



# Flesh and Blood Spielanleitung

v1.5 (Oktober 2023)





# Flesh and Blood - Spielanleitung v1.5

Diese inoffizielle Spielanleitung ist für alle Spieler\*innen gedacht und nur zur Vereinfachung in der männlichen Ansprache formuliert. Sie deckt u. a. alle Regeln ab, für die Verwendung mit den vorkonstruierten *History Pack 1* und *Outsiders Blitz Decks*, *Classic Battles* sowie *Round the Table*. Bei Verwendung anderer Decks sind ggf. zusätzliche Regeln erforderlich. Diese Version der Spielanleitung basiert auf den offiziellen *Comprehensive Rules v2.5.0*. Für weitere Regelfragen schaut auch gerne ins FAQ auf [www.fabtcg-germany.de/faq/](http://www.fabtcg-germany.de/faq/) oder stellt diese auf dem *Community-Discord*.



## Spielkonzept

Flesh and Blood ist ein konfrontatives Kartenspiel, in dem die Spieler die Rolle verschiedener Helden mit individuellen Fähigkeiten einnehmen. Das Spiel wird mit bereits ausgerüsteten Waffen und Rüstung gestartet, die nicht erst im Laufe des Spiels gezogen werden müssen und so bereits wichtige Fähigkeiten ab Beginn des Spiels bieten.

Neben diesen Fähigkeiten müssen die Spieler ihre wenigen Handkarten möglichst effizient einsetzen, da diese nicht nur zum Ausspielen selbst, sondern auch zum Blocken gegnerischer Angriffe und zum Bezahlen anderer Fähigkeiten und Karten verwendet werden. Eine wichtige Besonderheit ist hierbei, dass die zum Bezahlen verwendeten Karten nicht abgeworfen, sondern wieder unter Deck gelegt werden und somit später im Spiel wieder in einer planbaren Reihenfolge gezogen werden.

## Spielmaterial

Die folgenden Spielkomponenten werden benötigt:

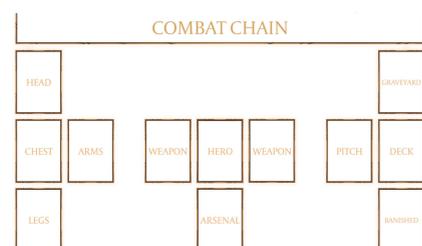
- 2 Blitz Decks, jeweils bestehend aus folgenden Karten: 1 Helden, 1-2 Waffen, 4 Ausrüstungen, 40 Deckkarten sowie ggf. erforderliche Spielsteine (Token)
- 2 Lebenspunktezähler (z. B. 20-seitige Würfel, Lifecounter-App oder Stift und Papier)
- Diverse Marker um Schaden auf Ausrüstung, übrige Ressourcen und andere Spielzustände darzustellen (viele Spieler nutzen hierfür einfache Würfel oder Sets von Drittanbietern z. B. das hier abgebildete Set von BuyTheSameToken)



## Zonen im Spielbereich

Die Arena umfasst alle aktiven Zonen:

- Held (*Hero*): Ablage für die entsprechende Karte.
- Waffen (*Weapons*): Ablage für die entsprechenden Karten.
- Ausrüstung (*Equipment*): Ablage für die entsprechenden Karten.
- Kampfkette (*Combat Chain*): Ablage für Karten während Angriffe abgehandelt werden.
- Permanent: Bereich zwischen den anderen Zonen zur Ablage von Karten, die in der Arena bestehen bleiben (z. B. Aura, Gegenstand).



Übrige Zonen:

- Arsenal: Ablage, in die am Ende des Zuges vor dem Aufziehen maximal eine Handkarte verdeckt abgelegt werden kann. Diese Karte kann in späteren Zügen ausgespielt werden, nicht jedoch zum Pitchen oder Blocken verwendet werden.
- Friedhof (*Graveyard*): Offene Ablage für Karten, die zerstört (*destroyed*), abgeworfen (*discarded*) oder abgehandelt (*resolved*) wurden.
- Pitch: Offene Ablage für Karten, die zum Pitchen (Ressourcen generieren) verwendet wurden.
- Verbannung (*Banished*): Offene Ablage für Karten, die verbannt (*banished*) wurden.
- Deck: Ablage für das Kartendeck.
- Handkarten: Deckkarten auf der Hand des Spielers (es gibt jedoch kein Handkartenlimit).

## Spielaufbau

1. Helden aufdecken
2. Lebenspunkte entsprechend dem -Wert (unten rechts auf der Heldenkarten) einstellen
3. Per Zufall einen Spieler wählen, dieser entscheidet wer beginnt und somit erster Zugspieler wird
4. Benötigte Spielsteine und sonstige Karten (z. B. *-Crouching Tiger-*) außerhalb des Spielbereiches bereit legen
5. Kartendecks mischen
6. Waffen und Ausrüstung aufdecken und ausrüsten (*equipped*)
7. Handkarten entsprechend dem -Wert (unten links auf der Heldenkarte) vom Kartendeck ziehen

## Siegbedingung

Das Spiel endet, wenn die -Lebenspunkte eines Spielers auf 0 reduziert werden, mit dem Sieg des anderen Spielers. Das Spiel endet nicht automatisch, wenn das Deck eines Spielers leer ist und er nicht mehr nachziehen kann, sondern läuft auch dann so lange weiter, bis ein Spieler keine -Lebenspunkte mehr hat.

## Spielablauf

Die Spieler führen abwechselnd Züge durch, bestehend aus einer Start-, Aktions- und Endphase.

### I. Startphase (Spieler erhalten keine Priorität in dieser Phase)

In dieser Phase werden lediglich entsprechende Effekte ausgelöst und abgehandelt.

### II. Aktionsphase

Der Zugspieler bekommt zu Beginn seiner Aktionsphase einen Aktionspunkt.

Er erhält dann Priorität und wird zum aktiven Spieler.

Ein aktiver Spieler kann wählen:

- Eine Karte zu spielen oder die Fähigkeit einer ausliegenden Karte zu aktivieren. Nachdem eine Karte oder Fähigkeit abgehandelt wurden, wird der Zugspieler wieder zum aktiven Spieler und kann erneut wählen. Bevor eine Karte/Fähigkeit jedoch abgehandelt wird, erhalten beide Spieler die Möglichkeit, darauf mit Spontan-Karten und Fähigkeiten zu reagieren, die dann vorher abgehandelt werden. Wie dies genau geht, wird auf Seite 10 unter Fortgeschrittene Regeln erklärt.
- Die Priorität an den gegnerischen Spieler zu passen, der daraufhin zum aktiven Spieler wird.

Wurden alle Karten/Fähigkeiten abgehandelt und passen alle Spieler nacheinander, ohne jeweils eine weitere Karte zu spielen oder Fähigkeit zu aktivieren, endet die Aktionsphase.

### Kartenanatomie einer Deckkarte

- A.  Pitchwert
- B. Farbstreifen für den Pitchwert (Rot=1, Gelb=2, Blau=3)
- C.  Ressourcenkosten-Basiswert
- D.  Angriff-Basiswert (nur auf Angriff-Aktionskarten)
- E. Type: Klasse (z. B. Ninja, Waldläufer), Kartentyp (z. B. Aktion, Spontan) und Subtypen (z. B. Angriff, Aura, Gegenstand)
- F.  Verteidigung-Basiswert



## Deckkarten und aktivierbare Fähigkeiten

In der Aktionsphase spielen die Spieler ihre Deckkarten (von der Hand oder aus dem Arsenal) aus und aktivieren die Fähigkeiten ihrer offen in der Arena ausliegenden Karten (Waffe, Ausrüstung, Gegenstand, Aura). Diese Deckkarten und aktivierbaren Fähigkeiten (*activated abilities*) werden nach folgenden Typen unterschieden:

- **Aktion (Action):** Karten und Fähigkeiten, die zum Spielen/Aktivieren einen Aktionspunkt kosten und somit nur vom Zugspieler gespielt werden können. Sie werden unterteilt in:
  - Aktionen mit dem Subtyp Angriff (*Attack*), sogenannte **Angriff-Aktionen**, durch die ein Angriff gestartet wird (wie dies genau geht, wird auf Seite 6 unter Angriffe abhandeln erklärt).
  - Aktionen ohne den Subtyp Angriff, sogenannte **Nicht-Angriff-Aktionen**. Nachdem sie abgehandelt wurden, werden sie direkt auf den Friedhof gelegt.
- **Angriffsreaktion (Attack Reaction):** Karten und Fähigkeiten, die nur im Reaction Steps eines Angriffs vom Zugspieler gespielt/aktiviert werden dürfen.
- **Verteidigungsreaktion (Defense Reaction):** Karten und Fähigkeiten, die nur im Reaction Steps eines Angriffs vom verteidigenden Spieler gespielt/aktiviert werden dürfen. Verteidigungsreaktionen dürfen nicht zum Blocken im Defend Step verwendet werden, sie gelten nach dem Abhandeln aber ebenfalls als verteidigende Karte. Da sie als einziger Kartentyp gespielt werden, um zu verteidigen, dürfen sie auch aus dem Arsenal gespielt werden.
- **Spontan (Instant):** Karten und Fähigkeiten, die zum Ausspielen/Aktivieren keinen Aktionspunkt kosten und können daher grundsätzlich auch im gegnerischen Zug gespielt/aktiviert werden. Nachdem sie abgehandelt wurden, werden sie direkt auf den Friedhof gelegt.
  - Wird eine Nicht-Angriff-Aktion durch einen Effekt ausgespielt/aktiviert, als wäre sie ein Spontan (z. B. Kanos Heldenfähigkeit „...spielen, als wäre sie Spontan“) kostet sie keinen Aktionspunkt mehr und kann auch während des gegnerischen Zuges gespielt werden.
- **Blockade (Block):** Karten, die nur zum Blocken im Defend Step eines Angriffs vom verteidigenden Spieler verwendet werden dürfen. Sie werden nicht gespielt und haben daher keine Kosten und können auch nicht aus dem Arsenal heraus genutzt werden.



### Aufbau einer aktivierbaren Fähigkeit

Aktivierbare Fähigkeiten auf ausliegenden Karten in der Arena sind wie folgt aufgebaut:

1. Einschränkung, wie oft die Fähigkeiten pro Zug eingesetzt werden kann: z. B. „Einmal pro Zug“ (gibt es keine Einschränkung, kann die Fähigkeit beliebig oft eingesetzt werden, solange die Kosten bezahlt werden)
2. Typ der Fähigkeit: z. B. „Aktion“
3. Kosten (alles zwischen dem Bindestrich und dem Doppelpunkt) z. B. „- 1, destroy... :“
4. Effekt der Fähigkeit (alles nach dem Doppelpunkt): z. B. „Angriff“



Fähigkeiten können nur aktiviert werden, solange die Karte offen in der Arena liegt (also z. B. nicht von Karten im Friedhof, im Arsenal, in der Pitch-Zone oder in der Verbannungszone).

*Beispiel: -Klinge der Morgendämmerung- kann regulär nur einmal pro Zug angreifen, erst durch Dorintheas Heldenfähigkeiten kann sie ein zweites Mal genutzt werden, wenn die Waffe bereits getroffen hat. Hierfür benötigt Dorinthea aber auch noch einen zusätzlichen Aktionspunkt, z. B. indem ihre Waffe durch einen anderen Effekt **Weitermachen** erhält.*

**Auren und Gegenstände (Auras und Items)** werden in der Arena unter der Kontrolle eines Spielers ausgelegt und besitzen dann Effekte und aktivierbare Fähigkeiten. Sie bleiben permanent in der Arena, bis sie durch einen Effekt zerstört werden.

Spontankarten und Nicht-Angriff-Aktionskarten der Subtypen Aura und Gegenstand werden, nachdem sie gespielt wurden offen in der Arena ausgelegt (und nicht wie üblich auf den Friedhof gelegt).





**Spielsteine (Token)** sind besondere Auren und Gegenstände, die durch andere Effekte in die Arena kommen. Sie werden bis zur Verwendung außerhalb des Spielbereiches aufbewahrt und gehören nicht zum Kartendeck. Wenn sie zerstört werden, landen sie nie auf dem Friedhof, sondern werden wieder außerhalb des Spielbereiches aufbewahrt.

*Dies bezieht sich nur auf den Kartentyp Token und nicht auf Karten der Raritätsstufe „T“, auch wenn Tokens häufig in dieser Raritätsstufe gedruckt werden.*

## Kosten bezahlen und Ressourcen generieren (*pitchen*)

Um Karten zu spielen, Fähigkeiten zu aktivieren oder für andere Effekte, werden die Kosten stets wie folgt bezahlt:

1. Karte aufdecken bzw. Ansagen der Fähigkeit, die eingesetzt werden soll.
2. Kosten bestimmen: Ausgehend vom Ressourcenkosten-Basiswert werden zuerst Effekte angewendet, die die Kosten erhöhen (z. B. der Effekt von *-Knorpel-Zerschmetterung-*) und dann Effekte, die die Kosten reduzieren (z. B. der Effekt von *-Runenblitz-*).
3. Pitchen: Ressourcenkosten bezahlen, indem man Handkarten (keine Arsenalkarte) nacheinander in die Pitch-Zone legt und dafür ●-Ressourcenpunkte entsprechend dem Pitchwert der Karten erhält. Sobald genug ●-Ressourcenpunkte generiert wurden, können keine weiteren Karten in die Pitch-Zone gelegt werden. Überschüssige ●-Ressourcenpunkte können jedoch noch bis zum Ende des Zuges verwendet werden.
4. Zusätzliche geforderte oder optionale Kosten („Als zusätzliche Kosten, um ... zu spielen, kannst du...“) bezahlen.
5. Aktionspunkt bezahlen (nur für Aktionen).

## Aktionspunkte

Die zum Ausspielen und Aktivieren von Aktionen erforderlichen Aktionspunkte sind eine knappe Ressource, die häufig die Möglichkeiten im eigenen Zug limitiert. Nur der Zugspieler kann Aktionspunkte erhalten und diese einsetzen. Es ist außerdem möglich, dass er zu einem Zeitpunkt mehrere übrige Aktionspunkte hat. Die häufigste Quelle für weitere Aktionspunkte ist **weitermachen**.

**Weitermachen** (*Go again*) ist ein Schlüsselwort, das dem Zugspieler einen zusätzlichen Aktionspunkt generiert, sobald die Karte oder Fähigkeit mit **weitermachen** abgehandelt wird. Eine Karte oder Fähigkeit kann jedoch immer nur einmal **weitermachen** erhalten und kann somit auf diesem Weg maximal einen Aktionspunkt generieren.

## Marker

Einige Effekte erfordern, dass man einen oder mehrere spezifische Marker auf Karten legt, z. B. Dampf-Marke (*Steam counter*) oder Peilungsmarke (*Aim counter*). Mit diesen Marken können dann weitere Effekte interagieren (z. B. „Falls ... eine Peilungsmarke hat...“).

Marker werden nur entfernt, wenn ein Effekt dies sagt oder die Karte auf den Friedhof gelegt wird.



## Angriffe abhandeln

Ein einzelner Angriff wird als **Kampfsegment** (*Chain Link*) und eine ununterbrochene Reihe von mehreren Angriffen als **Kampfkette** (*Combat Chain*) bezeichnet. Nachdem der Zugspieler eine Angriff-Aktion gespielt/aktiviert hat, wird diese wie folgt abgehandelt:

- 1. Layer Step:** Play-/Activate-Effekte („*Wenn du... spielst...*“, „*Wenn du ... aktivierst...*“) werden ausgelöst.  
Anschließend erhalten die Spieler Priorität.
- 2. Attack Step:** Der Angriff wird als neues Kampfsegment der bestehenden oder so neu geöffneten Kampfkette hinzugefügt. Attack-Effekte („*Wenn du mit... angreifst...*“) werden ausgelöst.  
Anschließend erhalten die Spieler Priorität.
- 3. Defend Step:** Der verteidigende Spieler kann mit einer beliebigen Anzahl Ausrüstungskarten und/oder Handkarten (keine Arsenalkarte) mit ☉-Verteidigungswert gleichzeitig blocken. Dies gilt nicht als Ausspielen/Aktivieren der Karten und kostet daher keine Ressourcen. Nur entsprechende Effekte der Karten, beim Verteidigen mit ihnen, werden ausgelöst (z. B. „*Wenn dies verteidigt...*“).  
Die zum Blocken eingesetzten Karten gelten dann als verteidigende Karten (*defending cards*).  
Anschließend erhalten die Spieler Priorität.
- 4. Reaction Step:** Die Spieler erhalten Priorität und können zusätzlich in diesem Schritt Angriffsreaktionen vom angreifenden Spieler bzw. Verteidigungsreaktionen vom verteidigenden Spieler spielen/aktivieren.  
Abgehandelte Verteidigungsreaktionskarten gelten dann ebenfalls als verteidigende Karten (*defending cards*).
- 5. Damage Step:** Der ☹-Angriffswert vom Zugspieler und der ☉-Verteidigungswert vom verteidigenden Spieler werden berechnet. Ist der ☹-Angriffswert höher als der ☉-Verteidigungswert, wird die Differenz als physischen ☹ Schaden verursacht, der verteidigende Spieler verliert entsprechend ☹-Lebenspunkte und der Angriff gilt als getroffen (*hit*).  
In diesem Schritt erhalten die Spieler keine Priorität.
- 6. Resolution Step:** Hit-Effekte („*Wenn ... trifft...*“) werden ausgelöst.  
Anschließend erhalten die Spieler Priorität.
- 7. Link Step:** Hat der Angriff **weitermachen** erhält der Zugspieler jetzt einen Aktionspunkt. Der Zugspieler kann nun entscheiden, einen weiteren Angriff zu spielen/aktivieren und diesen der Kampfkette als nächstes Kampfsegment hinzuzufügen.  
Anschließend erhalten die Spieler Priorität.
- 8. Close Step:** Hat sich der Zugspieler entschieden, keinen weiteren Angriff durchzuführen, wird die Kampfkette geschlossen.  
Die Karten beider Spieler aller Kampfsegmente (Angriffe, Angriffsreaktionen, verteidigende Karten inkl. Verteidigungsreaktionen) werden auf den Friedhof gelegt oder kehren in ihre Zonen zurück (z. B. Waffen und Ausrüstung), falls sie jetzt nicht zerstört werden (z. B. durch **Klingenbruch**).  
In diesem Schritt erhalten die Spieler keine Priorität.

Immer wenn die Spieler Priorität erhalten, können sie Spontan-Karten- und Fähigkeiten sowie im Reaction Step zusätzlich Angriffsreaktionen bzw. Verteidigungsreaktionen spielen/aktivieren. Wie dies genau geht, wird auf Seite 9 unter Fortgeschrittene Regeln erklärt.

## Kampfkette (Combat Chain)

Sollen mehrere Angriffe in einem Zug erfolgen, ist es häufig sinnvoll die Kampfkette dafür aufrechtzuerhalten und so mehrere Kampfsegmente (*Chain Links*) in Folge zu spielen, um dadurch weitere Effekt zu aktivieren (insbesondere Ninjas nutzen diese Mechanik). Zusätzlich ist dies von Vorteil, um den Gegner nicht mehrmals mit derselben Ausrüstung blocken zu lassen, denn diese kehren nach dem Schließen der Kampfkette ggf. zurück zu ihren Zonen und könnten somit im selben Zug erneut eingesetzt werden. Häufig wird die Kampfkette jedoch bewusst geschlossen, wenn der Spieler zwischen den Angriffen eine Nicht-Angriff-Aktion einsetzen möchte.

*Beispiel: Der Katsu-Spieler startet seinen Zug mit der Aktivierung der Angriff-Aktion eines seiner Kodachi, hierfür pitcht er eine blaue -Seelenperlen-Hieb- und generiert 3 -Ressourcenpunkte, die Kampfkette wird geöffnet und -Harmonisiertes Kodachi- gilt als Kampfsegment 1. Der Gegner verteidigt nicht und der Angriff trifft. Aufgrund der blauen Karte mit Kosten 0 in seiner Pitch-Zone erhält das Kodachi **weitermachen**.*

*Es folgt ein Angriff mit -Anschwellender Hieb- als Kampfsegment 2 und er bezahlt diesen mit den zwei übrigen -Ressourcenpunkten. Der Gegner verteidigt nun mit einer Ausrüstung und einer Handkarte, der Angriff trifft somit nicht. -Anschwellender Hieb- verfügt bereits über **Weitermachen** ohne zusätzliche Bedingung.*

*Als Kampfsegment 3 spielt er nun -Salz in die Wunde-, aufgrund des Treffers in Kampfsegment 1 erhält -Salz in die Wunde- nun +1  auf seinen -Basiswert. Der Gegner verteidigt nicht und der Angriff trifft. -Salz in die Wunde- verfügt nicht über **Weitermachen** und der Spieler schließt die Kampfkette, alle Karten in der Kampfkette werden nun auf den Friedhof gelegt (auch die verteidigende Ausrüstung wird durch **Klingenbruch** nun zerstört).*



### Direkter Schaden und Effekte die Schaden verhindern

Neben dem klassischen physischen  Schaden eines Angriffs, gibt es weitere Effekte, die direkten Schaden zufügen. Diese Art Schaden kann aber nicht durch Verteidigen abgewendet werden, sondern nur durch Effekte, die ausdrücklich Schaden verhindern (*prevent damage*).

Schaden zu verhindern gilt nicht als Verteidigen, wenn also ein Effekt verbietet, dass gegen einen Angriff verteidigt werden darf, kann dieser trotzdem noch durch andere Effekte verhindert werden.

Verbietet ein Effekt, dass der  Schaden eines Angriffs verhindert werden kann, kann gegen diesen trotzdem noch verteidigt werden.



## Arkanschaden

Arkanschaden ist die häufigste Art von direktem Schaden, der vor allem von Zauberern und Runenklingen eingesetzt wird. Um diese Schadensart zu verhindern, wird meist Ausrüstung mit **Arkanbarriere X** verwendet, damit kann jedoch ausschließlich Arkanschaden verhindert werden und sie kann daher z. B. nicht gegen Angriffe eingesetzt werden.

**Arkanbarriere X** (*Arcane Barrier X*) ist ein Schlüsselwort u. a. auf Ausrüstung, das dem Spieler ermöglicht, X Ressourcen zu bezahlen, um bis zu X Arkanschaden zu verhindern. Jede Instanz von **Arkanbarriere X**, die einem Spieler zur Verfügung steht, kann jedoch pro Quelle von Arkanschaden nur einmal eingesetzt werden.

*Beispiel 1: Verfügt ein Spieler über zwei Ausrüstungen mit jeweils **Arkanbarriere 1** und wird ihm 4 Arkanschaden von -Siedender Regen- (eine Quelle) zugefügt, kann er nur 2 davon verhindern, selbst wenn er mehr als 2 Ressourcen einsetzen könnte.*

*Beispiel 2: Verfügt ein Spieler über eine Ausrüstung mit **Arkanbarriere 1**, kann er damit den Arkanschaden von beliebig vielen -Runenzauber- verhindern, sofern er genug Ressourcen hat, da diese alle einzelne Quellen sind und nacheinander abgehandelt werden.*

*Beispiel 3: Verfügt ein Spieler über eine Ausrüstung mit **Arkanbarriere 2**, kostet ihn jeder Einsatz immer 2 Ressourcen, auch wenn er damit nur einen Arkanschaden aus einer einzelnen Quelle verhindert.*



## Direkter Verlust von Lebenspunkten

Des weiteren gibt es einige Effekte, die einen direkten Verlust von ☹-Lebenspunkten verursachen, dies gilt nicht als Schaden zufügen und sie lassen sich daher nicht durch entsprechende Effekte verhindern.

## III. Endphase (Spieler erhalten keine Priorität in dieser Phase)

1. Der Zugspieler darf eine Handkarte verdeckt in sein leeres Arsenal legen (die übrigen Handkarten behält er auf der Hand, sie werden nicht abgeworfen).
2. Alle Spieler legen die Karten in ihrer Pitch-Zone verdeckt und in beliebiger Reihenfolge unter ihr Kartendeck.
3. Die übrigen ☹-Ressourcenpunkte aller Spieler sowie ungenutzte Aktionspunkte des Zugspielers verfallen.
4. Der Zugspieler zieht Karten vom Kartendeck nach, bis die Anzahl der Handkarten dem ☹-Wert des Helden entspricht oder das Kartendeck leer ist (im ersten Zug des Spiels ziehen alle Spieler nach).
5. Anschließend wird der nächste Spieler zum neuen Zugspieler und ein neuer Zug beginnt.

*Diese inoffizielle Spielanleitung wurde von Ben (Discord: The Bishop) mit großer Unterstützung der Discord-Community und insbesondere von Alex (Discord: Voxymoron) erstellt. Wir freuen uns sehr über jedes Feedback zur Spielanleitung, um diese immer weiter zu verbessern.*

## Fortgeschrittene Regeln: Layer, Stack und Priorität

Wir empfehlen Euch, diese Regeln erst nach einigen Spielen zu ergänzen. Diese Regeln sind vor allem für die Verwendung von Reaktionen und Spontan-Karten- und Fähigkeiten (Instants) wichtig, also Karten und Fähigkeiten, die man auch im gegnerischen Zug spielen/aktivieren kann. Bei vielen Helden spielen diese nur eine geringe Rolle, mit Ausnahme der Zauberer wie unter anderem Kano, der auch daher als einer der schwierigsten Helden gilt.

Jede gespielte Karte und aktivierte Fähigkeit einer ausliegenden Karte (also nachdem die Kosten bezahlt wurden) sowie jeder ausgelöste Effekt („Wenn...“) wird als ein sogenannter **Layer** oben auf den Stack gelegt und wartet dann darauf, abgehandelt zu werden, d. h. dass der Kartentext ausgeführt wird. Der **Stack** ist ein gedachter Stapel von bisher nicht-abgehandelten Layern aller Spieler, der stets von oben nach unten abgearbeitet wird (Last In First Out Prinzip).

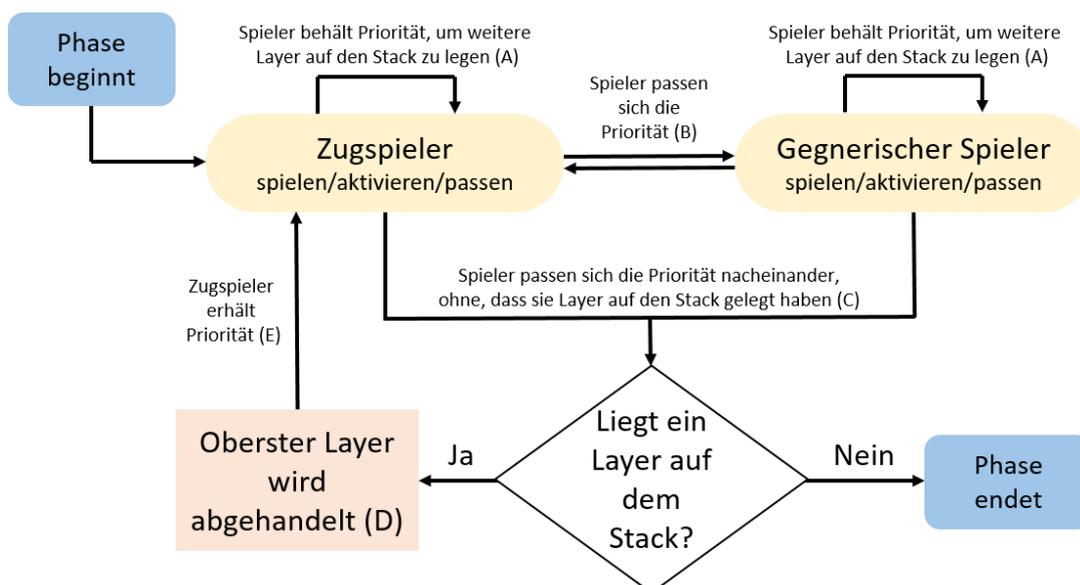
- **Aktionen** können nur als unterster Layer auf den Stack gelegt werden (und nur vom Zugspieler).
- **Angriffsreaktionen** können nur im Reaction Step eines Angriffs vom Zugspieler auf den Stack gelegt werden.
- **Verteidigungsreaktionen** können nur im Reaction Step eines Angriffs vom verteidigenden Spieler auf den Stack gelegt werden.
- **Spontan (Instants)** können auch als unterster Layer auf den Stack gelegt werden (sowie auch im Reaction Step).
- **Ausgelöste Effekte** (z. B. „Zu Beginn deiner Aktionsphase...“) werden als Layer auf den Stack gelegt, sobald ihre Bedingung erfüllt wird. Gibt es mehrere Effekte, die gleichzeitig ausgelöst werden, entscheidet der Zugspieler, in welcher Reihenfolge diese einzeln auf den Stack gelegt werden.
- **Nicht** auf den Stack gelegt werden **statische Effekte** (z. B. „Während...“ oder „Falls...“).

Zu Beginn der Aktionsphase (und zu Beginn eines Schrittes innerhalb eines Angriffs) erhält der Zugspieler **Priorität** und wird so als erster zum **aktiven Spieler**. Ein aktiver Spieler kann neue Layer oben auf den Stack legen (A) oder die Priorität an den gegnerischen Spieler passen (B).

Wenn alle Spieler direkt nacheinander passen und dabei keine weitere Karte gespielt oder Fähigkeit aktiviert haben (C), wird der jeweils oberste Layer abgehandelt und vom Stack entfernt (D). Der Zugspieler erhält dann erneut die Priorität (E).

Dies wiederholt sich für jeden weiteren Layer auf dem Stack, der jeweils nur abgehandelt wird, wenn alle Spieler nacheinander passen, ohne Karten zu spielen oder Fähigkeiten zu aktivieren.

Liegt kein Layer mehr auf dem Stack und beide Spieler passen nacheinander, wird der aktuelle Schritt (innerhalb eines Angriffs) bzw. die aktuelle Phase beendet.



Ergänzend findet Ihr auf [www.fabtcg-germany.de/instants/](http://www.fabtcg-germany.de/instants/) einen detaillierten Beispiel-Spielzug, der die Verwendung von Spontan-Karten und -Fähigkeiten Schritt für Schritt erklärt.

## Fortgeschrittene Regeln: Spielaufbau mit Sideboard/Inventar

Beim Spiel mit selbst konstruierten Decks und in den Limited Formaten (Draft und Sealed), besteht die Möglichkeit vor Spielbeginn Deckkarten, Waffen und Ausrüstung an den jeweiligen gegnerischen Helden anzupassen. Im Blitz-Format darf ein Spieler z. B. neben der Heldenkarte über insg. 52 Karten inkl. Deckkarten, Ausrüstung und Waffen verfügen. Zum Spiel selbst muss das Kartendeck jedoch aus exakt 40 Deckkarten bestehen. Die Karten, die nicht fürs Kartendeck ausgewählt bzw. ausgerüstet wurden, befinden sich während des Spiel im Inventar.

Beim Spiel mit Sideboard wird folgender geänderter Spielaufbau verwendet:

1. Helden aufdecken
2. Lebenspunkte entsprechend dem ☉-Wert (unten rechts auf der Heldenkarten) einstellen
3. Per Zufall einen Spieler wählen, dieser entscheidet wer beginnt und somit erster Zugspieler wird
4. Benötigte Spielsteine und sonstige Karten (z. B. *-Crouching Tiger-*) außerhalb des Spielbereiches bereit legen
5. Sideboard auswählen, d. h. Karten fürs Kartendeck auswählen (im Blitz-Format exakt 40 Karten) und Kartendeck mischen sowie Waffen und Ausrüstung auswählen und diese dann verdeckt in die Arena legen.
6. Kartendeck abschließend durch den Gegner mischen oder abheben lassen
7. Waffen und Ausrüstung aufdecken und ausrüsten (*equipped*)
8. Handkarten entsprechend dem ☾-Wert (unten links auf der Heldenkarte) vom Kartendeck ziehen

## Ultimate Pit Fight (Mehrspieler-Modus)

Ultimate Pit Fight ist der Mehrspieler-Modus für 3 und mehr Spieler und verwendet folgende zusätzliche Regeln:

**Siegbedingung:** Das Spiel endet, wenn bis auf einen Spieler die ☉-Lebenspunkte aller anderen Spielers auf 0 reduziert wurden, mit dem Sieg dieses letzten verbliebenen Spielers (Last Man Standing).

Wenn die ☉-Lebenspunkte eines Spieler auf 0 fallen, verlässt der Spieler das Spiel und es werden alle Karten, die er kontrolliert, auf den Friedhof gelegt und abschließend alle Karten aus seinen Zonen entfernt.

**Spielerreihenfolge:** Beginnend mit dem Startspieler aktivieren die Spieler im Uhrzeigersinn (links herum). Auch wenn während eines Zuges mehrere Spieler eine Entscheidung treffen oder etwas ausführen müssen, erfolgt dies in dieser Reihenfolge, immer beginnend beim Zugspieler.

**Zielauswahl und Angriffe:** Spieler dürfen für Angriffe und sonstige Effekte, die die Auswahl eines Zieles (*target*) fordern, nur direkt benachbarte Spieler wählen, außer ein Effekt erlaubt dies explizit (z. B. „...*can target any opposing hero*“) oder ein Effekt erlaubt es 2 oder mehr Ziele zu wählen (z. B. „*This attacks up to 2 target opposing heroes*...“).

Für andere Effekte, die nicht explizit und wörtlich ein Ziel (*target*) fordern, können auch andere Spieler gewählt werden.

Innerhalb einer Kampfkette (Combat Chain) kann nur ein einzelner Spieler angegriffen werden, um nach einem Angriff einen anderen Spieler anzugreifen, muss die aktive Kampfkette geschlossen werden.

Unverändert darf während eines Angriffs nur der verteidigende Spieler im Defend Step blocken sowie nur der angreifende und verteidigende Spieler im Reaction Step Angriffsreaktionen bzw. Verteidigungsreaktionen spielen/aktivieren. Verfügt ein Spieler über Karten und Equipment, das ihm erlaubt für einen anderen Spieler zu blocken (z. B. Schlüsselwort **Protect**), erfolgt dies direkt im Defend Step, nachdem der verteidigende Spieler seine Karten zum Blocken gewählt hat.

## Schlüsselwörter (Keywords)

**Arkanbarriere X** (*Arcane Barrier X*) ist ein Schlüsselwort u. a. auf Ausrüstung, das dem Spieler ermöglicht X Ressourcen zu bezahlen, um bis zu X Arkanschaden zu verhindern. Jede Instanz von **Arkanbarriere X**, die einem Spieler zur Verfügung steht, kann jedoch pro Quelle von Arkanschaden nur einmal eingesetzt werden.

**Boost** (*Boost*) ist ein Schlüsselwort auf Mechanologist-Karten, das dem angreifenden Spieler erlaubt, die oberste Karte seines Decks als zusätzliche optionale Kosten zu verbannen. Falls er dieses tut und die so verbannte Karte eine Mechanologist-Karte ist, bekommt die gespielte Karte **weitermachen**.

**Dominieren** (*Dominate*) ist ein Schlüsselwort von Angriffen, das dem verteidigenden Spieler beim Blocken im Defend Step und Reaction Step verbietet, insgesamt mehr als eine Handkarte einzusetzen. Wenn der Spieler also bereits im Defend Step mit einer Handkarte geblockt hat, kann er nicht noch im Reaction Step eine Verteidigungsreaktion von der Hand spielen. Verteidigungsreaktionen aus dem Arsenal sowie Ausrüstung dürfen jedoch wie gewohnt verwendet werden.

**Durchbohren X** (*Piercing X*) ist ein Schlüsselwort von Angriffen, das dem Angriff +X 🟡 gibt, solange gegen diesen Angriff mit mindestens einer Ausrüstung verteidigt wird.

**Einschüchtern** (*Intimidate*) ist ein Schlüsselwort auf Rohling-Karten, das den gegnerischen Spieler zwingt, eine zufällige Handkarte verdeckt zu verbannen (in seine Verbannungszone zu legen). Diese Karte kann er in der laufenden Aktionsphase nicht mehr verwenden und erhält sie erst am Ende des Zuges zurück auf die Hand (kann sie sich aber bei Bedarf anschauen).

**Hieven X** (*Heave X*) ist ein Schlüsselwort auf Wächter-Karten, das dem Zugspieler erlaubt zum Beginn seiner Endphase X Ressourcen zu bezahlen, um diese Karte aufgedeckt ins leere Arsenal zu legen und X Seismische-Wogen-Spielsteine zu erstellen.

**Kampfgezeichnet** (*Battleworn*) ist ein Schlüsselwort auf Ausrüstung, das nach jedem Einsatz zum Blocken den Verteidigungswert reduziert, indem dann ein -1 🟡 Marker auf die Karte gelegt wird, sobald die Kampfkette geschlossen wird.

**Klingenbruch** (*Blade Break*) ist ein Schlüsselwort auf Ausrüstung, das die Karte, nach dem Einsatz zum Blocken und sobald die Kampfkette geschlossen wird, zerstört.

**Option X** (*Opt X*) ist ein Schlüsselwort, das dem Spieler erlaubt, die X obersten Karten seines Decks anzuschauen und diese in beliebiger Reihenfolge auf oder/und unter sein Deck zu legen.

**Reprise** (*Reprise*) ist ein Schlüsselwort auf Krieger-Karten, das einen zusätzlichen Effekt gibt, wenn der Gegner im aktuellen Kampfkette bereits mit einer Karte aus der Hand verteidigt hat. Der Effekt wird jedoch nicht mehr gewährt, wenn er erst nachdem diese abgehandelt wurde, mit einer Karte aus der Hand verteidigt (also erst im Anschluss eine Verteidigungsreaktion spielt).

**Transformieren** (*Transform*) ist ein Schlüsselwort, das eine permanente Karte (z. B. Equipment) in eine neue permanente Karte umwandelt. Die umgewandelte ursprüngliche Karte wird dabei unter die neue Karte gelegt. Wird die neue Karte zerstört, werden auch alle Karten unterhalb der Karte auf den Friedhof gelegt oder bei Spielsteinen (Token) aus dem Spiel entfernt.

**Verschleiß** (*Temper*) ist ein Schlüsselwort auf Ausrüstung, das nach jedem Einsatz zum Blocken den Verteidigungswert reduziert, indem dann ein -1 🟡 Marker auf die Karte gelegt wird, sobald die Kampfkette geschlossen wird. Ist beim Schließen der Kampfkette der Verteidigungswert dann 0, wird die Karte zerstört.

**Verstohlenheit** (*Stealth*) ist ein Schlüsselwort von Assassine-Karten, durch das Effekte anderer Karten mit dieser Karte interagieren können (z. B. „Der nächste Angriff mit **Verstohlenheit** erhält...“).

**Weitermachen** (*Go again*) ist ein Schlüsselwort, das dem Zugspieler einen zusätzlichen Aktionspunkt generiert, sobald die Karte oder Fähigkeit mit **weitermachen** abgehandelt wird. Eine Karte oder Fähigkeit kann jedoch immer nur einmal **weitermachen** erhalten und kann somit auf diesem Weg maximal einen Aktionspunkt generieren.

**Zerschmetterung** (*Crush*) ist ein Schlüsselwort auf Wächter-Karten, das einen zusätzlichen Effekt auslöst, wenn die gespielte Karte 4 oder mehr physischen 🟡 Schaden im Damage Step eines Angriffs verursacht (also der Gegner so mindestens 4 Lebenspunkte verliert).