

POWER CREATURES

ERLEBE DIE KRAFT DER POWERCREATURES

1. EINFÜHRUNG

Die folgenden Regeln erklären dir, wie das PowerCreatures-Kartenspiel gespielt wird. Du wirst ein starkes Kartendeck benötigen, um Gegner in aller Welt zu dominieren. Dabei hast du die Möglichkeit deine Kreaturen mit Verbindungen zu stärken. Es gibt eine Vielzahl an Kombinationen, mit denen du dein Ziel erreichen kannst, der beste Duellant zu werden.

Lass uns Dir erklären, wie du das Spiel meisterst.

2. WAS BENÖTIGST DU?

Wie in der Einführung erwähnt, benötigst du ein Deck von mindestens 40 Karten. Du solltest ein ausgewogenes Deck haben, mit allen Kartentypen. Dein Deck kann maximal 60 Karten besitzen.

3. DAS ZIEL DES SPIELS

Das Ziel ist, die Lebenspunkte deines Gegners auf null Lebenspunkte zu reduzieren. Zu Beginn des Spiels haben beide Spieler zwölf Lebenspunkte. Die Lebenspunkte deines Gegners kannst du mithilfe der Statuswerte auf den Kreaturenkarten in der Stichphase verringern. Aber Achtung du kannst ebenso deine Lebenspunkte verlieren.

4. WIE VERLIERT MAN LEBENSPUNKTE?

Nach jeder Runde werden die Werte deiner Kreaturenkarte mit den Werten der Kreaturenkarte deines Gegners verglichen. Es werden also pro Runde vier Werte verglichen. Ist zum Beispiel der Wert für Physis deiner Kreatur höher als die deines Gegners, so verliert dein Gegner dadurch einen Lebenspunkt. Du kannst in einer Runde also demnach bis zu vier Lebenspunkte deines Gegners vernichten oder auch vier Lebenspunkte verlieren.

5. UNTERSCHIEDLICHE KARTENTYPEN

In der Welt der PowerCreatures gibt es fünf verschiedene Kartentypen. Die Kreaturenkarten, die Verbindungskarten für deine Kreatur, Verbindungskarten für die gegnerische Kreatur, Umweltkarten und Ereigniskarten.

Dabei haben die Kreaturenkarten die Farbe weiß oder gelb. Die Verbindungskarten sind entweder grün oder rot. Umweltkarten sind grau und Ereigniskarten sind blau.



6. KREATURENKARTEN

Die Kreaturenkarten sind wie bereits erwähnt in den Farben weiß oder gelb. Weiße Kreaturenkarten werden auch PremiumKreaturen genannt. Diese dürfen nur dreimal in deinem Deck vorhanden sein. Die Karten zeichnen sich ebenfalls durch Ihren Seltenheitswert aus. Die gelben Kreaturenkarten werden als Standardkarten angesehen.

Kreaturenkarten besitzen Statuswerte wie Physis (PHY), Intelligenz (INT), Kreativität (KRE) und Evolution (EVO). Diese Werte sind ausschlaggebend, wie viele Lebenspunkte die Spieler nach der Runde behalten. Über dem Statusfeld ist eine römische Zahl zu sehen. Sie gibt an, mit wie vielen Verbindungen du die Karte ausrüsten kannst. Neben der Statuswerte ist ein weiteres Feld zu sehen, welches den Kreaturentyp der Kreaturenkarte angibt.

7. VERBINDUNGSKARTEN

Grüne Verbindungskarten verstärken die Statuswerte der Kreaturen. Rote Verbindungskarten schwächen die Statuswerte der ausgerüsteten Kreaturen. Grüne Verbindungskarten dürfen nur auf deiner Spielfeldseite gelegt werden. Rote Verbindungskarten darfst du auf die Seite deines Gegners legen.

8. UMWELTKARTEN

Umweltkarten gelten für das gesamte Spielfeld und verweilen drei Spielerunden auf dem Spielfeld. Sie gelten für beide Spieler und beeinflussen die Statuswerte aller Kreaturen auf dem Spielfeld.

9. EREIGNISKARTEN

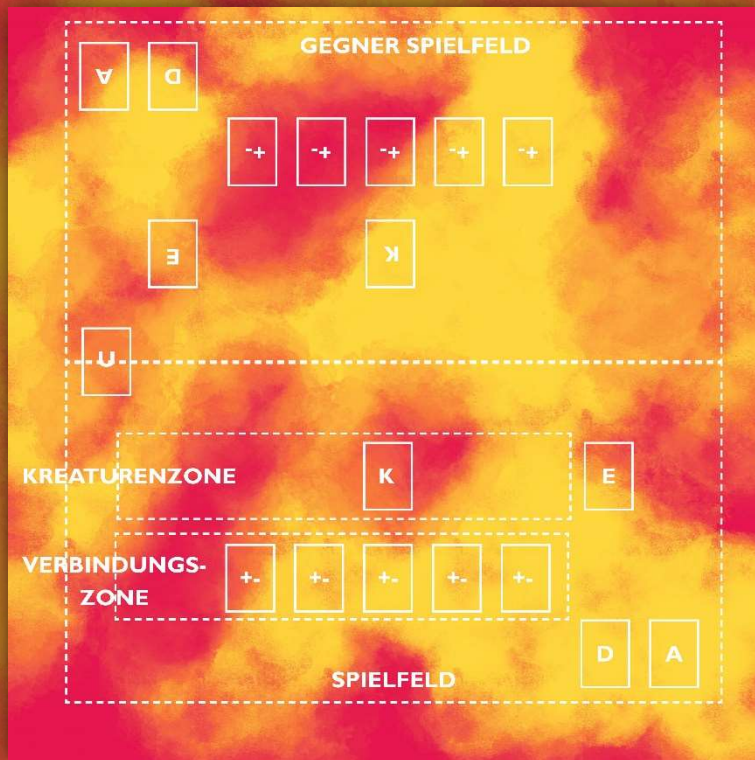
Einmal pro Spielzug darf eine Ereigniskarte gespielt werden. Die Ereigniskarte gibt an was passiert.

10. DAS SPIELFELD

Die Kreaturen-Karten werden an die Front gelegt, dahinter werden die Verbindungskarten platziert. Die Umweltkarten werden seitlich in der Mitte des Spielfeldes zwischen beide Spieler gelegt und die Ereigniskarten werden am Rand des Spielfeldes einmal aktiviert und zur Seite gelegt. Pro Spielfeldseite kann nur eine Kreatur liegen und maximal fünf Verbindungskarten.

Jeder Spieler hat ein Kartendeck und eine Ablage. Auf der Ablage landen die aktivierten Karten.

Der Gegner spielt gegenüber mit der gleichen Anordnung der Karten.



In der Abbildung ist das gesamte Spielfeld von Dir und deinem Gegner zu sehen.

U: Umweltkarte
 E: Ereigniskarte
 K: Kreaturenkarte
 +-: Verbindungskarten
 D: Deckstapel
 A: Ablage

11. SPIELABLAUF

Es treten zwei Spieler gegeneinander an.

Jeder Spieler hat zwölf Lebenspunkte.

Die Spieler entscheiden, wer das Spiel beginnt. Hilfreich kann hier Schere, Stein, Papier sein.

Beide Spieler mischen und positionieren Ihr Deck.

Die Runde beginnt mit dem Zug des Beginners.

Der Spieler, welcher beginnt, zieht sechs Karten.

Es folgt die Legephase. Der Spieler muss alle Karten, die er in der Runde spielen will, verdeckt legen. Dies betrifft Kreaturen und Verbindungen. Ereigniskarten und Umweltkarten werden aufgedeckt gespielt.

Ist der Beginner fertig, ist sein Zug zu Ende. Es beginnt der Zug des Gegners.

Gleiches gilt für den Gegner. Er zieht sechs Karten und muss alle Karten verdeckt legen, die er spielen will. Falls eine Umweltkarte gelegt wird, kann der Gegner keine Umweltkarte spielen.

Beendet der Gegner seinen Zug, beginnt die Kampf-/Stichphase. Alle Karten werden aufgedeckt und die Statuswerte der Kreaturen verglichen.

Es folgt die Abrechnung der Lebenspunkte. Wie bereits erwähnt kann ein Spieler maximal vier Lebenspunkte verlieren.

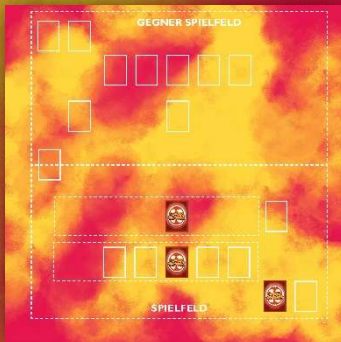
Sollte ein Statuswert gleichwertig sein, so werden keinem Spieler Lebenspunkte abgezogen.

Die Folgenden Abbildungen sollen Dir zeigen, wie die Enden der Züge ausschauen können und sollen Dir als Anhaltspunkt dienen, wie die Karten zu legen sind.

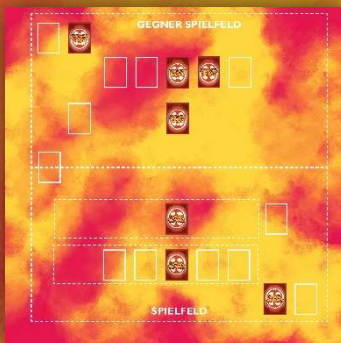
Alle Karten auf dem Spielfeld werden auf die Ablage des jeweiligen Kartenbesitzers gelegt.

Die Runde ist beendet. Die neue Runde startet mit dem Ziehen der Karten. Diesmal startet der Gegner.

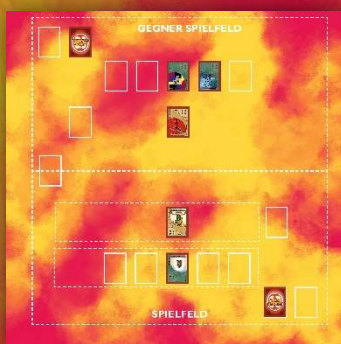
Folgendes Beispiel soll Dir veranschaulichen, wie die Karten nach den Zügen liegen können.



Du bist in diesem Beispiel der Beginner und legst Deine Karten verdeckt. Du könntest in deinem Zug bereits eine Umweltkarte oder eine Ereigniskarte legen.



Dein Gegner ist am Zug und legt seine Karten ebenfalls verdeckt.



Stichphase: Alle Karten werden aufgedeckt und die Statuswerte der Kreaturen verglichen.

12. ZUSÄTZLICHE REGELN

Kann ein Spieler in einer Runde keine Kreatur legen, so muss er dies dem Gegner mitteilen. Der Gegner muss eine Karte legen. Der Spieler ohne Kreatur verliert zwei Lebenspunkte. Legen beide Spieler keine Kreatur so beginnt eine neue Runde.

Der Spieler, welcher am Zug ist, zieht zwei Karten.

Jedes Deck muss aus mindestens 10 Kreaturenkarten und 20 Verbindungskarten bestehen. Die Anzahl der übrigen Karten ist frei wählbar.

Von jeder Karte dürfen maximal drei Exemplare im Deck vorhanden sein.

Hält ein Spieler mehr als 8 Karten nach der Runde auf der Hand, muss der Spieler 2 Karten ablegen.

Kann ein Spieler keine Karten mehr ziehen, hat der Spieler das Duell verloren.

Es darf nur eine Ereigniskarte pro Spieler und pro Runde gespielt werden.

Ereignis- und Umweltkarten werden immer offen gespielt.

Es dürfen nur so viele Verbindungen gelegt werden, wie es die Verbindungszahl der Kreaturenkarte erlaubt. Hat der Gegner eine Kreaturenkarte gespielt und übersteigt die Anzahl der Verbindungen die Verbindungsanzahl der Kreatur so wird die gegnerische Verbindungskarte auf die Ablage gelegt und verliert seine Wirkung.

Besteht die Gefahr, dass ein Spieler während der Runde auf 0 Lebenspunkte sinkt, wird in der Stichphase Statuswert für Statuswert verglichen. Der Spieler, welcher zuerst keine Lebenspunkte mehr hat, hat verloren.

DIES SIND DIE GRUNDREGELN. ES GIBT JEDOCH AUSNAHMEN, WENN KARTEN EINFLUSS AUF DIE REGELN NEHMEN. DANN WIRD NACH DEN KARTEN GESPIELT.

Also spiele von Runde zu Runde und vernichte mehr Lebenspunkte deines Gegners, als du verlierst und kröne dich zum Sieger.