

### Fallen spielen ohne Kampf: *Hol dir eine Kreatur*

Spieler eine Falle, um eine Kreatur deiner Farbe von einem anderen Spieler zu «stehlen» und deiner Entourage hinzuzufügen.

### Ritual der Ornlichen Katze: *Das Orn ist mit dir*

Wirf 3 Katzenkarten auf einmal ab und nimm das oberste verdeckte magische Objekt vom Stapel.

### Mehrspielerregel: *Unterstütze eine Seite*

- Setze ein Ornikel ein und unterstütze eine Seite mit einem Zauber / Kreatur der entsprechenden Farbe, bevor die Würfel rollen!
- Deine Seite gewinnt: Du erhältst einen weiteren Ornikel.
- Deine Seite verliert: Der Gewinner erhält deinen Ornikel plus regulär einen weiteren für den Gewinn des Kampfes.
- Nur die beiden Hauptkontrahenten dürfen ihre magischen Objekte nutzen, würfeln oder Fallen und Katzen spielen.

### Endspiel: *Werde endlich Vize-Erzmagier*

- Du bist am Zug und du hast 3 magische Objekte unterschiedlicher Farbe, dann kannst du das Endspiel starten.
- Sage laut und deutlich, dass du jetzt das Endspiel startest
- Wer kein magisches Objekt hat, hat sofort verloren und zieht sich zurück.
- Dein Angriff geht gleichzeitig gegen alle verbleibenden Spieler am Tisch.
- Alle müssen sich individuell verteidigen!
- Jeder Kampf wird einzeln aufgelöst. Kreaturen werden erst zum Schluss entfernt.
- Du gewinnst: nimm ein magisches Objekt des jeweiligen Gegners.
- Du verlierst: die entsprechenden Gegner erhalten 1 Ornikel.
- Bist du die letzte Person im Spiel, hast du gewonnen und bist Vize-Erzmagier.
- Sollte dir eines deiner drei magischen Objekte gestohlen werden, so endet die Endspielphase für dich und du spielst normal weiter, bis du wieder 3 magische Objekte hast.

### Aufgeben: *Wenn es aussichtslos wird*

- Wenn du nicht mehr spielen willst oder verloren hast, dreh deine Charakterkarte um.
- Wirf alle Zauberkarten und Kreaturkarten ab.
- Verteil deine Ornikel oder gib sie zurück.
- Verteil deine magischen Objekte, wenn du noch hast, oder gib sie zurück.

Wir wünschen Euch allen viel Spass beim Spielen.

Verändert die Regeln, erfindet neue magische Objekte, passt Imperial Twing an, wie es Euch gefällt. Lasst uns wissen, was funktioniert und noch grösseren Spass macht! Wir teilen Eure Version gerne mit allen Spielern über unsere Kanäle.

Euer Imperial Games Team

# — I M P E R I A L — T W I N G

### Das Orn: *Die uralte Kraft*

Das Orn, die uralte Kraft hinter aller Magie, hat seinen eigenen Willen. Magie lässt sich zwar leicht nutzen, doch der Wille des Orn ist schwer zu kontrollieren. Mit geschickter Taktik, Mut und Glück erwirbst du mächtige, durch den Willen des Orn geschaffene, magische Objekte. Denn nur wer mächtig ist, kann den Willen des Orn lenken. Und nur wer das Orn beherrscht, kann sich den glanzvollen Titel Imperiale:r Vize-Erzmagier:in in diesem uralten imperialen Spiel sichern.

### Ziel: *Ich will den glanzvollen Titel!*

Besitze 3 verschiedenfarbige magische Objekte und besiege alle Mitspielenden im anschliessenden Endspiel, um Vize-Erzmagier:in des Imperiums zu werden.

### Komponenten: *Karten, Würfel, Ornikel*

4 Spielercharakteren (violetter Rücken), 9 magische Objekte (grüner Rücken), 9 Ereigniskarten (roter Rücken), 138 Spielkarten (Zauber/Kreatur/Katzen/Fallen, blauer Rücken), 4 Orn-Würfel, 30 farbige Ornikel-Kristalle

*Crowdfunding Extra: 9 Ereigniskarten (E), 9 Magische Objekte (E), 2 leere magische Objektkarten*

### Spielvorbereitung: *Jetzt geht's los*

1. Sortiere die Englischen Karten und die beiden leeren magischen Objekte aus.
2. Lege 4 Charakterkarten einzeln umgedreht in die Mitte.
3. Mische alle 138 Spielkarten.
4. Lege sie als umgedrehten Stapel in die Mitte.
5. Mische separat die 9 Ereigniskarten und die 9 magischen Objekte.
6. Lege beide als getrennte, umgedrehte Stapel an den Rand.
7. Decke 2 magische Objektkarten auf.
8. Lege die 30 Ornikel für alle gut erreichbar hin.

### Start: *Das Spiel ist eröffnet*

1. Alle Spielenden ziehen eine Charakterkarte und legen sie offen vor sich hin.
2. Nehmt den entsprechenden Orn-Würfel und 3 Spielkarten vom mittleren Stapel.
3. Alle würfeln gleichzeitig und die höchste Zahl beginnt.
4. Startspieler beginnen mit ihrem Zug und entscheiden anschliessend, in welche Richtung gespielt wird.

### Maximale Handkarten: Anzahl Farben und Karten

- Du darfst nie mehr als 3 unterschiedliche Zauberfarben haben. Wirf alle Zauber der vierten Farbe ab. Katzen / Fallen zählen nicht als Zauberfarben.
- Du darfst nicht mehr als 15 Zauberkarten auf der Hand haben.

### Spielerzug: Du bist am Zug

#### 1. Nimm 1 Karte vom Spielkartenstapel

- Alle Zauberkarten, Katzen und Fallen bleiben auf der Hand. Alle Kreaturen werden sofort offen vor sich auf den Tisch gelegt (**Deine Entourage**).
- Wenn du keine Zauberkarte mehr auf der Hand hältst, ziehe immer, sofort und solange eine Karte, bis du einen neuen Zauber hast. Alle gezogenen Karten, die nicht Zauberkarten sind, werden sofort abgeworfen.

#### 2. Wähle EINE der folgenden Aktionen:

- a) Kämpfen
- b) Duellieren
- c) Magisches Objekt kaufen
- d) Falle spielen
- e) Ritual der Ornlichen Katze
- f) Nimm 2 weitere Spielkarten vom Stapel

#### 3. Nächster Spieler ist am Zug

### Kämpfen: Angriff und Abwehr

1. Du spielst immer eine Farbe deiner Wahl bei Angriff oder Abwehr.
2. Lege 1-3 Zauberkarten der gleichen Farbe als Angriff auf den Tisch.
3. Füge pro Zauberkarte eine Kreatur der gleichen Farbe bei.
4. Zähle alle Punkte auf den Karten zusammen.
5. Tu das Gleiche in der Abwehr, ausser du machst einen Schild (siehe Spezialabwehr).
6. Würfle deinen Orn-Würfel und addiere/subtrahiere das Ergebnis.
7. Wer am Ende mehr Punkte hat, gewinnt und nimmt 1 Ornikel.
8. Alle gespielten Zauber-/Spezialkarten kommen auf den Ablagestapel.
9. Alle Kreaturen der Sieger kommen zurück zu ihren Entouragen.
10. Alle Kreaturen der Verlierer kommen auf den Ablagestapel (Ausnahme: Eigene Farbe im Angriff gespielt).
11. Bei Einstand kommen alle Kreaturen aller Spieler zurück in die jeweilige Entourage und alle gespielten Zauber auf den Ablagestapel.

### Würfel-Sonderzeichen: Der Wille des Orn

Sonne	Kritischer Treffer	Du gewinnst sofort
Kreuz	Kritisches Versagen	Du verlierst sofort
Spirale	Ereignis	Zieh eine Ereigniskarte und tu was sie sagt

### Reittiere (M=Mounts): Wolpertinger und Kriegssross

Reittiere tragen Kreaturen mit gleicher oder geringerer Stärke. Beide zählen dann zusammen als eine stärkere Einheit / Kreatur. Reittiere tragen nie andere Reittiere.

### Spezialkarten: Fallen und Katzen während dem Kampf

- Spiele eine Katze und würfle erneut. Das neue Ergebnis zählt.
- Spiele eine Falle und entferne eine Kreatur aus dem Angriff deiner Gegner.

### Miromon: Die weisse Katze

Dein Würfelwurf oder der deiner Gegner wird invertiert! Aus kritischem Fehlschlag wird kritischer Treffer, aus -4 wird 4, aus Ereignis wird 0, etc.

### Spezialabwehr: Schild

Spiele als Abwehr nur Kreaturen einer Farbe ohne Zauberkarten. Du darfst nicht würfeln. Wenn du gewinnst, dann erhältst du keinen Ornikel. Wenn du verlierst, kommen alle gespielten Kreaturen auf den Ablagestapel.

### Duell: Hol dir ein magisches Objekt beim Gegner

1. Setze 1 Ornikel als Einsatz
2. Sage klar, wen du duellierst und greife sofort 3x hintereinander an.
3. Die andere Seite muss verteidigen
4. Gewinne 2 aus 3 Angriffen und nimm ein magisches Objekt deines Gegners.
5. Wenn du verlierst, bekommt die Gegenpartei deinen Ornikel.
6. Niemand darf in einem Duell unterstützen!

### Magische Objekte kaufen: Werde mächtig

Für 5 Ornikel kannst du eines der offenen magischen Objekte kaufen und von dessen Wirkung profitieren. Nur 3 magische Objekte können gleichzeitig von einer Partei eingesetzt werden.

### Wirkung der Magischen Objekte: Keines wie das Andere

Teddy der Qualen	Füge eine Einheit egal welcher Farbe deinem Angriff/Abwehr hinzu.
Höschen des Schutzes	Deine kritischen Fehlschläge zählen als 0.
Hut der Möglichkeit	Abwehr: Würfle den Orn-Würfel erneut, wenn du willst.
Grosser Roter Klee	Angriff: Würfle den Orn-Würfel erneut, wenn du willst.
Puppe der Klarheit	Zieh die Ereigniskarte, bei dir wirkt sie nicht, aber bei allen anderen.
Stiefel der Sicherheit	Die Gegner können keine Fallenkarten einsetzen.
BH Des Schicksals	Die kritischen Treffer deiner Gegner zählen als 0.
Socken der Gewissheit	Deine Gegner können keine Katzenkarten einsetzen.
Tasse der Lahmheit	Deine Gegner können keine Reittiere benutzen.

### Eigene Farbe spielen: Nutze die strategischen Vorteile

Wenn du die Farbe deines Charakters spielst, hast du 2 Vorteile

- Die negativen Zahlen auf deinem Würfel zählen als 0. Ein kritisches Versagen bleibt aber ein kritisches Versagen.
- Wenn du angreift und verlierst, dann kommen die Kreaturen deiner Farbe wieder zurück zu deiner Entourage und wandern nicht auf den Ablagestapel.