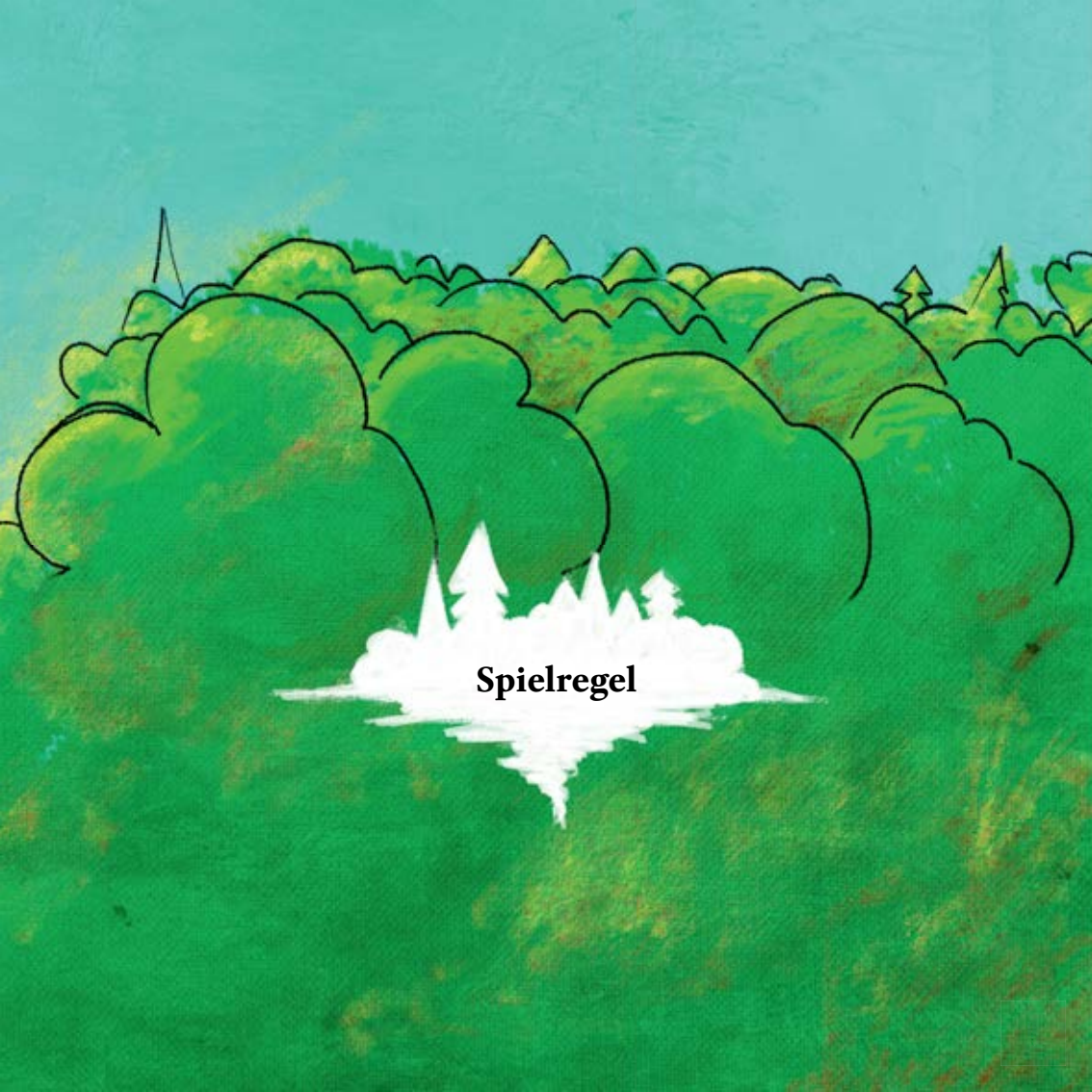


Spielregel

Spielziel	Seite 4
Spielmaterial	Seite 5
Einführungsspiel	Spielaufbau Seite 6
	Das Gefecht Seite 8
	Ende der Partie Seite 12
	Team-Variante Seite 13
Fortgeschrittenenspiel	Phase 1: Die Mobilsierung Seite 14
	Phase 2: Das Gefecht Seite 17
	Ende der Partie Seite 17
	Team-Variante Seite 16
	Schwierigkeit anpassen Seite 17
Kartenübersicht	Verwüsterkarten Seite 18
	Sylvankarten Seite 20
Erweiterungen	1 - Heldentaten und Verrat Seite 24
	2 - Die Elemente Seite 28
	3 – Der Verwüster! Seite 30

DER GROSSE WALD DES ONIVERSUMS IST IN GEFAHR!

Der Verwüster, ein furchterregendes Feuerwesen, hat eine unaufhaltsame Armee an Feuer-Elementaren erschaffen. Auf ihrem Weg versengen sie alles Leben und hinterlassen eine Spur aus Asche. Sie marschieren stetig voran mit nur einem Ziel: Das Herz von Sylvion! Als einziger Wächter des Waldes musst du diesen feurigen Invasoren Einhalt gebieten! Stelle die Verteidigung des Waldes zusammen und setze sie zum richtigen Zeitpunkt ein, um die bedrohlichen Flammen zu löschen und den Wald des Oniversums zu retten!

SPIELZIEL

Sylvion kann allein oder kooperativ als Team zu zweit gespielt werden.

Du versuchst, den Verwüster davon abzuhalten, dem Wald zu viel Schaden zuzufügen. Schaffst du es, dem Ansturm des Verwüsters zu widerstehen? Nur wenn du dessen letzten Ansturm überstehst und der Wald noch bei voller Gesundheit ist, hast du gewonnen. Fällt die Gesundheit des Waldes jemals unter null, verlierst du die Partie sofort.

Nutze deine Sylvankarten effizient (lat. silva heißt Wald), um den Plan des Verwüsters aufzudecken und seinem feurigen Ansturm standzuhalten.

DIESE SPIELREGEL BESTEHT AUS 3 TEILEN

1. Einführungsspiel: „Pflanze den Samen“

Für deine erste Partie empfehlen wir, mit reduzierten Regeln den Wald zu verteidigen. So kannst du schneller einsteigen und lernst dabei die Grundmechaniken von Sylvion.

2. Fortgeschrittenenspiel: „Die Belagerung“

Hier erfährst du die kompletten Regeln des Grundspiels von Sylvion (Rekrutierung und Mobilisierung). Dabei stellst du dir deinen Verteidigungsstapel selbst zusammen und lernst neue, fortgeschrittene Karten kennen.

3. Erweiterungen

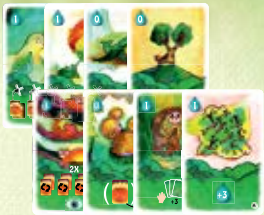
Dem Spiel liegen 3 Erweiterungen bei: „Heldentaten und Verrat“, „Die Elemente“ und „Der Verwüster“. Alle bereichern das Grundspiel um neue Bestandteile und Siegbedingungen und erhöhen den Schwierigkeitsgrad. Du kannst die Erweiterungen einzeln oder zusammen verwenden.

SPIELMATERIAL

64
SYLVAN-
KARTEN

16 FONTÄNEN
4x Stärke 1
4x Stärke 2
4x Stärke 3
4x Stärke 4

16 BÄUME
4x Gesundheit 1
4x Gesundheit 2
4x Gesundheit 3
4x Gesundheit 4



32 TIERE
4x 8 unterschiedliche Tiere

64
VERWÜSTER-
KARTEN

32 ELEMENTARE
8x Stärke 0
8x Stärke 1
8x Stärke 2
8x Stärke 3

32 VERSTÄRKUNGEN
8x Auflodern
8x Samum (Sandsturm)
8x Austrocknen
8x Demobilisieren

1
VERWÜSTER-
FIGUR

(Rückseite)

16 LODERNDE ELEMENTARE
6x Stärke 2
10x Stärke 3
16x Stärke 4
(jeweils auf der Rückseite)

(Rückseite)

12 WALDRANDKARTEN
(mit gesunder und
verwüsteter Seite)

32 ERWEITERUNGSKARTEN
(siehe Erweiterungen,
Seite 24 und 28)

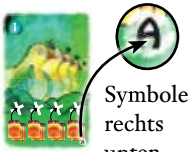
EINFÜHRUNGSSPIEL: „PFLANZE DEN SAMEN“

ÜBERBLICK UND SPIELAUFBAU

Die Sylvankarten: Sie repräsentieren alle lebendigen Aspekte (Tiere und Pflanzen) des Waldes, die sich gemeinsam der Armee des Verwüsters entgegenstellen. Setze sie weise ein, um den Sieg davonzutragen!

Sylvan-karten

Lege für deine erste Partie alle Sylvankarten, die in der rechten unteren Ecke ein (Fortgeschrittenenspiel) oder (Erweiterung 1) haben, in die Schachtel zurück.



Symbole rechts unten

Mische die übrigen 24 Sylvankarten und lege sie als verdeckten Verteidigerstapel bereit.

Die Verwüsterkarten: Sie bilden die Armee und den Nachschub des Verwüsters, die er aussendet, um den Wald dem Erdboden gleichzumachen.

Lege ebenso für deine erste Partie alle Verwüsterkarten, die in der rechten unteren Ecke ein (Fortgeschrittenenspiel) oder (Erweiterung 2) haben, in die Schachtel zurück.

Verwüster-karten

Mische die übrigen 48 Verwüsterkarten und lege sie für den Aufbau der Lichtung bereit.

Die Lichtung

1) Bilde aus den Verwüsterkarten 4 gleich große verdeckte Verwüsterstapel zu je 12 Karten. Lege sie untereinander an den rechten Rand der Lichtung (siehe Seite 7).

Waldrand-karten: gesund

2) Verteile die 12 Waldrandkarten entlang der anderen 3 Ränder der Lichtung (siehe Seite 7), sodass diese ein Feld in der Größe von 4x4 Karten umranden. Lege dabei die Waldrandkarten so aus, dass 6 davon ihre **gesunde Seite** zeigen, die anderen 6 ihre **verwüstete Seite**.

verwüstet

3) Das Feld in der Größe von 4x4 Karten, das von Waldrandkarten und Verwüsterstapeln umrandet wird, ist die **Lichtung**. Auf dieser wirst du deine Verteidigung spielen und werden sich die Verwüsterkarten bewegen.

Die Waldrandkarten bilden die Abgrenzung der Lichtung und zeigen die Gesundheit des Waldes an.

Im Laufe der Partie musst du für jeden erlittenen Schadenspunkt 1 Waldrandkarte von der gesunden auf die verwüstete Seite drehen. Erleidet der Wald mehr Schadenspunkte als noch gesunde Waldrandkarten ausliegen, hast du sofort verloren. Darüber hinaus müssen am Ende der Partie ALLE Waldrandkarten ihre gesunde Seite zeigen, sonst gilt die Partie ebenfalls als verloren.

Die verwüsteten Seiten der Waldrandkarten zeigen Zahlen von 1 bis 4. Ignoriere diese Zahlen im Einführungsspiel.

4) Lege die lodernden Elementare in Reichweite. Sie werden im Laufe des Gefechts benötigt.

Vorderseite **Rückseite**

Ziehe 8 Karten vom Verteidigerstapel und nimm sie auf die Hand.

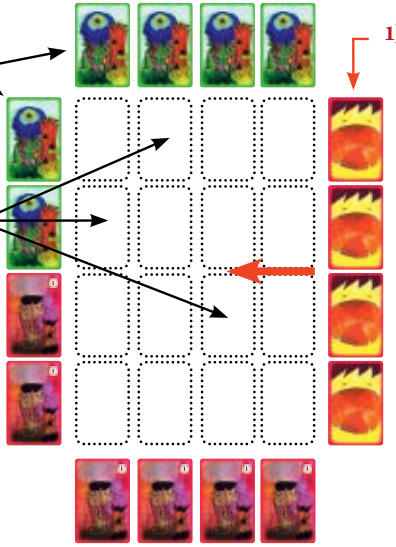
Jetzt kann es losgehen!

DIE LICHTUNG

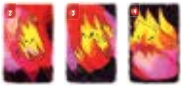
2) Waldrandkarten (6 gesund, 6 verwüstet)

1) 4 Verwüsterstapel

3) Die Waldrandkarten und Verwüsterstapel umgeben die Lichtung (4x4 Felder). Auf diesen 16 Feldern spielst du Fontänen und Bäume und bewegen sich die Elementare.



4) Lodernde Elementare



DAS GEFECHT

Die Gefechtsphase wird in Runden gespielt. Jede davon besteht aus 4 Schritten:

1. **Decke Verwüsterkarten auf**
2. **Bewege Elementare**
3. **Sorge für Nachschub**
4. **Verteidige den Wald**

1. DECKE VERWÜSTERKARTEN AUF

Decke die oberste Karte von jedem Verwüsterstapel auf und lege sie offen auf ihren Stapel.

Es gibt 2 Arten von Verwüsterkarten: **Elementare** und **Verstärkungen**.

Elementare

Stärke 1

Diese Feuerwesen werden vom Verwüster ausgesandt, um den Wald niederzubrennen. Jede Runde bewegen sie sich unaufhaltsam auf den Waldrand zu (das 5. Feld jeder Reihe der Lichtung).

Sobald ein Elementar den Waldrand erreicht, fügt es dem Wald Schaden in der Höhe seiner Stärke zu.

Verstärkungen

Diese Karten stehen für die finsteren Pläne und Winkelzüge des Verwüsters, die seine Armee stärken und die Verteidiger schwächen. Verstärkungen musst du zu Rundenbeginn, unmittelbar nach dem Aufdecken ausführen und dann abwerfen. Deckst du in derselben Runde mehrere Verstärkungen auf, führe sie in alphabetischer Reihenfolge anhand ihrer Buchstaben (rechts oben) aus. Im Einführungsspiel gibt es die Verstärkungen Auflodern und Samum.

Auflodern (C)

Ersetze jedes normale Elementar auf der Lichtung und auf den Verwüsterstapeln durch ein loderndes Elementar.

Ersetze normale Elementare der Stärke 3, 2 bzw. 1 durch lodernde Elementare, die um 1 stärker sind (Stärke 4, 3 bzw. 2). Ersetze Elementare der Stärke 0 durch lodernde Elementare der Stärke 4!

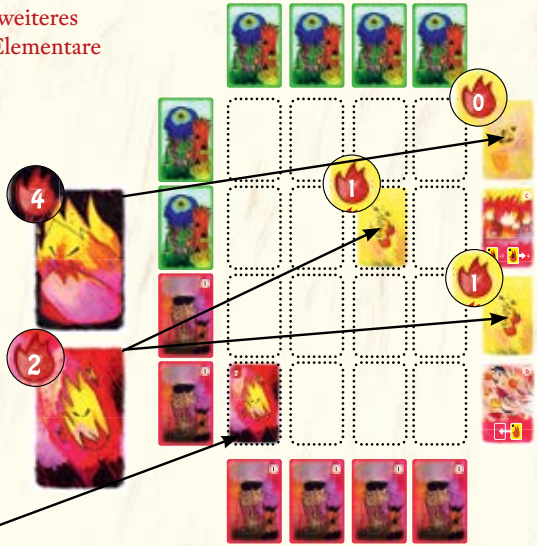
Wirf die Auflodern-Karte anschließend ab.

Hinweis: Lodernde Elementare sind gegen weiteres Auflodern immun. Liegen keine normalen Elementare aus, wirf die Auflodern-Karte ab.

Ersetze dieses Stärke-0-Elementar durch ein loderndes Elementar der Stärke 4.

Ersetze jedes Stärke-1-Elementar durch ein loderndes Elementar der Stärke 2.

Lodernde Elementare sind nicht von Auflodern betroffen.



Wichtiger Hinweis: Du behandelst lodernde Elementare wie normale Elementare. Bezieht sich eine Regel auf Elementare, sind lodernde Elementare eingeschlossen. Einzige Ausnahme: Lodernde Elementare sind nicht von Auflodern betroffen.

Samum (D)

Bewege jedes Elementar auf der Lichtung und auf den Verwüsterstapeln um 1 Feld nach links.

Wirf den Samum anschließend ab.

Hinweis: Du musst jedes Elementar (egal ob normal oder lodernd) für jeden Samum, den du in dieser Runde aufgedeckt hast, um 1 Feld nach links bewegen. Liegen keine Elementare aus, wirf den Samum ab.

2. Bewege Elementare

Bewege jedes Elementar auf der Lichtung und auf den Verwüsterstapeln um 1 Feld nach links (selbst wenn es bereits durch Samum(e) bewegt wurde).

Sobald ein Elementar den Waldrand (das 5. Feld der Reihe) erreicht, fügt es dem Wald Schaden in der Höhe seiner Stärke zu. Drehe für jeden erlittenen Schadenspunkt 1 Waldrandkarte von der gesunden auf die verwüstete Seite. Musst du eine Karte auf die verwüstete Seite drehen, wenn bereits alle verwüstet sind, **hast du sofort verloren**. Wirf dann das Elementar ab.

Im Beispiel auf Seite 11 bewegt sich ein Elementar der Stärke 3 auf das 5. Feld (Waldrand). Du musst 3 Waldrandkarten auf die verwüstete Seite drehen und wirfst das Elementar ab.

Bewegst du ein Elementar auf einen Baum oder eine Fontäne, kommt es zum Kampf (siehe Seite 11).

3. Sorge für Nachschub

Ziehe die 3 obersten Karten vom Verteidigerstapel auf die Hand. Ist er leer, mische die Karten im Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Verteidigerstapel. Ziehe davon die fehlenden Karten.

Im Verteidigerstapel findest du 3 Arten von Sylvankarten: Tiere, Bäume und Fontänen.

Karten auf deiner Hand kannst du in Schritt 4 ausspielen.

Tiere

Die Tiere leisten ihren Beitrag zur Verteidigung ihres Heimatwaldes. Jedes Tier bringt hierfür seine einzigartige Fähigkeit mit. Führe den Effekt der Karte unmittelbar nach dem Ausspielen aus und wirf die Karte anschließend ab.

Die Tiere aus dem Einführungsspiel werden auf Seite 22 beschrieben.

Bäume

Diese Karten zeigen die wunderliche Flora, die du in Sylvion (dem Wald des Oniversums) findest. Bäume haben am Ende der Partie eine heilende Wirkung auf deinen Wald. Bäume spielst du auf freie Felder der Lichtung.

Addiere am Ende der Partie, nach dem letzen Ansturm (siehe Seite 12), die Gesundheit aller Bäume auf der Lichtung und drehe dieselbe Anzahl an Waldrandkarten von der verwüsteten auf die gesunde Seite.
Erinnerung: Um zu gewinnen, müssen alle Waldrandkarten ihre gesunde Seite zeigen.

Fontänen

Diese Karten zeigen Wasserwälle, die die furchterregenden Feuer der Elementare neutralisieren können. Fontänen spielst du auf freie Felder der Lichtung. Platziere sie weise und schütze mit ihnen den Waldrand und die Bäume.

Kampf

Bevor du im nächsten Schritt deine Sylvankarten ausspielst, solltest du wissen, wie der Kampf zwischen den Sylvan- und Verwüsterkarten funktioniert. Wie oben erwähnt, kommt es zum Kampf, sobald sich ein Elementar auf ein Feld mit einem Baum oder einer Fontäne bewegen würde.

Vergleiche die Stärkewerte beider am Kampf beteiligten Karten. Die Karte mit kleinerem Wert wird besiegt. Wirf sie auf ihren entsprechenden Ablagestapel (Sylvan- bzw. Verwüsterkarten). Gewinnt das Elementar, führe dessen Bewegung zu Ende, sodass es den vorherigen Platz der abgeworfenen Verteidigerkarte einnimmt. Gewinnt deine Fontäne, so verbleibt die Karte auf ihrer Position. Bei Stärkegleichstand sind beide Karten besiegt und werden abgeworfen.

Im Beispiel rechts bewegt sich ein Stärke-4-Elementar auf eine Stärke-2-Fontäne und es kommt zum Kampf. Das stärkere Elementar besiegt die Fontäne und nimmt deren Platz auf der Lichtung ein.

Hinweis: Wann immer du eine besiegte Fontäne aus der Lichtung abwirfst, ziehst du sofort 1 Karte vom Verteidigerstapel. Weitere Informationen zu den Sylvankarten findest du auf Seite 20.

4. Verteidige den Wald

Du darfst so viele deiner Handkarten ausspielen, wie du bezahlen kannst.

Die Kosten für das Ausspielen einer Karte findest du im Wassertropfen in der linken oberen Ecke. Du bezahlst, indem du für die Karte so viele andere Handkarten abwirfst, wie dort angegeben sind.

Einige Karten haben Kosten von 0. Du darfst sie ausspielen, ohne andere Karten abzuwerfen.

Am Ende dieses Schrittes darfst du höchstens 10 Karten auf der Hand haben. Wirf überzählige Karten ab.

Ende der Partie

Hast du die letzte Karte der 4 Verwüsterstapel aufgedeckt, beginnt die letzte Runde. Führe alle 4 Schritte (Verwüsterkarten aufdecken, Elementare bewegen, für Nachschub sorgen und Wald verteidigen) aus und **halte im Anschluss dem letzten Ansturm stand**.

Letzter Ansturm

Befinden sich noch Elementare auf der Lichtung, bewege sie Schritt für Schritt nach links, bis sie entweder im Kampf besiegt werden oder den Waldrand (das 5. Feld der Reihe) erreichen und dort Schaden verursachen. Musst du hierbei mehr Waldrandkarten auf die verwüstete Seite drehen, als du noch gesunde Karten hast, hast du verloren.

Überlebt der Wald den letzen Ansturm, betrachte die Bäume in der Lichtung. Drehe für jeden Baum so viele verwüstete Waldrandkarten auf ihre gesunde Seite, wie unten auf der Baumkarte angegeben ist. Sind jetzt alle Waldrandkarten gesund, konntest du Sylvion erfolgreich verteidigen und vom Angriff regenerieren. Du hast gewonnen!

TEAM-VARIANTE

Die Regeln für das Spiel zu zweit entsprechen bis auf folgende Anpassungen denen des Solospiels:

Beide ziehen beim Spielaufbau nur **je 6 Karten** auf die Hand.

In jeder Runde kann nur 1 Person Karten ausspielen und nachziehen. Die andere Person **muss** jedoch aus ihrer Hand die Karten entsprechend der Kosten abwerfen.

Ihr wechselt euch rundenweise wie folgt ab:

Runde 1: Person A ist dran und deckt Verwüsterkarten auf, bewegt Elementare, sorgt für Nachschub (Person A zieht 3 Karten) und verteidigt den Wald (Person A spielt Karten, Person B bezahlt die Kosten).

Runde 2: Person B ist dran und deckt Verwüsterkarten auf, bewegt Elementare, sorgt für Nachschub (Person B zieht 3 Karten) und verteidigt den Wald (Person B spielt Karten, Person A bezahlt die Kosten).

Runde 3: Person A ist erneut dran.

...

Sprecht euch zu Beginn der Partie ab, wieviel Kooperation ihr zulasst:
Reine Logistik: Eure Handkarten liegen offen aus und ihr sprecht euch ab, wann und wie ihr welche Karten spielt bzw. abwerft;

oder

Totale Funkstille: Es gibt keinen Informationsaustausch über eure Handkarten und ihr trefft Entscheidungen nur basierend auf der Beobachtung der Aktionen eures Gegenübers.

FORGESCHRITTENENSPIEL

1. Mische die 2 neuen Arten von Verwüsterkarten (Demobilisieren und Austrocknen) in den Verwüsterstapel. Diese Karten werden auf Seite 19 erläutert. Da der Verwüsterstapel nun 16 Karten mehr hat, dauert das Gefecht 16 anstatt 12 Runden.

2. Mische die 4 neuen Sylvankarten (Hirsch, Eichhörnchen, Tauben und Fische) in den Verteidigerstapel.

3. Führe vor Beginn des Gefechts die Phase Mobilisierung (siehe unten) aus, in der du aus den 64 Sylvankarten deinen Verteidigerstapel zusammenstellst. Da sich der Stapel dadurch jedes Mal anders zusammensetzt, gleicht keine Partie der anderen.

4. Wann immer dein Verteidigerstapel im Laufe des Gefechts leer wird, musst du eine Demobilisierung ausführen und 1 oder 2 Sylvankarten in die Schachtel zurücklegen (siehe Seite 17).

PHASE 1: DIE MOBILISIERUNG

Wähle über mehrere Runden hinweg Sylvankarten aus, und bilde aus ihnen den bestmöglichen Verteidigerstapel.

Decke dafür Karten auf und bilde so 4 Rekrutierungskolonnen.

Anschließend wählst du stets 1 Kolonne und fügst deren Karten deinem Verteidigerstapel hinzu. Überlege gut, denn am Ende jeder Runde desertieren die Rekruten einer zufällig bestimmten Kolonne und du musst deren Karten in die Schachtel zurücklegen.

MOBILISIERUNGSAUFBAU

Mische die 64 Sylvankarten des Grundspiels (24 aus dem Einführungsspiel und 40 aus dem Fortgeschrittenenspiel (A)) zu einem Rekrutierungsstapel.

Mische die 12 Waldrandkarten mit der gesunden Seite nach oben und lege sie als Deserteurstapel bereit.

MOBILISIERUNG

Die Mobilisierung erfolgt über mehrere Runden.
Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Schritten:

1. **Einberufung**
2. **Rekrutierung**
3. **Einberufung**
4. **Fahnenflucht**

1. Einberufung

Ziehe für jede der 4 Rekrutierungskolonnen von links nach rechts 1 Karte vom Rekrutierungsstapel und lege sie in die Kolonne (auch falls die Kolonne vorher leer war).

Wichtig: In Kolonnen, in denen bereits 4 Karten liegen, legst du keine weitere, sondern überspringst sie einfach.

2. Rekrutierung

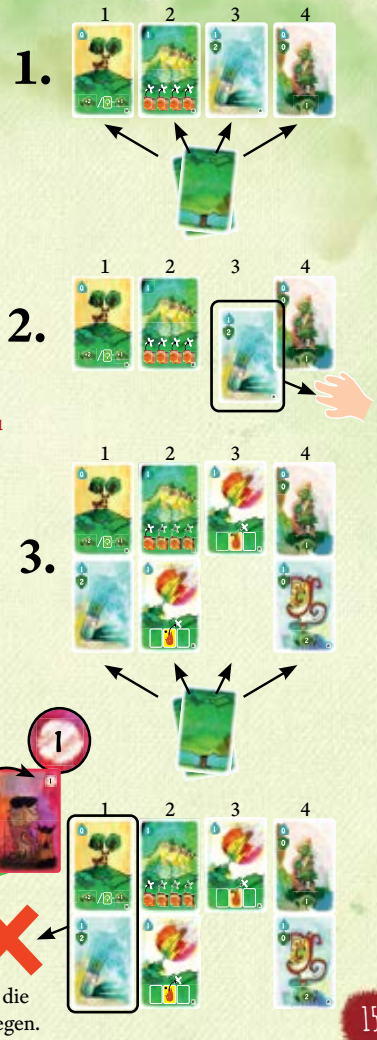
Wähle eine der 4 Kolonnen und füge alle darin enthaltenen Karten deinem Verteidigerstapel hinzu.

3. Einberufung

Wie Schritt 1 oben.

4. Fahnenflucht

Decke die oberste Karte vom Deserteurstapel auf: Die Zahl auf der verwüsteten Seite der Waldrandkarte gibt an, welche Kolonne Fahnenflucht begeht. Lege alle Karten dieser Kolonne in die Schachtel zurück.



Zurück in die Schachtel legen.

ENDE DER MOBILISIERUNGSPHASE

Die Mobilisierungsphase kann auf 2 Arten enden:

- Du deckst die 12. und letzte Karte des Deserteurstapels auf. Beende die Mobilisierungsphase sofort und lege alle noch ausliegenden Karten und den übrigen Rekrutierungsstapel zurück in die Schachtel.
- Du deckst die letzte Karte des Rekrutierungsstapels auf. Fahre mit der Mobilisierung fort (überspringe alle Einberufungsschritte). Deckst du eine Karte vom Deserteurstapel auf, und die zur Zahl gehörige Kolonne ist leer, beende die Mobilisierungsphase sofort und lege alle noch ausliegenden Karten zurück in die Schachtel.

TEAM-VARIANTE

Spielt die Gefechtsphase wie auf Seite 13 beschrieben. In der Mobilisierungsphase erstellt ihr einen gemeinsamen Verteidigerstapel. Wechselt euch dabei bei der Wahl der Kolonne wie folgt ab:

Einberufung/Rekrutierung (Person A wählt)/Einberufung/Fahnenflucht

Einberufung/Rekrutierung (Person B wählt)/Einberufung/Fahnenflucht

Einberufung/Rekrutierung (Person A wählt)/Einberufung/Fahnenflucht
...

PHASE 2: DAS GEFECHT

SPIELAUFBAU

Mische den Verteidigerstapel (alle rekrutierten Karten aus Phase 1). Ziehe 8 Karten auf die Hand.

Mische alle 64 Verwüsterkarten und bilde daraus 4 Stapel zu je 16 Karten.

Baue die Lichtung wie für das Einführungsspiel auf (Seite 7). Änderung: Alle 12 Waldrandkarten müssen die gesunde Seite zeigen.

DAS GEFECHT

Die Regeln folgen denen des Einführungsspiels mit der folgenden Ausnahme: Wann immer der Verteidigerstapel leer ist und du eine Karte ziehen musst, führe sofort eine Demobilisierung aus.

DEMOBILISIERUNG

Führe 1 der folgenden 2 Aktionen aus:

a) Wähle 2 Karten vom Ablagestapel für Verteidigerkarten und lege sie zurück in die Schachtel. Mische dann den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Verteidigerstapel.

b) Mische den Ablagestapel für Verteidigerkarten und bilde daraus einen neuen Verteidigerstapel. Decke dann die oberste Karte auf und lege sie zurück in die Schachtel.

ENDE DER PARTIE

Wie im Einführungsspiel.

SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Ist dir die Verteidigung von Sylvion zu einfach, kannst du mit diesen Änderungen den Schwierigkeitsgrad erhöhen.

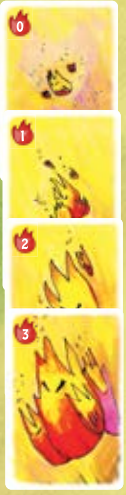
Spielaufbau: Drehe 3, 6 (wie im Einführungsspiel) oder 9 Waldrandkarten auf die verwüstete Seite.

Gefecht: Ziehe im Schritt 3: „Sorge für Nachschub“ immer nur 2 Karten (statt 3).

VERWÜSTERKARTEN

Es gibt 2 Arten von Verwüsterkarten: **Elementare** und **Verstärkungen**.

ELEMENTARE



Diese Feuerwesen werden vom Verwüster ausgesandt, um den Wald niederzubrennen.

Sie verbleiben auf der Lichtung, bis sie im Kampf besiegt werden oder bis sie den Waldrand erreichen. In jeder Runde bewegst du sie in Schritt 2 um 1 Feld nach links.

Bewegst du ein Elementar auf eine Fontäne oder einen Baum, kommt es zum Kampf.

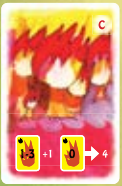
Sobald du ein Elementar auf das 5. Feld seiner Reihe (Waldrand) bewegst, fügt es dem Wald Schaden in der Höhe seiner Stärke zu. Drehe für jeden verursachten Schadenspunkt 1 Waldrandkarte auf ihre verwüstete Seite und wirf das Elementar anschließend ab.

Es gibt je 8 Elementare in den Stärken 0, 1, 2 und 3.

Hinweis: Je 1 Karte der Stärke-0, -1, -2 und -3 zeigt das Verwüstersymbol .
Beachte es nur, sofern du mit der Erweiterung „Der Verwüster“ spielst (siehe Seite 30).
Ignoriere es andernfalls.

VERSTÄRKUNGEN

Einführungsspiel



Auflodern (C)

Ersetze jedes normale Elementar auf der Lichtung und auf den Verwüsterstapeln durch ein loderndes Elementar.

Ersetze Elementare der Stärke 3, 2 und 1 durch lodernde Elementare, die um 1 stärker sind (Stärke 4, 3, 2).

Ersetze Stärke-0-Elementare durch lodernde Elementare der Stärke 4!

Mit Ausnahme der Karte Auflodern gelten alle Spiel- und Karteneffekte, die Elementare betreffen, auch für lodernde Elementare.

Wirf die Auflodern-Karte nach ihrer Ausführung ab.

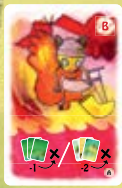
Samum (D)
Bewege alle Elementare auf der Lichtung und auf den Verwüsterstapeln sofort um 1 Feld nach links.

Wirf die Samum-Karte nach ihrer Ausführung ab.

Fortgeschrittenenspiel

Austrocknen (A)
Wirf 1 zufällige Handkarte ab
ODER
wähle 2 Handkarten und wirf sie ab.

Wirf die Austrocknen-Karte nach ihrer Ausführung ab.



Demobilisieren (B)
Lege 1 zufällige Karte vom Ablagestapel für Verteidigerkarten zurück in die Schachtel
ODER
wähle 2 Karten vom Ablagestapel für Verteidigerkarten und lege sie zurück in die Schachtel.

Wirf die Demobilisieren-Karte nach ihrer Ausführung ab.

Allgemeine Regeln:

- Wann immer sich mehrere Elementare auf der Lichtung befinden, bewege zuerst die Elementare der obersten Reihe, beginnend mit dem am weitesten links liegenden.
- Wann immer du mehrere Verstärkungen mit demselben Buchstaben aufdeckst, führe sie nacheinander von oben nach unten aus.
- Kannst du den Effekt einer Verstärkung nicht ausführen, wirf die Karte ab.

SYLVANKARTEN

Es gibt 3 Arten von Sylvankarten: **Tiere**, **Bäume** und **Fontänen**.

Die Kosten für das Ausspielen einer Karte findest du im Wassertropfen in der linken oberen Ecke.

FONTÄNEN

Diese Wasserwälle können die furchterregenden Feuer der Elementare neutralisieren. Fontänen spielst du auf freie Felder in der Lichtung. Sie verbleiben dort bis zum Ende der Partie oder bis du sie nach einem Kampf abwirfst.

Jede Fontäne hat 2 Attribute: Kosten und Stärke (Zahl auf Blatt). Letztere nutzt du im Kampf, wenn sich ein Elementar auf die Fontäne bewegt.

Fontäne der Stärke 1 – Kosten: 0

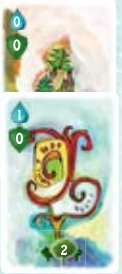
Fontäne der Stärke 2 – Kosten: 1

Fontäne der Stärke 3 – Kosten: 2

Fontäne der Stärke 4 – Kosten: 3

Wichtig: Wann immer du eine Fontäne von der Lichtung abwirfst, ziehst du sofort 1 Karte vom Verteidigerstapel.

BÄUME



Diese Karten zeigen die wunderliche Flora, die du im Wald des Oniversums finden kannst. Bäume sind sehr empfindlich – sie haben Stärke 0 und werden daher von allen Elementaren im Kampf besiegt. Nur ein Stärke-0-Elementar (gleiche Stärke) wird von einem Baum besiegt.

Bäume, die am Ende der Partie noch stehen, heilen den Wald (und können Hirsche in der laufenden Partie verstärken, siehe Seite 23): Summiere am Ende der Partie, nach dem letzten Ansturm, die Gesundheitswerte aller Bäume auf der Lichtung und drehe ebenso viele Waldrandkarten von der verwüsteten auf die gesunde Seite. Konntest du alle Waldrandkarten auf die gesunde Seite drehen, gewinnst du die Partie.

Baum mit Gesundheit 1 – Kosten: 0

Baum mit Gesundheit 2 – Kosten: 1

Baum mit Gesundheit 3 – Kosten: 2

Baum mit Gesundheit 4 – Kosten: 3

TIERE

Die Tiere leisten ihren Beitrag zur Verteidigung ihres Heimatwaldes. Jedes Tier bringt hierfür seine einzigartige Fähigkeit mit. Führe den Effekt der Karte unmittelbar nach dem Ausspielen aus und wirf die Karte anschließend ab.

Einführungsspiel

Wal (Kosten: 0)
Bewege 1 Elementar bis zu 3 Felder in beliebiger Kombination vor, zurück und/oder in eine andere Zeile. Du darfst es dabei über andere Karten hinwegbewegen und seine Bewegung auf einem Baum, einer Fontäne oder einem leeren Feld beenden (oder einem Geysir aus Erweiterung 2 „Die Elementare“). Du darfst es auf eine Waldrandkarte bewegen und es verursacht entsprechend Schaden.

Elefant (Kosten: 1)
Wirf ein beliebiges Elementar von der Lichtung ab.

Igel (Kosten: 0)
Dies ist die einzige Sylvankarte, die du im Schritt 1 des Gefechts: „Decke Verwüsterkarten auf“ spielen darfst. Wirf eine in diesem Schritt aufgedeckte Verwüsterkarte (Elementar oder Verstärkung) ab, ohne ihren Effekt auszuführen.
Hinweis: Du musst dazu die Igelkarte spielen, nachdem du alle Verwüsterkarten dieser Runde aufgedeckt hast und bevor du den ersten Effekt ausführst.

Eule (Kosten: 1)
Ziehe 3 Karten vom Verteidigerstapel. (In der Team-Variante darfst du auch stattdessen dein Gegenüber 3 Karten ziehen lassen.)
Hinweis: Wird der Verteidigerstapel während des Nachziehens leer, musst du erst eine Demobilisierung ausführen, bevor du die restlichen Karten nachziehst. Auf diese Weise mischt du die eben gespielte Eule wieder in den Verteidigerstapel (und kannst sie ggf. sofort erneut ziehen).

Fortgeschrittenenspiel

Hirsch (Kosten: 0)
Führe 1 diese beiden Effekte aus:
Drehe bis zu 2 Waldrandkarten auf die gesunde Seite
ODER
drehe für jeden Baum auf der Lichtung 1 Waldrandkarte auf die gesunde Seite.

Tauben (Kosten: 1)
Wirf die oberste Karte von jedem der 4 Verwüsterstapel ab, ohne ihren Effekt auszuführen.

Eichhörnchen (Kosten: 1)
Decke die obersten 2 Karten von jedem der 4 Verwüsterstapel auf. Lege sie in beliebiger Reihenfolge wieder auf ihre jeweiligen Stapel zurück.

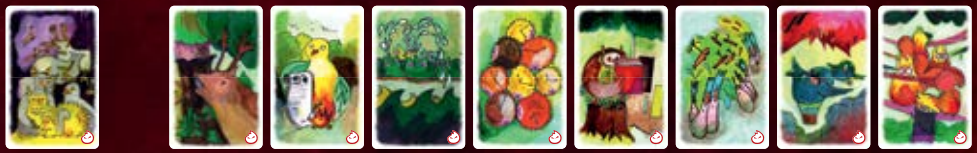
Fische (Kosten: 1)
Wenn du diese Karte bezahlt und ausgespielt hast, erhältst du 3 Kostenpunkte zum Bezahlen weiterer Sylvankarten. Dies zählt, als hättest du für das Bezahlen zukünftiger Karten in diesem Zug bereits 3 Karten abgeworfen. Du darfst damit für das Ausspielen einer oder mehrerer Karten bezahlen. Nicht verwendete Kostenpunkte verfallen am Ende der Runde. Du darfst sie nicht in die nächste Runde mitnehmen.

Du darfst die Fische auch weiterhin kostenlos aus deiner Hand abwerfen und erhältst dadurch nur wie üblich 1 Kostenpunkt zum Spielen einer anderen Karte.

ERWEITERUNG 1: HELDENTATEN UND VERRAT

SPIELMATERIAL

8 Verratkarten, 8 Heldentaten-Karten



SPIELAUFBAU

Mische vor der Mobilisierungsphase die 16 Karten dieser Erweiterung zu den 64 Sylvankarten des Grundspiels.

Hinweis: Obwohl Verratkarten zu den Sylvankarten gemischt werden, gelten diese nicht als Sylvankarten!

SPIELABLAUF

Die Spielregeln entsprechen denen des Grundspiels mit folgenden Anpassungen:

MOBILISIERUNG

Deckst du während der Einberufung (Schritt 1 oder 3) einen Verrat auf, lege ihn wie üblich in die entsprechende Rekrutierungskolonne. Decke dann sofort 1 weitere Karte auf und füge sie dieser Kolonne hinzu. Lege sie leicht versetzt auf den Verrat, sodass dieser sichtbar bleibt. War dies wieder eine Verratkarte, decke so lange weitere Karten für diese Kolonne auf und lege sie dazu, bis du eine Silvankarte dazu legst. Fahre dann mit der nächsten Kolonne fort.

Kolonnen können nun aus mehr als 4 Karten bestehen: maximal 4 Sylvan- und/oder Heldentaten-Karten und mehrere Verratkarten.

Deckst du während der Einberufung (Schritt 1 oder 3) eine Heldentat auf, lege sie wie jede andere Sylvankarte in die entsprechende Kolonne und fahre mit der nächsten Kolonne fort.

Wählst du bei der Rekrutierung (Schritt 2) eine Kolonne mit Verratkarten, füge sie ebenfalls deinem Verteidigerstapel hinzu.

Wählst du bei der Rekrutierung (Schritt 2) eine Kolonne mit Heldentaten, füge die Heldentat nicht deinem Verteidigerstapel hinzu. Lege sie stattdessen offen neben den Stapel.

DAS GEFECHT

VERRATKARTEN

Ziehst du beim Spielaufbau oder in Schritt 3: „Sorge für Nachschub“ einen Verrat auf die Hand, musst du sofort einen dieser Effekte ausführen:

- Wirf den Verrat ab

ODER

- Wirf eine andere Handkarte deiner Wahl ab und lege den Verrat zurück in die Schachtel.

Wichtig: Die zweite Option ist die einzige Möglichkeit, einen Verrat dauerhaft zu entfernen. Deckst du bei einer Demobilisierung (durch die Verstärkungskarte Demobilisieren oder wenn der Verteidigerstapel leer ist) einen Verrat auf, darfst du ihn nicht in die Schachtel zurücklegen. Lege ihn stattdessen zur Seite und decke weiter Karten auf, bis du eine Sylvankarte aufdeckst, die du dann in die Schachtel zurücklegst. Wirf den beiseitegelegten Verrat anschließend ab (oder mische ihn je nach Situation in den Verteidigerstapel).

HELDENTATEN

Heldentaten, die du während der Mobilisierungsphase erworben hast, darfst du jederzeit in Schritt 4: „Verteidige den Wald“ kostenlos und in beliebiger Anzahl benutzen. Lege sie danach zurück in die Schachtel. Du darfst Heldentaten nicht abwerfen, um damit irgendwelche Kosten zu bezahlen.

Wichtig: Du darfst Heldentaten ausschließlich in Schritt 4: „Verteidige den Wald“ benutzen. Ihre Effekte werden niemals automatisch ausgelöst.

Weisheit der Eule
Durchsuche den Verteidigerstapel und nimm davon 2 Karten deiner Wahl auf die Hand. Mische danach den Verteidigerstapel.

Elefanten-Platzregen
Wirf alle Karten von der Lichtung ab (Fontänen, Bäume, Elementare; Erweiterung 2: Geysire, Säureseen). Ziehe für abgeworfene Fontänen dabei KEINE Karten.

Igelwall
Überspringe in der nächsten Gefechtsphase Schritt 1: „Decke Verwüsterkarten auf".

Eichhörnchen-Gewusel
Decke die 2 obersten Karten von jedem Verwüsterstapel auf. Lege je 2 dieser 8 Karten in beliebiger Kombination auf jeden der 4 Stapel zurück. Du musst die Karten nicht auf den Stapel zurücklegen, von dem du sie aufgedeckt hast.

Rückkehr des Hirschkönigs
Liegen 8 Bäume auf der Lichtung und jede der 4 Baumarten ist mindestens einmal vorhanden, gewinnst du die Partie sofort.

Fisch-Flut
Liegen 10 Fontänen auf der Lichtung und jede der 4 Fontänenarten ist mindestens einmal vorhanden, gewinnst du die Partie sofort.

Waffenruhe der Tauben
Hast du 16 Karten auf der Hand, gewinnst du die Partie sofort.

Ansturm der Wale
Sind alle 12 Waldrandkarten verwüstet und es liegen 12 Elementare auf der Lichtung, gewinnst du die Partie sofort.

ERWEITERUNG 2: DIE ELEMENTE

SPIELMATERIAL

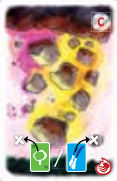
16 Elementkarten: 4 Geysire, 4 Steinregen, 4 Säureseen, 4 Temporale Tornados

SPIELAUFBAU

Mische beim Aufbau für Phase 2 „Das Gefecht“ die 16 Elementkarten mit den 64 Verwüsterkarten zu einem Stapel aus 80 Karten. Bilde daraus 4 Verwüsterstapel zu je 20 Karten.

ELEMENTKARTEN

Diese Verwüsterkarten betreffen immer die Lichtungsreihe, in der sie aufgedeckt werden.



Steinregen (C)

Besiege in dieser Reihe die Sylvankarte, die am weitesten rechts liegt. Wirfst du eine besiegte Fontäne ab, ziehe sofort eine Karte vom Verteidigerstapel.

Liegen in der Reihe weder Bäume noch Fontänen, drehe stattdessen 1 Waldrandkarte auf die verwüstete Seite. Ist dies nicht möglich, verlierst du die Partie.

Wirf den Steinregen anschließend ab.

Temporaler Tornado (B)

Nimm alle Fontänen und Bäume aus dieser Reihe auf die Hand zurück. Liegen in der Reihe weder Bäume noch Fontänen, lege stattdessen 2 Handkarten deiner Wahl (wenn möglich) in beliebiger Reihenfolge auf den Verteidigerstapel.

Wirf den Temporalen Tornado anschließend ab.

Säuresee (B)

Lege diese Karte auf das leere Feld (ohne Baum, Fontäne, Elementar, Säuresee oder Geysir) dieser Reihe, das vom Verwüsterstapel am weitesten entfernt ist.

Der Säuresee bleibt bis zum Ende der Partie dort liegen und gilt für die Bewegung von Elementaren nicht länger als gültiges Feld. Würde sich ein Elementar auf einen Säuresee bewegen, bewege es stattdessen 1 Feld weiter.

Bewegst du es dabei auf das 5. Feld der Reihe, nimmt der Wald wie üblich Schaden.

Gibt es in der Reihe kein freies Feld, wirf den Säuresee ab.

Geysir (A)

Lege diese Karte auf das leere Feld (ohne Baum, Fontäne, Elementar, Säuresee oder Geysir) dieser Reihe, das vom Verwüsterstapel am weitesten entfernt ist.

Der Geysir bleibt so lange dort liegen, bis du entweder ein Elementar auf sein Feld bewegst oder den Geysir ausbrechen lässt (siehe unten).

Gibt es in der Reihe kein freies Feld, wirf den Geysir ab.

Bewegst du ein Elementar auf einen Geysir, wirf beide Karten ab.

Liegen in Schritt 4 des Gefechts: „Den Wald verteidigen“ Geysire auf der Lichtung, darfst du beliebig viele ausbrechen lassen.

Ausbruch eines Geysirs

Wirf alle Elementare auf der Lichtung ab, die sich **in gerader Linie** entweder oben, unten, links ODER rechts vom Geysir befinden. Du darfst nur 1 der 4 Richtungen wählen.

Wirf den Geysir anschließend ab.

ERWEITERUNG 3: DER VERWÜSTER!

SPIELAUFBAU

Lege die Verwüster-Figur neben der Lichtung bereit.

SPIELABLAUF

Phase 2 – Gefecht: Wann immer du im Schritt 1: „Decke Verwüsterkarten auf" ein Elementar mit Verwüster-Symbol aufdeckst, stelle die Verwüster-Figur auf diese Karte.

Ab diesem Zeitpunkt:

- Bewegst du dieses Elementar auf eine Fontäne, deren Stärke gleich oder höher ist, wird nur die Fontäne besiegt und du musst den Verwüster von der Karte nehmen. Bewege dann das Elementar auf das Feld der besiegten Fontäne.
- Musst du dieses Elementar durch einen Karten- oder sonstigen Effekt abwerfen, nimm stattdessen den Verwüster von der Karte und belasse das Elementar auf der Lichtung.

ZUSÄTZLICHE SIEGBEDINGUNG

Die Verwüster-Figur darf den Waldrand nicht erreichen! Erreicht ein Elementar mit Verwüster den Waldrand (das 5. Feld der Reihe), hast du sofort verloren.

HINWEISE:

- Deckst du im Schritt 1: „Decke Verwüsterkarten auf" ein weiteres Elementar mit -Symbol auf, versetze den Verwüster nur dann auf es, falls das Elementar stärker ist als das, auf dem die Figur gerade steht. Andernfalls belasse den Verwüster auf seinem Elementar.
- Das Elementar mit dem Verwüster ist von allen Spieleffekten betroffen:

§ Auflodern: Ersetze das Elementar durch ein loderndes Elementar und stelle den Verwüster dann wieder darauf.

§ Samum, Wal, Säuresee: Bewege den Verwüster zusammen mit dem Elementar.

§ Tauben, Igel: Da sich das Elementar noch nicht auf der Lichtung befindet und daher vom Verwüster noch nicht geschützt wird, darfst du es abwerfen.

§ Elefant, Elefanten-Platzregen, Geysir: Entferne die Verwüster-Figur anstelle das Elementar abzuwerfen. Das Elementar verliert dadurch seinen Schutz, und du darfst es in dieser oder späteren Runden durch andere Effekte wie üblich abwerfen.

inPatience
© 2022 inPatience
www.inpatience.com
© 2024 HUCH!
www.hutter-trade.com

Autor: Shadi Torbey
Illustration: Élise Plessis
Grafik: Philippe Guérin, HUCH!

Deutsche Übersetzung:
Gerald Uitz
Deutsches Lektorat:
Lines J. Hutter
Redaktion HUCH!: Silvia Herzog

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.