

DIE ARENA VON TASH-KALAR

VLAADA CHVÁTIL

Aus den gefrorenen Landen des ewigen Winters, von den schneebedeckten Ebenen und gletscherbedeckten Bergen des Nordens, aus glänzenden, prächtigen Eispalästen ist die neueste Schule Tash-Kalars zu uns gekommen: Die Schule des Ewigen Eises.

Das Ewige-Eis-Deck kann genauso verwendet werden wie die Decks aus dem Grundspiel. Der Spieler, der die Schule des Ewigen Eises spielen möchte, erhält die zugehörigen 18 Wesenkarten, sowie das zugehörige Set an Papp-Spielsteinen. Außerdem gibt es für diese Schule eine eigene Punktezählleiste.

Viele Wesen aus dem Ewigen Eis haben sogenannte Frost-Effekte (❄️). Diese Effekte können für eine spätere Verwendung eingefroren werden. Hierdurch entstehen neue taktische Möglichkeiten, welche die Schule des Ewigen Eises zu einer neuen Herausforderung macht. Die Stärke dieser Schule liegt in der Fähigkeit des Spielers, den richtigen Zeitpunkt zum Zuschlagen zu finden.



Frost-Effekte



Frost-Effekte sind auf Karten kursiv geschrieben und ihnen ist das ❄-Symbol vorangestellt. Manche der Ewigen-Eis-Karten haben nur einen normalen Effekt, manche nur einen Frost-Effekt und manche haben beides.

Ein Frost-Effekt wird nie direkt bei der Beschwörung ausgeführt, sondern wird für später eingefroren. Nachdem der normale Beschwörungseffekt ausgeführt worden ist, legt der Spieler die Karte aufgedeckt vor sich, statt sie abzulegen. Dort bleibt sie so lange liegen, bis ihr Frost-Effekt zum Einsatz kommt.

EINEN FROST-EFFEKT AUFTAUEN

Man kann den Frost-Effekt in einem beliebigen Spielzug auftauen, auch in dem Zug, in dem das Wesen beschworen wurde. Frost-Effekte können zum gleichen Zeitpunkt aufgetaut werden, wie auch Leuchtf Feuer gezündet werden können – vor oder nach einer beliebigen Aktion. (Man kann sie auch vor oder nach einem Leuchtf Feuer auftauen und ein Leuchtf Feuer kann vor oder nach einem Frost-Effekt gezündet werden.) Genau wie Leuchtf Feuer können auch Frost-Effekte nicht aufgetaut werden, während man eine andere Aktion ausführt.

Einen Frost-Effekt aufzutauen verbraucht keine Aktion.

Sobald man einen Frost-Effekt auftaut, wird der Effekt ganz normal nach den üblichen Regeln ausgeführt.

Es spielt keine Rolle, zu welchem Stein das Wesen wird oder was mit dem beschworenen Wesen geschieht. Der Frost-Effekt wird dadurch nicht beeinflusst. Selbst wenn das Wesen durch seinen normalen Effekt zerstört wird, bleibt der Frost-Effekt für eine spätere Nutzung auf dem Tisch liegen.

NUR 1 FROST-EFFEKT

Man kann immer nur 1 Frost-Effekt gleichzeitig auf dem Tisch liegen haben. Beschwört man ein weiteres Wesen mit einem Frost-Effekt, muss entweder der bereits ausliegende Frost-Effekt oder die gerade gespielte Karte mit dem neuen Frost-Effekt abgeworfen werden. Der Spieler hat die Wahl.

Achtung: Man kann das Abwerfen auch nicht dadurch verhindern, dass man den ausliegenden Frost-Effekt „mal eben schnell“ während der Beschwörung nutzt. Das Auslegen des neuen Frost-Effekts auf den Tisch ist Teil der Beschwörung des Wesens. Der Frost-Effekt darf nicht eher aufgetaut werden, bis diese Aktion vollständig ausgeführt ist.

TEAM-SPIEL

Die Partner in einem Team können sich die Frost-Effekte nicht teilen. Derjenige, der das Wesen beschworen hat, ist der einzige, der den Frost-Effekt nutzen kann. Da es aber möglich ist, die Kontrolle über einen Effekt weiterzugeben, kann man auch zunächst einen Frost-Effekt auftauen und dann die Kontrolle über den Effekt an den Partner weitergeben, der ihn dann ausführt.

Neue Spielbegriffe:

Frost-Effekt: Ein Effekt mit einem vorangehenden ❄️-Symbol oder eine Karte mit einem Frost-Effekt.

Einen Frost-Effekt ins Spiel bringen: Die Karte mit dem Frost-Effekt wird vor den Spieler auf den Tisch gelegt, der das Wesen mit dem Frost-Effekt beschworen hat. Sollte sich bereits eine Karte mit Frost-Effekt vor diesem Spieler befinden, muss er sich für eine Karte entscheiden (die dort bereits liegende oder die gerade gespielte).

Einen Stein aus dem Spiel entfernen: Am Ende des Zuges wird der Stein komplett aus dem Spiel entfernt, anstatt ihn in den Vorrat seines Besitzers zurückzulegen. Somit ist der Vorrat des betreffenden Spielers um 1 reduziert.

Der Zug jedes anderen Spielers/Teams: Spielt man nicht in einem Team, ist damit der nächste Zug eines jeden anderen Spielers gemeint. In einem Team-Spiel ist damit der Zug des nächsten Teams gemeint. Es ist also nur der nächste Spieler betroffen (und nicht alle Spieler des Teams).

Spiegelbild-Feld: Zu jedem gelb-markierten Feld gibt es ein entsprechendes blau-markiertes Feld. Um zu bestimmen, welches das entsprechende blau-markierte Feld ist, stellt man sich einfach einen Spiegel vor, der die gelbe Seite auf die blaue Seite spiegelt. Das Spiegelbild-Feld eines gelb-markierten Feldes ist demnach das blau-markierte Feld in derselben Reihe, das die gleiche Anzahl Felder von der Linie zwischen gelb und blau entfernt ist.

In eine gegnerische Farbe verwandeln: Um einen Stein in eine gegnerische Farbe zu verwandeln, wird der betreffende Stein einfach durch einen Stein desselben Ranges eines Gegners ausgetauscht, (es sei denn es ist ein anderer Rang angegeben). Dies zählt zwar als Zerstören des Steins, da es aber ein eigener Stein war, kann die Zerstörung nicht für das Erreichen eines Ziels gewertet werden. Falls kein gegnerischer Stein vorhanden ist, geschieht nichts.

EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATIONEN: DAVID COCHARD
WEITERE GRAFIK: JAKUB POLITZER
GRAFIKDESIGN: FILIP MURMAK
ÜBERSETZUNG: MARCO REINARTZ
UNTER MITARBEIT VON: FERDINAND KÖTHER
YVONNE DISTELKÄMPER
CARSTEN-DIRK JOST
LEITENDE TESTSPIELER: VÍT VODIČKA
PETR MURMAK

Testspieler: Vitek, Zdeněk, Vodka, Marcela, dedlius, Gallardus, Rychlik, PitrPicko, StormKnight, Nightmare, Juraj, kreten, HealingAura, ceenar, jarmuk, Alne, mathmanx, Alhagon, joeyman3, Tuko, Galego, Danielka, Paul Grogan, Leba, alenen, Agner, Gregaria, Fodskammel, ovis, RedMonkeyBoy, failtech, smoox, jesb. manustrium, silvergoose, Trumboliscious, Mravenec, Via, lky, Gekon, Patrik, Eyron, Petr, Opcik, Phoenix, Dita, Yuri, Stáňa, Jason und andere.

Besonderer Dank an: Vitek und Zdeněk für zahllose Online-Spiele mit dem Ewigen-Eis-Deck.

Weitere Informationen zu dem Spiel unter www.tash-kalar.com

© Czech Games Edition, October 2014.
www.CzechGames.com



Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:
Heidelberger Spieleverlag, www.heidelbaer.de

Heidelberger
Spieleverlag

