

STRIFE

LEGACY OF ETERNALS

SPIELÜBERSICHT

Die Spieler treffen in einem strategischen Kopf-an-Kopf Kampf aufeinander, bei dem es nicht ausreicht zu wissen, welchen Champion man in seiner Runde in die Schlacht wirft.

Strife geht über 3 Runden in denen die Spieler gegeneinander um die meisten Siegpunkte antreten. Die clevere Nutzung der Fähigkeiten der Champions, kombiniert mit der Fähigkeit, den Gegner zu „lesen“, wird einem von Ihnen den Sieg bringen.

Es ist auch wichtig zu wissen, dass Strife ein Spiel ist, bei welchem alle Karten im Spiel und in der Hand der Spieler immer bekannt sind. A Spieler darf seinen Gegner jederzeit bitten, dessen Champions auf der Hand zu benennen oder dessen Vermächtnisstapel so zu legen, dass man alle dortigen Champions erkennen kann.

ANFÄNGERMODUS

Für euer erstes Strife-Spiel empfehlen wir, einfach ohne Strategiefähigkeiten eurer Champions zu spielen. Dies erlaubt euch, mit dem Spielfluss vertraut zu werden, bevor mehr Komplexität mit den besonderen Fähigkeiten eingeführt wird.

Alle anderen normalen Spielregeln gelten weiterhin, außer dass die Spieler die Strategiephase jedes Zuges überspringen, während die Runden fortschreiten.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich einen Satz Champions [0-9].

Mischt das Schauplatz-Deck [grün] und platziert es verdeckt an einem Ende des Spielfeldes.

- Deckt nacheinander die obersten drei Schauplätze auf und platziert diese nebeneinander in der Mitte des Spielfeldes.
- Der Schauplatz, der am weitesten vom Schauplatz-Deck entfernt ist, ist der Ort, an welchem sich die Champions bekämpfen und damit der aktuelle Schauplatz.

Der Schicksalsstein [der Würfel] sollte bei Seite gelegt werden und wird am Anfang der ersten Spielrunde wie folgt übergeben:

- Während des ersten Spielzuges bestimmen die Spieler jeweils einen Champion, verdeckt, und teilen diesen dem aktuellen Schauplatz sowie dem Vermächtnisstapel zu.
- Die Spieler decken den Champion auf dem Vermächtnisstapel auf und derjenige mit der höchsten aufgedruckten Machtstufe beginnt das Spiel mit dem Schicksalsstein.

Sollte ein Gleichstand zwischen den aufgedeckten Champions herrschen, werden die Champions für den Kampf aufgedeckt und derjenige mit der höchsten dort aufgedeckten Machtstufe erhält den Schicksalsstein.

Wenn weiterhin Gleichstand herrscht, wirft jeder Spieler den Schicksalsstein und derjenige mit der höchsten Zahl beginnt.

Sobald der Schicksalsstein verteilt wurde, wird dessen Wert auf 1 gesetzt und das Spiel geht normal weiter.



DAS SPIEL GEWINNEN

Der Spieler, welcher über die Dauer von drei Runden die meisten Siegpunkte, inklusive Bonuspunkten, die durch den Schicksalsstein oder durch andere Endspiel-Fähigkeiten vergeben werden, erhält, gewinnt das Spiel.

- Sollte Gleichstand herrschen, verliert der Spieler, der den Schicksalsstein hält.

DIE SPIELRUNDE

Ein Spiel Strife - Zwietracht wird über 3 Runden ausgetragen.

In jeder Runde wählen die Spieler aus Ihren 9 Champions in Ihrer Hand aus [1 Champion fängt immer im Vermächtnisstapel an]

- Im ersten Zug der ersten Runde teilen die Spieler einen Ihrer Champions verdeckt dem Vermächtnisstapel zu.
- Am Ende jeder Runde wird der letzte ungespielte Champion in der Hand jedes Spielers automatisch der Vermächtnis-Champion der nächsten Runde und dort offen hingelegt.

Sollte ein Spieler am Ende der Runde mehr als einen Champion übrig haben, kann er seinen Vermächtnis-Champion für die nächste Runde aus diesen Karten auswählen.

Die Runde endet, wenn beide Spieler jeweils noch genau einen Champion auf der Hand haben oder wenn kein Schauplatz mehr im Spiel ist.




DER SPIELZUG


Jeder Zug bei Strife - Zwietracht besteht aus den folgenden Phasen:

I CHAMPIONS AUSWÄHLEN: Jeder Spieler wählt einen Champion aus seiner Hand und platziert diesen verdeckt vor dem aktuellen Schauplatz. Haben beide Spieler ihre Champions gewählt, werden diese gleichzeitig umgedreht.

- Prüft sofort, ob irgendwelche Fähigkeiten beim Aufdecken der Champions auslösen! Die Vermächtnisfähigkeit des Mönchs aktiviert sich immer vor der Strategiefähigkeit jedes Spielers, also sollte man Vorsicht bei der Wahl des Champions walten lassen, wenn man ihn als oberste Karte auf dem Vermächtnisstapel sieht.

II STRATEGIEPHASE : Der Champion mit der höchsten aufgedruckten Macht aktiviert seine Strategiefähigkeit als Erstes. Ist diese abgewickelt, aktiviert der weniger mächtige Champion ebenfalls seine Fähigkeit.

- Wenn aus irgendeinem Grund ein weiterer Champion das Spiel betritt, kann dessen Strategiefähigkeit sofort aktiviert werden. Wenn dessen Machtstufe bereits aufgerufen wurde, wird sie sofort abgewickelt.

III VERMÄCHTNISPHASE : Vom obersten Champion auf dem Vermächtnisstapel jedes Spielers ausgehend, aktiviert der Vermächtnischampion mit der höchsten gedruckten Machtstufe zuerst. Wurde diese abgewickelt, aktiviert der niedrigststufigere Champion ebenfalls seine entsprechende Fähigkeit.

Achtet darauf, dass einige Strategie- und Vermächtnisfähigkeiten eine Aktivierung erfordern, während andere optional sind. Ist eine Fähigkeit optional, steht das Wort "darf" in der Beschreibung.

IV KAMPFFHASE: Die Kampfphase besteht aus 3 einfachen Schritten:

- Addieren der gesamten Macht des aktuellen Kampf-Champions, inklusive jeglicher Terrain-boni oder anderer Effekte, die Macht addieren könnten.
- Vergleichen der endgültigen Macht. Die höhere Gesamtmacht gewinnt.
- Der Gewinner erhält die Effekte und/ oder Siegpunkte des aktuellen Schauplatzes.

v AUFRÄUMEN: Die Aufräumphase hilft dabei, die Schauplätze zurückzusetzen und den Vermächtnisstapel zu aktualisieren, was wie folgt geschieht:

- der Schauplatz des aktuellen Kampfes wird offen abgeworfen und die weiteren Schauplätze werden nach vorne geschoben [weg vom Schauplatzdeck]. Leere Schauplätze werden hintereinander offen aufgefüllt.

Beachtet, dass jegliche Fähigkeit, welche die offenen Schauplätze nach vorne schiebt, dafür sorgt, dass die leeren Schauplätze sofort aufgefüllt werden.

- die Champions, die gerade gekämpft haben, werden auf den Vermächtnisstapel des jeweiligen Spielers gelegt, nachdem andere Champions, die auf dem Spielfeld sein könnten, ebenfalls dorthin bewegt wurden.

- Jeder Spieler sollte dafür sorgen, dass man erkennen kann, welche Champions auf dem Vermächtnisstapel liegen.

VI KARTEN AUFHEBEN: Wenn eine Hand während eines Zuges oder einer Runde aus irgendeinem Grunde leer sein sollte, kehren alle beiseite liegenden Karten sofort auf die Hand zurück.

SCHICKSALSSTEIN

— GLEICHSTAND BEENDEN

Der Schicksalsstein wird benutzt, um Gleichstände zu beenden, die im Spiel auftreten können.

Immer, wenn irgendwo Gleichstand herrscht, verliert der Spieler, der den Schicksalsstein hat. Dieser Spieler hat aber die Option, den Schicksalsstein weiterzugeben und dadurch den Gleichstand für sich zu entscheiden. Immer, wenn der Schicksalsstein weitergereicht wird, erhöht sich dessen Wert um 1

- Der Schicksalsstein darf nur einmal je Gleichstand weitergegeben werden.

Am Ende des Spiels ist der Schicksalsstein für den Spieler, der ihn hat, so viele Siegpunkte wert, wie er final anzeigt.

SPIELVARIANTEN

Möchtet ihr ein schnelleres Spiel Strife - Zwietracht? Dann spielt nur eine Runde, so dass Strife gut für zwischendurch ist. Für ein Spiel irgendwo zwischen dem normalen Spiel und der Zwischendurchvariante können auch zwei Runden gespielt werden. Für episches Gehirnzermartern könnte ihr es gerne mit einem Spiel über fünf Runden probieren.

VERÖFFENTLICHT VON CUBE Factory of Ideas

SPIELDESIGN: Christopher Hamm

ILLUSTRATIONEN: Jonathan Powell

DT. ÜBERSETZUNG: Kamillo Fitzek

GRAFIKDESIGN: Creatika Łukasz Kempieński



Cube Anna Bobrowska
os.Bolesława Chrobrego 8/49
60-681 Poznań
www.factorycube.pl

© 2014 Cube Factory of Ideas.

© 2014 Vision Three, LLC.