

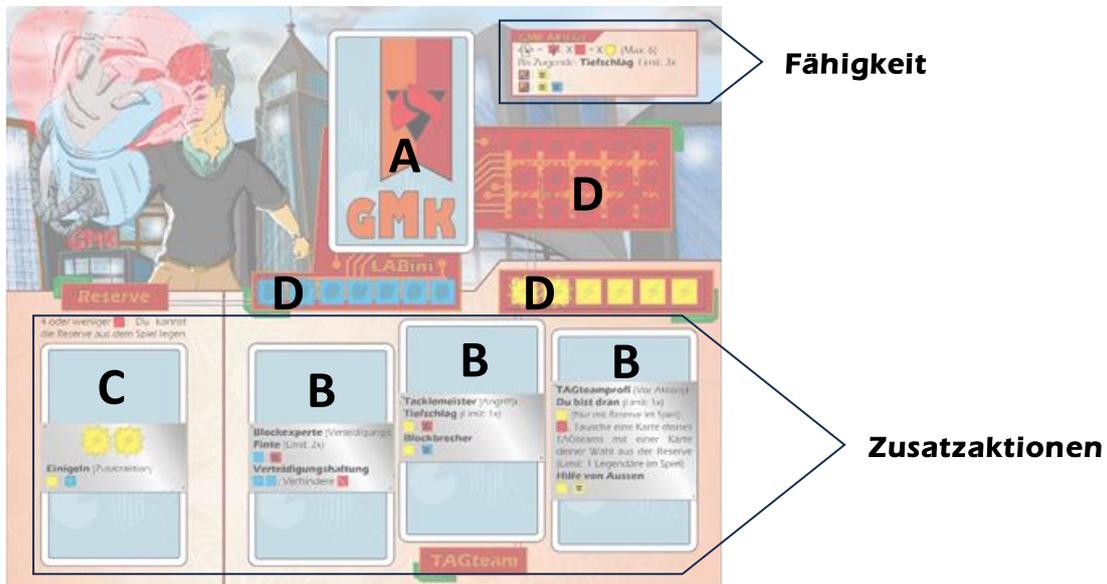
LABTAG Arena (Eine Spielvariante für 2 Personen)

Ziel: Als letzte Person noch Lebenspunkte übrig haben.

Benötigt: Pro Seite mindestens drei LABTAG Karten mit Werten 0, 1 und 2 (idealerweise noch ein paar beliebige mehr), eine Arenamatte, 8 gelbe, 7 blaue und 15 rote Holzwürfel.

Spielaufbau:

- Wähle drei Karten mit den LABTAG Werten 0, 1 und 2 aus und platziere sie verdeckt auf deiner Arenamatte. Eine davon muss in den oberen Spielbereich gelegt werden (LABini).
- Die anderen zwei legst du verdeckt auf beliebige Felder bei TAGteam. Je nachdem, wie du sie legst, stehen dir andere Zusatzaktionen in deinem Spielzug zur Verfügung (diejenigen, welche nicht von Karten verdeckt sind).
- Die übrigen Karten kannst du in beliebiger Reihenfolge als Stapel verdeckt auf das Feld Reserve legen.
- Lege auf jedes    einen Würfel der entsprechenden Farbe (die anderen Felder bleiben noch frei). Übrige Würfel werden zur Seite gelegt.



Legendäre Karte (goldene Zahl)

Normale Karte (weisse Zahl)

Spielablauf:

Zufällig wird ein*e Startspieler*in bestimmt. Wer am Zug ist, hat folgende Möglichkeiten:

- 1) Falls gewünscht, die Fähigkeit oben rechts auf der Spielmatte einsetzen (Fähigkeiten werden später im Detail erläutert).
- 2) **Aktion ausführen:** Entweder eine Energie ausgeben (gelber Würfel) um eine beliebige Aktion (siehe unten) auszuführen
ODER ein Kartensymbol (Pik, Herz, Karo oder Kreuz) ansagen, welches auf einer Karte bei den TAGteams gelegten abgebildet ist, um die entsprechende Aktion auszuführen. Falls das Gegenüber keine Einwände hat, wird die Aktion ausgeführt. Da die Karte verdeckt ist, darf auch gelogen werden. Falls die Ansage vom Gegenüber angezweifelt wird, muss die Karte aufgedeckt werden:
 - Bei Lüge verliert man einen Lebenspunkt (roter Würfel) und darf keine Aktion ausführen.
 - Bei Wahrheit verliert das Gegenüber einen Lebenspunkt (roter Würfel) und Aktion wird ausgeführt.

Aktionen:

-  **Karo Block:** Erhalte zwei Blockwürfel (blaue Würfel).
-  **Herz Heilen:** Erhalte einen Lebenspunkt (roter Würfel) und eine Energie (gelber Würfel)
-  **Kreuz Spionage:** Wähle eine Karte deines Gegenübers und schau sie dir an. Danach darfst du deine Karten verdeckt neu anordnen (falls gewünscht, eine Karte deines TAGteams anstelle deines LABinis einsetzen und die TAGteam Karten neu anordnen, um andere Aktionen aufzudecken).
-  **Pik Angriff:** Decke dein LABini auf. Dein Gegenüber sagt den LABTAG Rang seines LABinis an (0, 1 oder 2):
 - Falls beide LABinis den gleichen Rang haben, verlierst du einen Lebenspunkt (roter Würfel) und erhältst einen Blockwürfel (blauer Würfel).
 - Falls der Rang unterschiedlich ist, verliert dein Gegenüber zwei Lebenspunkte (rote Würfel). Das Labini des Gegenübers wird nicht aufgedeckt und deines wieder zugedeckt (du darfst es aber nicht austauschen).

Auch hierbei kann dein Gegenüber Lügen, da seine Karte verdeckt bleibt. Falls du den Rang des Gegenübers anzweifelt, wird das gegnerische LABini aufgedeckt:

- Bei Lüge verliert dein Gegenüber drei Lebenspunkte (rote Würfel).
- Bei Wahrheit verlierst du zwei Lebenspunkte (rote Würfel).

Anschliessend darf dein Gegenüber seine Karten neu anordnen wie bei der Aktion Spionage beschrieben (du darfst deine aber nur zudecken, nicht aber neu anordnen).

Bonusschaden (nur falls beide Karten aufgedeckt werden): Falls beide Karten denselben Kartenwert (6 bis Ass) haben, verliert dein Gegenüber einen zusätzlichen Lebenspunkt (roter Würfel).

Zusatzaktionen:

Je nachdem, wie du deine Karten auf deiner Arenamatte platzierst, stehen dir unterschiedliche Zusatzaktionen zur Verfügung (jene, die nicht mit Karten verdeckt sind), die du durch das Bezahlen (Ablegen) der angegebenen Würfel aktivieren kannst.

Blockexperte: Diese Zusatzaktionen kannst du ausserhalb deines Zuges durchführen wenn du angegriffen wirst, so lange du sie bezahlen kannst.

Finte: Zahle einen Blockwürfel (blauer Würfel). Dein Gegenüber verliert einen Lebenspunkt (roter Würfel). Du kannst dies maximal zweimal pro Angriff ausführen, auch wenn du noch Blockwürfel übrig hast.

Verteidigungshaltung: Zahle zwei Blockwürfel (blaue Würfel) um einen Lebenspunktverlust (roter Würfel) zu verhindern.

Tacklemeister: Diese Zusatzaktionen kannst du während der Aktion Angriff ausführen, solange du sie bezahlen kannst.

Tiefschlag: Zahle eine Energie (gelber Würfel). Dein Gegenüber verliert einen Lebenspunkt (roter Würfel). Du kannst dies maximal einmal pro Angriff ausführen, auch wenn du noch Energie übrig hast.

Blockbrecher: Zahle eine Energie (gelber Würfel). Dein Gegenüber verliert einen Blockwürfel (blauer Würfel). Dies passiert vor einem etwaigen Einsatz der Zusatzaktion Blockexperte deines Gegenübers.

TAGteamprofi: Diese Zusatzaktionen kannst du vor dem Ansagen und Ausführen deiner regulären Aktion durchführen, solange du sie bezahlen kannst.

Du bist dran: Solange du die Reserve im Spiel hast, kannst du eine Energie bezahlen (gelber Würfel). Erhalte einen Lebenspunkt (roter Würfel) und Tausche dann eine Karte deines TAGteams mit einer Karte deiner Wahl aus der Reserve. Du kannst diese Zusatzaktion nur einmal pro Runde durchführen und darfst bei deinen drei aktiven Karten (LABini und TAGteam) jeweils nur eine Legendäre Karte im Spiel haben (Karten mit goldenem LABTAG Rang; Kartenwerte Dame, König oder Ass).

Hilfe von aussen: Zahle eine Energie (gelber Würfel). Dein Gegenüber verliert eine Energie (gelber Würfel).

Reservesonderaktion: Sobald du 4 oder weniger Lebenspunkte (rote Würfel) hast, kannst du die Reserve aus dem Spiel legen. Die Zusatzaktion «Du bist dran» ist nicht mehr länger verfügbar, dafür erhältst du sofort zwei Energie (gelbe Würfel) und die neue Zusatzaktion «Einigeln», welche du in deinem Zug so oft durchführen darfst, wie du sie bezahlen kannst.

Einigeln: Zahle eine Energie (gelber Würfel). Erhalte einen Blockwürfel (blauer Würfel).

Fähigkeiten:

Je nachdem, auf welcher Arenamatte du spielst, steht dir eine andere Fähigkeit zur Verfügung. Diese kann nach Wunsch vor deiner Aktion ausgeführt werden.

GMK Allstars: Decke dein LABini auf. Handelt es sich dabei um eine rote Karte (Flaggenfarbe), kannst du beliebig viele Lebenspunkte ablegen (rote Würfel) um die gleiche Anzahl Energie (gelbe Würfel) zu erhalten (maximal 6). Bis Zugende darfst du dann die Zusatzaktion «Tiefschlag» bis zu dreimal einsetzen. **Bonus:** Wenn die aufgedeckte Karten den Wert 6 - 10 hat, verliert dein Gegenüber eine Energie (gelber Würfel). Hat sie den Wert Bauer, Dame, König oder Ass verliert dein Gegenüber eine Energie (gelber Würfel) und einen Blockwürfel (blauer Würfel).

Freiraumschaffer: Decke dein LABini auf. Handelt es sich dabei um eine blaue Karte (Flaggenfarbe), darfst du bis zu deinem nächsten Zug Energie (gelbe Würfel) anstelle von Blockwürfeln (blaue Würfel) verwenden. **Bonus:** Wenn die aufgedeckte Karten den Wert 6 - 10 hat, erhältst du eine Energie (gelber Würfel). Hat sie den Wert Bauer, Dame, König oder Ass erhältst du zwei Energie (gelber Würfel).

Raubvögel: Decke dein LABini auf. Handelt es sich dabei um eine grüne Karte (Flaggenfarbe), verliert dein Gegenüber entweder eine Energie (gelber Würfel) oder einen Blockwürfel (blauer Würfel). Erhalte einen Würfel der entsprechenden Farbe, sofern du noch Platz dafür hast. **Bonus:** Wenn die aufgedeckte Karten den Wert 6 - 10 hat, musst du eine deiner verdeckten Karten aufdecken (LABini oder eine vom TAGteam). Hat sie den Wert Bauer, Dame, König oder Ass müssen sowohl du wie auch dein Gegenüber eine verdeckte Karte aufdecken (LABini oder eine vom TAGteam).

Symbolübersicht:

 (Bezahle) Energie

 (Bezahle) Blockwürfel

 (Bezahle) Lebenspunkt

   Gegenüber verliert (Würfel dieser Farbe)

   Erhalte (Würfel dieser Farbe)

   Verliere (Würfel dieser Farbe)

 LABTAG Rang von Gegenüber

 Eigener LABTAG Rang

 Kartensymbol (Karo, Pik, Kreuz, Herz)

 Gegenüber muss Karte umdrehen

 Eigenes LABini umdrehen

 Eigene Karte umdrehen

 Fraktion: Team Freeroom (blaue Flagge)

 Fraktion: GMK (rote Flagge)

 Fraktion: Unentschiedene (grüne Flagge)