

Regeln für Krebswesen aus der Tiefe

Zur Ermittlung von Werten bzw. für Proben der Krebswesen werden Karten vom "Krebswesen-Deck" aufgedeckt. Zusätze wirken sich natürlich aus.

Da die Krebswesen keine Handkarten haben, werden bei Kämpfen zwei Karten vom Krebswesen-Nachschub aufgedeckt.

Sobald der Nachschub aufgebraucht ist, wird der Rückzug neu gemischt.

Krebswesen-Karten können nicht zerstört werden, es sei denn der Kartentext sagt etwas anderes aus.

Vor dem Zug des Startspielers wird die oberste Karte des "Krebswesen-Nachschubs" aufgedeckt. Die Karte gilt als ausgespielt. Falls es sich um eine einzigartige dauerhafte Karte handelt, die bereits im Spiel ist, wird sie ohne Effekt auf den Rückzug gelegt. Falls die Karte ein Ziel hat, machen beide Spieler ein Einflussduell. Der Sieger darf dann das Ziel wählen.

Anschließend wird ein Krebswesen bewegt, ein Krebswesen greift an und ein Krebswesen nutzt eine Fähigkeit.
Für die Bewegung wird hierbei die oberste Karte des Krebswesen-Nachschubs genutzt.

Welches Krebswesen was macht entscheiden die Spieler abwechselnd.

Ein Beispiel :

I. Runde

Spieler A bewegt eine Krebswesen.
Spieler B lässt eine Krebswesen wirbeln.
Spieler A greift mit einem Krebswesen an.

II. Runde

Spieler B lässt eine Krebswesen regenerieren.
Spieler A bewegt eine Krebswesen.
Spieler B greift mit einem Krebswesen an.

usw...

Man muss die Aktion des Krebswesen ausführen falls dies möglich ist. Ggf. muss man sogar einen eigenen Charakter mit einem Krebswesen angreifen.

Zu Beginn jedes Zuges entscheidet der aktive Spieler, ob er Krebswesen angreifen oder mit einem Krebswesen handeln möchte. Er kann ggf. mit einen beliebigen Krebswesen handeln, als ob er es kontrollieren würde. Er kann allerdings nicht gegen andere Krebswesen handeln.

Bei manchen Szenarien können die Spieler Handlungskarten erhalten. Diese werden auf die Hand genommen und können normal gespielt werden. Falls ein Charakter die Karte bekommt, wird sie sofort auf ihn ausgespielt. Jeder Spieler kann die erhaltenen Handlungskarten in den nächsten Szenarien in sein Deck aufnehmen, er muss dies aber nicht tun.

Stapel

Wenn sich zwei Krebswesen am Ende einer Bewegung berühren, bilden sie einen Stapel. Ihre Chips werden aufeinander gelegt. Sie gelten ab sofort als ein Charakter. Ihre Werte werden addiert. Der Stapel hat alle Fähigkeiten der gestapelten Krebswesen.. Wenn ein Stapel dreimal verletzt wird, sind alle gestapelten Krebswesen ausgeschaltet. Wenn beim Stapeln mindestens ein beteiligtes Krebswesen unverletzt ist, so ist dies auch der ganze Stapel. Eventuelle Verletzungen von beteiligten Krebswesen werden sofort geheilt. Falls alle Beteiligten Krebswesen verletzt sind und mindestens eins davon nur leicht verletzt ist, gilt dasselbe entsprechend.

Wenn sich am Ende einer Bewegung mehr als zwei Krebswesen berühren, bilden diese ggf. zu dritt einen Stapel.

Wenn ein Krebswesen am Ende einer späteren Bewegung einen Stapel berührt, stapelt es sich nicht noch dazu.

Neue Keywords

„Countdown“

Zu Beginn der Organisationsphase wird eine Countdown-Marke entfernt. Wenn das nicht mehr möglich ist, ist der Countdown abgelaufen. Die betreffende Karte wird sofort in den Rückzug gelegt. Über den ggf. ausgelösten Effekt informiert ggf. der Kartentext.

„Frei spielbar“

Diese Handlungskarten werden von den Spielern ohne den Aufwand einer Handlung gespielt.

„Raubrückzug X+“

Falls sich eine Karte mit Raubrückzug im Rückzug eines Spielers bzw. der Krebswesen befindet, kann jeder Gegner für den Aufwand einer Handlung oder eines Moments eine Probe X+ ablegen und falls die Probe gelingt die Karte auf die Hand nehmen. Er kann dann die Karte spielen, ihre SZ nutzen oder die Karte zur Bewegung nutzen. Sie wird danach in den Rückzug ihres Besitzers gelegt. Selbstverständlich kann sie dann wieder geraubrückzugt werden.

Wenn eine Karte aus dem Krebswesenrückzug geraubrückzugt wurde und sich am Ende des Szenarios noch auf der Hand des „Räubers“ befindet, kann er sie im nächsten Szenario in sein Deck einfügen. Als Besitzer der Karte gelten jedoch auch weiterhin die Krebswesen aus der Tiefe.

Erläuterungen zu einzelnen Karten

Vereinzelung

*Ereignis SZ 4 1*2 Zoll : Raubrückzug 5+. Nicht von Krebswesen spielbar. Alle Stapel werden getrennt.
Zusatz : Alle Krebswesen erhalten Stärke +2 bis zum Ende des Zuges.*

Wenn die Krebswesen die Karte in ihrem Zug aufdecken, kann sie von ihnen nicht ausgespielt werden. Die wird in diesem Fall ohne Effekt auf den Rückzug gelegt. Sie kann also nur von einem Spieler ausgespielt werden, wenn er sie zuvor geraubrückzugt hat.

Alle Stapel werden getrennt bedeutet, dass alle gestapelten Krebswesen nacheinander in Kontakt mit dem untersten Krebswesen gelegt werden. Sie gelten dann wieder als einzelne Krebswesen aus der Tiefe. Wenn der Stapel leicht oder schwer verletzt war, sind das auch die einzelnen Krebswesen nachdem sie vereinzelt wurden.