

Stanley Schuster's
a GAME of

SWORD AND SHIELDS

MIT KOMPLETTEM
KARTENKOMPENDIUM

Spielanleitung

A GAME OF SWORDS AND SHIELDS

Stanley Schuster's „A Game of Swords and Shields“ ist ein kompetitives rundenbasiertes Deckbau-Kartenspiel für **2 Spieler ab 12 Jahren**. Ein Spiel dauert zwischen **30 und 60 Minuten**.

INHALT der Spielschachtel

Das Spiel besteht aus **88 Karten**:

- 5 Lebenspunktekarten (LPKs)
- 39 Schwertkarten (**Schwerter**)
- 30 Schildkarten (**Schilde**)
- 5 **Bufs**
- 6 **Duffs**
- 2 **Hinweiskarten** (Spicker)
- 1 **Regelkarte** mit dem QR-Code für die Anleitung

STARTERDECKS vorbereiten

Verteile alle Karten mit Stärke 1 auf zwei identische Decks mit jeweils **6 Schwertern** und **6 Schilden** in unterschiedlichen Farben.

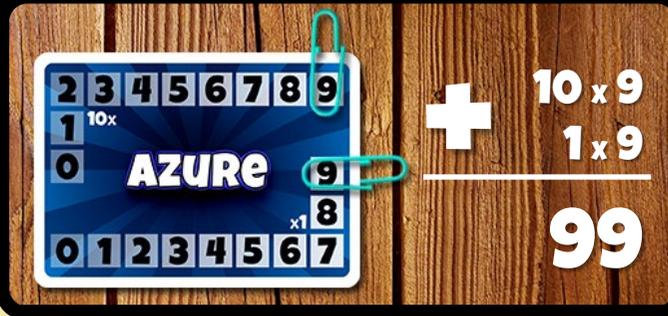


Dein Starterdeck und das deines Gegners bestehen aus jeweils einem Dutzend Karten.

Mische dein Starterdeck und lege es verdeckt, links vor dir ab. Bei Bedarf nimm dir eine Hinweiskarte.

LEBENSUNKTE (LP) mithilfe der LPK markieren

Wähle eine **LPK** und markiere auf ihr **99 LP** (für ein schnelles Spiel 50 LP) mit **2 Büroklammern**. Oben links stehen die Zehner und unten rechts die Einer.



Leg die übrigen LPKs und die Regelkarte beiseite. Halte deine LPK stets aktuell – deine LP müssen auch für deinen Gegner gut ablesbar sein.

SHOP eröffnen

Mische die übrigen 56 Karten und lege sie verdeckt als **Shop-Deck** in die Mitte des Tisches, so dass rechts oder links davon 5 Karten Platz haben. Eröffne das Spiel und lege die 5 obersten Karten des Shop-Decks nebeneinander offen aus: Sie bilden den **Shop**. Sobald eine Shop-Karte gekauft oder entfernt wird, musst du den Shop mit einer neuen Karte aus dem Shop-Deck füllen. **Entfernte oder zerstörte Karten** legst du **offen auf den Shop-Ablagestapel** neben dem Shop-Deck. **Gekaufte Karten** werden **offen auf den Ablagestapel des Käufers** gelegt. (**Ausnahme: Duffs - S. 4, Kauf abschließen**)



SPIELZIEL und Siegbedingung

Du gewinnst, wenn die **LP** deines Gegners auf **0** sinken.

SPIELABLAUF und Spielphasen

Gespielt wird abwechselnd: Du bist an der Reihe!

Dein Spielzug besteht aus **2 Phasen**:

- 1. Phase:** Handkarten auffüllen
- 2. Phase:** Aktionen ausführen

1. Phase: Handkarten auffüllen

Ziehe von deinem Deck, bis du **5 Karten** auf der Hand hast. Falls du kein Deck hast, wird dein Ablagestapel zu deinem Deck. (**S. 6, Neues Deck**)

2. Phase: Aktionen ausführen

Die Reihenfolge und Häufigkeit der im folgenden beschriebenen Aktionen ist beliebig.

A GAME OF SWORDS AND SHIELDS

SHOP ENTFERNEN AKTION

Du kannst die Shop-Karten gegen 5 neue Karten austauschen, wenn folgende zwei Bedingungen gleichermaßen erfüllt sind:

1. Du hast soeben deine Handkarten aufgefüllt oder bei deiner letzten Aktion einen Karteneffekt ausgelöst, bei dem du mindestens eine Karte gezogen hast.
2. Du hast 5 Handkarten in unterschiedlichen Farben (**graue Karten zählen als beliebige Farbe, Buffs haben keine Farbe**).

Zeige deinem Gegner 5 verschiedenfarbige Handkarten, dann entferne alle 5 Shop-Karten und lege sie auf den Shop-Ablagestapel. Lege 5 neue Shop-Karten aus. Du behältst alle Handkarten auf der Hand.

KARTEN AUSLEGEN AKTION

Du kannst beliebig viele deiner Handkarten auslegen – jedoch **nur 3 gleichzeitig**.

deine Auslage für bis zu 3 Karten



Bufs sind eine Ausnahme, da du eine weitere Karte auf sie ablegen kannst. (**S. 6, Spezialkarten, Buffs**) Du musst Karten auslegen, um neue Karten aus dem Shop zu kaufen, deinen Gegner anzugreifen oder um dich gegen Angriffe deines Gegners zu wehren.

KARTEN KAUFEN AKTION

Kaufe eine Shop-Karte, indem du ihren Preis mit höchstens 3 deiner Karten auslegst und bezahlst. Der Preis jeder Karte ist in der Währung Steine und/oder Schwerter oder Schilde angegeben. Zahle nur in einer der angegebenen Währungen.

Wert (oben links): 1 Stein ODER 4 Schilde
Preis (oben rechts): 3 Steine ODER 4 Schilde



Zahle mit Schwertern/Schilden



Mit den 3 Schwertern kannst du das 8ter Schwert kaufen, denn: $4 + 3 + 1 = 8$

Zahle mit Steinen

Zahlst du mit Steinen, benötigst du die angegebene Anzahl an Steinen in einer Farbe. **Graue Steine nehmen jede beliebige Farbe an.** Shop-Karten kosten entweder 1, 2 oder 3 Steine.



Kaufe das 5er Schwert mit dem 3er Schwert und dem 3er Schild: Zusammen sind sie 3 Steine wert, weil du den grauen Stein als blauen Stein verwenden kannst.

Zahle den Preis

Die Anzahl der Schwerter/Schilde oder Steine muss dem genauen Preis der Karte entsprechen, die du kaufen willst: **Unter- oder Überbieten ist nicht erlaubt.**

Nicht jede Karte besitzt einen Wert oder einen Preis: Mit Karten ohne Wert kannst du nicht bezahlen, Karten ohne Preis lassen sich nicht kaufen: Sie Karten des Starterdecks sind somit nicht käuflich.

A GAME OF SWORDS AND SHIELDS

Bufs kaufen

Um einen Buff zu kaufen, benötigst du eine der folgenden Kombinationen an Steinen:

● ● 2 verschiedenfarbige Steine

● ● ● 2 Steine gleicher Farbe UND
● 1 Stein in einer anderen Farbe

● ● ● 3 verschiedenfarbige Steine

Du kannst auch graue Steine verwenden, um diese Kombinationen auszulegen oder zu ergänzen, denn **graue Steine nehmen jede beliebige Farbe an**. Graue Steine auf einer Karte haben die gleiche Farbe.

Duffs kaufen

Einen Duff kannst du nur mit einer geraden Anzahl an **Schilden** kaufen.

Kauf abschließen

Nach dem Kauf legst du **alle** am Kaufvorgang beteiligten Karten **offen auf deinen Ablagestapel**:

Sowohl die Karten, mit denen du bezahlt hast, als auch die Karte, die du gekauft hast. Die **gekaufte Karte** kommt immer **oben auf den Ablagestapel**.

Ausnahme: Einen Duff legst du nach dem Kauf verdeckt auf das Deck deines Gegners!

ANGREIFEN AKTION

Du greifst immer nur mit einer Karte auf einmal an. Sie muss vor dir ausliegen. Aktiviere sie, indem du sie ein Stück in Richtung deines Gegners schiebst.

Kartenstärke

Bei einem Angriff zählt die Stärke der aktivierten Karte: Sie steht oben in der Mitte und verursacht beim Gegner einen Schaden in gleicher Höhe.

Rechts neben der Kartenstärke befindet sich das Symbol für den Kartentyp: ein Schwert.



Verteidigung

Bevor du deinem Gegner Schaden zufügen kannst, musst du seine Verteidigung durchbrechen. **Schilde**, in der Auslage deines Gegners, **vermindern den Angriffsschaden um den Betrag ihrer Stärke**.

Wähle den gegnerischen Schild, den du angreifen willst und ziehe ihn ein Stück an dich heran. Er wird dadurch zur aktivierten Karte des Gegners.

Die Stärke deines Angriffs muss mindestens so groß sein wie die Stärke des gegnerischen Schildes, um ihn zu durchbrechen. Durchbrochene Schilde legt dein Gegner auf seinen Ablagestapel.

Ziehe die Stärke des gegnerischen Schildes von der Stärke deines Angriffs ab. Mit der verbleibenden Stärke kannst du versuchen, weitere Schilde zu durchbrechen. Ist das nicht möglich, verfällt die übrige Stärke deiner aktivierten Karte.

Sobald du alle Schilde deines Gegners durchbrochen hast, reduzierst du mit der

verbleibenden Stärke deines Angriffs die LP deines Gegners.



Mit dem 8er Schwert durchbrichst du den 4er Schild ($8 - 4 = 4$), greifst mit den übrigen 4 Stärkepunkten den 1er Schild an ($4 - 1 = 3$) und verringerst schließlich die LP des Gegners um 3.

Dein Angriff ist erfolgreich, wenn dein Gegner LP verloren hat oder du mindestens einen gegnerischen Schild durchbrochen hast. Nach einem erfolgreichen Angriff legst du deine aktivierte Angriffskarte offen auf deinen Ablagestapel.

Konterangriff und Rache

Dein Gegner kontert deinen ersten erfolgreichen Angriff, falls er Schwerter vor sich liegen hat: Er wählt dazu die Schwertkarte, mit der er zuerst kontern will und schiebt sie ein Stück auf dich zu – sie wird dadurch zur aktivierten Karte.

A GAME OF SWORDS AND SHIELDS

Konterangriffe besitzen Rache. Schilde sind gegen Rache wirkungslos. Das bedeutet, dass du die Stärke des gegnerischen Konterangriffs in voller Höhe von deinen LP abziehen musst.



Du greifst deinen Gegner mit dem 5er Schwert an (1). Nachdem dein Gegner 5 LP verloren hat, rächt er sich mit dem 8er Schwert (2), gegen das dein 8er Schild wirkungslos ist. Du verlierst 8 LP.

Erst nachdem dein Gegner alle Konterangriffe mit allen vor ihm liegenden Schwertern ausgeführt hat, setzt du deinen Spielzug bzw. Angriff fort.

Nach dem Konterangriff bleiben deine Schilde in deiner Auslage liegen und alle Schwerter, die gekontert haben, legt dein Gegner offen auf seinen Ablagestapel.

Die Rache des Gegners löst bei dir keine Rache aus.

Verstärkung

Die **aktivierte Karte** kann **Verstärkung** erhalten von **Karten in derselben Auslage und der LPK** des Spielers, dem die aktivierte Karte gehört.

Verstärkung durch die gleiche Farbe:

Jede Karte in der Farbe der aktivierten Karte und jede graue Karte erhöhen die Stärke der aktivierten Karte um +1.

Hat die LPK dieselbe Farbe wie die aktivierte Karte, erhöht sich die Stärke der aktivierten Karte um weitere +2.

Ist die aktivierte Karte grau, hat sie die Farbe der LPK. Die Stärke erhöht sich wie oben beschrieben.

Das 5er Schwert erhält Verstärkung vom 8er Schwert und ebenso vom grauen 3er Schild, der die Farbe der aktivierten Karte annimmt.



Verstärkung durch den gleichen Namen:

Jede Karte, die den gleichen Namen wie die aktivierte Karte besitzt, erhöht ihre Stärke um +1.

Verstärkung durch gleiche Farben und Namen: Kartenfarben und -namen wirken gleichzeitig als Verstärkung.

Das 4er Schild erhält Verstärkung vom grünen Schild mit gleichem Namen und vom grauen 3er Schild, der die Farbe der aktiven Karte annimmt.



Die Verstärkung wirkt auf Schwerter und Schilde gleichermaßen: Sie wirkt sich sowohl auf Angriffe als auch auf Verteidigung und Rache aus.

EFFEKTE AUSLÖSEN AKTION

Um den Effekt einer Karte auszulösen, musst du sie zerstören. Du kannst Karten in deiner Auslage oder Karten, die sich in deiner Hand befinden zerstören. Lege sie auf den Shop-Ablagestapel und befolge dann den Text auf der zerstörten Karte.



Der Karteneffekt steht unterhalb des Kartennamens.

A GAME OF SWORDS AND SHIELDS

Wird durch einen ausgelösten Effekt eine weitere Karte zerstört, legst du diese zuerst auf den Shop-Ablagestapel und löst dann ihren Effekt aus.



Du zerstörst mit deinem 2er Schwert das 2er Schwert auf dem Ablagestapel des Gegners **1**, damit wiederum das gegnerische 3er Schild **2**, mit dem du den Effekt des 4er Schwertes im Shop auslöst **3**, was dich deinen Gegner mit seinem eigenen 10er Schild angreifen lässt **4**. Da dieser Verstärkung (Seite 5) durch die LPK des Gegners und Rache (Seite 4) durch den Effekt selbst erhält, verliert dein Gegner 12 LP. *

* Verwendete Karteneffekte:

- 2er Schwert: „Vernichte eine BELIEBIGE Karte“
- 3er Schild: „Löse den Effekt einer Shop-Karte aus“
- 4er Schwert: „Greife mit einem BELIEBIGEN Schild an UND verleihe dem Angriff Rache“

Die meisten Karteneffekte dürfen nur auf offen liegende Karten angewandt werden:

- auf Karten in deiner Auslage
- auf Karten in der Auslage des Gegners
- auf Shop-Karten
- auf die oberste Karte eines jeden Ablagestapels

Effekte haben keine Auswirkung auf Handkarten und LPKs.

Auf jede Karte kann nur ein Effekt auf einmal angewandt werden.

Der Effekt einer Karte muss vollständig ausgeführt werden können, andernfalls kann die Karte nicht zerstört werden. („There is no MAY in card effect!“)

Neues Deck bereitstellen

Falls du Karten ziehen musst, dein Deck jedoch aufgebraucht ist, mische deinen Ablagestapel und lege ihn verdeckt links vor dir ab. Dies ist jetzt dein neues Deck, von dem du ziehst.

Überziehen

Nur ein das Auslösen eines Karteneffekts kann dazu führen, dass du überziehen musst. Falls dies passiert, verlierst du einmalig **4 LP** für jede Karte, die über deine 5. Handkarte hinausgeht.

Unterziehen

Falls du nicht so viele Karten ziehen kannst, wie du ziehen musst, weil du insgesamt nicht genug Karten in deinem Deck und in deinem Ablagestapel hast, verlierst du für jede nicht gezogene Karte **4 LP**.

Zugende Aktionen beenden

Du kannst die 2. Spielphase jederzeit beenden - auch ohne eine Aktion auszuführen. Die Anzahl deiner verbleibenden Handkarten ist beliebig. Insgesamt dürfen jedoch nur 3 Karten vor dir ausliegen: Mit diesen kannst du dich im Falle eines gegnerischen Angriffs verteidigen oder rächen.

SPEZIALKARTEN und ihre Verwendung

BUFFs

Ein Buff hat keine Stärke, keinen Wert und keinen Effekt. Du kannst mit ihm weder angreifen, noch Karten kaufen. Jedoch erhöht ein Buff die Stärke und den Wert der Karte, die auf ihm liegt.

Auf einen Buff darfst du jeweils eine weitere Karte legen: ein Schwert, einen Schild oder einen Duff.

Ein Buff erhöht die Stärke und den Wert einer Karte. Dies wirkt sich auf Angriffe aus, ebenso auf die Möglichkeit Karten zu kaufen.



Einige Karteneffekte lassen sich auch auf Buffs anwenden: So lassen sich Buffs zum Beispiel vernichten. Ein Buff kann nur mit einem Karteneffekt aus der Auslage eines Spielers entfernt werden und bleibt so lange offen liegen.

A GAME OF SWORDS AND SHIELDS

DUFFS

Duffs haben die Stärke 0 und besitzen keinen Karteneffekt. Sobald du einen Duff ausspielst, verlierst du die auf dem Duff angegebene Anzahl an LP. Dies geschieht auch, falls sich der Duff zu Beginn deines Spielzuges in deiner Auslage befindet.

Duffs kosten dich LP, egal wofür du sie einsetzt: zum Angreifen, zur Verteidigung, als Rache oder zum Kaufen neuer Karten.



Da Duffs grau sind, ist ihre Stärke mindestens 2 (**S. 5, Verstärkung**). Da Duffs einen Wert haben, kannst du mit ihnen Karten kaufen. Auch kannst du die meisten Karteneffekte auf sie anwenden.

Schwerter & Schilde (Starterdeck)



Ziehe die oberste Karte von deinem Deck *

ODER

Lege eine Shop-Karte auf den Shop-Ablagestapel, ohne ihren Effekt auszulösen.



Ziehe die oberste Karte deines Ablagestapels *

ODER

Schwert: Lege alle Karten in der gegnerischen Auslage auf den

Ablagestapel deines Gegners.

Schild: Verleihe einem Angriff Rache.

Schwerter



Zerstöre eine Karte in deiner oder der gegnerischen Auslage oder eine Shop-Karte oder die oberste Karte eines Ablagestapels und löse ihren Effekt aus.

Auch ein Buff kann zerstört werden, selbst wenn eine Karte auf ihm liegt. Liegt jedoch ein Duff auf einem Buff, kann keine der beiden Karten zerstört werden.



Lege eine offene Karte aus deiner oder der gegnerischen Auslage oder die oberste Karte eines Ablagestapels oder eine Shop-Karte auf deinen, den

gegnerischen oder den Ablagestapel des Shops.



Greife mit einem Schild an als wäre er ein Schwert. Er kann im Shop oder in einer der Auslagen oder auf einem der Ablagestapel liegen. Falls sich der Schild im Shop

befindet, können die anderen Shop-Karten als Verstärkung wirken - du bestimmst seine Farbe, falls er grau ist.

Handelt es sich um einen Schild in der gegnerischen Auslage, können die Karten in der gegnerischen Auslage und die gegnerische LPK als Verstärkung wirken.

Liegt er auf einem Ablagestapel, erhält er keine Verstärkung.

Die Schilde des Gegners werden ignoriert und Rache wird nicht ausgelöst.

Nach dem Angriff wird der Schild nicht auf den Ablagestapel gelegt, sondern bleibt liegen.

Dieser Effekt kann auch auf den -3er Duff angewandt werden.



Lege einen Schild auf den Ablagestapel des Shops. Der Effekt des Schildes wird nicht ausgelöst.

Dieser Effekt kann auf den -3er Duff angewandt werden.



Ziehe die 3 obersten Karten von deinem Deck
ODER
Lass deinen Gegner die obersten 5 Karten von seinem Deck ziehen.*

* Immer wenn du ziehen musst, besteht die Gefahr des Über- oder Unterziehens (Seite 6).

A GAME OF SWORDS AND SHIELDS

Schwerter (Fortsetzung)



Heile 20 LP
ODER
Verursache 10 Schaden.

Schilde



Ziehe nacheinander alle Karten von deinem Deck und lege sie auf deinen Ablagestapel.
Behalte jedoch - zusätzlich zu deinen Handkarten - entweder alle grauen Karten sowie Duffs

ODER
alle Karten in der Farbe deiner LPK auf der Hand.
Die übrigen Karten legst du auf deinen Ablagestapel. *



Löse den Effekt einer beliebigen Shop-Karte aus. Die Shop-Karte wird nicht zerstört und nicht entfernt.

Dieser Effekt wirkt nicht auf Buffs und Duffs.



Ziehe von deinem Deck, vom Deck deines Gegners oder vom Shop-Deck. Falls eines der genannten Decks nicht vorhanden ist, kann davon nicht gezogen werden. *



Der Effekt dieser Karte lässt dich zweimal hintereinander mit einem Schwert in deiner Auslage angreifen
ODER

einmal mit einem beliebigen anderen Schwert:
Dieses kann im Shop oder in der gegnerischen Auslage oder auf einem der Ablagestapel liegen.

Falls sich das Schwert im Shop befindet, können die übrigen Shop-Karten als Verstärkung wirken – du bestimmst seine Farbe, falls es grau ist.

Liegt das Schwert in der gegnerischen Auslage, können die Karten in der gegnerischen Auslage und die gegnerische LPK den Angriff verstärken.

Liegt es auf einem Ablagestapel, erhält es keine Verstärkung.

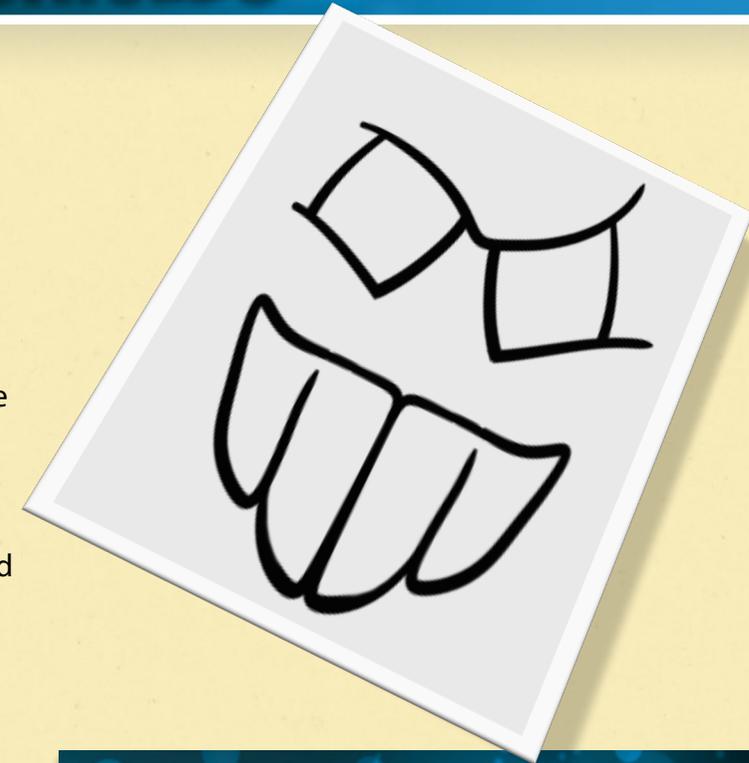
Lege nach dem Angriff das Schwert auf den dazugehörigen Ablagestapel. Falls es dort schon liegt, bleibt es dort.

In jedem Fall erhält dein Angriff Rache, Buffs werden berücksichtigt, die Schilde des Gegners ignoriert und gegnerische Rache nicht ausgelöst.



Löst dein Gegner diesen Effekt aus, erhältst du 10 LP.

“There is no *may* in card effect!”
Stanley Schuster



IMPRESSUM

Regeln & Grafiken:

Stanley Schuster

Lektorat:

Simone Schreiber

Übersetzung ins Englische:

Simone Schreiber

Spiele Tester:

Flora Meszaros & Juan Sanchez

Layout:

David Meszaros

* Immer wenn du ziehen musst, besteht die Gefahr des Über- oder Unterziehens (Seite 6).

Version: Juni 2022