

Weitere Einzelheiten auf der offiziellen Homepage:

https://battlespirits-saga.com/

*Beim Zugriff auf die Seite können Gebühren für den Datenverkehr anfalle



∠ Was du zum Spielen brauchst *→*

Ein Deck pro Person

In Battle Spirits Saga gibt es drei Arten von Karten:













Dein Deck besteht aus mindestens 50 Karten deiner Wahl Von einer Karte mit demselben Namen kannst du höchstens vier Exemplare haben

🗨 Kerne 🌑 🎚



Du brauchst etwa 30 Chips oder Karten pro Person für die Kerne. Sollten dir beim Spielen die Kerne ausgeben, kannst du kleinere Gegenstände als zusätzliche Kerne verwenden. Jeder Spieler verfügt außerdem über einen Seelenkern, der sich von den normalen Kernen deutlich unterscheiden sollte

Spielvorbereitung

Folgende Schritte sind zur Vorbereitung des Spiels erforderlich:

- 1 Wähle eine Stelle neben dem Spielbrett aus, die die Leere wird. Lege deine Kerne dort hin
- 2 Mische erst dein Deck, dann das deines Gegners. Lege dein Deck verdeckt in den Deckbereich deines
- 3 Nimm fünf Kerne aus der Leere und lege sie in den Lebensbereich deines Snielhretts
- A Nimm drei Kerne und deinen Seelenkern aus der Leere und lege sie in den Reservebereich deines



- (5) Ziehe vier Karten aus deinem Deck. Diese Karten bilden deine Anfangshand.
- Bestimme, wer zuerst spielt, zum Beispiel durch Schere, Stein, Papier.
- Deginnend mit dem ersten Spieler entscheiden beide Spieler, ob sie ihre Hand erneut ziehen möchten ("Mulligan"). Spieler, die ihre Hand erneut ziehen möchten, legen ihre aktuelle Hand unter ihr Deck und ziehen vier neue Karten von oben. Danach wird das Deck - wie in Schritt zwei beschrieben - neu gemischt. Spieler, die ihre Hand nicht erneut ziehen möchten, ziehen eine zusätzliche Karte. Entsprechend haben sie dann fünf Karten auf der Anfangshand.

Siegbedingungen

Der Spieler, der zuerst eine der folgenden Siegbedingungen erreicht, gewinnt das Spiel.

- Das Leben deines Gegners fällt auf null.
- Dein Gegner hat bei deinem Startschritt keine Karten mehr in seinem Deck.
- *Die abgebildeten Karten sind in diesem Produkt nicht enthalten.

Spielschritte

Beginnend mit dem ersten Spieler läuft das Spiel in folgenden Schritten ab:

- **O** Startschritt **O** Hauptschritt
- Ziehen
 - **©** Endschritt
- Auffrischungsschritt

Jeder Zug besteht aus den Schritten 1 bis 7. Hat der erste Spieler seinen Zug beendet, ist der zweite an der Reihe. Dann wieder von Anfang an.



-4: Start bis Auffrischung

- **10** Startschritt Der Zug beginnt.
- Kernschritt

Nimm einen Kern aus der Leere und füge ihn deiner Reserve hinzu. Beim ersten Zug MUSS der erste Spieler diesen Schritt ÜBERSPRINGEN.



Ziehen

Ziehe eine Karte von deinem Deck und füge sie deiner Hand hinzu.

Auffrischungsschritt

Frische verbrauchte Karten (die horizontal liegen) auf, indem du sie vertikal legst. Verschiebe die Kerne aus deinem Abfall



Hauptschritt

- Karten auf deiner Hand legen, verwenden oder beschwören Kerne bewegen Burst-Karten bestimmen
- Bei diesem Schritt stehen dir viele Aktionen zur Verfügung, etwa das Beschwören von Geistern oder die Neuanordnung von Kernen. Du kannst dies in beliebiger Reihenfolge und so oft tun, wie du möchtest.

Karten auf deiner Hand legen, verwenden oder beschwören

Mit Kernen kannst du die Kosten der Karten auf deiner Hand begleichen, um sie auf dem Spielfeld zu beschwören oder sie als Magie zu nutzen. Die Kosten aller Karten im Spiel werden auf die gleiche Art und Weise beglichen. Es gibt keine Obergrenze für Geister oder Nexus auf dem Spielfeld.

Burst-Karten bestimmen

Einmal pro Zug kannst du eine Burst-Karte bestimmen, indem du eine Karte mit Burst-Effekt aus deiner Hand nimmst und sie verdeckt auf den Burst-Bereich legst Befindet sich dort bereits eine Burst-Karte, kannst du sie weglegen und eine neue bestimmen. Sind die Bedingungen einer Burst-Karte erfüllt, kannst du ihren Effekt kostenlos aktivieren.

Kerne bewegen

Du kannst Kerne, die auf deinen Karten auf dem Spielfeld oder in deiner Reserve liegen nehmen und nach Belieben neu auf deine Geister und Nexus verteilen.

Hauptschritt

Begleichen von Kartenkosten

1 Decke die Karte auf. Ihre Kosten stehen links oben.





- 2 Sieh nach, wie viele Verringerungssymbole sie hat. Beispiel (Geist):
- 3 Sieh nach, wie viele Symbole aktuell auf deinem Spielfeld liegen.



4 Nettokosten: Kartenkosten - abzugsfähige Verringerungssymbole. Die Kosten lassen sich immer nur um die Anzahl der Verringerungssymbole auf der Karte verringern, selbst wenn mehr Symbole auf dem Spielfeld liegen.

Dieser Geist hat 3 rote Verringerungssymbole und es gibt 3 rote Symbole auf dem Spielfeld. Es lassen sich also alle 3 Symbole von den Kosten abziehen: 6-3 = 3 Nettokosten.



5 Bewege Kerne in Höhe der Nettokosten in deinen Abfall. Du kannst sowohl mit Kernen aus deiner Reserve als auch mit Kernen auf deinen Karten auf dem Snielfeld hezahlen



6 Schließe die Beschwörung ab oder verwende die Karte.

Um die Beschwörung eines Geistes abzuschließen oder einen Nexus zu legen, musst du Kerne aus deiner Reserve oder vom Spielfeld nehmen und sie auf die neue Karte legen. Du musst mindestens so viele Kerne auf sie legen, wie neben dem niedrigsten Level (LV) der Karte angegeben ist. Karten, auf denen zu wenige Kerne liegen, werden zerstört und wandern in deinen Abfall, Bei Magiekarten aktivierst du den Effekt der Karte. Nachdem der Effekt gewirkt wurde, wandert die Karte in deinen





Angriffsschritt

- - Geisterzerstörung
- **(2)** Verteidigungserklärung **(2)** Kampfende
- 🗿 💇 Blitz

Blitz



Angriff und Kampf

Beim ersten Zug MUSS der erste Spieler diesen Schritt ÜBERSPRINGEN

Bei deinem Zug kannst du mit einem aufgefrischten Geist angreifen, der sich auf deinem Spielfeld befindet, indem du ihn verbrauchst. Dein Gegner kann mit einem aufgefrischten Geist blocken. Du kannst so oft angreifen, wie du aufgefrischte Geister hast.

Dein Geist wird nicht geblockt

Wird dein Geist nicht geblockt, verringert sich das Leben deines Gegners um die Anzahl der Symbole des angreifenden Geistes. Diese verlorenen Lebenskerne wandern in die Reserve deines Gegners.





Dein Geist wird geblockt

Wird dein Geist geblockt, entscheiden die BP. Der Geist mit den niedrigeren BP wird zerstört. Sind die BP beider Geister gleich hoch, werden beide Geister zerstört



Aufgefrischt und verbraucht

Vertikal liegende Karten sind aufgefrischt. Horizontal liegende Karten sind verbraucht. Für Angriffe und Blocks braucht man aufgefrischte Geister

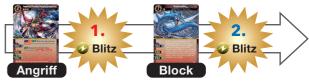




Blitzzeitraum

Es gibt zwei Blitzzeiträume: vor einem Block und nach einem Block. In jedem Zeitraum erklärt jeder Spieler, ob er einen Blitz einsetzt, und zwar in folgender Reihenfolge: Verteidiger -> Angreifer -> Verteidiger usw. Dies geht solange weiter, his beide Spieler passen.

In diesen Zeiträumen lassen sich Karteneffekte mit dem Zusatz 📀 Blitz





Endschritt

Alle vorübergehenden Effekte, die in diesem Zug aktiviert wurden, gehen zu Ende.



Gegnerischer Zug