgesamt 4 Titanen offen vor sich liegen hat (anstatt 3).

Phase 1: PASSEN ODER KÄMPFEN

In deinem Zug musst du dich immer für **KÄMPFEN** entscheiden und du kannst dich nicht für **PASSEN** entscheiden.

Phase 2: UPGRADE

Keine Änderungen.

Phase 3: KAMPF

Keine Änderungen.

Optionale Regel: WETTEN

In diesem Modus gibt es keine Wetten.



2-GEGEN-2-MODUS

Du bildest mit einem Teammitglied ein Team und ihr spielt gegen 2 andere Spieler. Euer Team entsendet Titanen in die Arena, wo sie gegen die gegnerischen Titanen antreten. Wenn alle Titanen des gegnerischen Teams besiegt werden, gewinnt dein Team das Spiel. Es gelten die folgenden Anpassungen zu den bisherigen Regeln:



SPIELAUFBAU

Setz dich neben dein Teammitglied und gib jedem Spieler 4 Upgrade-Karten auf die Hand. Du darfst deinem Teammitglied deine Karten weder zeigen noch beschreiben, aber ihr dürft euch sonst unterhalten und Strategien besprechen.

TITANEN-DRAFT

Du darfst die Auswahl mit deinem Teammitglied besprechen. Wählt so lange Titanen aus, bis jeder Spieler 3 Titanen hat, und lege deine vor dich hin.

Phase 1: PASSEN ODER KÄMPFEN

In eurem Zug müsst ihr euch immer für **KÄMPFEN** entscheiden und ihr könnt euch nicht für **PASSEN** entscheiden. Wenn euer Titan besiegt wird, muss euer Team einen anderen Titan entsenden. Entscheidet gemeinsam als Team, welchen eurer Titanen ihr in die Arena entsendet.

Phase 2: UPGRADE

Du und dein Teammitglied dürft beide beliebig viele Upgrade-Karten aus euren jeweiligen Händen spielen, um euren Titan zu unterstützen. Sie werden verdeckt gespielt und dann alle gleichzeitig aufgedeckt. Am Ende dieses Kampfes kommen sie wie üblich auf den Ablagestapel.

Phase 3: KAMPF

Alle Teamfähigkeiten der Titanen deines Teammitglieds gelten auch für deine Titanen.

Optionale Regel: WETTEN

In diesem Modus gibt es keine Wetten.

SOLO- & KOOP-MODUS (1–3 Spieler)



Bevor du diesen Modus lernst, solltest du die Basisregeln des Spiels kennen.

Im Solo- oder Kooperativ-Modus spielst du allein oder zusammen mit einem oder mehreren Teammitgliedern gegen ein **gegnerisches Team** von mehreren Titanen. Wenn ihr sie alle nacheinander besiegt, gewinnt ihr das Spiel gemeinsam. Aber Vorsicht: Sie profitieren von **dauerhaften Upgrade-Karten**, die sich nach jedem Kampf **ansammeln** und das Spiel zu einer immer schwierigeren Herausforderung machen. Wenn alle Titanen aller Spieler besiegt werden, verliert ihr das Spiel sofort gemeinsam.

Es gelten die folgenden Anpassungen zu den Basisregeln:

SPIELAUFBAU

Gib jedem Spieler 4 Upgrade-Karten auf die Hand. Du darfst deinen Teammitgliedern deine Karten weder zeigen noch beschreiben, aber ihr dürft euch sonst unterhalten und Strategien besprechen. Lege **nicht** die oberste Karte des Upgrade-Decks verdeckt in die Arena.

Um das **gegnerische Team** zu bilden, nimmst du so viele zufällige Titanen wie in der untenstehenden Tabelle für deine Anzahl der Spieler und den gewünschten Schwierigkeitsgrad angegeben und legst sie als verdecktes Deck bereit.

Anzahl der Spieler / Schwierigkeitsgrad	1	2	3
Leicht	2	4	6
Normal	3	5	7
Schwer	4	6	8
Sehr schwer	5	7	9
Wahnsinnig	6	8	10

Für jeden Titan im gegnerischen Team legst du außerdem **1 zufällige Upgrade-Karte** als separates verdecktes Deck bereit. Dies gilt als die „Hand“ des gegnerischen Teams.

TITANEN-DRAFT

Die Regeln für den Draft bleiben unverändert. Er endet, wenn jeder Spieler insgesamt **3 Titanen** vor sich auf seiner Bank hat.

Phase 1: PASSEN ODER KÄMPFEN

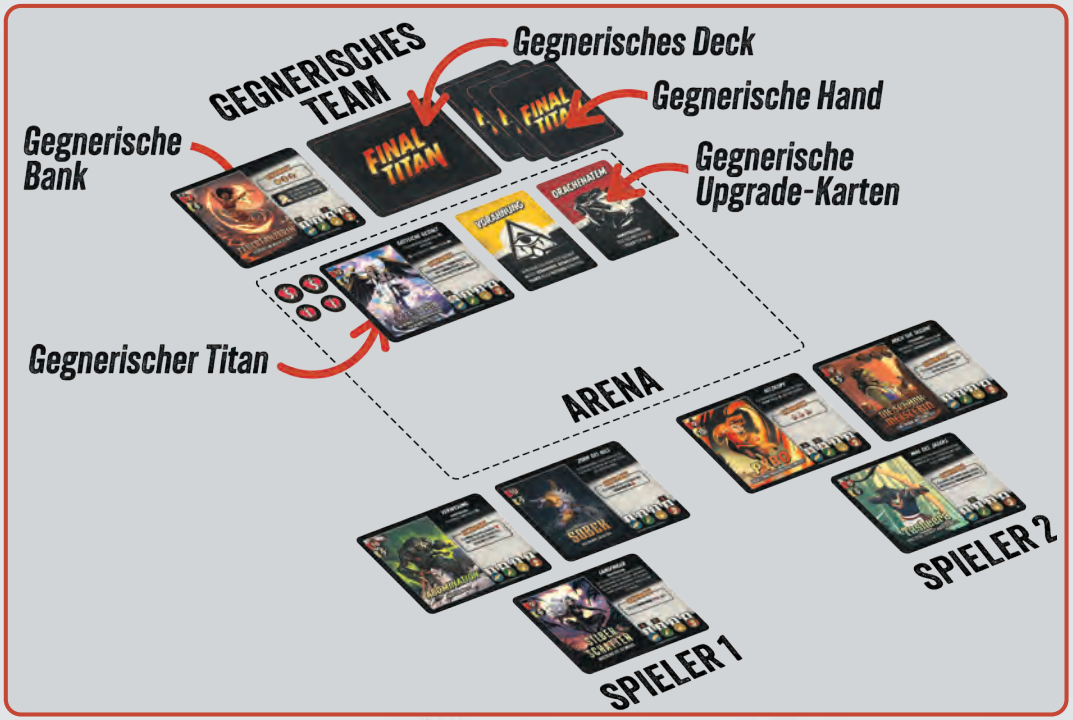
Der erste Champion des Spiels kommt aus dem gegnerischen Team: **Decke die oberste Titanen-Karte auf** und lege sie in die Arena. Decke dann die nächste Titanen-Karte auf und lege sie auf die gegnerische Bank (wenn diese eine Teamfähigkeit hat, gilt sie jetzt als aktiv). Dies wird der nächste Gegner sein, der später die Arena betreten wird. Decke die oberste Upgrade-Karte aus der „Hand" des gegnerischen Teams auf und lege sie neben den gegnerischen Champion, um ihn zu verbessern. Diese Upgrade-Karte wird niemals auf den Ablagestapel kommen. Stattdessen bleibt sie **bis zum Ende des Spiels** aktiv und verbessert jeden Gegner, gegen den ihr kämpfen werdet.

Wenn der aktuelle Champion in der Arena aus dem gegnerischen Team stammt, entscheidet ihr euch **nicht** für **PASSEN** oder **KÄMPFEN**, um zu bestimmen, wer der Herausforderer wird. Stattdessen entscheidest du einfach mit deinen Teammitgliedern, welcher Spieler welchen Titan in die Arena entsendet.

Wenn der aktuelle Champion in der Arena aus dem Team irgendeines Spielers stammt, betritt der nächste Gegner aus der gegnerischen Bank als Herausforderer die Arena. Decke dann erneut die nächste Titanen-Karte des gegnerischen Teams auf und lege sie auf die gegnerische Bank.

Phase 2: UPGRADE

Um eurem Titan zu helfen, den Kampf zu gewinnen, dürfen **alle Spieler** beliebig viele Upgrade-Karten aus ihrer Hand in beliebiger Reihenfolge spielen. Sie werden verdeckt gespielt und dann alle gleichzeitig aufgedeckt. Am Ende dieses Kampfes kommen sie wie üblich auf den Ablagestapel.



Phase 3: KAMPF

Alle Teamfähigkeiten der Titanen deiner Teammitglieder gelten auch für deine Titanen. Wenn du den Kampf gewinnst, ziehst du wie üblich 1 Upgrade-Karte als Belohnung. Zusätzlich deckst du die oberste Upgrade-Karte aus der „Hand“ des gegnerischen Teams auf und fügst sie zu den anderen offenen Upgrade-Karten aller Gegner hinzu. Sie bleibt ebenfalls **bis zum Ende des Spiels** aktiv. Diese dauerhaften Upgrade-Karten **sammeln sich** nach jedem Kampf **an**, sodass jeder Gegner schwieriger zu besiegen ist als der vorherige! Wenn das gegnerische Team nur noch einen Titan übrig hat (für den bevorstehenden letzten Kampf des Spiels), deckst du **alle** restlichen Upgrade-Karten aus der „Hand“ des gegnerischen Teams auf und fügst sie hinzu, anstatt nur eine.

Optionale Regel: WETTEN

In diesem Modus gibt es keine Wetten.

Klarstellungen zum Solo- & Koop-Modus

- Wenn der Gegner eine Entscheidung treffen müsste, wählen die Spieler die Option, die für den Gegner am vorteilhaftesten ist.
- Einige Titanen-Karten und Upgrade-Karten haben ein spezielles Symbol in der unteren rechten Ecke, um anzuzeigen, dass sie vom gegnerischen Team nicht verwendet werden können. Wenn eine solche Karte für das gegnerische Team aufgedeckt wird, wirf sie ab und ersetze sie durch eine andere zufällige Karte aus dem Hauptvorrat.
- Wenn der Gegner auf seine Bank „zurückkehren“ würde, stellt er sich mit den anderen Titanen des gegnerischen Teams in einer Warteschlange an. Sie werden also die Arena in der Reihenfolge der Warteschlange betreten.





KOOP-HERAUSFORDERUNGEN

Um dir den Einstieg in dein Solo- oder Koop-Abenteuer zu erleichtern, haben wir eine Reihe von Herausforderungen erstellt, die du alleine oder mit einem Freund angehen kannst. Bei diesen Herausforderungen kämpft ihr gegen vordefinierte gegnerische Teams und deren Upgrade-Karten. Nutzt diese vordefinierten Titanen und Upgrade-Karten zusammen mit den Regeln für den Solo-/Koop-Modus. So könnt ihr euch leicht mit dem Ablauf des Koop-Modus vertraut machen, bevor ihr zu Solo- oder Koop-Spielen gegen ein zufälliges gegnerisches Team weitergeht.

Bereite die gegnerischen Decks in der Reihenfolge vor, in der die Titanen und Upgrade-Karten unten aufgeführt sind.

FÜR 1 SPIELER:

- **3 Titanen-Karten:** Dämmerklinge, Impuls, Endboss
- **3 Upgrade-Karten:** Draculas Erbe, Trank der Macht, Berserkertrank

FÜR 2 SPIELER:

- **5 Titanen-Karten:** Dämmerklinge, Impuls, Großmeister, Karateka, Endboss
- **5 Upgrade-Karten:** Draculas Erbe, Trank der Macht, Gunst des Hermes, Schattenschritt, Berserkertrank

FÜR 3 SPIELER:

- **7 Titanen-Karten:** Dämmerklinge, Impuls, Großmeister, Karateka, Desperado, Sobek, Endboss
- **7 Upgrade-Karten:** Draculas Erbe, Trank der Macht, Gunst des Hermes, Schattenschritt, Scharfschütze, Basiliskenbiss, Berserkertrank

Weitere Koop-Herausforderungen findest du online

GÖTTERFUNKE-ERWEITERUNG



Freude, schöner Götterfunken!

In dieser wirklich göttlichen Erweiterung bekommst du 15 einzigartige Götter und mythische Titanen sowie eine mächtige neue Art von Upgrade-Karten.
Freue dich auf göttliche Segen – und gefährliche Flüche.

Entfessle legendäre Upgrades!

Legendäre Upgrade-Karten sind an ihren Titan gebunden und entfesseln einzigartige, verheerende Effekte, wenn sie richtig kombiniert werden. Aber Vorsicht: Jeder, der stark genug ist, um sie zu handhaben, kann ihre Kraft für sich nutzen. Entscheide mit Bedacht ... und herrsche wie ein Gott.



Es gelten die folgenden Anpassungen zu den Regeln des Basisspiels:

SPIELAUFBAU

Lege alle legendären Upgrade-Karten als separates Deck zur Seite.

LEGENDÄRE UPGRADE-KARTEN

Ein Titan mit dem Schlüsselwort **„Legendäres Upgrade"** benutzt immer seine dazugehörige legendäre Upgrade-Karte.

Wenn du **„Spielbeginn"**-Fähigkeiten abhandelst, suche die passende legendäre Upgrade-Karte. Dann spiele sie auf diesen Titan. Sie bleibt an ihn gebunden, **bis der Titan besiegt wird**.

Wenn er einen Kampf gewinnt, bleibt sie an ihn gebunden, im Gegensatz zu normalen Upgrade-Karten.

Wenn er besiegt wird, kommt seine legendäre Upgrade-Karte **auf die Hand des Spielers, der den Kampf gewonnen hat**. Sie wird dann wie eine normale Upgrade-Karte behandelt. Sie kann zum PASSEN benutzt werden oder in einem späteren Kampf gespielt werden, um einen anderen Titan zu verbessern, aber wie üblich nur für die Dauer eines Kampfes. Danach wird sie einfach wie eine normale Upgrade-Karte abgeworfen, egal wer diesen Kampf gewinnt.

Wenn sie aus irgendeinem Grund abgeworfen wird, kommt sie zurück ins legendäre Upgrade-Deck.

Erfahre mehr über diese Erweiterung

MINDBUG-ERWEITERUNG



Sie haben die Kontrolle!

Diese Erweiterung enthält 15 einzigartige Titanen-Karten und 10 Upgrade-Karten, die von unserem eigenen Mindbug-Universum inspiriert sind.

Du kannst ihnen nicht entkommen, nicht mal in einem anderen Spiel!

Jede Karte präsentiert eine neue Interpretation der ikonischen Charaktere und Fähigkeiten – perfekt für langjährige Fans und eine spannende Einführung für Neulinge.







Erfahre mehr über diese Erweiterung

MITWIRKENDE

Spieldesign: Christian Kudahl, Richard Garfield

Künstlerische Leitung: Dominik Lorenz

Illustrationen: Fanny Pastor-Berlie, Nicolas (ico) Vallée, Xavier Cuenca, Emanuele Desiati, Jann Kerntke, Yona Saura, Jose Garcia, Vincent Dutrait, Maximilian Gotthold, Alessandro Patria, Daniel Caballero, Denis Martynets, Marie Bergeron, Gabriele Votta

Grafikdesign: Maximilian Gotthold

Spielentwicklung: Dominik Lorenz, Alexandre Guignard, Markus Peschina, Marvin Hegen, Skaff Elias

Spielanleitung: Alexandre Guignard

Korrekturlesen: Jeremy Rozenhart (www.thegamemechanic.ca)

Tiger-Training: Koni Garfield

Testspiele: Aarya Patil, Alexander "Praavikk" Kühn, Alexandru Merza, Anders Klarskov Knudsen, Andreas "Johnyboy" Skjellerup Iversen, Anton Shabat, Arnav Patil, Benedikt Schäfer, Blaise Moody, Bo Stentebjerg-Hansen, Carlo Lorenz, Chet Chamberlain, Dan MacInnes, Daniel Herbert, Emil Grubak Schmalfeldt, Ethan Snyder, Gavin Chamberlain, Johannes Mackenrodt, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Lucie Guignard, Matthieu Guignard, Maximilian Gotthold, Maximilian Leistner, Natali Vestergren, Natasha E., Nate Zumsteg, Oliver Chamberlain, Philipp Kuss, Phu-Vinh Jung, Raúl Bermúdez, Reuben Fries, Romain Lapostolle, Ryan Johnson, Ryan Scherr, Sascha Lorenz, Schuyler Garfield, Stefan Munder, Stephan Heim, Thomas Gentreau, Thomas Schneider, Tim Niggemann, Tino Apostalovski, Toni Lorenz, Ulrike Schneider, Vladimir Minyaev



Deutsche Fassung: Alexandre Guignard, Dominik Lorenz, Markus Peschina, Marvin Hegen, Raúl Bermúdez

WAS MACHEN MEINE TITANEN?

Das ist der **Wert meiner maximalen Lebenspunkte**.

Das ist mein **Geschwindigkeits-Wert**.

Das ist mein **Rüstungs-Wert**. Er reduziert den Schaden, den ich erleide, um die angegebene Menge.

Dieser **Lebenspunkt-Token** neben mir steht für 1 Lebenspunkt.

Ich verursache **Schaden** beim Gegner (hier 4 Schaden).

Ich verursache Schaden mit **Lebensentzug**. Das heißt, ich verursache Schaden beim Gegner und heile mich gleichzeitig um dieselbe Menge, die ich an Schaden verursacht habe.

Der Gegner erhält 1 **Gift**-Token.

Der Gegner erhält 1 **Feuer**-Token.

Ich löse meine **Spezialfähigkeit** aus, die oben auf meiner Karte steht.

Ich führe eine weitere **Aktion** aus (ich würfle nochmal und handle den Effekt ab).

KO! Der Gegner wird sofort **besiegt** (dies wird von Ausweichen/Diener nicht betroffen).

Ich **heile** mich um die angegebenen Menge. Ich kann den Wert meiner maximalen Lebenspunkte nicht überschreiten.

ICH VERHINDERE Wenn der Gegner dieses Symbol gegen mich würfelt, werden alle seine Effekte **verhindert**.

Das ist mein **Wut**-Token. Zum Kampfbeginn liegt er mit der grauen Seite nach oben. Wenn ich Wut würfle, während die graue Seite nach oben liegt, drehe ich ihn auf die farbige Seite und führe eine weitere Aktion aus.

ULTIMATE Wenn ich Wut würfle, während die farbige Seite nach oben liegt, löse ich meinen **Ultimate** für einen starken Effekt aus und drehe ihn dann wieder auf die graue Seite.

Ich erhalte meinen **Ultimative-Form**-Token. Dieser schaltet eine stärkere Dauerfähigkeit frei, die aktiv ist, solange ich im Spiel bleibe.

Meine **Teamfähigkeit** ist immer aktiv, egal ob ich in der Arena oder auf meiner Bank bin. Sie wirkt sich auf mein gesamtes Team aus, einschließlich auf mich selbst.

STATUS-TOKEN

STÄRKE Immer wenn ich Schaden verursache, verursache ich 1 Schaden mehr.

RÜSTUNG Mein Rüstungs-Wert wird um 1 erhöht.

AKTION In jedem meiner Züge führe ich 1 zusätzliche Aktion aus.

SEGEN / FLUCH Ich würfle 2 Würfel anstatt 1. Bei Segen entscheide ich, welcher Würfel abgehandelt wird. Bei Fluch entscheidet stattdessen der Gegner. Wenn ich einen Pasch würfle, verliere ich diesen Token. Ich kann nur 1 Segen- oder Fluch-Token haben. Wenn ich beide hätte, verliere ich stattdessen sofort beide.

AUSWEICHEN Wenn ich Schaden erleiden würde, muss ich stattdessen diesen Token verlieren, um keinen Schaden zu erleiden (Pflicht).

DIENER Wenn ich durch Schaden besiegt würde, muss ich stattdessen diesen Token verlieren, um keinen Schaden zu erleiden (Pflicht).

GIFT Zu Beginn jedes meiner Züge erleide ich 1 Schaden für jeden Gift-Token, den ich habe (dies wird von Rüstung/Ausweichen/Diener nicht betroffen).

FEUER Zu Beginn jedes meiner Züge erleide ich 1 Schaden für jeden Feuer-Token, den ich habe (dies wird von Rüstung/Ausweichen/Diener nicht betroffen). Dann erhalte ich 1 zusätzlichen Feuer-Token. Am Ende jedes Kampfes verliere ich alle meine Feuer-Token.