



Spielanleitung



Etwas lag in der Luft. Als Orly den leuchtenden magischen Kristall in seinem Stab mit Energie versorgen wollte, spürte er, dass etwas entschieden anders war als sonst. Normalerweise dauerte es nur wenige Sekunden, bis die Energie der Kristalle auf den Stab übersprang, um ihn für bevorstehende Abenteuer zu stärken. Als er nun bereits mehrere Minuten wartete, dass das Ritual sein Ende fand und die gesegnete Kraft der Kristalle einsetzte, nahm er etwas Düsteres wahr. Irgendetwas lauerte im Nebel und absorbierte die lebenswichtige Energie, die von den Kristallen ausging, von denen seine Heimat Amanaar umgeben war.

Amanaar war damit in höchster Gefahr. So beschloss er, einige der außergewöhnlichen Wesen in seiner Welt aufzusuchen, um gemeinsam diese dunkle Macht aufzuspüren, die die Existenz aller bedrohte. Als treue Seele hätte er nie gedacht, dass sich einige seiner Vertrauten gegen ihn stellen würden – im Kampf um das Verlorene Licht von Amanaar.



Spielidee

Schare deine Verbündeten um dich und ziehe mit ihnen durch Amanaar. Erobere Gebiete durch kluges Taktieren und weise Voraussicht. Entscheide für jede deiner Karten, ob du sie ausspielst, um neue Verbündete zu finden und dich durch Amanaar zu bewegen, oder ob du sie für Kämpfe nutzt. Neben deinen Verbündeten und etwas Glück wirst du dich im Kampf vor allem auf die Fähigkeiten deiner Karten verlassen. Die richtige Wahl zum richtigen Zeitpunkt entscheidet manche Schlacht! Sobald niemand mehr Karten auf der Hand oder jemand keine eigenen Figuren mehr auf der Landkarte hat, endet das Spiel.

Bist du bereit, für das Verlorene Licht von Amanaar zu kämpfen?



Spielmaterial



1 Spielbrett mit Landkarte



8 Würfel



30 Figuren (je 15 in 2 Farben)



27 Charakterkarten

Überblick über das Spielmaterial

Aufbau der Landkarte

Die Landkarte besteht aus 2 verschiedenen Arten von Bereichen: **Regionen** **R** und **Gebieten** **G**.

Es gibt 3 **Regionen** und jede davon besteht aus jeweils 3 **Gebieten** derselben Art.



Aufbau der Charakterkarten

Jede Charakterkarte zeigt links oben die **Kampfpunkte** **1** und **Aktionspunkte** **2** des Charakters. Orly zum Beispiel hat **8 Kampfpunkte**  und **4 Aktionspunkte** .

In der Mitte jeder Charakterkarte steht der **Name** **3** und darunter die **Kampffähigkeit** **4** des Charakters. Eine Übersicht aller Symbole in den Kartentexten findet ihr auf Seite 12. Unter der Kampffähigkeit ist eine Reihe von Symbolen abgebildet **5**. Das hervorgehobene Symbol zeigt, wann die Kampffähigkeit ausgeführt wird.

Jede Karte hat eine **Kartennummer** **6**. Sie hilft euch, die Karte in der Übersicht ab Seite 8 nachzuschlagen. Dort findet ihr Details zu allen Karten.



Spielaufbau

1. Legt das **Spielbrett** in die Tischmitte und die **Würfel** daneben.
2. Nehmt jeweils die **15 Figuren** eurer Farbe und legt sie in euren persönlichen Vorrat auf dem Spielbrett, dort wo die Kristallsplitter eurer Farbe abgebildet sind.
3. Mischt alle **Charakterkarten** und legt sie als verdeckten Stapel zwischen euch.

Spielablauf

Das Spiel besteht aus 2 Phasen:

In Phase I stellt ihr eure Handkarten per Kartenwahl zusammen und platziert eure ersten Figuren auf dem Spielbrett.

In Phase II seid ihr abwechselnd am Zug, spielt eure Karten aus und kämpft.



Phase I: Bereitmachen

Führt gemeinsam die folgenden 2 Schritte aus:

1. Kartenhand zusammenstellen

- a. Zieht jeweils 2 Charakterkarten vom Stapel.
- b. Behaltet jeweils 1 dieser Charakterkarten und legt sie verdeckt vor euch ab. Gebt die verbleibende eurem Gegenüber. Seht euch die erhaltene Karte an und legt sie ebenfalls verdeckt vor euch ab.
- c. Wiederholt Schritte **a** und **b**, bis ihr beide jeweils **10 Charakterkarten** vor euch liegen habt. Nehmt diese Karten nun auf die Hand.
- d. Legt die übrigen Charakterkarten verdeckt zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie für diese Partie nicht.

 *Spielt ihr zum ersten Mal, beachtet die Tipps zum Einstieg auf Seite 7.*

2. Figuren platzieren

Platziert abwechselnd immer 1 eurer Figuren auf der Landkarte, bis eine Person 3 Figuren platziert hat und die andere 2 Figuren. Wer die erste Figur platziert, platziert also 3 Figuren. Beachtet beim Platzieren folgende Regeln:

- Du darfst mehr als 1 Figur in demselben Gebiet platzieren.
- Du kannst keine Figur in einem Gebiet platzieren, in dem bereits eine gegnerische Figur ist.



Phase II: Losmarschieren

Ihr seid abwechselnd am Zug, beginnend mit der Person, die in Phase I **weniger** Figuren platziert hat. Ihr spielt, bis das Spielende ausgelöst wird. Jeder Zug besteht aus 1 oder 2 Schritten:

1. Verstärkung

Platziere neue Figuren auf der Landkarte und/oder **bewege** deine vorhandenen Figuren von Gebiet zu Gebiet.

2. Kämpfe

Handelt alle Kämpfe ab. Diesen Schritt gibt es nur, falls beide von euch Figuren **im selben Gebiet** haben. Dieses Gebiet ist dann ein Kampfgebiet.

Nachdem du alle Schritte deines Zuges ausgeführt hast, ist dein Gegenüber am Zug. Das Spiel endet sofort, sobald 1 Person keine Figuren mehr auf der Landkarte hat, oder am Ende eines Zuges, falls ihr beide keine Charakterkarten mehr auf der Hand habt.

1. Verstärkung

Wirf 1 Charakterkarte von deiner Hand offen auf den gemeinsamen Abwurfstapel auf dem Spielbrett ab und erhalte so viele Aktionspunkte , wie die blaue Zahl oben links angibt.

Du darfst deine Aktionspunkte für die folgenden zwei Aktionen ausgeben:

- **Platziere 1 Figur aus deinem Vorrat in einem Gebiet, in dem du bereits mindestens 1 Figur hast und in dem keine gegnerischen Figuren sind.** Es kostet 1 Aktionspunkt, 1 Figur zu platzieren.
- **Bewege so viele deiner Figuren, wie du willst, von 1 Gebiet in 1 benachbartes Gebiet.** Diese Aktion kostet 1 Aktionspunkt, egal wie viele Figuren du bewegst. Dabei darfst du sie auch in Gebiete bewegen, in denen bereits gegnerische Figuren sind. Du darfst sie auch von dort aus weiterbewegen.

Du darfst diese Aktionen beliebig oft, in beliebiger Reihenfolge und Kombination nutzen, solange du genügend Aktionspunkte hast.



Beispiel: Matea wirft Orly ab und erhält dafür 4 . Sie nutzt 2 , um 2 Figuren in zwei verschiedenen Gebieten zu platzieren (1), und 1 weiteren , um eine Gruppe aus 2 Figuren in ein benachbartes Gebiet zu bewegen, in dem bereits eine gegnerische Figur ist (2). Dieses Gebiet ist nun ein Kampfgebiet. Matea hat noch 1  übrig, um Figuren zu platzieren oder zu bewegen.



2. Kämpfe

In allen Kampfgebieten kommt es zum Kampf. Gibt es mehrere Kampfgebiete, entscheidet die Person, die am Zug ist, welcher Kampf jeweils als Nächstes ausgeführt wird.

Einen Kampf ausführen

Führt folgende Schritte nacheinander aus:

- **Wählt jeweils 1 Charakterkarte** von eurer Hand und spielt sie verdeckt vor euch aus. Die Fähigkeiten eurer Charaktere werden den Kampf (und ggf. seine Schritte) beeinflussen. Führt ihre Fähigkeiten im entsprechenden Schritt des Kampfes aus (zu erkennen am hervorgehobenen Symbol unten auf der Karte).
- **Deckt eure gewählten Karten gleichzeitig auf und führt Fähigkeiten mit  aus.**
- **Führt Fähigkeiten mit  aus.**
- **Zählt, wie viele eigene Figuren ihr im Kampfgebiet habt, und werft genauso viele Würfel.** Wählt jeweils 1 eurer Würfel. Das ist euer **gewählter Würfel**. Führt dabei Fähigkeiten mit  aus.



Wiederholungswurf: Pro Kampf dürft ihr beide jeweils 1 Wiederholungswurf machen. Gib dazu **beliebig viele Figuren aus deinem Vorrat** aus und würfle anschließend **genauso viele deiner Würfel** erneut. Du musst diese Würfel alle auf einmal werfen. **Die ausgegebenen Figuren kommen zurück in die Schachtel.** Hast du keine Figuren mehr in deinem Vorrat, kannst du keinen Wiederholungswurf machen.

! **Gib deine Figuren nicht achtlos aus – sie sind sehr wertvoll!**



- Ermittelt zum Schluss jeweils eure Kampfkraft. **Führt dabei Fähigkeiten mit  und  aus.**

Verwendet Folgendes, um eure Kampfkraft zu ermitteln:

Kampfpunkte () deiner gewählten Charakterkarte + **Anzahl deiner Figuren** () im Kampfgebiet + **dein gewählter Würfel** ()



- Wer die **höhere Kampfkraft** hat, **gewinnt** den Kampf. Bei **Gleichstand** gewinnt die verteidigende Person (siehe rechts). Die Person, die verliert, muss alle ihre Figuren aus diesem Kampfgebiet entfernen und sie in ihren Vorrat zurücklegen. **Führt Fähigkeiten mit  aus.**
 - Wer am Zug ist, wirft zuerst seine Karte auf den gemeinsamen Abwurfstapel ab. Dann wirft die andere Person ihre Karte auf den Abwurfstapel ab.
- Führt nun den nächsten Kampf aus, falls nötig. Wer nach einem Kampf **keine Figuren** mehr auf der Landkarte hat, hat das Spiel **sofort verloren**.

Nachdem alle Kämpfe ausgeführt wurden, endet dein Zug und dein Gegenüber ist am Zug.

Regeln für Kämpfe

- Die Person, deren Figuren sich in das Kampfgebiet bewegen, ist die **angreifende Person**. Ihr Gegenüber ist die **verteidigende Person**.
! **Legt die Figuren, die sich bewegt haben, hin, um euch zu merken, wer angreift.**
- Müsst ihr beide im **gleichen Schritt** des Kampfes eine Kampffähigkeit ausführen, so führt stets **die angreifende Person zuerst** ihre Fähigkeit aus.
- Müsst ihr beide eine Kampffähigkeit mit  ausführen, führt **nur die angreifende Person** ihre Fähigkeit aus. Die andere Fähigkeit entfällt.
- Werden bei der Ermittlung der Kampfkraft bestimmte Werte nicht verwendet (durch Fähigkeiten mit ) , hilft es nicht, diese Werte zu verändern. Entsprechende Fähigkeiten werden zwar ausgeführt, haben aber keinen Einfluss auf die Kampfkraft. Umgekehrt haben Fähigkeiten, die die verwendeten Werte verändern, sehr wohl Einfluss auf die Kampfkraft.
- Steht kein „dürfen“ dabei, müsst ihr eure Kampffähigkeit ausführen.
- Kampffähigkeiten, die Kampfpunkte betreffen, beziehen sich immer auf die aufgedruckten Kampfpunkte der Karten.
- Hast du in einem Gebiet 1 oder mehr Figuren, kontrollierst du es. Habt ihr beide in einem Gebiet 1 oder mehr Figuren, kontrolliert ihr beide dieses Gebiet.
- Figuren, die durch Kampffähigkeiten entfernt werden, kommen immer zurück in euren jeweiligen Vorrat.
- Wurden durch Kampffähigkeiten alle Figuren einer Person aus dem aktuellen Kampfgebiet entfernt, ermittelt sie ihre Kampfkraft nur mit den Kampfpunkten ihrer Charakterkarte und wirft keine Würfel.
- Sind in dem aktuellen Kampfgebiet von euch **beiden** keine Figuren mehr übrig, weil sie durch Kampffähigkeiten entfernt wurden, endet dieser Kampf sofort.
- Musst du mehr als 8 Würfel werfen, wirf einige doppelt.
- Es kann passieren, dass du keine Charakterkarten mehr auf der Hand hast, aber noch 1 oder mehrere Kämpfe ausführen musst. In diesem Fall ermittelst du deine Kampfkraft nur durch die Anzahl deiner Figuren und deinen gewählten Würfel.

Spielende

Das Spiel endet ...

... am Ende eines Zuges, falls ihr beide keine Charakterkarten mehr auf der Hand habt. Es folgt die Wertung. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

ODER

... sofort, falls 1 Person keine Figuren mehr auf der Landkarte hat. In diesem Fall gewinnt ihr Gegenüber.



Wertung

Zählt jeweils eure Punkte: Du erhältst **1 Punkt** für jede deiner Figuren auf der Landkarte. Kontrollierst du 2 oder mehr Gebiete einer Region, ist jede deiner Figuren in dieser Region **stattdessen 2 Punkte** wert.

Beispiel: Peter () kontrolliert 2 Gebiete in der markierten Region. Somit erhält er für seine Figuren dort 4 Punkte (2 Figuren × 2 Punkte). Alle anderen Figuren in diesem Beispiel sind jeweils 1 Punkt wert.



Tipps zum Einstieg

- Achte bei der Kartenwahl darauf, dass du sowohl viele **Kampfpunkte** als auch viele **Aktionspunkte** hast.
- Bedenke, dass dein **Gegenüber die Charakterkarten, die du nicht wählst, im Kampf gegen dich verwenden kann**. Es ist hilfreich, dir einige der Karten zu merken, die du weggibst.
- **Achte immer darauf, wie viele Figuren du auf der Landkarte hast**. Sobald du keine Figuren mehr auf der Landkarte hast, hast du das Spiel sofort verloren.



Teilt eure Erfolge unter dem Hashtag **#lostlights** mit der Brettspiel-Community!



Charakterkarten-Übersicht

Hier findet ihr kurze Beschreibungen der Kampffähigkeiten der einzelnen Charakterkarten sowie Hinweise zu möglichen Kombinationen und bestimmten Kampfsituationen. Die Karten sind der Reihe nach aufgelistet, entsprechend den Kartennummern. Diese Übersicht zeigt auch die Kampf- und Aktionspunkte der jeweiligen Karten.



Tanilla (Nr. 1, 7 , 4 )

Um keine Idee verlegen.

Tanilla kopiert die Kampffähigkeit der obersten Karte auf dem Abwurfstapel und sonst nichts.



Orly (Nr. 2, 8 , 4 )

Pflichtbewusst und entschlossen.

Verteidigst du, wirf in diesem Kampf 1 zusätzlichen Würfel. Wirf ihn zusammen mit deinen anderen Würfeln und wähle wie üblich 1 davon.



Lupinda (Nr. 3, 6 , 3 )

Einer für alle.

Durch Kampffähigkeiten, die vorher ausgeführt werden, kann sich die Anzahl deiner Figuren ändern, die bei Lupindas Kampffähigkeit berücksichtigt werden.



Kenuk (Nr. 4, 4 , 2 )

Locker aus der Hüfte.

Bei Kenuks Kampffähigkeit darfst du keinen Wiederholungswurf machen. Nachdem du diese Kampffähigkeit genutzt hast, wirfst du deine Würfel später noch einmal, um 1 davon zu wählen.



Arus (Nr. 5, 1 , 1 )

Umgarnen und überreden.

Vertausche die Kampfpunkte der gegnerischen Karte mit Arus' Kampfpunkten. Nachdem du die Kampfpunkte vertauscht hast, verwendet dein Gegenüber Arus' Kampfpunkte für seine Karte.



Galgator (Nr. 6, 2 , 1 )

Schnelle Schwingen.

Entfernst du die letzte gegnerische Figur im aktuellen Kampfgebiet, verwendet dein Gegenüber in diesem Kampf nur seine Kampfpunkte.



Arburi

(Nr. 7, 1 1

Stark wie eine Eiche.

Kampffähigkeiten, die verändern, gelten weiterhin. Deckt dein Gegenüber ebenfalls eine Karte mit auf, führt nur die angreifende Person ihre Kampffähigkeit aus.



Pibiju

(Nr. 11, 9 5

Allmächtige Aura.

Gewinnst du diesen Kampf, entferne direkt danach 1 beliebige Figur aus einem beliebigen Gebiet. Diese Figur darf von deinem Gegenüber oder dir selbst sein.



Olgi

(Nr. 8, 4 2

Mit dem Kopf durch die Wand.

Hat eine Person durch Olgis Kampffähigkeit keine Figuren mehr in diesem Kampfgebiet, verwendet sie in diesem Kampf nur ihre Kampfpunkte. Durch Olgis Kampffähigkeit kann es zu neuen Kämpfen kommen.



Gruka

(Nr. 12, 8 4

Lieber nicht anfassen.

Verteidigst du, erhöhe deine Kampfpunkte um 2.



Namla

(Nr. 9, 2 2

Umzingelt.

Kampffähigkeiten, die verändern, gelten weiterhin. Deckt dein Gegenüber ebenfalls eine Karte mit auf, führt nur die angreifende Person ihre Kampffähigkeit aus.



Wuxaki

(Nr. 13, 6 3

Immer der Nase nach.

Du darfst 1 deiner Figuren **und** 1 gegnerische Figur aus diesem Kampfgebiet entfernen (entweder beide oder keine!). Hat eine Person dadurch keine Figuren mehr in diesem Kampfgebiet, verwendet sie in diesem Kampf nur ihre Kampfpunkte. Habt ihr durch Wuxakis Fähigkeit beide keine Figuren mehr auf der Landkarte, ist es ein Unentschieden und niemand gewinnt.



Rupoda

(Nr. 10, 7 4

Sanfter Riese.

Ist der Kampf vorbei, nimm 1 Würfel und lege ihn vor dich. Du darfst diesen Würfel einmalig in einem beliebigen zukünftigen Kampf als zusätzlichen Würfel werfen.



Bukoni

(Nr. 14, 3 2

Denk nicht im Traum daran.

Kampffähigkeiten, die und verändern, gelten weiterhin. Deckt dein Gegenüber ebenfalls eine Karte mit auf, führt nur die angreifende Person ihre Kampffähigkeit aus.





Ragura

(Nr. 15, 3 , 2)

Deine Stärke ist mein.

Werden in diesem Kampf keine Kampfpunkte verwendet, hat Raguras Fähigkeit keinen Einfluss auf die Kampfkraft.



Gnurxel

(Nr. 16, 11 , 5)

Stärker als stark.

Gnurxel hat keine Kampffähigkeit, ist dafür aber extrem stark!



Frukilla

(Nr. 17, 4 , 2)

Schneller als du denkst.

Falls durch die gegnerische Kampffähigkeit alle deine Figuren aus diesem Kampfgebiet entfernt wurden, hat Frukillas Fähigkeit keinen Einfluss auf die Kampfkraft, weil du auch keinen Würfel wirfst und wählst.



Zandika

(Nr. 18, 2 , 1)

Alles ist möglich.

Du behältst die vorgezeigte Karte nach dem Kampf auf der Hand. Nur Zandika wird abgeworfen.



Janulo

(Nr. 19, 7 , 3)

Gute Vorbereitung ist alles.

Janulo gibt dir einen zusätzlichen Wiederholungswurf. Wurden durch die gegnerische Fähigkeit alle deine Figuren aus diesem Kampfgebiet entfernt, hat Janulos Fähigkeit keinen Einfluss auf die Kampfkraft, weil du auch keinen Würfel wirfst und wählst.



Rukan

(Nr. 20, 5 , 3)

Schlau wie ein Fuchs.

Solange Rukan im Kampf verwendet wird, verlieren alle anderen Karten ihre Fähigkeit. Seine Fähigkeit gilt bereits vor Karten mit .



Lorato

(Nr. 21, 1 , 1)

Affen öffnen Affen nach.

Statt nur 1 Würfel auszuwählen, zählst du die Augenzahlen all deiner Würfel zusammen und ermittelst nur mit ihnen deine Kampfkraft. Deine Kampfpunkte und Figuren zählen dann nicht. Du darfst hierbei den zusätzlichen Würfel von Rupoda (Nr. 10) verwenden. Werden in diesem Kampf keine Würfel verwendet, hat Loratos Fähigkeit keinen Einfluss auf die Kampfkraft.



Umkato

(Nr. 22, 4 , 3)

Auss dem Hinterhalt.

Werden in diesem Kampf keine Kampfpunkte verwendet, hat Umkatos Fähigkeit keinen Einfluss auf die Kampfkraft.



Eralgo

(Nr. 23, 8 , 4)

Metall und Muskelkraft.

Sind in einem Gebiet Figuren von euch beiden, kontrolliert ihr beide dieses Gebiet. Werden in diesem Kampf keine Kampfpunkte verwendet, hat Eralgos Fähigkeit keinen Einfluss auf die Kampfkraft.



Arako (Nr. 24, 8 🐾, 4 🗨)

Ins Netz gegangen.

Durch Arakos Kampffähigkeit kann es zu einem neuen Kampf kommen.



Krod (Nr. 26, 3 🐾, 2 🗨)

Den Kurs bestimme ich.

Werden in diesem Kampf keine Würfel verwendet oder nutzt dein Gegenüber Loratos Kampffähigkeit (Nr. 21), hat Krods Kampffähigkeit keinen Einfluss auf die Kampfkraft.



Nubala (Nr. 25, 5 🐾, 3 🗨)

Rasiermesserscharf.

Kampffähigkeiten, die 🐾 verändern, gelten weiterhin. Deckt dein Gegenüber ebenfalls eine Karte mit ❌ auf, führt nur die angreifende Person ihre Kampffähigkeit aus.



Bufoka (Nr. 27, 5 🐾, 3 🗨)

Nicht zu fassen.

Du darfst hierbei auch den zusätzlichen Würfel von Rupoda (Nr. 10) verwenden. Werden in diesem Kampf keine Würfel verwendet, hat Bufokas Kampffähigkeit keinen Einfluss auf die Kampfkraft.



Mitwirkende



Idee: Julius Hsu

Illustration: Folko Streese

Grafikdesign: Philipp Ach

Gestaltung der Figuren: Daniel Müller

Story: Daniel Theuerkauf, Shannon Kelly

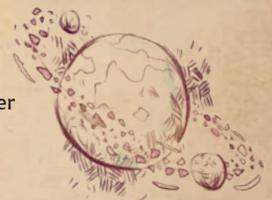
Übersetzung: Lisa Prohaska

Lektorat: Jens Borchering, Frank Thuro

Entwicklung: Martin Zeeb, Dirk Huesmann

Redaktion: Dirk Huesmann, Daniel Theuerkauf

Projektmanagement: Daniel Theuerkauf



*Wir danken allen, die gemeinsam mit uns dieses Spiel getestet und weitentwickelt haben:
Sven Fork, Simon Mangel, Sebastian Schmieder, Rico Besteher, Carsten Burak, Thorsten Dettlaff,
Peter Eggert, Fabian Grossekemper und viele andere liebe Menschen. Ihr seid super!*

©2023 Board Game Circus, Daniel Theuerkauf, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Reproduktion und/oder Veröffentlichung des Spiels oder einzelner Teile davon
ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Service & Support: Bei Fragen und Reklamationen sowie für den Ersatzteilservice verwende bitte
das Kontaktformular unter boardgamecircus.com/service – wir helfen dir gerne weiter.



Übersicht: Phase II

Abwechselnd bis zum Spielende:

1. Verstärkung

Wirf 1 Charakterkarte ab und erhalte entsprechend Aktionspunkte. Du darfst sie wie folgt ausgeben:

- **Platziere** für 1 Aktionspunkt 1 Figur aus deinem Vorrat in einem Gebiet, in dem du min. 1 Figur hast.
- **Bewege** für 1 Aktionspunkt so viele deiner Figuren, wie du willst, von 1 Gebiet in 1 benachbartes Gebiet.

Du darfst diese Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge und Kombination nutzen.

2. Kämpfe

In allen Kampfgebieten kommt es zum Kampf. Wer am Zug ist, bestimmt die Reihenfolge. Führt jeden Kampf aus:

- Wählt jeweils 1 Charakterkarte von eurer Hand und spielt sie verdeckt vor euch aus. Deckt sie gleichzeitig auf und führt Fähigkeiten mit  aus.
- Führt Fähigkeiten mit  aus.
- Zählt, wie viele eigene Figuren ihr im Kampfgebiet habt, und werft genauso viele Würfel. Wählt jeweils 1 eurer Würfel. Das ist euer gewählter Würfel. Führt dabei Fähigkeiten mit  aus.

1 Wiederholungswurf pro Person und Kampf:

Gib 1 Figur aus dem Vorrat pro Würfel aus, den du erneut würfeln willst, und wirf diese Würfel alle auf einmal.

- Ermittelt jeweils eure Kampfkraft: deine  + Anzahl deiner  im Kampfgebiet + dein gewählter .

Führt dabei Fähigkeiten mit  und  aus.

Die höchste Kampfkraft gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die verteidigende Person. Die Person, die verliert, legt all ihre Figuren aus dem Kampfgebiet zurück in ihren Vorrat. Führt Fähigkeiten mit  aus.

- Werft eure ausgespielten Karten ab. Wer am Zug ist, wirft zuerst ab.

Reihenfolge der Kampffähigkeiten

Von links nach rechts:



Müsst ihr beide im **gleichen Schritt** des Kampfes eine Kampffähigkeit ausführen, führt **die angreifende Person zuerst** ihre Fähigkeit aus. Müsst ihr beide eine Kampffähigkeit mit  ausführen, führt **nur die angreifende Person** ihre Fähigkeit aus.

Symbolübersicht

-  Figur(en)
-  Kampfpunkte
-  Charakterkarte
-  Kampffähigkeit
-  Würfel
-  Aktionspunkte

