

AEON'S END

SPIELANLEITUNG



EINLEITUNG

Lang ist es her, dass dunkle Mächte über das Land schwärmten und alles vernichteten, was uns einst lieb und teuer war. Wir sind die letzten wenigen Überlebenden. Wir haben Zuflucht gefunden, in der letzten Feste der Menschheit, tief unter der Erde: in der Feste der letzten Ruhe.

Unsere Beschützer sind die Riss-Magier. Aus Rissen im Gefüge der Zeit, aus denen seit Äonen dunkle Mächte hervorquellen, haben sie ihre Macht geschöpft. Sie nutzen mächtige Kristalle, verformen damit die dunklen Energien und schmieden unwirkliche Artefakte und mächtige Zauber. Ohne sie wären wir schon längst verloren. Ohne sie wären wir schon längst vergessen. Hier am Abgrund der Ewigkeit, am Ende der Zeit.

-Erzählung von Nerva, Ausschnitt aus dem Werk „Die Überlebenden der Feste“

328 KARTEN, DAVON:

209 SPIELERKARTEN, DAVON:

7 Kristalle (je 7 Karten), 14 Zauber (je 5 Karten), 6 Artefakte (je 5 Karten)



Vorderseite

Alle Karten aus diesem Grundspiel erkennst du an diesem Kürzel

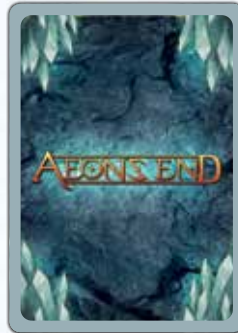
und 60 Startdeckkarten, aufgeteilt in:

36x Splitter, 16x Funken, 8 einzigartige Karten der Riss-Magier



Vorderseite

Startdeckkarten erkennst du am Kürzel SD unten rechts auf jeder Karte.



Rückseite



Rückseite

75 ERZFEIND-KARTEN, DAVON:

22 Allgemeine (8x Level 1, 7x Level 2, 7x Level 3)

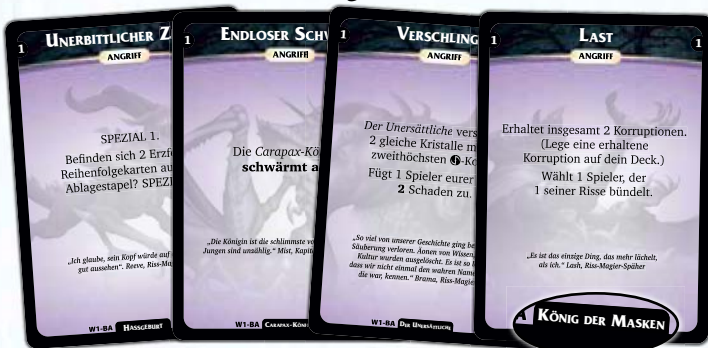


Vorderseite



Rückseite

Für die Erzfeinde: 15x Hassgeburt*, 9x Carapax-Königin, 9x Der Unersättliche, 20x König der Masken



An dem Namen hier unten erkennst du, zu welchem Erzfeind die Karten gehören.

4 Spielerübersichten



Vorderseite

Rückseite

13 Reihenfolgekarten



Vorderseite

Rückseite

27 Auswahlkarten



Vorderseite

Rückseite

Die Auswahlkarten kannst du im Spieldaufbau verwenden. Sie helfen bei der Zusammenstellung der Vorräte.

*Achtung: Wir haben einen nicht relevanten Bezeichnungsfehler bei den Zornbestien zu spät entdeckt: Statt „letzten Hoffnung“ heißt es korrekt „letzten Ruhe“.

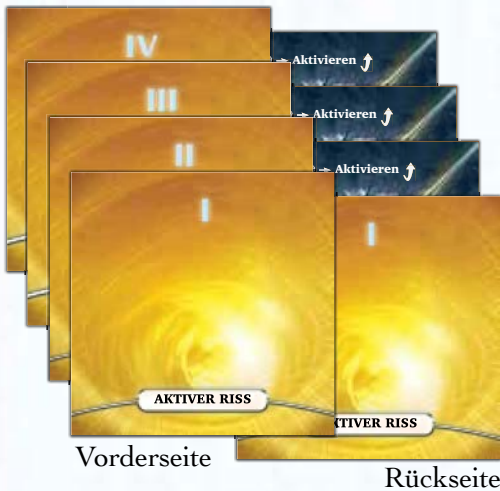
8 Riss-Magier-Tableaus



Vorderseite

Rückseite

16 Risse (je 4 der Nummern I-IV)



Vorderseite

Rückseite

2 Drehscheiben



Vor der ersten Partie musst du die beiden Drehscheiben, wie hier angegeben, zusammenbauen.



10x 5 Leben,
41x 1 Leben



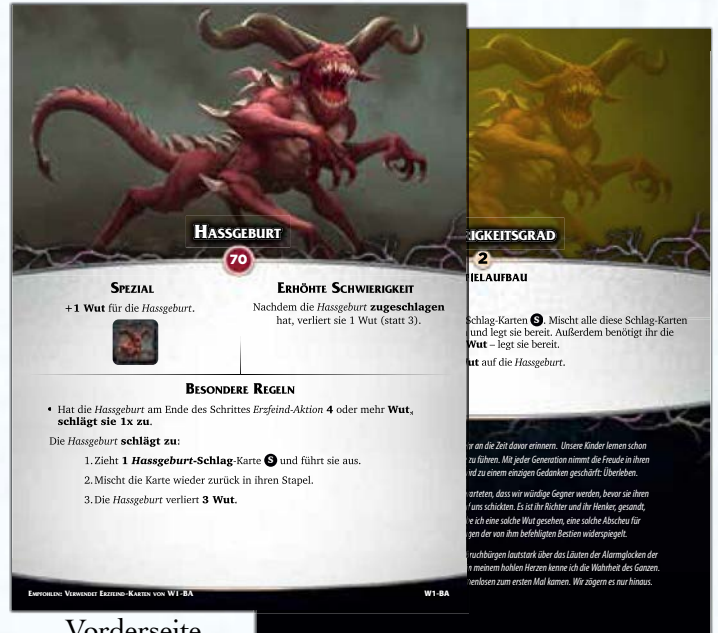
24 Energie



12 Zeitmarker



4 Erzfeind-Tableaus, 1 Leerling-Tableau (für die Carapax-Königin)



Vorderseite

Rückseite

11 Kartentrenner



12 Plättchen
Wut (für die
Hassgeburt)



15 Plättchen
Leerlinge
(für die
Carapax-Königin)



7 Reihenfolgeplättchen



Spielmaterial der Erweiterungen *Aus den Tiefen* (W1-E1) & *Das Namenlose* (W1-E2)

Für die beiden Erweiterungen der ersten Welle findest du in diesem Grundspiel schon folgendes Spielmaterial:

3 Kartentrenner



1 Positions-
Anzeiger (für
den Wegbereiter)



1 Verderbnis-
Anzeiger (für
den Lord des
Verderbens)



ZIEL DES SPIELS

Aeon's End ist ein kooperatives Spiel. Als Riss-Magier verteidigt ihr gemeinsam die *Feste der letzten Ruhe* – eure Heimat – vor den Machenschaften und Schergen eines Erzfeindes.

Um sofort zu gewinnen, müsst ihr:

- Das Leben des Erzfeindes auf 0 reduzieren.
ODER
- Am Ende eines Zuges sowohl den **Erzfeind-Stapel** leer haben, als auch **keine MONSTER** und **keine PLÄNE** in der Auslage des Erzfeindes liegen haben (siehe S. 15/16).

Ihr verliert sofort, wenn:

- Die *Feste der letzten Ruhe* auf 0 Leben reduziert ist.
ODER
- Alle Spieler **ERSCHÖPFT** sind (siehe S. 15/16).

SPIELAUFBAU

Hinweis: Wir erklären hier den Spielaufbau für das kooperative Spiel. Die Infos für das Solo-Spiel findest du auf Seite 19.

1

Jeder von euch wählt 1 Riss-Magier aus, den er spielen möchte. Nehmt euch das Riss-Magier-Tableau des gewählten Riss-Magiers und legt es vor euch aus. Links daneben lasst ihr jeweils Platz für euer Deck und rechts davon für euren Ablagestapel. Lasst auch oben Platz – hier werdet ihr in Kürze eure Risse platzieren.



2

Nun müsst ihr jeweils eure **STARHAND** und euer **STARTDECK** zusammenstellen. Dafür braucht ihr die Startdeckkarten mit dem **SD** rechts unten auf den Karten.



Seht nun auf eurem Riss-Magier-Tableau nach, welche Karten ihr genau benötigt. Es wird immer eine gewisse Kombination aus **Splittern** und **Funken** sein (das sind eure ersten schwachen Kristalle und Zauber), sowie **mindestens 1 einzigartige** Karte, die nur euer spezieller Riss-Magier hat.

Deine STARHAND: Mit diesen Karten auf der Hand beginnst du das Spiel. Suche einfach diese Karten heraus und nimm sie auf die Hand.

Dein STARTDECK: Um dein Startdeck zu bauen suchst du zunächst genau diese Karten heraus, die hier auf deinem Tableau angegeben sind. Dein Startdeck muss nun genau wie angegeben sortiert werden. Die Karten, die hier von links nach rechts angegeben stehen,

zeigen dir, wie du dein Startdeck „von oben nach unten“ **sortieren** musst. Achtung! Hast du dein Startdeck fertig sortiert, achte darauf es **nicht** zu mischen.

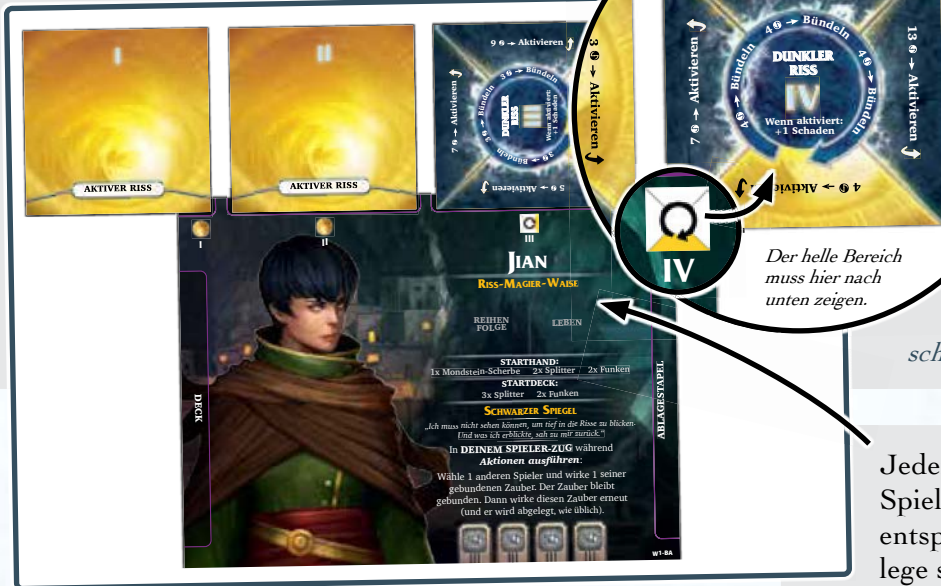
Hinweis: Wir werden es dir noch häufiger sagen – aber fangen wir schon mal an: dein Deck wird eigentlich nie gemischt! Das ist eines der besonderen Spielelemente von Aeon's End.



3

Nehmt euch nun die Risse, wie **oben** auf eurem Tableau angegeben. Jeder Riss-Magier hat **bis zu 4 Risse** – mit den römischen Zahlen I-IV (I, II, III, IV) durchnummeriert - mit denen er das Spiel beginnt.

Die meisten Riss-Magier starten mit mindestens 1 **aktiven** Riss und bis zu 3 **dunklen** Rissen unterschiedlicher Bündelung (=heller Bereich auf der Rückseite).



Jian startet mit den Rissen I und II aktiv, und III und IV dunkel.

Die **Vorderseite** jedes Risses ist jeweils die **aktive Seite**. Die **Rückseite** ist die **dunkle Seite**.

Auf deinem Tableau erkennst du, wie du jeden Riss auslegen musst: Ist der jeweilige Riss **aktiv** (☀️), legst du ihn also mit der **Vorderseite nach oben** oberhalb deines

Riss-Magiers aus. Ist der Riss noch **dunkel**, zeigt das Symbol an, wie du ihn **ausrichten** musst. Lege den Riss dann mit der **Rückseite nach oben** so ab, dass der **helle Bereich** in die **richtige Richtung** zeigt.

Hinweis: Was die Informationen auf den Rissen jeweils bedeuten, schauen wir uns später genau an.

Der helle Bereich muss hier nach unten zeigen.

4

Jeder Riss-Magier beginnt das Spiel mit **10 Leben**. Nimm dir entsprechend die Plättchen und lege sie auf den entsprechenden Bereich auf deinem Tableau.



5

Als nächstes müsst ihr **die Vorräte** auslegen. Die Vorräte sind **9 Kartentapel**, aus denen ihr im Verlauf des Spieles neue Karten für eure Decks erwerben könnt.

Die Vorräte bestehen **immer** aus:

- 4 unterschiedlichen Stapeln von **Zaubern**
- 3 unterschiedlichen Stapeln von **Kristallen**
- 2 unterschiedlichen Stapeln von **Artefakten**

*Hinweis: Welchen Kartentyp eine Karte hat, erkennt ihr am Typnamen unten auf der Karte und der Farbe der Karte: **Kristalle** sind lila, **Artefakte** sind blau und **Zauber** sind gelb.*



Jeder Stapel besteht stets aus **allen Karten des gleichen Namens**. Bei den Kristallen sind das je 7 Karten, bei den Artefakten und Zaubern je 5 Karten.



Legt die 9 Stapel in der Mitte des Spielbereichs aus, so dass ihr alle gut darauf zugreifen könnt.

Anfänger-Tipp! Für eure ersten Partien empfehlen wir dringend einen dieser beiden Vorschläge für die Zusammenstellung zu wählen:

Empfohlene Auswahl 1:

Zauber: *Erweiterter Blick, Essenz-Diebstahl, Einblick ins Nichts, Fressende Leere*

Kristalle: *Jade, Glühender Opal, Flammen-Rubin*

Artefakte: *Vortex in Flaschen, Gebogener Dolch*

Empfohlene Auswahl 2:

Zauber: *Spektrales Echo, Feuer-Peitsche, Blitzsturm, Entzünden*

Kristalle: *Jade, V'riswood-Bernstein, Rohdiamant*

Artefakte: *Talisman der Magier, Instabiles Prisma*

*Hinweis: Wenn ihr nicht die Qual der Wahl haben wollt, nehmt die **Auswahlkarten**, um die Zauber, Kristalle und Artefakte zufällig zu bestimmen!*

6

Jetzt ist es Zeit zu wählen, gegen welchen **Erzfeind** ihr spielen wollt! Jeder Erzfeind hat auf der Rückseite seines Tableaus einen **Schwierigkeitsgrad** von 1-10 angegeben. Ihr könnt euch daran orientieren, um euer Spielerlebnis auf die gewünschte Herausforderung anzupassen!



Wählt den Erzfeind aus und legt das passende Tableau an eine Seite des Spielbereichs. Lasst **darunter** etwas Platz für die **Auslage** des Erzfeindes und **daneben** etwas Platz für seinen **Erzfeind-Stapel**, den ihr gleich bauen müsst.

Achtung: Auf der Rückseite des Tableaus befinden sich noch Spielaufbau-Anweisungen für den Erzfeind. Diese führt ihr erst in *Schritt 8* aus!

Anfänger-Tipp! Für eure erste Partie solltet ihr gegen die Hassgeburt antreten. Sie hat wenige Sonderregeln, ist aber trotzdem eine große Herausforderung!



7

DEN ERZFEIND-STAPEL BAUEN

Der Erzfeind-Stapel ist die treibende Kraft: alle Angriffe, Pläne und Monster, die euch der Erzfeind entgegen wirft! Der Stapel besteht immer aus den **ALLGEMEINEN** Karten **und** den speziellen Karten des gewählten Erzfeindes. Wie ihr diesen Stapel zusammenbaut, hängt von der **Anzahl der Spieler** ab – denn sowohl die allgemeinen als auch die speziellen Karten gibt es in **3 Leveln**, die die steigende Bedrohung des Erzfeindes darstellen.

Das ist das Level der Karte.



Hier seht ihr, ob es eine allgemeine Karte oder die spezielle Karte eines bestimmten Erzfeindes ist.

Geht wie folgt vor, um den Erzfeind-Stapel zu bauen:

1. Nehmt **alle** ALLGEMEINEN Karten dieses Grundspiels und sortiert sie nach den **3 Leveln** in **3 Stapel**. Mischt jeden Stapel gut durch.
2. Nehmt **alle** Karten mit dem **Namen des gewählten Erzfeindes** und sortiert sie nach den **3 Leveln** in **3 Stapel**.
3. Zieht **verdeckt** von den ALLGEMEINEN Karten so viele Karten von jedem Level, wie angegeben. Legt sie als **3 Stapel** beiseite. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.

ALLGEMEINE Karten	2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER
Level 1	3	5	8
Level 2	5	6	7
Level 3	7	7	7

4. Nehmt jeweils **alle** speziellen Karten des Erzfeindes **jedes Levels** und mischt diese jeweils in die vorbereiteten Level-Stapel der ALLGEMEINEN Karten.

8 Schaut nun noch einmal auf der Rückseite des Erzfeind-Tableaus nach. Führt jetzt die „Im Spielaufbau“-Anweisungen dort aus.

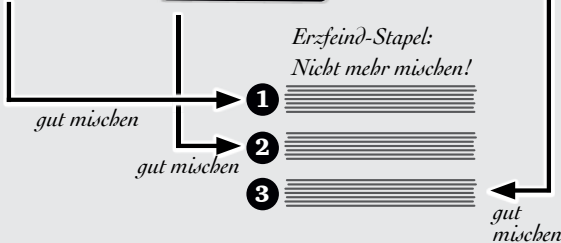
9 Nehmt nun noch das Drehrad für den Erzfeind und stellt darauf seine Lebenspunkte ein, wie auf dem Erzfeind angegeben. Legt es oberhalb des Erzfeind-Tableaus ab.



10 Jetzt nehmt ihr auch das Drehrad für die Feste der letzten Ruhe und stellt es auf 30 Leben ein. Legt es ebenfalls oberhalb des Erzfeind-Tableaus ab.



5. Baut den Erzfeind-Stapel dann, indem ihr die Level-3-Karten **ganz nach unten** legt, **darauf** die Level-2-Karten legt und **zuoberst** die Level-1-Karten legt. **Achtung! Jetzt nicht mehr mischen!**



Legt den so vorbereiteten Stapel zum Schluss links neben den Erzfeind ab.

11 Verteilt zufällig 1 Reihenfolgeplättchen an jeden Spieler. Nutzt dabei nur die Plättchen für eure Anzahl an Spielern.



Beispiel: Ihr spielt zu dritt, nutzt also die Plättchen 1, 2 und 3.

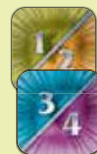


Variante: Schwierigeres Spiel mit 3 Spielern

Möchtet ihr eine etwas schwierigere Partie, verwendet das „Keine Wahl“-Plättchen und gebt es zufällig an einen Spieler. Die Auswirkung dieses Plättchens erklären wir auf Seite 8 bei *Ein neuer Zug*.

Variante: Einfacheres Spiel mit 4 Spielern:

Statt an jeden Spieler ein Reihenfolgeplättchen zu verteilen, verwendet diese Plättchen. Legt das $\frac{1}{2}$ Plättchen zwischen zwei nebeneinandersitzende Spieler und das $\frac{3}{4}$ Plättchen zwischen die anderen beiden Spieler. Die Auswirkung dieser Plättchen erklären wir auf Seite 8 bei *Ein neuer Zug*.



12 REIHENFOLGEDECK BAUEN

Das Reihenfolgedeck hängt von der Anzahl Spieler ab:



und immer: +

Übrige Karten kommen zurück in die Schachtel. Mischt das Deck nun gut und legt es verdeckt aus!

Verwendet ihr die Variante für das einfachere Spiel mit 4 Spielern?

Verwendet statt den normalen Karten die zwei $\frac{1}{2}$ und $\frac{3}{4}$ Spieler-Reihenfolgekarten.

13 Ehrenwerte Riss-Magier, bevor es gleich mit dem Schritt *Ein neuer Zug* losgehen kann, lest euch nun noch einmal genau alle **BESONDEREN REGELN** auf der Vorderseite des Erzfeindes durch, die für diese Partie gelten!

SPIELABLAUF

Aeon's End hat keinen normalen Rundenablauf. Stattdessen bestimmt das Reihenfolgedeck immer, wer als nächstes am Zug ist. Zu Spielbeginn und nach Ende jedes Zuges, wird stets eine neue Reihenfolgekarte vom Reihenfolgedeck gezogen,

um zu sehen, wer dran ist: Der gezogene Spieler oder der Erzfeind! Je leerer das Reihenfolgedeck wird, desto besser könnt ihr also planen – immer wahrscheinlicher wisst ihr, wer drankommen wird!

EIN NEUER ZUG

Zieht 1 Karte vom Reihenfolgedeck, dann überprüft:

Ist es eine Spieler-Reihenfolgekarte?

Legt die Karte auf den Ablagestapel des Reihenfolgedecks und dieser Spieler führt seinen **SPIELER-ZUG** aus.

Ist es eine Erzfeind-Reihenfolgekarte?

Legt die Karte auf den Ablagestapel des Reihenfolgedecks und führt für den Erzfeind den **ERZFEIND-ZUG** aus.

Habt ihr im Spiel mit 3 Spielern die Karte „Eure Wahl“ gezogen?

Legt die Karte auf den Ablagestapel des Reihenfolgedecks und wählt 1 Spieler von euch aus, der jetzt seinen **SPIELER-ZUG** ausführt.

Generell gilt: Wenn ihr eine Karte vom Reihenfolgedeck ziehen oder aufdecken müsst und das Deck leer ist, mischt den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neues Reihenfolgedeck bereit.

Verwendet
ihr die Variante für

ein schwierigeres Spiel mit 3 Spielern?

Wenn ihr die Karte „Eure Wahl“ zieht, könnt ihr nicht wählen, wer am Zug sein soll. Stattdessen ist es der Spieler, bei dem das „Keine Wahl“-Plättchen liegt. Nachdem dieser Spieler seinen **SPIELER-ZUG** ausgeführt hat, gibt er das Plättchen an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Verwendet
ihr die Variante für ein
einfacheres Spiel mit 4 Spielern?

Wenn ihr die Karte $\frac{1}{2}$ oder $\frac{3}{4}$ zieht, überprüft jeweils, wo das entsprechende $\frac{1}{2}$ bzw. $\frac{3}{4}$ Reihenfolgeplättchen liegt. Liegt es noch zwischen zwei Spielern, dürfen diese beiden Spieler unter sich entscheiden, wer seinen **SPIELER-ZUG** ausführt. Dann legt dieser Spieler das Plättchen auf seinen Riss-Magier. Wird erneut die entsprechende Karte gezogen, haben diese beiden Spieler keine Wahl mehr – der andere Spieler führt nun seinen **SPIELER-ZUG** durch. Dann legen diese beiden Spieler das Plättchen wieder zwischen sich aus.

EIN SPIELER-ZUG

Schritt 1: Zauber wirken

Wirke die Zauber, die an deine Risse gebunden sind.

Schritt 2: Aktionen ausführen

Führe Aktionen in einer Reihenfolge deiner Wahl aus.

Schritt 3: Karten ziehen

Wirf alle ausgespielten Artefakte und Kristalle in deinem Spielbereich ab und ziehe Karten von deinem Nachziehstapel bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast.

DER ERZFEIND-ZUG

Schritt 1: Effekte abhandeln

Handelt die Effekte von Monstern und Plänen in der Auslage des Erzfeindes ab.

Schritt 2: Erzfeind-Aktion

Zieht 1 neue Erzfeind-Karte vom Erzfeind-Stapel und führt sie aus.

Wie Karten funktionieren

Egal ob es sich um eine Spieler- oder eine Erzfeind-Karte handelt, bei *Aeon's End* gibt es ein paar Grundregeln über die Karten, die ihr vorab wissen müsst:

- **Vollständig abhandeln:** Eine ausgespielte Karte musst du vollständig (und soweit wie möglich) abhandeln, bevor du die nächste Karte ausspielst bzw. bei Erzfeind-Karten abhandelst/ noch eine ziehst.
- **Absatz für Absatz, Punkt für Punkt:** Absätze trennen Effekte. Jeder Absatz auf einer Karte ist ein eigener Effekt, den du vollständig abhandeln musst, bevor du zum nächsten Absatz auf der Karte gehst.
- **1 Oder wählen:** Gibt dir eine Karte 2 oder mehr Oder-Optionen **musst** du 1 davon wählen und ausführen.

Besonderer Hinweis:

Manche Spielerkarten verwenden in Effekten das Wort „gerade“ (z.B. „Gerade ausgespielt“). Hier ist dein gesamter gerade gespielter Spielerzug gemeint. Eine genauere Zeitbeschränkung gibt es nicht.

Hinweis: Ein ausführliches Glossar aller spielrelevanten Formulierungen auf Zaubern, Artefakten, Kristallen, Erzfeind-Karten und vielem mehr findet ihr auf der Rückseite dieser Spielanleitung.



Beispiel: Jede dieser Karten hat 3 Absätze. Jeder Absatz muss vollständig ausgeführt werden, bis du zum nächsten Absatz gehst und diesen ausführst.



Ein SPIELER-ZUG im Detail

Schritt 1: Zauber wirken

In einer Reihenfolge deiner Wahl:

- Du **darfst** Zauber **wirken**, die an deine **aktiven** Risse gebunden sind.
- Du **musst** Zauber **wirken**, die an deine **dunklen** Risse gebunden sind.

Wie funktionieren die Risse?

Jeder Riss-Magier hat **bis zu 4 Risse** – mit den römischen Zahlen 1-4 (I, II, III, IV) durchnummeriert - mit denen er das Spiel beginnt.

Risse sind doppelseitig: Auf der Vorderseite ist der Riss aktiv. Auf der Rückseite ist er noch dunkel.

Risse brauchst du für deine Zauber. Zauber müssen in deinem Zug im Schritt 2 **Aktionen ausführen immer** erst an einen Riss **gebunden** werden – du wirkst sie nicht direkt aus deiner Hand! Erst wenn du dann erneut am Zug bist, darfst du diese an Risse gebundenen Zauber in deinem Schritt 1 **Zauber wirken** tatsächlich nutzen, um ihre Effekte auszuführen. Dann wird der Zauber darauf abgelegt.

Dunkle Risse müssen erst **gebündelt** bzw. direkt **aktiviert** werden, damit sie zu aktiven Rissen werden und du sie wirklich richtig nutzen kannst. Die aktiven Risse III und IV erhöhen sogar den Schaden, der an sie gebundenen Zauber. Und natürlich gilt: ist ein Riss erst einmal aktiv, bleibt er das bis zum Ende des Spiels!

Riss ist aktiv.



Riss ist noch dunkel.

Wie wirke ich einen Zauber?

Um einen Zauber zu wirken: Führe den Effekt des Zaubers aus, wie er bei WIRKEN: angegeben ist und lege den Zauber sofort auf deinen Ablagestapel.

Besonderheiten bei Zauber wirken:

Zauber mit Extrakosten

Manche Zauber fragen nach, ob du **optional** zusätzliche Kosten begleichen möchtest. Du musst das nicht tun! Es ist deine Wahl. Tust du es aber, und bezahlst die verlangten Extrakosten, erhältst du den zusätzlichen Effekt (wie z.B. zusätzlichen Schaden).

Zauber anderer Spieler wirken

Erlaubt dir ein Spieleffekt den Zauber eines anderen Spielers zu wirken, gilt alles was sich auf diesem Zauber auf „du“, „deiner“, „Wähle“, „Erhalte“ etc. bezieht, nun für dich! Das gilt besonders für jegliche Extrakosten oder wenn es etwa um die Anzahl aktiver Risse geht. Es gilt aber nicht für Effekte, die sich auf „diesen Riss“ beziehen – hier geht es um den tatsächlichen Riss des anderen Spielers.

Selbst wenn du den Zauber eines anderen Spielers wirkst, geht dieser natürlich trotzdem auf den Ablagestapel des anderen Spielers.



Die Bann-Welle hat Extrakosten, die du begleichen kannst: Wenn du noch 1 Kristall abwirfst, macht sie mehr Schaden!

Einem Monster/Erzfeind Schaden zufügen

Wie füge ich Schaden zu? Jeder Kartentext „Füge X Schaden zu.“ ist eine eigene Schadensquelle. Um Schaden zuzufügen, wählst du für jede Quelle 1 Ziel aus und fügst ihm den angegebenen Schaden zu. Schaden aus 1 Quelle kann niemals aufgeteilt werden.



- **Fügst du dem Erzfeind Schaden zu?** Reduziere sein Drehrad um den zugefügten Schaden.
Nicht vergessen: Sobald der Erzfeind 0 Leben hat, habt ihr sofort gewonnen.
- **Fügst du einem Monster Schaden zu?** Entferne entsprechend Leben. Sobald das Monster kein Leben mehr hat, lege es auf den Ablagestapel des Erzfeindes. Übriger Schaden verfällt.

Das ist die Anzahl Leben, die ein Monster hat. Immer wenn ein Monster erscheint, platziert ihr so viel Leben auf dem Monster, wie hier angegeben ist.

+X Schaden: Viele Spieleffekte können **zusätzlichen** Schaden verursachen. Entweder via Extrakosten bei sich selbst, oder auch bei anderen Zaubern. Das ist **keine** neue Schadensquelle, sondern verstärkt nur. Diese Effekte erhöhen jeweils den Schaden **jeder Quelle** auf einer Karte.

Achtung: Das gilt auch für Zauber, die eigentlich keinen Schaden zufügen. Stelle dir dafür vor, dass auf solchen Zaubern immer auch „Füge 0 Schaden zu“ stehen würde.

Hinweis: Die aktiven Risse III und IV jedes Spielers haben eingebauten zusätzlichen Schaden für Zauber, die an sie gebunden werden!

*Beispiel zusätzlicher Schaden:
Der Kartentext besagt: Füge 1 Schaden zu. Füge dem Erzfeind 2 Schaden zu. Hast du einen Effekt, der +1 Schaden zufügt (wie zum Beispiel der aktive Riss III) erhöht das für beide Quellen den Schaden: Du würdest also erst 2 Schaden zufügen, und dann 3 Schaden.*

Schritt 2: Aktionen ausführen

In einer Reihenfolge deiner Wahl darfst du nun deine Aktionen so oft du kannst und möchtest ausführen.

▶ Spiele 1 Kristall

Spiele 1 Kristall von deiner Hand in deinen Spielbereich.

Kristalle sind deine Hauptquelle für die Währung Aetherium (⚡). Aetherium, das du durch Ausspielen von Karten oder Effekten in deinem Zug generierst, kannst du innerhalb deines Zuges beliebig erhalten und ausgeben. Aetherium wird aber **nicht angespart**: Am Ende deines Zuges verfällt all dein Aetherium, das du nicht ausgegeben hast.

Hinweis: Es ist möglich Kristalle für ihr Aetherium auszuspielen, obwohl du es nicht ausgibst. Das ist eine gute Möglichkeit die Karte von der Hand loszuwerden, um in Schritt 3 mehr neue Karten zu ziehen.

▶ Spiele 1 Artefakt

Spiele 1 Artefakt von deiner Hand in deinen Spielbereich.

Artefakte liefern dir sofortige Effekte, wenn du sie ausspielst. Du musst ihre Effekte soweit wie möglich vollständig ausführen, wenn du sie ausspielst.

▶ Erwirb 1 Karte

Erwirb 1 Karte von einem der Vorräte. Bezahle dafür mit Aetherium (⚡), das du von Kristallen (oder anderen Quellen wie Zaubern) erhalten hast. Du wirfst dabei keine Karten aus deinem Spielbereich ab – dein aktuelles Aetherium ist eine „virtuelle Währung“, die du dir während deines Zuges merken musst.

Was eine Karte im Vorrat an Aetherium kostet, steht jeweils rechts oben auf jeder Karte.

Hast du eine Karte erworben, legst du sie **sofort** auf deinen **Ablagestapel**.

Besonderheiten beim Erwerb von Karten:

Manche Spieleffekte geben dir „exklusives“ Aetherium, das du nur zum Erwerb von speziellen Kartentypen verwenden darfst. Achte gut darauf!

▶ Erhalte 1 Energie

Bezahle 2 ⚡, um 1 Energie zu erhalten.

Lege die Energie auf ein freies Feld der Energieleiste auf deinem Riss-Magier. Du kannst nie mehr Energie besitzen, als du Felder auf der Energieleiste besitzt.

Artefakte und Kristalle

spielt du in einen **separaten Spielbereich** vor dir aus. Es ist wichtig, dass du diese Karten dabei noch nicht auf deinen Ablagestapel legst – das passiert immer erst in Schritt 3 deines Zuges.

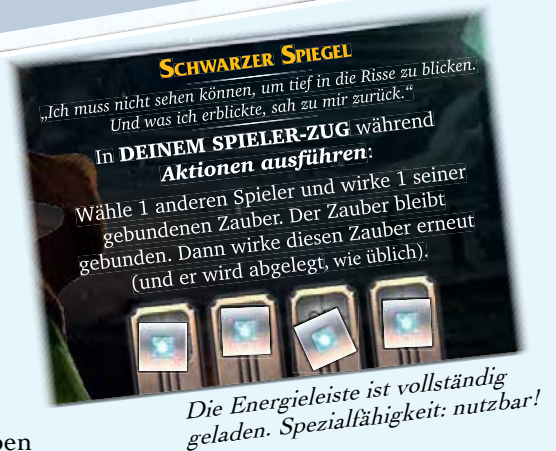
Artefakte und Kristalle können wie Zauber Extrakosten haben, die du **optional** begleichen kannst, um einen Zusatzeffekt zu erhalten.



Energie und deine einzigartige Spezialfähigkeit

Jeder Riss-Magier hat eine **einzigartige Fähigkeit**. Was diese Fähigkeit erlaubt, und wann du sie genau einsetzen kannst, ist bei jedem Riss-Magier anders. Doch alle haben sie gemeinsam: **Die Energieleiste muss vollständig mit Energie geladen sein**. Sobald das der Fall ist, darfst du die Fähigkeit zu dem **angegebenen Zeitpunkt** nutzen.

Sobald du die Fähigkeit nutzt, wirfst du **alle Energie** darauf wieder ab.

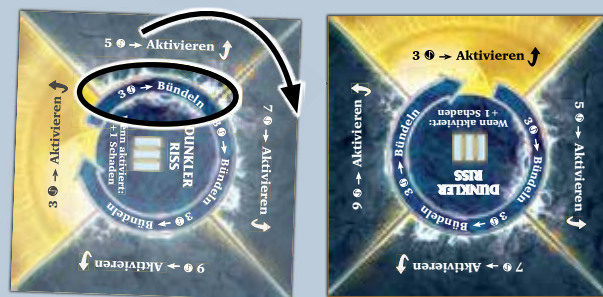


Bündele 1 deiner dunklen Risse

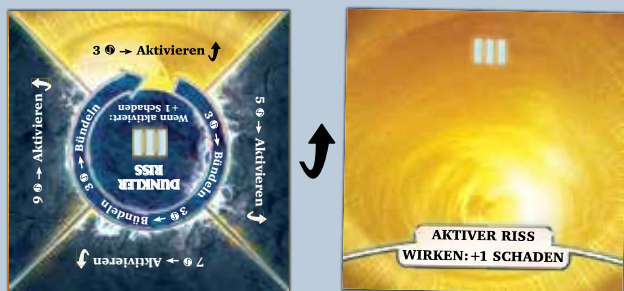
Um einen dunklen Riss aktiv zu machen, kannst du ihn bündeln.

Was es dich an Aetherium (☉) kostet einen Riss zu bündeln, steht jeweils **oben mittig im Pfeil** auf jedem Riss. Du musst Risse nicht in Reihenfolge bündeln, sondern darfst jeden deiner Risse dafür wählen. Risse können auch beliebig oft in deinem Zug gebündelt werden, wenn du das bezahlen kannst.

Um einen Riss zu bündeln, drehst du ihn eine viertel Umdrehung im Uhrzeigersinn (also in Pfeilrichtung).



Diesen Riss zu bündeln kostet 3 ☉. Dann drehst du ihn eine viertel Umdrehung im Uhrzeigersinn.



Ist jedoch der gelbe Bereich schon nach oben ausgerichtet, wenn du einen Riss bündelst, **aktivierst** du ihn damit sofort! Drehe ihn auf die Vorderseite!

Aktiviere 1 deiner dunklen Risse

Du musst einen Riss nicht erst bis zur Aktivierung bündeln – du kannst ihn auch **direkt aktivieren** und so auf die Vorderseite drehen. Was es dich an Aetherium kostet einen Riss direkt zu aktivieren, steht immer direkt oben auf dem Riss.

Hinweis: Die Aktivierungskosten verringern sich jedes Mal, wenn du einen Riss bündelst!



Binde 1 Zauber an einen aktiven/gerade gebündelten Riss

Bevor du einen Zauber in deinem Schritt 1 *Zauber wirken* auch tatsächlich wirken kannst, muss der Zauber auf deiner Hand erst an einen Riss gebunden werden. Das tust du mit dieser Aktion.

Zauber darfst du **nur** an deine **aktiven** Risse binden, **oder** an einen dunklen Riss, aber nur, wenn du ihn **gerade erst** in diesem Schritt *Aktionen ausführen gebündelt* hast!

An jeden Riss kann immer nur **1 Zauber** gebunden werden und du darfst dafür natürlich immer nur an deine eigenen Risse binden.

Hinweis: Wenn du einen Zauber an einen Riss bindest, heißt das nicht, dass er nun für den Rest der Partie dort liegt. Es bedeutet nur, dass er dort liegt, bis du ihn wirkst. Beim nächsten Mal könntest du einen ganz anderen Zauber an diesen Riss binden.

Besonderheiten:

Manche Zauber müssen an zwei aneinandergrenzende Risse gebunden werden – es liegt dann also 1 Zauber auf 2 Rissen und blockiert damit beide Risse.

Aneinandergrenzend bedeutet immer, dass diese beiden Risse tatsächlich nebeneinander liegen, wie z.B. die Risse I und II oder II und III etc.

Manche Zauber haben einen besonderen Effekt, der nur gilt solange der Zauber an einen Riss gebunden ist. Du erkennst einen solchen Effekt am Wort **GEBUNDEN:**. Solche Effekte geben auch an, **wann** und **wie oft** du sie verwenden darfst. Das kann auch schon der Fall sein, direkt nachdem du sie an einen Riss gebunden hast!

Verhindere 1 Plan

Im Verlauf der Partie werdet ihr mit den PLÄNEN der Erzfeinde konfrontiert. Das sind besondere Erzfeind-Karten. Viele von ihnen können **verhindert** werden. Um einen PLAN zu verhindern, musst du das tun oder bezahlen, was der PLAN in der Auslage des Erzfeindes angibt.

Tust du das, wirf den PLAN auf den Ablagestapel des Erzfeindes.

VERHINDERN: Zerstöre 2 deiner gebundenen Zauber mit ⚡-Kosten von jeweils 3 oder mehr.

Schritt 3: Karten ziehen

Diesen Schritt musst du in folgender Reihenfolge abhandeln:

1. Karten aus dem Spielbereich abräumen:

Alle Artefakte und Kristalle, die du in diesem Zug ausgespielt hast, räumst du zunächst zusammen. Achtung: **Ungespielte** Kristalle, Artefakte und Zauber **musst** du auf der Hand behalten!

Diese zusammengeräumten Karten legst du nun in einer **Reihenfolge deiner Wahl** auf deinen Ablagestapel - egal in welcher Reihenfolge du sie in deinem Zug ausgespielt hast.

2. Auf 5 Karten nachziehen:

Ziehe Karten von deinem Deck, bis du wieder **5 Karten** auf der Hand hast.

Dein Deck ist leer? Achtung! Du darfst deinen Ablagestapel jetzt **nicht** mischen! Stattdessen drehst du deinen Ablagestapel einfach um und legst ihn mit der Rückseite nach oben als neues Deck bereit.



Das tust du immer, wenn dein Deck leer ist – also auch, wenn du durch andere Spieleffekte Karten ziehen musst, wenn dein Deck leer ist.

Der Ablagestapel wird einfach umgedreht, um das neue Deck zu bilden.

Tutorial-Modus

In diesem Schritt versteckt sich der anspruchsvollste Mechanismus in *Aeon's End*: Das Planen der Kartenreihenfolge und das Blockieren von Karten auf der Hand kann in den ersten Partien für ziemlich viel Frust sorgen - dafür haben wir einen **Tutorial-Modus** eingebaut, den wir auf den Spielerübersichten unter **Dann**: abgedruckt haben - und den wir für die ersten Partien *dringend* empfehlen:

Beim Abräumen: **Ungespielte Artefakte & Kristalle** von deiner Hand darfst du ebenfalls noch **mit abwerfen** und musst sie nicht auf der Hand behalten. Das gilt weiterhin aber nicht für Zauber!

Wenn du schon ein paar Partien hinter dir hast, bist du bereit für die volle Härte des Spiels und kannst diesen Tutorial-Modus hinter dir lassen!

Besonderheiten des Decks und des Ablagestapels:

- **Niemals mischen:** In diesem Spiel wirst du dein Deck nie mischen, außer ein Spieleffekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Du darfst dir jederzeit deinen Ablagestapel **ansehen**, darfst ihn aber **nicht neu anordnen**.
- Du darfst dir dein Deck **nicht** ansehen.
- Es gibt kein Handkartenlimit. Solltest du bereits mehr als 5 Karten haben oder darfst du mehr Karten ziehen, musst du diese nicht abwerfen.

Ausführliches BEISPIEL FÜR EINEN GESAMTEN SPIELER-ZUG

SCHRITT ZAUBER WIRKEN



Für dieses Beispiel sind schon eine ganze Reihe von Zügen gespielt worden und Annika ist jetzt wieder am Zug. An ihren Riss I ist der Zauber *Arkaner Nexus* gebunden und an ihren Riss III ein *Funken*. Den *Funken* durfte sie nur in ihrem letzten Zug an Riss III binden, weil sie ihn auch gebündelt hatte.

Deswegen muss sie den *Funken* jetzt aber auch wirken – bei dunklen Rissen ist das Pflicht.

Den Zauber *Arkaner Nexus* muss sie nicht sofort wirken – sie kann sich auch entscheiden ihn gebunden zu lassen.

Das wird Annika auch tun, da der Zauber einen **GEBUNDEN**-Effekt hat.

Das ist ein besonderer Effekt, den Annika nur nutzen kann, solange der Zauber noch an einen Riss gebunden ist. Sie lässt ihn also gebunden und wirkt nur den *Funken*. Wirkt man einen Zauber kommt er auch immer sofort auf den eigenen Ablagestapel.

Sie könnte dem Erzfeind mit dem *Funken* Schaden zufügen – aber das wäre nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Es liegt nämlich auch das Monster *Veröder* aus. Dieser hat einen **DAUERHAFT**-Effekt, der jeden Schaden auf 1 reduziert. Perfekt also für einen *Funken*, besonders da der *Veröder* nur noch 1 Leben hat. Mit dem *Funken* fügt sie ihm also 1 Schaden zu. Der *Veröder* verliert sein letztes Leben und kommt auf den Erzfeind-Ablagestapel. Fertig - Zeit für ihre Aktionen!

SCHRITT AKTIONEN AUSFÜHREN

Für diesen Schritt hat Annika schon einen perfekten Plan im Kopf! Zuerst spielt sie den *Orb der Bündelung* in ihren Spielbereich aus.



Damit bündelt Annika ihren Riss III. Da der gelbe Aktivierungsbereich schon ganz oben ist, aktiviert sie diesen Riss damit sofort und dreht ihn auf die Vorderseite.



Super! Ab jetzt machen an diesen Riss gebundene Zauber 1 zusätzlichen Schaden!

Annika nutzt das sofort und bindet den *Funken* an den Riss III.

Als nächstes möchte Annika noch einen *Vortex in Flaschen* aus dem Vorrat kaufen. Doch dieses Artefakt kostet 3. Annika spielt also 1 *Glühenden Opal* aus, der ihr 3 gibt. Da sie sowieso all ihr Aetherium ausgeben wird, spielt sie auch gleich den zweiten *Glühenden Opal* und die *Jade* aus. So hat sie nun 8.



Hätte sie die Extrakosten des *Glühenden Opal* begleichen wollen, damit ein anderer Spieler eine Karte ziehen darf, hätte sie das sofort machen müssen, als sie die Karte ausgespielt hat (weil man Karten immer vollständig abhandeln muss, bevor man die nächste ausspielt). Aber darauf hat Annika verzichtet. Denn sie hat noch großes vor ... Für 3 kauft sie sich zunächst *Vortex in Flaschen* und legt die gekaufte Karte sofort auf ihren Ablagestapel.

Annika hat noch 5 übrig. In der Auslage des Erzfeindes liegt noch der **PLAN** *Mantel des Untergangs*. Aber dessen Verhinderung kostet 7.

Aber Annika hat ja noch *Arkaner Nexus* gebunden. Und dieser hat den Effekt, dass sie 1x pro Zug, solange er an einen Riss gebunden ist, 1 gerade gespielten Kristall wieder auf die Hand nehmen darf!

Perfekt! Annika nimmt sich 1 ausgespielten *Glühenden Opal* zurück auf die Hand und spielt ihn dann sofort wieder aus. Jetzt hat sie 8!

7 davon gibt sie sofort wieder aus und legt *Mantel des Untergangs* auf den Erzfeind-Ablagestapel. Der Plan ist verhindert!



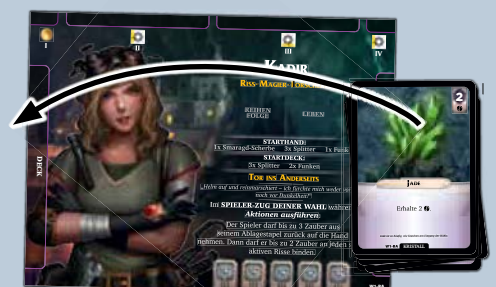
SCHRITT KARTEN ZIEHEN

Annikas Spieler-Zug ist fast zu Ende. Zeit aufzuräumen! Zunächst muss sie alle Karten im Spielbereich zusammenräumen.

Jetzt muss sie sich entscheiden in welcher Reihenfolge sie diese Karten auf ihren Ablagestapel legt.

Beim *Funken* im Schritt *Zauber wirken* hatte sie keine Wahl – nach dem Wirken musste der Zauber sofort auf den Ablagestapel. Auch der neu gekaufte *Vortex in Flaschen* musste sofort auf den Ablagestapel. Annika überlegt sich also welche Karten sie zusammen mit diesen Karten später ziehen möchte (es wird ja nicht gemischt!), da sie jetzt die Reihenfolge bestimmen darf, in der die Karten aus ihrem Spielbereich abgelegt werden. Sie legt ihre beiden *Glühenden Opale* zuerst ab (der nur 2 Karten entfernte *Funken* ist sicherlich später einmal gut für die Extrakosten eines *Opals*), dann den *Orb der Bündelung* und zuletzt die *Jade*. Gut geplant!

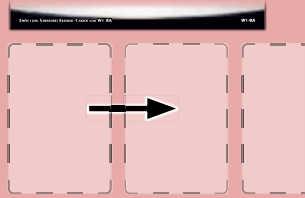
Als nächstes zieht Annika nun Karten von ihrem Deck, bis sie wieder fünf Karten auf der Hand hat. Ihr Deck hat jedoch nur noch zwei Karten. Sie zieht zunächst diese zwei Karten und dreht dann, ohne zu mischen, ihren Ablagestapel um, um ihr neues Deck zu bilden - und die übrigen 3 Karten zu ziehen.



Der ERZFEIND-ZUG im Detail

Schritt 1: Effekte abhandeln

Der erste Schritt jedes Erzfeind-Zuges ist, seine **Auslage abzuhandeln**. Geht hier von links nach rechts, also von ältester zu neuester Karte, vor.



Wie handeln wir eine Erzfeind-Karte ab?

Das kommt darauf an, was für eine Karte es ist:

Ist es ein MONSTER?

Führt den **ANSTURM**: des Monsters aus. Damit fügt das Monster einem Spieler Schaden zu, oder macht euch anderweitig das Leben schwer ...



Ist es ein PLAN?

Auf jedem PLAN liegen eine bestimmte Anzahl **Zeitmarker** (ihr werdet sie dort platzieren, wenn ihr die Karte zieht). Zeitmarker sind eine Art „Countdown-Timer“.

Um einen PLAN abzuhandeln, entfernt 1 seiner Zeitmarker.

Liegen dann keine Zeitmarker mehr auf dem PLAN? Handelt den Effekt des Plans ab. Dann werft den PLAN auf den Erzfeind-Ablagestapel.

Einem Spieler / der Feste der letzten Ruhe Schaden zufügen

Wie fügen wir einem Spieler oder der Feste Schaden zu?

Wie bei Zaubern gilt, dass jeder Text „Fügt X Schaden zu.“ eine eigene Schadensquelle ist. Und auch hier gilt, dass der Schaden jeder Quelle **genau 1 Ziel** zugefügt werden muss, und nicht aufgeteilt werden darf.

Wem ihr dabei Schaden zufügen müsst, steht bei jedem Effekt genau dabei.

- Fügt ihr einem Spieler Schaden zu, entfernt Leben von ihm in Höhe des zugefügten Schadens.
- Fügt ihr der *Feste der letzten Ruhe* Schaden zu, reduziert das Drehrad der *Feste* um den zugefügten Schaden.

Hat die Feste jetzt 0 Leben? Dann habt ihr **sofort verloren!**

Hat ein Spieler jetzt 0 Leben? Dieser Spieler ist jetzt **ERSCHÖPFT**.

Wirst du ERSCHÖPFT:

1. Führe den **SPEZIAL-Angriff** des Erzfeindes **2x** aus (**SPEZIAL 2**).
2. Wähle von deinen **Rissen** (aktiv oder dunkel) **1** aus und **zerstöre ihn**. Lege diesen Riss zurück in die Schachtel. War noch ein Zauber an diesen Riss gebunden, wirf ihn auf deinen Ablagestapel.
3. Wirf all deine Energie ab.
4. Gibt es noch weiteren Schaden aus der Quelle, die dich erschöpft werden ließ, musst du diesen übrigen Schaden der *Feste der letzten Ruhe* zufügen – und dabei **verdoppeln**.

Beispiel: Du hattest nur noch 1 Leben, dir musste aber 5 Schaden zugefügt werden. Aus 4 übrigem Schaden, musst du der Feste 8 Schaden zufügen.

Der SPEZIAL-Angriff des Erzfeindes

Jeder Erzfeind hat einen einzigartigen **SPEZIAL-Angriff**. Dieser Angriff wird durch ganz unterschiedliche Spieleffekte ausgelöst – ihr erkennt einen solchen Angriff aber immer am Schlagwort **SPEZIAL**, gefolgt von einer Zahl X. Das X steht hier für die Anzahl, **wie oft** ihr diesen Effekt ausführen sollt.



*Beispiel: Steht auf einer Karte **SPEZIAL 1**, so führt ihr den **SPEZIAL-Angriff** genau **1x** aus. Steht dort aber etwa **SPEZIAL 3**, so müsst ihr den Effekt **3x** nacheinander ausführen.*

Von nun an gilt:

- Du spielst ganz normal weiter mit.
- Dir kann **kein Schaden** mehr zugefügt werden. Stattdessen wird **aller Schaden**, der dir zugefügt werden müsste, der *Feste der letzten Ruhe* zugefügt und dabei **immer verdoppelt**.
- Du kannst **nie** gewählt werden, wenn ein Spieleffekt nach dem Spieler mit dem „geringsten“ Leben fragt.

*Achtung: Ihr könnt durch erschöpfte Spieler noch verlieren, wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt **alle** Spieler im Spiel erschöpft sind.*

Schritt 2: Erzfeind-Aktion

Zieht die oberste Erzfeind-Karte vom Erzfeind-Stapel und führt sie aus.

Könnt ihr keine Karte mehr ziehen, weil der Stapel leer ist, führt stattdessen **SPEZIAL 3** aus.

Hinweis: Vergesst aber nicht: Wenn der Stapel leer ist UND keine Karte mehr in der Auslage liegt, habt ihr sofort gewonnen – und müsst dann auch nicht mehr SPEZIAL 3 ausführen.

Es gibt 3 unterschiedliche Kartentypen, die ihr unterschiedlich ausführen müsst:

ANGRIFF

ANGRIFFE sind Erzfeind-Karten, die ihr **sofort** abhandeln müsst. Beachtet dabei natürlich die grundsätzlichen Regeln für Karten, geht also die Karte von oben nach unten Absatz für Absatz, Punkt für Punkt, durch. Dann werft ihr die Karte auf den Erzfeind-Ablagestapel.



MONSTER

Überprüft zunächst, ob das Monster einen **SOFORT**-Effekt hat, den ihr abhandeln müsst. Dann legt ihr das **MONSTER** in die Auslage des Erzfeindes (rechts neben die zuletzt gelegte Karte oder beginnt damit die Auslage). **Platziert dann so viel Leben** auf dem **MONSTER**, wie angegeben.

Hinweis: Den ANSTURM: eines Monsters führt ihr aber nicht aus – das passiert immer nur in Schritt 1!

PLAN

Überprüft zunächst, ob der Plan einen **SOFORT**-Effekt hat, den ihr abhandeln müsst. Dann legt ihr den **PLAN** in die Auslage des Erzfeindes (rechts neben die zuletzt gelegte Karte oder beginnt damit die Auslage). Jeder **PLAN** hat ein Schlagwort **ZEIT**, gefolgt von einer Zahl **X**. Das **X** steht hier für die **Anzahl der Zeitmarker**, die ihr **jetzt** auf diesem **PLAN** platzieren müsst.

Hinweis: Ausführen müsst ihr den Plan jetzt noch nicht – das macht ihr immer nur in Schritt 1, wenn ihr 1 Zeitmarker entfernt habt, und dann keiner mehr darauf liegt.



Ende des Erzfeind-Zuges

Habt ihr die entsprechende Erzfeindkarte vollständig abgehandelt, endet der Erzfeind-Zug. Das ist kein „echter“ Schritt – aber es gibt einige Erzfeinde, die jetzt am Ende des Erzfeind-Zuges noch Effekte ausführen.

Ausführliches BEISPIEL FÜR EINEN GESAMTEN ERZFEIND-ZUG

Annika, Bella und Gregor haben für einen neuen Zug eine Erzfeind-Reihenfolgekarte gezogen. Sie spielen gegen die *Hassgeburt*. Es ist noch früh in der Partie. Die *Hassgeburt* hat schon etwas Schaden erhalten, gleiches gilt aber leider auch für die *Feste*. Auch gefährlich: die *Hassgeburt* hat bereits 2 Wut - eine Besonderheit der *Hassgeburt*.

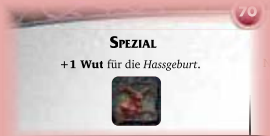


SCHRITT EFFEKTE ABHANDELN

Zunächst muss die Auslage der *Hassgeburt* abgehandelt werden – von ältester nach neuester Karte – also von links nach rechts.

Zuerst wird der PLAN *Auge des Nichts* abgehandelt, also 1 Zeitmarker davon entfernt. Jetzt liegt **kein** Zeitmarker mehr darauf: Der Effekt ist SPEZIAL 2. Annika, Bella und Gregor müssen also den SPEZIAL-Angriff der *Hassgeburt* 2x ausführen.

Sie legen also 2x je 1 weitere Wut auf die *Hassgeburt* und wissen: mit den nun 4 Wut darauf; Am Ende des Zuges der *Hassgeburt* kommt ein SCHLAG auf sie zu ...



Zuletzt legen sie aber *Auge des Nichts* noch auf den Ablagestapel; der PLAN ist fertig abgehandelt.

Dann ist *Zornbestien* dran. *Zornbestien* ist ein MONSTER, also müssen sie seinen ANSTURM: abhandeln.



Der Effekt besagt, dass sie der *Feste der letzten Ruhe* 1 Schaden für jede Wut auf der *Hassgeburt* zufügen müssen. 4 Wut bedeutet also 4 Schaden – und die *Feste* hat daher nur noch 22 Leben. Das war unschön! Gregor ärgert sich, dass er in seinem letzten Zug nicht doch den Plan verhindert hat.

Hinweis: Wie im Spielmaterial bereits notiert, hat sich auf der gedruckten Karte Zornbestien ein Fehler eingeschlichen und dort steht Hoffnung statt Ruhe. In diesem Beispiel verwenden wir schon die korrigierte Karte. Spielerisch hat das keine Auswirkung.

SCHRITT ERZFEIND-AKTION

Jetzt ist es Zeit für den Erzfeind seine Aktion auszuführen und damit 1 Erzfeind-Karte zu ziehen. Da es 3 unterschiedliche Kartentypen gibt, lassen wir uns für dieses Beispiel mal 3 alternative Universen entstehen, und schauen uns an, was jeweils passiert:

BEISPIEL FÜR EINEN ANGRIFF

In diesem Beispiel ziehen Annika, Bella und Gregor den ANGRIFF *Abschlachten*. Ein ANGRIFF wird sofort ausgeführt und dann abgeworfen. *Abschlachten* hat 2 Absätze: Zuerst SPEZIAL 1. Die *Hassgeburt* bekommt also noch 1 Wut – das sind nun schon 5 Wut auf der *Hassgeburt*.

Dann sollen sie der *Feste der letzten Ruhe* 3 Schaden zufügen. Das reduziert die Feste auf 19 Leben.

(Gregor ärgert sich mittlerweile so richtig ...)



BEISPIEL FÜR EIN MONSTER

In diesem Beispiel ziehen die drei das MONSTER *Unheilbringer*. Sie legen den *Unheilbringer* rechts neben den *Zornbestien* aus. Der *Unheilbringer* hat 6 Leben, die sie jetzt noch auf ihm platzieren. Mehr müssen sie nicht tun.





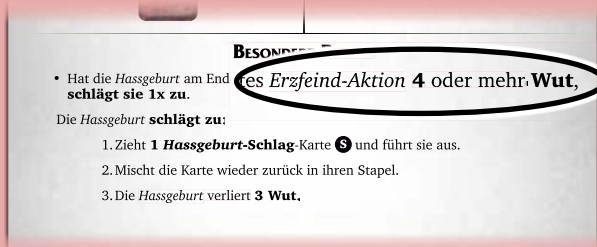
BEISPIEL FÜR EINEN PLAN

In diesem Beispiel ziehen Annika, Bella und Gregor den PLAN *Pulverisierungsstrahl*. Sie legen ihn rechts neben den *Zornbestien* aus. Der Plan hat ZEIT 1, also müssen sie 1 Zeitmarker auf ihm platzieren. Mehr müssen sie nicht tun.



BEISPIEL FÜR ENDE DES ZUGES

Für dieses Beispiel nehmen wir an, dass unsere alternativen Universen wieder zusammenfallen und Annika, Bella und Gregor den ANGRIFF gezogen haben. Es liegen also 5 Wut auf der *Hassgeburt* und die *Feste* hat noch 19 Leben.



Mit 5 Wut liegt genug Wut auf der *Hassgeburt* und sie schlägt zu.

Dafür ziehen sie 1 *Hassgeburt-Schlag*-Karte (S). Es ist *Verwüsten*. Sie müssen also der *Feste* noch einmal 5 Schaden zufügen, was die *Feste* auf 14 Leben reduziert.

Zuletzt müssen sie die Karte wieder zurück in den Schlag-Stapel mischen und 3 Wut von der *Hassgeburt* abwerfen, was 2 Wut auf der *Hassgeburt* belässt. Gefährlich viel, wenn der Erzfeind wieder am Zug ist.

Gregor hat gesehen, wie in nur einem Zug die *Feste der letzten Ruhe* von 26 auf 14 Leben reduziert wurde und beschließt, in seinen zukünftigen Zügen besser zu planen. Aber noch ist nichts verloren ...



VARIANTEN

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN

Aeon's End hat einen anpassbaren Schwierigkeitsgrad. Um den Schwierigkeitsgrad anzupassen, geht wie folgt vor:

EINFACHER

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn **12 Leben** (2 mehr).

Die *Feste der letzten Ruhe* beginnt mit **35 Leben** (5 mehr).

Der Erzfeind beginnt mit **10 Leben weniger**.

SCHWIERIGER

Verwende die Regeländerungen des Erzfeindes unter ERHÖHTE SCHWIERIGKEIT. Das kann sich auf den Spielaufbau beziehen, auf seinen SPEZIAL-Angriff oder seine *Besonderen Regeln*.

MAXIMALE HERAUSFORDERUNG

Verwende die ERHÖHTE SCHWIERIGKEIT des Erzfeindes, außerdem:

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn **8 Leben** (2 weniger).

Die *Feste der letzten Ruhe* beginnt mit **25 Leben** (5 weniger).

Der Erzfeind beginnt mit **10 Leben mehr**.

SOLO-SPIEL

Es gibt 2 Möglichkeiten, *Aeon's End* als Solo-Spiel zu spielen. Du kannst einfach mehrere Riss-Magier spielen, wobei du alle diese Magier kontrollierst. Wenn du dich entscheidest so zu spielen, befolge einfach die normalen Regeln für die Spielerzahl, die sich auf die Anzahl der Riss-Magier bezieht, die du spielen möchtest. Wir empfehlen, dass du nicht mit mehr als zwei Riss-Magiern spielst, weil man schon einiges im Kopf behalten muss.

Es gibt auch die Möglichkeit, „TrueSolo“ zu spielen, also mit nur 1 Riss-Magier. Befolge dafür folgende Regeln:

Änderungen im Spielaufbau:

Baue den Erzfeind-Stapel wie folgt:

ALLGEMEINE Karten	TrueSolo
Level 1	1
Level 2	3
Level 3	7

Baue das Reihenfolgedeck wie folgt:

Nimm 3 Spieler-Reihenfolgekarten (etwa 1,2 und 3) und die 2 Erzfeind-Reihenfolgekarten. Du benötigst keine Reihenfolgeplättchen.

Änderungen im Spielablauf:

EIN NEUER ZUG:

Wenn du eine Spieler-Reihenfolgekarte ziehst, bist du am Zug. Es spielt keine Rolle, welche Spieler-Reihenfolgekarte du ziehst.

IN DEINEM SPIELER-ZUG/IM ERZFEIND-ZUG:

Alle Spieleffekte, die sich auf andere Spieler beziehen, beziehen sich nun auf dich. Immer wenn du einen anderen Spieler wählen müsstest, darfst (oder musst) du nun auch dich wählen.

Du verlierst das Spiel nicht, wenn du erschöpft bist, sondern erst, wenn die *Feste der letzten Ruhe* 0 Leben hat; der Spieler mit dem geringsten Leben bist natürlich auch immer du, obwohl du erschöpft bist.

Schwierigkeitsgrad anpassen:

Hier sind ein paar zusätzliche Möglichkeiten, wie du den Schwierigkeitsgrad des Solo-Spiels mit nur 1 Riss-Magier anpassen kannst, um es ein wenig einfacher zu machen:

- Verwende 4 Spieler-Reihenfolgekarten.
- Du erhältst zu Spielbeginn 12 oder gar 14 Leben.

IMPRESSUM

Autor: Kevin Riley

Illustrationen: Scott Hartmann

Grafikdesign: atelier198

Übersetzung: Peer Lagerpusch, Benjamin Schönheiter

Redaktion: Benjamin Schönheiter & Matthias Nagy

Realisation: Matthias Nagy



© 2020 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindstr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Indie Boards and Cards. Alle Rechte vorbehalten.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: <https://pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Germany
www.pegasus.de



PegasusSpiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Besonderer Dank gilt unseren unabkömmlichen freien Mitarbeitern: Sven Herrmann und Thorben Rikhtegaran (Korrektorat), Gregor Mämpel (Verständnis) und dem genialen Tipp von Michael Vogel.

GLOSSAR

- ▶ **GOLDENE REGEL**
Wenn ein Text auf einem Erzfeind oder einer Karte den Regeln dieser Spielanleitung widerspricht, so hat dieser Text Vorrang.
- ▶ **Aneinandergrenzende Risse**
Risse sind aneinandergrenzend, wenn sie physisch angrenzen. Also: I und II, II und III, III und IV.
- ▶ **Abwerfen/Ablegen**
Musst du eine Karte abwerfen oder ablegen (etwa als Extrakosten oder durch einen anderen Spieleffekt) kommt sie immer sofort auf deinen Ablagestapel.
- ▶ **ANSTURM:**
Dieser Effekt wird in Schritt 1: *Effekte abhandeln* des ERZFEIND-ZUGS ausgeführt.
- ▶ **Bis zu**
Wenn du einen Effekt „bis zu X“ mal ausführen darfst, darf X auch 0 sein.
- ▶ **DAUERHAFT:**
Solange diese Karte im Spiel ist (ein Zauber zum Beispiel an einen Riss gebunden, ein Monster noch lebend in der Auslage des Erzfeindes) gilt dieser Effekt.
- ▶ **Dieser Riss**
Bezieht sich ein Effekt auf „diesen Riss“, ist damit der Riss gemeint, an den dieser Zauber gebunden ist. Das ist auch dann der Fall, wenn ein anderer Spieler diesen Zauber wirkt.
- ▶ **Erwerben/Erwerb**
Eine Karte zu erwerben bedeutet sie aus dem Vorrat sofort auf deinen Ablagestapel zu legen. Es spielt keine Rolle, ob das gratis war oder du dafür bezahlt hast.
- ▶ **Einmalig bei Erwerb:**
Dieser Effekt tritt nur genau dann ein, wenn du diese Karte erwirbst und dann nie wieder.
- ▶ **Extrakosten**
Wenn Extrakosten optional sind, sind sie als Frage gestellt. Tust du das, wonach gefragt wird, erhältst du den Effekt nach der Frage. Extrakosten, die pflichtmäßig zu begleichen sind, sind nicht als Frage formuliert.
- ▶ **GEBUNDEN:**
Dieser Effekt kann wie angegeben genutzt werden, aber nur solange dieser Zauber an einen deiner Risse gebunden ist.
- ▶ **Heilen**
Heilen ist das Gegenteil von Schaden erleiden. Kein Monster, Erzfeind oder Riss-Magier kann jedoch jemals mehr Leben haben, als sein Maximum.
- ▶ **Insgesamt**
Wenn ihr als Spieler etwas insgesamt erhaltet (oder zufügt/erleidet) nehmt ihr als Gruppe so viel wie angegeben und verteilt es unter euch nach freier Wahl.
- ▶ **Limitierte Effekte**
Manche Effekte (Beispiel: „GEBUNDEN (1x pro Zug):“ oder „der genau erste ausgespielte“) können zusätzlich in der Anzahl ihrer Ausführung limitiert sein. Limits können pro Karte sein (wie bei GEBUNDEN (1x pro Zug)) oder auch bezogen auf alle Kopien des Effektes.
- ▶ **+X Schaden**
Spieleffekte können erhöhen, wie viel Schaden zugefügt wird. Entweder bei sich selbst, oder auch bei anderen Zaubern. Solche Effekte erkennst du an „+X Schaden“ Diese Effekte erhöhen den Schaden jeder Schadensquelle auf einer Karte. Das gilt auch für Zauber, die keinen Schaden zufügen und damit dennoch +X Schaden zufügen.
- ▶ **SOFORT:**
Führe diesen Effekt sofort aus, wenn diese Karte ins Spiel kommt.
- ▶ **SPEZIAL X**
Führe den SPEZIAL-Angriff des aktuellen Erzfeindes X Mal aus. Jede Ausführung muss vollständig abgeschlossen sein, bevor du die nächste ausführst.
- ▶ **VERHINDERN:**
Dieser Effekt gibt an, was du in deinem SPIELER-ZUG bezahlen oder tun musst, um diese Karte abzuwerfen.
- ▶ **Wählen/Gleichstände**
Viele Spieleffekte erlauben eine Wahl bei der Ausführung. Wenn etwas deine oder eure Wahl ist, darfst du bzw. ihr frei entscheiden, was der Karteneffekt fordert. Manchmal hat eine Wahl jedoch eine zusätzliche Einschränkung, die beachtet werden muss.
Das gilt insbesondere für alle Gleichstände; du/ihr habt immer die freie Wahl unter allen Elementen des Gleichstands, bzw. unter Beachtung angegebener Einschränkungen.
(Beispiel: *Der Kristall mit den geringsten ⚡-Kosten: Gibt es mehrere Kristalle, auch unterschiedliche, die alle die geringsten Kosten haben, darfst du frei entscheiden, welcher Kristall es davon ist. Nur ein teurerer Kristall darf es nicht sein.*)
Darfst du einen Spieler auswählen, darf das jeder sein – **auch du!**
Musst du einen **anderen** Spieler auswählen, darfst das **nicht du sein**.
- ▶ **WIRKEN:**
Dieser Effekt wird in Schritt 1: *Zauber wirken* in einem SPIELER-ZUG ausgeführt.
- ▶ **ZEIT X**
Lege beim ins Spiel kommen dieser Karte X Zeitmarker auf diese Karte. Befinden sich keine Zeitmarker mehr auf dieser Karte, wird der folgende Effekt sofort ausgeführt.
- ▶ **Zerstören**
Muss eine Karte zerstört werden, verlässt sie das Spiel. Lege sie dafür zurück in die Schachtel.

ERZFEIND-STAPEL

ALLGEMEINE Karten	TrueSolo	2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER
Level 1	1	3	5	8
Level 2	3	5	6	7
Level 3	7	7	7	7

REIHENFOLGEDECK

