



SHARDS OF INFINITY

INTO THE HORIZON

REGELN

EINLEITUNG

Die Splitter sind erwacht. Nacht um Nacht flüstern sie in den Träumen der Splittermeister und schüren dadurch die Feuer des Krieges weiter an.

Rez, der trainiert wurde der Korruption durch die Splitter zu widerstehen, beobachtete, wie diese die anderen Anführer immer paranoider und gewalt-samer werden ließen. Er sah, wie deren Truppen wuchsen und die Spannung untereinander greifbar wurde.

Um den bevorstehenden Krieg zu verhindern, blieb ihm nur eine Möglichkeit: Alle Splitter zu vernichten! Rez kanalisierte seine Willenskraft durch sein Karmesinschwert und sandte somit eine Energiewelle über den Planeten, die in den Splittern eine Resonanz erzeugte und sie zum Bersten brachte.

Doch die Fragmente reagierten auf ungeahnte Weise. Durch den langen Kontakt mit den Anführern, ihren Splittermeistern, formten sie monströse Schatten-Abbilder ebendieser. Diese Ingeminex begannen bald, unter den Völkern zu wüten und Chaos und Verwüstung zu verbreiten. Du bist einer dieser Splittermeister und die Zeit drängt. Die Ingeminex töten deine Leute, feindliche Streitkräfte sammeln sich an den Grenzen deiner Stätten und jede Nacht hörst du das durchdringende Flüstern deines Infinity-Splitters im Schlaf.

SHARDS OF INFINITY: INTO THE HORIZON erweitert SHARDS OF INFINITY. Dieses Regelheft beinhaltet nur die neuen Regeln für diese Erweiterung. Die Regeln für das Basis-Spiel findest du im Regelheft zu SHARDS OF INFINITY oder unter: <https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/shards-of-infinity-von-iello/>

SPIELMATERIAL & VORBEREITUNG

60 Karten:

- > 30 schwarzumrandete Karten (zentrale Auslage)
- > 30 Schicksalskarten (lilaarbener Kartenrücken)

Mischt die 30 schwarzumrandeten Karten mit den Karten von SHARDS OF INFINITY. Mischt die 30 Schicksalskarten zu einem separaten Deck. Legt die zentrale Auslage wie üblich aus. Deckt danach 6 Schicksalskarten auf und bildet daraus die Schicksalsauslage.

Lasst zusätzlich etwas Platz für Ingeminex-Karten, falls diese vom Nachziehstapel aufgedeckt werden. Spielt ihr ohne die *Relics-of-the-Future-Erweiterung* und zieht die Karte *Korruption*, legt diese ab und zieht eine Ersatzkarte. Oder entfernt *Korruption* in diesem Fall von vornherein aus dem Stapel.



SCHICKSALE

Schicksalskarten gewähren dir mächtige zusätzliche Effekte. Einmal während des Spiels, sobald du 5 oder mehr erreicht hast, kannst du dir in deinem Zug eine Schicksalskarte aus der Schicksalsauslage nehmen und vor dir auslegen. Du kannst ihren Effekt sofort und bis zum Ende des Spiels nutzen. Du erhältst jedoch nur eine Schicksalskarte auf diese Weise. Also wähle klug!



Wie werden Schicksalskarten deine Entscheidungen beeinflussen?

Eine Schicksalskarte zu erhalten, kostet keine 5 oder 6. Du kannst jederzeit während deines Zuges eine Schicksalskarte erhalten, solange du noch keine ausliegen und mindestens 5 hast. Karten in der Schicksalsauslage werden nicht nachgelegt, jeder weitere Spieler hat also eine kleinere Auswahl.

DIE INGEMINEX

Die Ingeminex wurden aus den Fragmenten der Splitter geboren und verwüsten als monströse Schatten das Land ihrer ehemaligen Meister.

Ingeminex-Karten lauern im Nachziehstapel und warten darauf, aufzutauchen und anzugreifen!

Deckt ihr eine Ingeminex-Karte vom Nachziehstapel auf, legt diese nicht in die zentrale Auslage. Legt die Ingeminex-Karte stattdessen aufgedeckt neben die zentrale Auslage auf einen separaten Platz (und zieht dann eine neue Karte, um die zentrale Auslage aufzufüllen). Die Anzahl gleichzeitig ausliegender Ingeminex-Karten ist nicht beschränkt. Deckt ihr weitere auf, legt diese einfach daneben aus.

Jeder dieser Ingeminex hat seinen eigenen **Angriffs-Effekt**, der am Ende des Zuges ausgelöst wird, in dem er ausgelegt wird. Diese Effekte betreffen alle Spieler, nicht nur denjenigen, der gerade seinen Zug beendet hat.



Nur wer den Ingeminex besiegt, erhält auch dessen Belohnung!

Während deines Zuges kannst du Ingeminex zuweisen, wie auf deren Karte oben rechts abgebildet. Gelingt dir das, hast du diesen Ingeminex zerstört (ähnlich wie du einen gegnerischen Champion zerstörst). Erhalte die Belohnung der Ingeminex-Karte und lege diese dann verdeckt unter den Nachziehstapel. Im Gegensatz zur zentralen Auslage, deckst du keine neue Karte vom Nachziehstapel auf. **Zerstörst du einen Ingeminex im selben Zug, in dem du ihn aufdeckst, wird dessen Angriff nicht ausgelöst.**



F.A.Q.

F: Was passiert, wenn ich die oberste Karte des Nachziehstapels rekrutieren darf (z. B. durch die Schicksalskarte *Dem Splitter trotzen*), diese aber ein Ingeminex ist?

Wird ein Ingeminex aufgedeckt, lege diesen wie üblich aus, er gelangt niemals auf die Hand, den Ablagestapel oder in das Deck eines Spielers. Decke danach weiter Karten vom Nachziehstapel auf, bis du eine Nicht-Ingeminex-Karte aufdeckst und rekrutiere diese (lege weitere Ingeminex hierbei wie üblich aus).

F: Soll ich den *Korruption*-Ingeminex vorher aus dem Spiel entfernen, wenn ich nicht mit den Reliktkarten aus *Relics of the Future* spiele?

Ja. Spielt ihr ohne Relikte, ist es besser, *Korruption* in der Schachtel zu lassen. Alternativ könnt ihr auch, wenn ihr *Korruption* zieht, diese einfach ignorieren, wieder unter den Nachziehstapel legen und eine neue Karte ziehen.



F: Was passiert, wenn ich mit *Duplikantfertiger*, *Legions-Transportschiff* oder *Torwächter der Vergessenheit* die oberste Karte meines Decks aufdecken soll, mein Deck aber leer ist?

Immer, wenn dein Deck leer ist, du aber eine Karte davon ziehen oder vorzeigen musst, mische deinen Ablagestapel und bilde daraus ein neues Deck. Musst du mehr Karten vorzeigen oder ziehen, als dein Deck enthält, zeige bzw. ziehe so viele du kannst und mische erst dann deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck.

F: Wenn ich den *Bosheit*- oder *Leid*-Ingeminex zerstöre, jedoch keine 5 habe, erhalte ich trotzdem eine Schicksalskarte? Falls ja, zählt diese dann als meine einzige Schicksalskarte für dieses Spiel?

Die Belohnungen dieser Ingeminex-Monster gewähren dir eine zusätzliche Schicksalskarte, ungeachtet der Regel, nur eine Schicksalskarte pro Partie zu erhalten. Für diese Belohnungen benötigst du auch keine 5. Sobald du mindestens 5 erreichst, kannst du dir zusätzlich deine reguläre Schicksalskarte für diese Partie nehmen.

F: Wenn ich *Aschenarben* ausspiele und später ihren Effekt kopiere, erhalte ich dann die 3 der Kopie?

Eine Karte zu kopieren ist nicht dasselbe, wie eine Karte auszuspielen. In diesem Fall erhältst du die 3 der Kopie, da die ursprüngliche Karte ausgespielt wurde. Jedoch nicht die 3 der ursprünglichen Karte.

F: Wie funktionieren Schicksals- und Ingeminex-Karten in Kombination mit dem kooperativen Kampagnenmodus der *Shadow-of-Salvation-Erweiterung*?

Diese Karten funktionieren wie im normalen Spiel. Die Ingeminex stellen damit zusätzliche Bedrohungen dar, denen sich euer Kampagnenmodus-Team stellen muss. Aber ihr habt auch die Schicksalskarten zur Verfügung, um euch besser dagegen zu wappnen!

F: Wenn ein anderer Spieler durch meinen Effekt (z. B. *Torwächter der Vergessenheit*) verliert, zählt dies als nicht verhinderter Schaden für Karten wie *Blut für Blut*?

Nein. Verliert ein Spieler durch einen Effekt, zählt dies nicht als zugefügter Schaden. Diese Effekte können darum auch nicht mit reduziert oder verhindert werden.

F: Was passiert, wenn alle übrigen Spieler gleichzeitig unter 1 gehen, z. B. durch das *Schicksal Ketten, die binden*, und das Spiel dadurch endet?

Dann endet das Spiel mit einem Unentschieden.

F: Zählt eine Karte ohne -Kosten, z. B. *Kristall*, *Blaster* oder ein Relikt, als Karte mit geraden oder ungeraden Kosten?

Nein. Karten ohne -Kosten zählen weder als gerade noch ungerade.



GLOSSAR

Angriff: Ein Effekt auf Ingeminex-Karten, der am Ende des Zuges ausgelöst wird, in dem diese Karte ausgelegt wird.

Fraktion: Verbündete und Champions gehören stets einer der 5 großen Fraktionen an: Homodeus, Orden, Nachtschatten, Spektral und Aion.

Relikt: Dies sind mächtige Karten jedes Anführers, die in der *Relics-of-the-Future-Erweiterung* ins Spiel kommen. Du darfst eines deiner beiden Relikte rekrutieren, sobald du 10 erreichst.

Bereitmachen: Dies ist das Gegenteil von Aktivieren. Ein aktivierter Champion wird üblicherweise am Ende deines Zuges wieder zurückgedreht und dadurch für den nächsten Zug bereitgemacht. Ein Effekt, der dich einen Champion bereitmachen lässt, dreht den Champion schon während deines Zuges wieder zurück und erlaubt dir, ihn erneut zu aktivieren.

Belohnung: Zerstörst du einen Ingeminex, indem du ihm soviel zuweist, wie rechts oben auf seiner Karte angegeben, erhältst du dafür den als Belohnung genannten Effekt.

Verzerren: Verzerren erlaubt dir, einen Verbündeten aus der zentralen Auslage schnellausszuspielen, ohne dafür bezahlen zu müssen. Dadurch kannst du auch Verbündete schnellausspielen, mit denen das normalerweise nicht geht. Spielst du auf diese Weise einen Verbündeten schnell aus, lege ihn wie üblich am Ende deines Zuges unter den Nachziehstapel.

IMPRESSUM

Autor *Into the Horizon*: Justin Gary
Leitender Redakteur: Jason Zila

Redaktion/Entwicklung: Gary Arant, Jared Saramago, Ryan Sutherland, Mataio Wilson

Projektleitung: Gary Arant, Mataio Wilson

Grafik-Design: Denver Miller III, Jessica Eyler, Kris Aubin

Illustrationen: Aaron Nakahara, Peter Klijn, Rod Mendez

Entwicklung: Justin Gary, George Rockwell III

Thematische Texte: George Rockwell III

Deutsche Bearbeitung:
Redaktion: Jens Bischoff, Grafik: Sabine Kondirolli

© 2018 Stone Blade Entertainment
© 2023 IELLO SAS für die lokalisierte Version
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, Frankreich
www.iello.com

Hergestellt in Jiaxing, China durch Whatz Games

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erststungsgefahr! **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers d'étouffement. **AVVERTENZE!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.