

# DIE ARENA VON TASH-KALAR

VLAADA CHVÁTIL

*Die Pforte öffnet sich und enthüllt ein Land voll Schatten und Feuer. Überall in der Arena erscheinen dämonische Manifestationen, die dunkle und fremdartige Kräfte beherrschen. Tash-Kalar ist nun auch für das extradimensionale Reich der Niederhöhlen geöffnet.*

Die Niederhöhlen ist ein Spielerdeck, das wie jedes andere Spielerdeck aus dem Grundspiel verwendet werden kann. Diese Erweiterung enthält 18 Wesenkarten, ein Set Papp-Spielsteine sowie eine eigene Punktezählleiste. Außerdem enthält Die Niederhöhlen einen speziellen Glasmarker, der Die Pforte kennzeichnet.

Die Pforte ist ein transdimensionales Portal, durch das die Magier der Niederhöhlen ihre Energie beziehen. Die meisten Karten dieser Erweiterung beziehen sich auf Die Pforte. Die volle Macht seines Decks wird der Spieler erst erkennen, wenn er diese zusätzliche Dimension gemeistert hat.



# Die Pforte



Der Glasmarker markiert Die Pforte. **Zu Beginn des Spiels hat man noch keine Pforte**; der Glasmarker wird zu den anderen Spielsteinen des Spielers gelegt, der Die Niederhöhlen spielt.

Während des Spiels kann ein Rekrut oder ein Held Die Pforte werden. Der betreffende Stein wird mit dem Glasmarker markiert. Man kann immer nur 1 Pforte gleichzeitig haben.

Bezieht sich eine Karte auf „Die Pforte“, bezieht sie sich auf den markierten Stein. In jeder anderen Beziehung ist der Stein ein ganz normaler Stein des entsprechenden Ranges. Für ihn gelten alle üblichen Regeln. Falls der Stein bewegt wird, wird der Glasmarker mitbewegt.

## WANN WIRD EIN STEIN ZUR PFORTE?

Falls der Spieler der Niederhöhlen noch keine Pforte hat, wird das nächste Wesen der Niederhöhlen, das beschworen wird, Die Pforte. Der Spielstein wird mit dem Glasmarker markiert. Dann wird der Karteneffekt abgehandelt.

Falls man zur Beschwörung eines Wesens aus den Niederhöhlen Die Pforte verwendet, wird das neu beschworene Wesen sofort Die Pforte. Dann wird der Karteneffekt abgehandelt.

Falls man ein Wesen der Niederhöhlen beschwört, das einen höheren Rang als die aktuelle Pforte hat, wird das neu beschworene Wesen sofort Die Pforte. Der Glasmarker wird auf den neuen Stein gelegt. Dann wird der Karteneffekt abgehandelt.

Legenden gehören nicht der Schule der Niederhöhlen an. Wenn sie beschworen werden, werden sie nicht Die Pforte.

Auch durch Karteneffekte kann ein Spielstein Die Pforte werden.

## DIE PFORTE ZERSTÖREN

Falls die Pforte zerstört oder in eine andere Farbe umgewandelt wird, wird der Glasmarker entfernt. In diesem Moment hat der Spieler keine Pforte mehr.

## DIE PFORTE AUFWERTEN

Falls Die Pforte durch einen Effekt von einem Rekruten zu einem Helden aufgewertet wird, bleibt sie auch weiterhin Die Pforte. Falls Die Pforte durch einen Effekt in eine Legende aufgewertet wird, wird der Glasmarker entfernt. Eine Legende kann niemals Die Pforte sein.

## ZUSAMMENFASSUNG

- Falls man keine Pforte hat, wird das nächste Wesen der Niederhöhlen, das beschworen wird, Die Pforte.
- Falls Die Pforte ein Rekrut ist, wird der nächste Held der Niederhöhlen, der beschworen wird, Die Pforte.
- Falls Die Pforte ein Held ist, bleibt er Die Pforte, wenn man ein neues Wesen beschwört.
- Eine Legende kann niemals Die Pforte werden.

## Neue Spielbegriffe

**Die Pforte:** Der Stein, der durch den Glasmarker markiert ist.

**Die Pforte werden:** Falls ein Spielstein Die Pforte wird, wird der Glasmarker auf ihn gelegt.

**Ein Stein, der nicht Die Pforte ist:** Jeder Stein, der nicht Die Pforte ist.

**Näher an die Pforte heranzubewegen:** Falls ein Stein durch eine Bewegung näher an die Pforte heranzubewegt werden muss, muss die Entfernung zwischen dem Stein und der Pforte verringert werden. Dabei ist es möglich, dass die Pforte zerstört wird oder der Stein auf die Pforte bewegt wird, es sei denn, die Karte besagt etwas anderes.

## BEISPIEL: NÄHER AN DIE PFORTE HERANBEWEGEN



*Jeder Stein befindet sich in einer Entfernung von 3 Feldern zur Pforte. Um die Steine näher an die Pforte heranzubewegen, müssen sie sich auf ein Feld bewegen, auf dem sie in Entfernung von 2 Feldern zur Pforte sind. Alle möglichen Bewegungen, die den Stein näher an die Pforte heranzubewegen, sind auf der Abbildung eingezeichnet. Ein Stein, der sich auf einem Feld befindet, das diagonal zur Pforte liegt, kann auch nur diagonal bewegt werden.*

# Taktik

Es wird ein paar Partien dauern, bis man sich an das Spiel mit der Pforte gewöhnt hat. Bei anderen Schulen hängt die Effektivität eines Wesens oft davon ab, auf welchem Feld es beschworen wurde. In der Schule der Niederhöhlen hat das Feld der Beschwörung keine so große Bedeutung. Es kommt eher darauf an, auf welchem Feld sich gerade Die Pforte befindet.

Man muss immer aufpassen, ob ein Effekt Auswirkung auf die Pforte oder auf das Wesen hat, das man beschwören will. Und falls man ein Wesen beschwören möchte, das dann Die Pforte wird, muss man gut achtgeben, auf welchem Feld man es haben möchte. Die Position der Pforte hat nicht nur Auswirkungen auf den Effekt des Wesens, das man gerade beschworen hat, sondern sie kann auch für Karten wichtig sein, die man noch auf der Hand hat.

## EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATIONEN: DAVID COCHARD

WEITERE GRAFIK: JAKUB POLITZER

GRAFIKDESIGN: FILIP MURMAK

ÜBERSETZUNG: MARCO REINARTZ

**Testspieler:** Fod, Marcela, a\_mandible, HealingAura, Gregaria, Nightmare, Storm-Knight, VortexSurfer, Vitek, Kreten, Danielka, Juraj, Deacis, Kevin Outlaw, Alhagon, PetrGasparik, PitrPicko, Zdenek, RogueM, JBH1, Gallardus, Omphiraptor, Gallego, PaulGrogan, ErictheHalfaBee, Benjamin, Nimral, Alenka, Vodka, Dávid, Jaro, Petr, Stáňa, Zuzka und andere.

**Besonderer Dank an:** Meine Frau Marcela für ihre Unterstützung bei der Programmierung und die zahlreichen Online-Testspiele, Paul Grogan für die Organisation der Online-Testspiele und Jason Holt für das unablässige Öffnen der Pforte bei unseren Zusammenkünften.

Weitere Informationen zu dem Spiel unter [www.tash-kalar.com](http://www.tash-kalar.com)

© Czech Games Edition, Oktober 2015.  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:  
Heidelberger Spieleverlag,  
[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)



Heidelberger  
Spieleverlag

