Force of Will TCG: Ausführliche Spielregeln (ver. 7.10)

Basierend auf: Comprehensive Rules 12.1 **Letzte Aktualisierung:** 24.05.2024 **Gültig ab:** 24.05.2024

100. Überblick ... 3
101. Allgemeines ... 3
102. Spielerzahl ... 3
103. So gewinnt man ... 3
104. Die goldenen Regeln des Spiels ... 3
105. Grundlagen ... 5
200. Aufbau und Charakteristika von Karten ... 6
201. Kartentyp ... 7
202. Kartenname ... 8
203. Kosten ... 9
204. Kartentext ... 10
205. Eigenschaften ... 11
206. Attackewert (ATK) ... 12
207. Defensivwert (DEF) ... 12
208. Attribut ... 12
209. Herrschermachtkosten ... 13
210. Illustration ... 13
211. Zusätzliche Informationen ... 13
300. Die Spielzonen ... 14
301. Allgemeines ... 14
302. Grundlagen ... 14
303. Ausrichtung der Karten ... 16
304. Zone: <…>-Deckzone ... 16
305. Zone: <…>-Deckzone ... 16
306. Zone: Archivzone ... 16
307. Zone: Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone/Nirgendwo 18
308. Zone: Befehlzone ... 18
309. Zone: Deck ... 18
310. Zone: Fremdenlegion ... 19
311. Zone: Friedhof ... 19
312. Zone: Hand ... 19
313. Zone: Herrscherzone ... 19
314. Zone: Kettenzone ... 19
315. Zone: Regelerweiterungszone ... 16
316. Zone: Runenzone ... 20
317. Zone: Schatzkammer ... 20
318. Zone: Spielfeld ... 20
319. Zone: Vorbereitungszone ... 21
320. Zone: Zaubersteindeck ... 22
321. Regeln für Bewegungen zwischen Zonen ... 22
322. Außerhalb des Spiels ... 23
400. Die Spielvorbereitung ... 24
401. Allgemeines ... 24
402. Zusammenstellen des Spielmaterials ... 24
403. Spielvorbereitung ... 27
500. Ablauf eines Spielzugs ... 29
501. Allgemeines ... 29
502. Phase 1: Ziehphase ... 29
503. Phase 2: Erholungsphase ... 29
504. Phase 3: Hauptphase ... 30
505. Phase 4: Endphase ... 30
600. Prioritätssequenz ... 31
601. Allgemeines ... 31
602. Schritt 1: Regelprüfungen durchführen ... 31
603. Schritt 2: Automatische Fähigkeiten ... 32
604. Schritt 3: Mögliche Aktionen ... 32
605. Schritt 4: Ende der Prioritätssequenz ... 32
606. Ausführliches Beispiel für Prioritätssequenzen .. 34
700. Mögliche Aktionen von Spielern ... 36
701. Allgemeines ... 36
702. Ein Urteil sprechen ... 36
703. Eine Aktivierte Fähigkeit aktivieren ... 36
704. Eine Insignie, einen Resonator oder einen Zusatz ausspielen ... 37
705. Eine Karte in die Vorbereitungszone legen ... 37
706. Eine Karte mit [Ausgelöst] ausspielen ... 37
707. Eine Karte mit [Schnellzauber] ausspielen ... 38
708. Eine Rune ausspielen ... 38
709. Eine Transzendierung durchführen ... 39
710. Einen Befehl zur Revolution geben ... 39
711. Einen Kampf beginnen ... 39
712. Einen Spruch ohne [Ausgelöst] ausspielen ... 40
713. Einen Zauberstein herbeirufen ... 41
714. Passen ... 41
715. Unter Kontrakt nehmen ... 41
800. Der Kampf ... 43
801. Allgemeines ... 43
802. Schritt 1: Beginn des Kampfes ... 43
803. Schritt 2: Angreifer deklarieren ... 43
804. Schritt 3: Blocker deklarieren ... 44
805. Schritt 4: Erstschlag-Schadensverteilung ... 45
806. Schritt 5: Normale Schadensverteilung ... 45
807. Schritt 6: Ende des Kampfes ... 46
900. Karten und Fähigkeiten ... 47
901. Fähigkeiten und Effekte ... 47
902. Aktive Fähigkeiten ... 48
903. Ausspielen und Aktivieren ... 48
904. Fähigkeitstyp: Aktivierte Fähigkeiten ... 54
905. Fähigkeitstyp: Automatische Fähigkeiten ... 54
906. Fähigkeitstyp: Dauerhafte Fähigkeiten ... 56
907. Willenfähigkeiten und erzeugter Wille ... 57
908. Effekttyp: Andauernde Effekte ... 58
909. Effekttyp: Einmalige Effekte ... 61
910. Effekttyp: Ersatzeffekte ... 61
911. Letzte bekannte Information ... 64
912. Schadensquelle ... 64
1000. Schlüsselformulierungen in Kartentexten 65
1001. Allgemeines ... 65
1002. “Beschädigt“ ... 65
1003. “Kann nicht Ziel werden“ ... 65
1004. Abbrechen/Neubeginn (eines Spiels) ... 65
1005. Abwerfen ... 66
1006. Anhängen ... 65
1007. Anketten ... 66
1008. Astral machen (eines Vollstreckers) ... 66
1009. Auf das Spielfeld legen ... 67
1010. Aus dem Kampf entfernen ... 68
1011. Aus dem Spiel entfernen ... 68
1012. Auslösen ... 68
1013. Austauschen ... 68
1014. Beschwörung ... 68
1015. Bestimmen/Wählen/Durchsuchen ... 69
1016. Bezahlen (von Willen) ... 69
1017. Drachenmacht ... 70
1018. Entfesseln (eines Siegels) ... 70
1019. Erhalten (von Drachenwappen) ... 70
1020. Erhalten (von Edelsteinen/Kristallen) ... 70
1021. Erhalten (von Lebenspunkten) ... 70
1022. Erhalten (von Maxima) ... 70
1023. Erhalten (von Willenmünze-Spielmarken) ... 70
1024. Erhalten/Werden/Sein ... 71
1025. Erschöpfen/Erholen ... 71
1026. Erweitern einer <…>-Zone ... 71
1027. Extra-Spielzug ... 71
1028. Heilen ... 72
1029. Herbeirufen ... 73
1030. Hinzufügen (eines Zusatzes) ... 73
1031. Kopieren/“als Kopie“ ... 73
1032. Legen/Bewegen (einer Zählmarke) ... 73
1033. Legen (einer Karte) auf einen Vollstrecker ... 73
1034. Macht ... 74
1035. Mischen ... 76
1036. Neutralisieren ... 77
1037. Schatzsuche ... 77
1038. Seherblick ... 77
1039. Stapeln/Entstapeln ... 77
1040. Transformieren ... 78
1041. Überspringen ... 78
1042. Verbannen ... 79

1043. Verbessern eines Ausrüstung-Unterherrschers ... 79
1044. Verhindern ... 79
1045. Vertreiben ... 79
1046. Vorzeigen/Aufdecken ... 79
1047. Wetterlage ... 81
1048. Zerstören ... 81
1049 Ziehen ... 81
1050. Zufügen/Entfernen (von Schaden) ... 82
1051. Zurücklegen in die Befehlzone ... 82
1100. Schlüsselwortfähigkeiten ... 85
1101. Allgemeines ... 85
1102. [Alles oder Nichts] ... 85
1103. [Angriffslust] ... 86
1104. [Ankunft] ... 86
1105. [Ausgelöst] ... 86
1106. [Ausstatten] ... 86
1107. [Barriere] ... 87
1108. [Befehl zur Revolution] ... 87
1109. [Beistand] ... 87
1110. [Beschwörungsmacht] ... 87
1111. [Blutdurst] ... 87
1112. [Bravour] ... 87
1113. [Dreiheit] ... 89
1114. [Durchbohren] ... 89
1115. [Dive] (nur Englisch) ... 89
1116. [Energieschub] ... 90
1117. [Erstschlag] ... 91
1118. [Erweckung] ... 91
1119. [Evolution] ... 93
1120. [Flugfähig] ... 93
1121. [Führung] ... 93
1122. [Fusion] ... 93
1123. [Glaube] ... 93
1124. [Heimlichkeit] ... 94
1125. [Herrschermacht] ... 94
1126. [Höllensturz] ... 93
1127. [Inkarnation] ... 95
1128. [Lebenstransfer] ... 95
1129. [Legende] ... 95
1130. [Limit] ... 95
1131. [Machtbefehl] ... 96
1132. [Machtresonanz] ... 96
1133. [Mana] ... 96
1134. [<Maschine>-Siebenbund] ... 96
1135. [Maximum] ... 93
1136. [Mobilisieren] ... 97
1137. [Mythisches Machtobjekt] ... 97
1138. [Partner] ... 97
1139. [Rache] ... 97
1140. [<Neue Olympische Zwölfgötter>-Siebenbund] 97
1141. [Regelerweiterung] ... 97
1142. [Reinkarnation] ... 97
1143. [Resonanz] ... 97
1144. [Revolution] ... 97
1145. [Runenmacht] ... 99
1146. [Schnelligkeit] ... 100
1147. [Schnellzauber] ... 100
1148. [Schwall] ... 100
1149. [Siegel] ... 100
1150. [Solarisierung] ... 101
1151. [Tödlich] ... 101
1152. [Überbleibsel] ... 102
1153. [Unberührbar] ... 103
1154. [Unbesiegbar] ... 103
1155. [Unterstützung] ... 103
1156. [Unzerstörbar] ... 103
1157. [Urteil] ... 103
1158. [Verbessern] ... 104
1159. [Verbindung] ... 103
1160. [Verkettung] ... 104
1161. [Vermächtnis] ... 104
1162. [Versiegeltes Machtobjekt] ... 104
1163. [Wandlung] ... 105
1164. [Wappen] ... 105
1165. [Zauberbuch] ... 106
1166. [Zielsicher] ... 106
1200. Regelprüfungen ... 107
1201. Allgemeines ... 107
1202. Das Spiel verlieren ... 107
1203. Zählmarken ... 107
1204. Zerstören ... 107
1205. Auf den Friedhof legen ... 107
1206. Aufrunden von Lebenspunkten ... 107
1207. Behandlung illegaler Zusätze ... 108
1208. Nicht-befehligende Manifestation ... 108
1300. Andere Regeln ... 109
1301. Endlosschleifen ... 109
1302. Doppelseitige Karten ... 109
1303. Spielmarken ... 112
1304. Übergroße Herrscherkarten ... 112
1305. Fremdwelt-Karten ... 112
1306. Doppelseitige Herrscherkarten ... 112
1307. Alternativkarten ... 112

1400. Ältere Regeln und Schlüsselformulierungen 117
1401. Allgemeines ... 117
1402. Automatische Fähigkeiten ... 117
1403. Bezeichnungen von Zonen ... 117
1404. Fähigkeitssymbole ... 117
1405. Kann nicht zerstört werden ... 117
1406. Karten mit [Ausgelöst] bzw. [Heimlichkeit] ... 118
1407. Kartentyp „Zauber: Spruch“ ... 118
1408. Namen von normalen Zaubersteinen ... 119
1409. Symbolfähigkeiten ... 119
1410. Zauber ... 119
1411. Zone: Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone ... 120
1412. Zusätze mit Untertypen ... 120

100. Überblick

101. Allgemeines

101.1. Dieses Dokument ist eine ausführliche Erklärung der Spielregeln für das Force of Will TCG.

102. Spielerzahl

102.1. Dies ist ein Spiel für zwei Personen.

103. So gewinnt man

103.1. Der Spieler, der im Spielverlauf zuerst eine Niederlagebedingung erfüllt, verliert das Spiel.

103.2. Falls nur ein Spieler eine Niederlagebedingung erfüllt, so gewinnt sein Gegner das Spiel.

103.3. Falls beide Spieler gleichzeitig verlieren, endet das Spiel mit einem Unentschieden.

103.4. Im Spielverlauf darf ein Spieler jederzeit aufgeben und somit das Spiel verloren geben, woraufhin sein Gegner gewinnt. Aufgeben kann nicht durch Ersatzeffekte o. ä. ersetzt werden und es gibt keinerlei Effekte, die Spieler zum Aufgeben zwingen.

103.5. Falls ein Effekt besagt, dass ein Spieler das Spiel gewinnt, so gewinnt der Spieler das Spiel.

104. Die goldenen Regeln des Spiels

104.1. Immer wenn ein Kartentext den Spielregeln widerspricht, hat der Kartentext Vorrang.

104.2. Falls ein nicht-optionaler Effekt besagt, dass ein Spieler etwas tun muss, er aber nicht alles davon tun kann, so muss er so viel wie möglich davon tun. Falls ein nicht-optionaler Effekt besagt, dass ein Spieler etwas mehrfach tun muss, er es aber nicht so oft wie gefordert tun kann, so muss er es so oft tun, wie er kann. Falls ein Spieler aber etwas null Mal oder eine negative Anzahl oft tun müsste, so tut er es gar nicht. Falls ein optionaler Effekt besagt, dass ein Spieler etwas tun muss, er aber nicht alles davon tun kann, so kann der Spieler den optionalen Effekt gar nicht anwenden. Falls ein optionaler Effekt besagt, dass ein Spieler mehrfach etwas tun muss, er es aber nicht so oft tun kann, so kann der Spieler den optionalen Effekt gar nicht anwenden. Falls für einen optionalen Effekt mittels einer Variablen wie X, Y oder Z frei gewählt werden kann, wie oft ein Spieler etwas tun muss, dann darf als Wert für diese Variable auch 0 gewählt werden und es zählt dann trotzdem als durchgeführt, obwohl es 0 Mal durchgeführt wurde. Dies ist eine konkrete Ausnahme von den vorherigen Regeln dieses Abschnitts.

Beispiel: Falls eine Karte alternative Kosten zum Ausspielen wie „Du kannst X [Attribut]-Karten aus deiner Hand aus dem Spiel entfernen, anstatt die Kosten dieser Karte zu bezahlen.“ hat, dann darf der Spieler als Wert für X auch 0 wählen und somit 0 Karten aus seiner Hand aus dem Spiel entfernen, um die alternativen Kosten zu bezahlen.

104.3. Falls ein Effekt abgewickelt wird, der die Ausrichtung einer Karte in eine Ausrichtung ändern soll, die die Karte bereits hat, so zählt dies nicht als „zu dieser Ausrichtung werden“. Falls ein Effekt abgewickelt wird, der einen Herrscher astral machen soll, der bereits astral ist, so zählt dies nicht als „zu einem astralen Herrscher machen“.

Beispiel: Wenn ein Effekt einen bereits erschöpften Resonator erschöpfen soll, so zählt die

Abwicklung dieses Effekts nicht als „einen Resonator erschöpfen“, da der Resonator bereits erschöpft ist.
Effekte, die Karten erholen oder erschöpfen sollen, können selbst dann angewendet werden, wenn die betreffenden Karten bereits erholt oder erschöpft sind, solange nicht eine spezielle Ausrichtung vom Kartentext explizit gefordert wird.

104.4. Falls ein Effekt, der nicht die Regeln für das Zusammenstellen der Decks modifiziert, besagt, dass etwas nicht eintreten kann, und ein anderer Effekt eben dies eintreten lassen soll, dann tritt es nicht ein, d. h. der verbietende Effekt hat Vorrang. Die Interaktion von Effekten, welche die Regeln für das Zusammenstellen der Decks modifizieren, wird in Abschnitt 402.9a geregelt.

104.5. Falls ein Effekt einen Spieler eine Zahl wählen oder bestimmen lässt, so muss stets eine nichtnegative ganze Zahl gewählt werden (0; 1; 2; 3; ...).

104.6. Falls ein Wert zu einem anderen Wert geändert wird und der neue Wert größer als der alte Wert ist, dann zählt dies als Erhöhung dieses Wertes.
Falls der neue Wert niedriger als der alte Wert ist, dann zählt dies als Verringerung dieses Wertes.
Beides gilt auch für Situationen, in denen der neue Wert durch Setzen auf einen bestimmten Wert oder durch Vertauschen von Werten zustande gekommen ist.

104.7. Das Symbol ∞ (unendlich) bezeichnet einen Wert, der größer als alle anderen Werte ist.

104.7a. Wird ein anderer Wert mit ∞ verglichen, so ist ∞ stets größer.

104.7b. Wird ∞ mit ∞ verglichen, so sind beides identische Werte.

104.7c. Falls ein Wert von ∞ erhöht oder verringert wird, so ist der daraus entstandene Wert ebenfalls ∞. Falls ein Wert von ∞ auf einen spezifischen Wert gesetzt werden soll, so wird er zu diesem neuen Wert.

104.7d. Wenn ein Spieler, zum Beispiel durch einen Karteneffekt, eine Zahl wählen soll, darf er nicht ∞ wählen.

104.7e. Die jeweils zuletzt gedruckte Ausgabe einer jeden Karte ist maßgeblich und „überschreibt“ alle vorherigen Ausgaben der betreffenden Karte. Alle vorherigen Ausgaben einer bestimmten Karte werden so behandelt, als hätten sie alle Informationen (z.B. Eigenschaften, Kartentext, Kosten usw.) der jeweils zuletzt gedruckten Ausgabe.
Sollte die zuletzt gedruckte Ausgabe einer Karte Teil einer Alternativkarte sein, so werden lediglich die Informationen des entsprechenden Teils der Alternativkarte für die vorherigen Ausgaben der Karte herangezogen. Errata oder Textkorrekturen beziehen sich grundsätzlich auf die jeweils zuletzt gedruckte Ausgabe und können stets in der Kartendatenbank auf www.fowsystem.com/de nachgelesen werden.

Beispiel: Die Karte „Weissagung“ ist bisher drei Mal veröffentlicht worden: in „Die Sieben Herrscher“ als SKL-039, in „Alice – Wie alles begann 2“ als AO2-009 und in „Die Drachengott-Saga“ als Teil der Alternativkarte EDL-049.
Als zuletzt gedruckte Ausgabe ist damit EDL-049 für alle vorher gedruckten Ausgaben maßgeblich, jedoch nur die Informationen des Spruch-Teils. Dadurch erhält auch SKL-039 die Eigenschaft „Zauberkunst“.

104.8. Falls ein Effekt überprüft, wieviel Willen zum Ausspielen eines Zaubers oder Aktivieren einer Fähigkeit bezahlt wurden und dabei den bezahlten Willen mit einer Zahl vergleicht, ohne die Formulierung „tatsächliche Kosten“ zu verwenden, dann berücksichtigt er lediglich den für die Gesamtkosten bezahlten Willen und ignoriert jegliche zusätzlichen Kosten wie **[Erweckung]**. Falls hingegen die Formulierung „tatsächliche Kosten“ verwendet wurde, dann werden stattdessen die tatsächlichen Kosten berücksichtigt.

Beispiel: Falls ein Spieler einen erweckten Zauber ausspielt und dafür zwei Willen bezahlt (einen

Willen für die Gesamtkosten und einen Willen für die [Erweckung]-Kosten, dann ist dieser Zauber ein legales Ziel für einen Zauber mit dem Kartentext „Bestimme einen Zauber, der ausgespielt wurde, ohne dafür mehr als einen Willen zu bezahlen, als Ziel.“, aber jedoch nicht für einen Zauber mit dem Kartentext „Bestimme einen Zauber, der ausgespielt wurde, ohne für dessen tatsächliche Kosten mehr als einen Willen zu bezahlen, als Ziel.“.

105. Grundlagen

105.1. **Spieler**: Jemand, der dieses Spiel spielt. In jedem Spielzug gibt es einen aktiven Spieler (der Spieler, dessen Spielzug es gerade ist) und einen nicht-aktiven Spieler (der Gegner des Spielers, dessen Spielzug es gerade ist).

105.2. **Besitzer**: Als Besitzer einer Karte zählt der Spieler, der die Karte als Teil seines Spielmaterials mit zu dem betreffenden Spiel gebracht hat. Der Besitzer einer Spielmarke ist der Spieler, der die Spielmarke auf das Spielfeld oder in die Schatzkammer gelegt hat (was nicht zwingend der Spieler ist, der den dazu gehörigen Effekt kontrolliert hat).

105.3. **Kontrolle**: Im Spielverlauf werden Karten, Fähigkeiten und Effekte stets von einem bestimmten Spieler kontrolliert, mit Ausnahme von Karten im Side Deck oder „außerhalb des Spiels“, welche zwar einen Besitzer haben, von diesem aber nicht kontrolliert werden. Der Spieler, der eine Karte, eine Fähigkeit oder einen Effekt kontrolliert, wird als Beherrscher bezeichnet. Falls im Text einer Karte oder eines Effekts von „du“ die Rede ist, bezieht sich dies auf den jeweiligen Beherrscher. Falls die Kontrolle nicht durch einen Effekt gewechselt hat, so wird der Beherrscher einer Karte, einer Fähigkeit oder eines Effekts wie folgt bestimmt:

105.3a. Der Beherrscher einer Karte ist ihr Besitzer.

105.3b. Der Beherrscher einer Fähigkeit ist der Beherrscher der Karte mit dieser Fähigkeit.

105.3c. Der Beherrscher eines Effekts ist der Beherrscher der Fähigkeit, welche den Effekt erzeugt hat.

105.4. **Lebenspunkte**: Die wichtigste Ressource eines jeden Spielers sind seine Lebenspunkte. Falls die Lebenspunkte eines Spielers auf oder unter null sinken, verliert der Spieler augenblicklich das Spiel.

105.4a. Lebenspunkte werden stets in Vielfachen von hundert erhöht oder verringert. Falls ein Effekt einen Spieler dazu auffordert, eine beliebige Anzahl an Lebenspunkten zu bezahlen, darf der Spieler nur in Vielfachen von hundert bezahlen, außerdem kann kein Spieler mehr Lebenspunkte bezahlen als er tatsächlich hat. Sollten die Lebenspunkte eines Spielers jemals nicht ein Vielfaches von hundert betragen, wird stets auf die nächsten hundert aufgerundet.

105.4b. Falls sich eine Karte auf „Leben” beziehen sollte, sind damit Lebenspunkte gemeint.

200. Aufbau und Charakteristika von Karten

Herrscher

Resonator

Insignie

Zusatz

Vollstrecker

Spruch

Rune

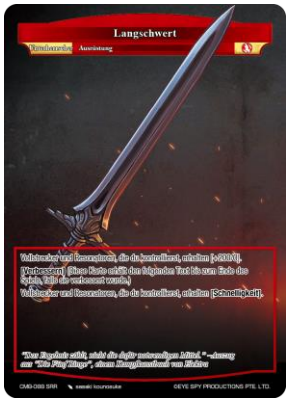
Spruch/Rune

Normaler Zauberstein

Besonderer Zauberstein

Fremdwelt-Resonator

Manifestation



Unterherrscher

Regelerweiterung

(1) Kartentyp
(2) Kartenname
(3) Kosten
(4) Text
(5) Eigenschaften
(6) ATK
(7) DEF
(8) Attribut
(9) Herrschermachtkosten
(10) Illustration
(11) Zusätzliche Infos

201. Kartentyp

201.1. Der Kartentyp bezeichnet die Kategorie, zu denen Karten gehören. [#E:202.1]

201.2. Mögliche Kartentypen sind „Herrscher“, „Vollstrecker“, „Unterherrscher“, „Zauberstein“, „Resonator“, „Spruch“, „Zusatz“, „Insignie“, „Rune“, „Manifestation“ oder „Regelerweiterung“. [#E:202.2]

201.2a. „Unterherrscher“ ist ein eigenständiger Kartentyp und kein Untertyp oder erweiterter Kartentyp von „Herrscher“ und wird somit nicht von etwas betroffen, was sich auf „Herrscher“ bezieht. [#E:202.2c]

201.2b. Einige Karten haben mehrere Kartentypen. Falls der aufgedruckte Kartentyp einer Karte kein „/“ enthält, so hat diese Karte nur einen Kartentyp. Falls der aufgedruckte Kartentyp einer Karte jedoch ein oder mehrere „/“ enthält, so hat diese Karte mehrere Kartentypen, welche jeweils durch „/“ voneinander getrennt werden. [#E:202.2d]

201.2b-i. „Spruch/Rune“ ist ein Beispiel für solch eine Karte mit mehreren Kartentypen. [#E.202.2d-1].

201.3. Einige Karten haben außerdem einen erweiterten Kartentyp, zu finden als Begriff vor der Bezeichnung des Kartentyps, entweder als eigenständiges Wort oder als Wortbestandteil. [#E:202.3]

201.3a. Einige Zaubersteinkarten haben den erweiterten Kartentyp „Besonderer“ und/oder den erweiterten Kartentyp „Wahrer“. [#E:202.3a]

201.3b. Einige Zaubersteinkarten haben den erweiterten Kartentyp „Normaler“. Einige Herrscher und Vollstrecker haben den erweiterten Kartentyp „Basis-“ (ausgeschrieben als „Basisherrscher“ und „Basisvollstrecker“). [#E:202.3b]

201.3c. Zaubersteine ohne einen erweiterten Kartentypen werden ebenfalls als „normale Zaubersteine“ bezeichnet. [#E:NV]

201.3d. Einige Runenkarten haben den erweiterten Kartentyp „Meister-“: also „Meisterrune“. [#E:202.3c]

201.3e. Einige Resonatoren haben den erweiterten Kartentyp „Fremdwelt-Resonator“, für den spezielle Regeln gelten (siehe z.B. 1305. Fremdwelt-Karten). [E:NV]

201.4. Einige Karten haben einen Zaubersteintyp. Das Vorliegen eines Zaubersteintyps ist unabhängig vom Kartentyp „Zauberstein“, d. h. auch Nicht-Zaubersteine können einen Zaubersteintyp haben bzw. manche Zaubersteine haben keinen Zaubersteintyp.

201.4a. Es gibt die folgenden Zaubersteintypen: „Licht-Zauberstein“, „Feuer-Zauberstein“, „Wasser-Zauberstein“, „Wind-Zauberstein“ und „Finsternis-Zauberstein“.

201.4b. Eine Zaubersteinkarte mit einem Kartennamen, der einem Zaubersteintyp entspricht, hat auch genau diesen Zaubersteintyp.

201.4c. Falls sich ein Kartentext auf die Bezeichnung eines Zaubersteintyps bezieht (ohne Anführungszeichen), so sind damit Karten mit diesem Zaubersteintyp gemeint.

201.4d. Selbst wenn eine Nicht-Zauberstein-Karte „zu einem Zauberstein wird“ oder „als Zauberstein zählt“, so erhält die Karte nicht automatisch auch die Fähigkeit, Willen zu erzeugen (dies muss explizit im Kartentext erwähnt werden).

201.4e. Ein Zauberstein mit einem Zaubersteintyp hat die Willenfähigkeit „: Erzeuge <Willensymbol>“, selbst wenn seine Textbox diesen Text nicht enthält oder die Karte gar keine Textbox hat. Für Licht-Zaubersteine ist das <Willensymbol> , für Feuer-Zauberstein , für Wasser-Zaubersteine

, für Wind-Zaubersteine und für Finsternis-Zaubersteine .

Beispiel: „Feuer-Zaubersteine, die du kontrollierst, zählen auch als Licht-Zaubersteine und Finsternis-Zaubersteine.“ gibt allen Karten mit dem aufgedruckten Kartentyp „Zauberstein“ und dem Zaubersteintyp „Feuer-Zauberstein“ automatisch auch Willenfähigkeiten zum Erzeugen von Licht-Willen und Finsternis-Willen.

201.5. Falls sich ein Kartentext auf einen Kartentyp bezieht, ohne speziell eine Zone zu nennen, dann ist eine Karte auf dem Spielfeld oder in einer Herrscherzone mit diesem Kartentyp gemeint. Falls ein Kartentext sich auf eine „[Kartentyp]-Karte“ in einer Zone bezieht, so ist eine Karte mit diesem Kartentyp in dieser Zone gemeint.

Beispiel: „Diese Karte erhält [+200/+200] für jeden Spruch in deinem Friedhof.“ oder „Durchsuche dein Deck nach einem Spruch mit Gesamtkosten von 1, zeige ihn vor und nimm ihn auf deine Hand.“

201.6. Kartentexte können sich aber nicht nur auf Kartentypen, sondern auch auf Funktionstypen beziehen. Funktionstypen charakterisieren Karten in der Kettenzone, wobei zwischen den Funktionstypen „Resonator-Zauber“ (auch „Beschwörungszauber“) und „Nicht-Resonator-Zauber“ (auch „Arkanzauber“) unterschieden wird. Karten mit dem Funktionstyp „Resonator-Zauber“ bzw. „Beschwörungszauber“ sind alle Karten in der Kettenzone, die den Kartentyp „Resonator“ haben. Karten mit dem Funktionstyp „Nicht-Resonator-Zauber“ bzw. „Arkanzauber“ sind alle Karten in der Kettenzone, die nicht den Kartentyp „Resonator“ haben, also „Insignie“, „Rune“, „Spruch“, „Zusatz“ oder jeder andere zukünftige Kartentyp, der sich in der Kettenzone befinden kann.
Falls sich ein Kartentext auf „Zauber“ bezieht, so ist damit stets der Funktionstyp „Zauber“ gemeint. [#E:NV]

Beispiel: „Diese Karte kann nicht Ziel von Zaubern oder Fähigkeiten werden.“ oder „Neutralisiere einen Arkanzauber deiner Wahl.“ oder „Falls ein Nicht-Resonator-Zauber, den du kontrollierst, Schaden zufügen würde, fügt er stattdessen +200 Schaden zu.“

202. Kartenname

202.1. Der Name der Karte.

202.2. Der Kartenname ist relevant für die jeweiligen Einschränkungen bei der Deckzusammenstellung.

202.3. Falls sich ein Kartentext auf einen in Anführungszeichen gesetzten Kartennamen bezieht, so ist damit eine Karte mit exakt demselben Kartennamen gemeint, falls nicht gleichzeitig die Formulierung „im Namen“ verwendet wird.

202.3a. Falls sich ein Kartentext auf eine „Karte mit [Wort] im Namen” bezieht, dann sind damit alle Karten gemeint, deren Kartenname exakt dieses eigenständige Wort oder dessen Possessivform (mit Genitiv-s oder Apostroph am Ende des Wortes) enthält (d.h. ohne zusätzliche Buchstaben, abgesehen von der genannten Ausnahme).

Beispiel: „Falls du „Hänsel“ oder „Gretel“ kontrollierst…“ bedeutet „Falls du eine Karte kontrollierst, deren Kartennamen „Hänsel“ ist oder deren Kartennamen „Gretel“ ist…“. Eine Karte, die „Hänsel und Gretel“ heißt, erfüllt diese Bedingung hingegen nicht.
Ein Kartentext mit der Formulierung „Falls du eine Karte mit „Hänsel“ im Namen kontrollierst…“ betrifft sowohl eine Karte mit dem Kartennamen „Hänsel“ als auch eine mit dem Kartennamen „Hänsel und Gretel“, aber auch eine mit dem Kartennamen „Hänsels Geheimrezept“.

202.4. Falls sich ein Kartentext sowohl auf den Namen eines Herrschers als auch auf den Namen eines Vollstreckers bezieht, so sind unabhängig von der exakten Formulierung stets alle möglichen Kombinationen von Herrscher, Vollstrecker und ihren Namen gemeint.
Damit ist eine Formulierung wie „Falls dein Herrscher ‚A‘ ist oder dein Vollstrecker ‚B‘“ funktionell identisch mit „Falls dein Herrscher oder Vollstrecker ‚A‘ oder ‚B‘ ist“.

Hinweis: Dies ist eine inzwischen obsolete Formulierung und ist als „Falls du einen ‚A'- oder ‚B'-Herrscher oder -Vollstrecker kontrollierst" zu behandeln. [#E:NV]

Beispiel: Bei einer Fähigkeit wie „Falls dein Herrscher "Arla, Geflügelter Lord" ist oder dein Vollstrecker "Arla, Hegemon des Himmels", lege stattdessen vier Pfeil-Zählmarken auf sie." werden auch dann vier Pfeil-Zählmarken auf die Karte gelegt, wenn der Name des Herrschers „Arla, Hegemon des Himmels" ist (oder der Name des Vollstreckers „Arla, Geflügelter Lord").

202.5. Falls sich ein Kartentext auf eine Karte „mit dem aufgedruckten Kartennamen „(Kartenname)"" bezieht, so sind damit alle Karten gemeint, deren Namensbox (unterhalb der Illustration bei Manifestationen und Zaubersteinen, oberhalb der Illustration bei allen anderen Kartentypen) exakt „(Kartenname)" enthält. [#E:203.5]

202.5a. Kartennamen, die mittels eines Effekts wie „Diese Karte hat „(Kartenname)" zusätzlich zu ihren anderen Kartennamen.", „Diese Karte erhält „(Kartenname)" zusätzlich zu ihren anderen Kartennamen." oder „Der Kartenname dieser Karte wird zu „(Kartenname)"." an Karten vergeben wurden, zählen nicht als „aufgedruckte Kartennamen". [#E:203.5a]

202.5b. Karten, die ihren aufgedruckten Kartennamen verlieren und/oder zusätzliche Kartennamen erhalten, zählen für alles, was sich auf „aufgedruckte Kartennamen" bezieht, trotzdem weiterhin als Karten mit ihrem aufgedruckten Kartennamen. [#E:203.5b]

202.5c. Karten, die als Kopie einer anderen Karte behandelt werden oder den Kartennamen einer anderen Karte kopieren, haben dadurch nicht den aufgedruckten Kartennamen dieser anderen Karte. [#E:NV]

Beispiel: Ein Effekt wie „Herrscher und Vollstrecker mit dem aufgedruckten Kartennamen „Alice, Mädchen vom See" oder „Alice, Feenkönigin", die du kontrollierst, erhalten die folgenden Fähigkeiten." betrifft nur Karten, welche einen der beiden Kartennamen in ihrer Namensbox haben, also TTW-001 oder MP01-135, jedoch nicht Karten, welche mindestens einen dieser beiden Kartennamen durch eine Fähigkeit wie „Diese Karte hat „Alice, Feenkönigin" zusätzlich zu ihren anderen Kartennamen." erhalten hat, also beispielsweise TTW-111 oder MC02-007.

203. Kosten

203.1. Information, die für das Ausspielen der jeweiligen Karte wichtig ist.

203.2. Kosten beinhalten spezifische Kosten, die nur mit Willen einer spezifischen Art, dargestellt von einem besonderen Willensymbol, bezahlt werden dürfen, und generische Kosten, die mit beliebigem Willen bezahlt werden dürfen.

203.2a. Spezifische Kosten können aus bis zu fünf Willensymbolen bestehen und werden im Kartentext auch als Attributkosten bezeichnet. Die verwendeten Symbole können Attribute (siehe 208.2.) oder Merkmale (siehe 203.2b. und 907.6a.) darstellen.

203.2b. Der Teil der spezifischen Kosten, dessen Willensymbole keinem Attribut entsprechen, hat stattdessen ein sogenanntes Merkmal. Dieser Willen wird mit Willen ohne Attribut, aber mit dem passenden Merkmal bezahlt. Aktuell gibt es die folgenden beiden Merkmale:
: Mond : Zeit

203.3. Spezifische Kosten werden durch Willensymbole im sogenannten Kostenkreis angegeben, der sich meist in der linken oberen Ecke der Karte befindet. Für jedes dort aufgeführte Willensymbol wird ein Willen des entsprechenden Attributs oder mit dem entsprechenden Merkmal benötigt.

203.4. Generische Kosten werden als Zahl rechts unterhalb vom Kostenkreis oder bei manchen Karten auch in der Mitte des Kostenkreises angegeben. Diese Zahl gibt an, wie viel beliebiger Willen für die Kosten benötigt wird.

Beispiel: Generische Kosten wie z. B. {1} können mit {W}, {R}, {U}, {G}, {B} oder {C} bzw. {S} bezahlt werden, oder natürlich auch mit {1}..

203.5. Die Gesamtkosten berechnen sich aus spezifischen Kosten plus generische Kosten und werden als Zahl, also ohne Symbole, dargestellt. Die aufgedruckten Kosten hingegen ist die Gesamtheit aller Willensymbole für spezifische Kosten und generische Kosten, dargestellt durch Willensymbole.

Beispiel: Falls ein Kartentext besagt „Ersetze den Effekttext eines Spruch-Zaubers deiner Wahl mit Gesamtkosten von X oder weniger durch „Erzeuge Willen, der den aufgedruckten Kosten dieser Karte entspricht.“ und damit der Spruch „Wosems Tränen“ ({R}{X}) angezielt wird, der mit einem für X bestimmten Wert von 1 ausgespielt wurde, so wird der Effekttext von „Wosems Tränen“ in der Kettenzone ersetzt durch „Erzeuge {R}{1}.“.

203.5a. Falls eine Karte (speziell: Spielmarken) keine Kosten hat, so betragen die Gesamtkosten dieser Karte 0.

203.5b. Falls eine Karte generische Kosten von X hat, so wird der Wert für X in Schritt 3 des Ausspielens (siehe 903.2c) vom ausspielenden Spieler bestimmt und von diesem Zeitpunkt an behält X den gewählten Wert, solange sich die Karte in der Kettenzone befindet. In allen anderen Zonen hat X stets den Wert Null.

203.5b-i. Falls eine Karte in ihren generischen Kosten mehr als ein X hat, also zum Beispiel {X}{X}, so wird dennoch nur ein einziger Wert für X bestimmt, welcher dann für alle Instanzen von X auf der Karte gilt. [#E:NV]

Beispiel: Generische Kosten von {X}{X} entsprechen generischen Kosten von {X} + {X}, oder anders ausgedrückt, dem Doppelten von X. Wählt der Spieler beim Ausspielen also X = 3, so sind die generischen Kosten der Karte 3 + 3 = 6.

203.6. Falls eine Karte **[Schnellzauber]** (siehe 1147) hat, so wird dies je nach Set durch einen Blitz im Kostenkreis oder durch einen Ring aus Blitzen um den Kostenkreis angezeigt (siehe rechte Abbildung).

204. Kartentext

204.1. Der Text, der die Effekte oder Fähigkeiten der Karte definiert.

204.2. Falls eine Karte mehr als einen Absatz in ihrem Kartentext hat, ist jeder davon ein eigenständiger Effekt bzw. eine eigenständige Fähigkeit.

204.3. Manche Fähigkeiten haben zusätzlichen Text in runden Klammern hinter dem jeweiligen Effekt bzw. der jeweiligen Fähigkeit. Diese Sätze in runden Klammern nennt man Erklärungstext (oder englisch: „reminder text“) und sie sind nicht Teil von Effekt oder Fähigkeit, sondern erklären nur, wie diese(r) funktioniert.

204.4. Einige Karten haben Sätze in einer anderen Schriftart in ihrer Textbox, im Normalfall an der unteren Kante der Textbox. Diese Sätze nennt man Stimmungstext (oder englisch: „flavor text“) und sie haben keinerlei spielerische Bedeutung.

205. Eigenschaften

205.1. Eine Information auf der Karte.

205.2. Die Eigenschaften einer Karte stehen rechts vom Kartentyp und sind bei einigen Kartentypen von runden Klammern eingeschlossen, z. B. „(Waffe)“.

205.3. Falls kein „/“ (Schrägstrich) oder „,“ (Komma) in den Eigenschaften steht, so hat die Karte eine einzige Eigenschaft. Falls mindestens ein Schrägstrich oder Komma in den Eigenschaften steht, so hat die Karte mehrere Eigenschaften, die jeweils mit Schrägstrich oder Komma voneinander getrennt sind.

205.4. Eigenschaften an sich haben keine speziellen Spielregeln, aber es gibt viele Fähigkeiten und Effekte, die sich auf Eigenschaften beziehen. Sollte sich ein Effekt auf eine Eigenschaft beziehen und dabei nicht eine Zone benennen, so bezieht sich der Effekt auf Karten auf dem Spielfeld und in einer Herrscherzone, die diese Eigenschaft haben.

205.5. Wenn ein Effekt einer Karte eine beliebige neue Eigenschaft verleiht, so dürfen vom Beherrscher des Effekts nur legale Eigenschaften gewählt werden. Alle aktuell möglichen legalen Eigenschaften werden nachstehend aufgelistet.

205.5a. Die folgenden Eigenschaften sind grundsätzlich in der deutschen Ausgabe legal:
AAA, Albtraum, Alchimie, Alchimist, Angestellter, Aradia, Arcanum, Atom, Aura, Ausrüstung, Avatar, Bäcker, Bauer, Baummensch, Bediensteter, Bekleidung, Berg, Bestie, Bestrafer, Bischof, Blume, Blutsverwandter, Bombe, Böser Geist, Burg, Bushido, Butler, Chronomecha, Clown, Cocoon, Cthulhu, Daimyo, Dämon, Dämonengeist, Dämonenwelt, Dämonisch, Dämonischer Weltenbaum, Daoist, Delphin, Die Namenlosen, Die Unglücksraben, Diener, Diener des Weltensammlers, Dinosaurier, Drache, Drachenmensch, Drachenritter, Drachling, Drei Sterne, Dunkelelf, Dunkler Kommandant, Ei, Elefant, Elementar, Elf, Elite-Ausrüstung, Engel, Entdecker, Erfindung, Erlöser, Eroberer, Erzfeind, Erzherzogin, Fee, Finstersphäre, Fisch, Fischer, Flammengeist, Fledermaus, Fluchgeist, Flügelmensch, Forscher, Frucht, Fuchs, Fünf Helden, Gallische Zentralarmee, Garten, Gefallener Engel, Gegenstück, Geist, Geisterheld, Geistermagie, Geisterwesen, General, General des Imperiums, Geschichte, Gespenst, Golem, Gorgone, Gott, Gottheit, Göttin, Göttliches Ungeheuer, Gottling, Grab, Graf, HANADA, Hauptgott, Haus, Heilige, Heilige Bestie, Heilige Zwölfritter, Held, Hexe, Himmelsbaum, Historie, Homunkulus, Illusion, Insekt, Kaiser, Kampfkunst, Kaninchen, Kapitän, Karakuri, Kartensoldat, Katze, Katzenmensch, Klasse G, Klassensprecher, Kleiner Junge, Kleines Mädchen, Kleines Wolfsmädchen, Kollaborateur, Komponist, König, Königin, Kontrakt, Kriegsherr, Krokodil, Künstler, Lich, Luftschiff, Loderkunst, Magier, Magische Bestie, Magische Lebensform, Magischer Gegenstand, Märchen, Marionette, Maschine, Mauer, Maus, Mecha, Meerjungfrau, Meermensch, Mensch, Metalloid, Meteorit, Militär, Mimistamm, Monarch, Mond, Mondenkind, Mondenschutz, Mondkunst, Mondprinzessin, Mörder, Mordgeselle, Mumustamm, Musik, Musketier, Mysterium, Mythos, Neue Olympische Zwölfgötter, Neue Welt, Ninja, Ninjutsu, Oberherr, Oger, Oni, Paladin, Panda, Panzer, Phantasie, Phantombestie, Pharao, Philosoph, Phönix, Poet, Premierminister, Priester, Prinz, Prinzessin, Prophet, Purpurmond, Qualle, Ratte, Relikt, Replikant, Riese, Ritter, Ritter der Tafelrunde, Roboter, Sand, Sängerin, Schamane,

Scharlatan, Schatten, Schatz, Schatzbaum, Schatzgegenstand, Schimäre, Schlange, Schlick, Schnee, Schnitter, Schreckgespenst, Schurke, Schwein, Schwertkämpfer, Schwertkunst, Sechs Weisen, Seele, Shikigami, Sieben Herrscher, Siebengestirn-Dämon, Siebengestirn-Magier, Siebenstern, Siegel, Singularität, Skelett, Solaris, Soldat, Spinne, Squad 7, Stadt, Sternenkunst, Stier, Stratege, Student, Teufel, Tintenfisch, Todeskunst, Todloser, Tugendhaftes Mädchen, Tugendkunst, Turm, Unsterblicher, Unterjocher, Unterweltler, Uralte Magie, Uralte Ruinen, Uralter, Valkyria, Vampir, Vegetation, Vermächtnis, Verräter, Vertrauter, Verzauberkunst, Vier Heilige Ungeheuer, Vogel, Vogelscheuche, Wächter, Waffe, Wahrsager, Wal, Wald, Walküre, Wanderer, Weiser, Weltenbaum, Werkaninchen, Werkzeug, Werwesen, Werwolf, Wildniskunst, Wissenschaftler, Wohnhaus, Wolf, Yin-Yang-Meister, Yokai, Zauberer, Zauberkunst, Zauberwappen, Ziege, Zombie, Zwölf Apostel und Zwölf Schutzgötter.

205.5b. Eine Liste der aktuell turnierlegalen Eigenschaften in jedem Format befindet sich demnächst im Anhang. [#E:NV]

206. Attackewert (ATK)

206.1. Ein Wert auf Vollstrecker- und Resonator-Karten.

206.1a. Manche Vollstrecker haben keinen ATK.

206.2. Der Attackewert ist die Zahl nach „ATK“ und gibt an, wie viel Schaden die Karte im Kampf zufügt.

206.3. Sollte der ATK einer Karte unter 0 reduziert werden, so ist ihr ATK stets als 0 zu werten. Ausgenommen davon sind dabei lediglich sämtliche Berechnungen dieses ATK und alle Vergleiche, welche diesen ATK betreffen (beide werden mit den tatsächlichen negativen Werten vorgenommen). [#E:NV]

207. Defensivwert (DEF)

207.1. Ein Wert auf Vollstrecker- und Resonator-Karten.

207.1a. Manche Vollstrecker haben keinen DEF. [#E:207.2a]

207.2. Der Defensivwert ist die Zahl nach „DEF“ und gibt an, wie viel Schaden die Karte mindestens erhalten muss, damit sie zerstört wird.

208. Attribut

208.1. Teil der relevanten Charakteristika einer Karte.

208.2. Das Attribut oder die Attribute einer Karte werden durch die folgenden Symbole im Attributbereich oder Kostenkreis auf der Karte bestimmt:

: Licht : Feuer : Wasser : Wind : Finsternis

208.3. Falls eine Karte mehr als ein Attributsymbol hat, so hat sie auch alle diese Attribute.

Beispiel: Eine Karte mit Attributen wie in der gezeigten Abbildung hat die Attribute Licht und Finsternis.

208.4. Falls eine Karte einen leeren Attributbereich hat bzw. dort das Leere-Symbol abgebildet ist oder ihre Attributkosten keinerlei Willensymbole von Attributen enthält, dann hat diese Karte kein Attribut:
: Leere

208.5. Attribute an sich haben keine speziellen Spielregeln, aber es gibt viele Fähigkeiten und Effekte, die sich auf Eigenschaften beziehen.

209. Herrschermachtkosten

209.1. Teil der relevanten Charakteristika von Runenkarten.

209.2. Die Zahl in Klammern nach „Herrschermacht“ ist für das Ausspielen von Runen aus einer Runenzone relevant.

210. Illustration

210.1. Die Abbildung auf der Karte.

210.2. Die Illustration hat keinerlei spielerische Bedeutung.

211. Zusätzliche Informationen

211.1. Kartennummer, Seltenheit, Copyright-Vermerk und Name des Illustrators.

211.2. Diese zusätzlichen Informationen haben keinerlei spielerische Bedeutung.

300. Die Spielzonen

301. Allgemeines

301.1. Die Spielzonen sind spezielle Gebiete, in denen sich Karten (und manchmal Fähigkeiten) befinden können.

302. Grundlagen

302.1. Im Spielverlauf befinden sich Karten jeweils an einem von mehreren möglichen Orten, hier als Zonen bezeichnet. Dabei hat jeder Spieler seine eigene persönliche Ausgabe jeder Zone, mit Ausnahme von Spielfeld und Kettenzone.

302.2. Zonen werden dabei in „öffentliche Zonen“ und „verdeckte Zonen“ unterschieden. Alle Spieler können jegliche Informationen von Karten in öffentlichen Zonen einsehen. Kein Spieler kann Informationen von Karten in verdeckten Zonen einsehen, solange nichts anderes bei der entsprechenden Zone angegeben ist bzw. Spielregeln oder Effekte etwas anderes besagen.

302.2a. Jeder Spieler darf die Anzahl der Karten in einer bestimmten Zone jederzeit erfahren, unabhängig davon, ob die betreffende Zone öffentlich oder verdeckt ist.

302.2b. Falls ein Spieler eine Aktion ausführen möchte, die auf verdeckte Informationen zugreift, welche von dem Spieler selbst eingesehen werden können, von seinem Gegner jedoch nicht, dann muss der Spieler diese verdeckten Informationen während der Aktion seinem Gegner vorübergehend zugänglich machen, also z.B. die verdeckte(n) Karte(n) dem Gegner zeigen. Nach dem Durchführen der Aktion werden diese Informationen für den Gegner wieder verdeckt.

Beispiel: Falls ein Effekt mit dem Kartentext „Bestimme einen Resonator oder Zusatz in deinem Friedhof oder Nirgendwo als Ziel. Falls die Anzahl der Karten, die einen Kartennamen mit dem gewählten Ziel gemeinsam haben, in deinem Friedhof und deinem Nirgendwo, einschließlich des gewählten Ziels, insgesamt mindestens vier beträgt, lege das gewählte Ziel auf das Spielfeld. Falls du das machst, ziehe eine Karte.“ abgewickelt wird und das gewählte Ziel und/oder weitere Exemplare davon verdeckt in deinem Nirgendwo liegen, so werden diese vorübergehend aufgedeckt, damit die zu bestimmende Anzahl auch für den Gegner offensichtlich ist. Nach dem Abwickeln werden alle im Nirgendwo verbleibenden vorübergehend aufgedeckten Karten wieder verdeckt.
Das Ganze funktioniert natürlich nur, wenn der abwickelnde Spieler legal die betreffenden verdeckt in seinem Nirgendwo liegenden Karten einsehen darf.

302.3. Falls eine Karte aus der Herrscherzone auf das Spielfeld, vom Spielfeld in die Herrscherzone, aus der Herrscherzone in die Befehlzone oder aus der Befehlzone in die Herrscherzone bewegt wird, so wird sie stets als dieselbe Karte betrachtet und ihre Ausrichtung wird dabei nicht verändert.
Andernfalls, d. h. bei Bewegungen zwischen anderen Zonen, wird die Karte in der neuen Zone als neue Karte betrachtet und – soweit durch Kartentext oder aktive Effekte nichts anderes bestimmt ist – erholt in die neue Zone gelegt.

302.3a. Effekte, die eine Karte in der alten Zone betroffen haben, betreffen sie in der neuen Zone nicht mehr, es sei denn, im jeweiligen Effekt ist dies anders vermerkt. (Dies gilt auch für Bewegungen zwischen Herrscherzone und Spielfeld.)

302.4. Falls mehrere Karten gleichzeitig in eine neue Zone bewegt werden sollen und die Reihenfolge der Karten in der neuen Zone relevant ist, dann bestimmt der Besitzer dieser Karten die Reihenfolge der Karten in der neuen Zone. Falls die neue Zone eine

verdeckte Zone ist, so erfahren alle anderen Spieler - außer dem Besitzer - diese Reihenfolge nicht.

302.5. Falls eine Karte in eine Zone bewegt werden soll und dabei nicht explizit erwähnt wird, welchem Spieler diese Zone gehören soll, so wird die Karte stets in die Zone des Besitzers bewegt.

302.6. Falls eine Karte in eine Zone bewegt werden soll, welche einem anderen Spieler als dem Besitzer gehört, so wird die Karte bewegt oder nicht, und zwar gemäß der folgenden Regeln.

302.6a. Falls der Effekt explizit die Karte aus einer Zone, welche dem Besitzer der Karte gehört, in eine Zone bewegen soll, welche dem Nicht-Besitzer der Karte gehört (oder umgekehrt), und dies ausdrücklich im Kartentext erwähnt ist, so wird die Karte wie im Effekt angegeben bewegt.

Beispiel: Falls ein Effekt mit dem Kartentext „Nimm einen Resonator deiner Wahl aus dem Friedhof deines Gegners auf deine Hand.“ abgewickelt wird, so wird das gewählte Ziel aus dem Friedhof des Besitzers (= dein Gegner) auf die Hand des Nicht-Besitzers (= deine) bewegt, denn im Kartentext wird dies explizit so angegeben.
Im Gegensatz dazu wird eine Karte nicht bewegt, falls ein Effekt mit dem Kartentext „Nimm einen Resonator deiner Wahl aus einem Friedhof auf deine Hand.“ abgewickelt wird und damit das gewählte Ziel aus dem Friedhof des Besitzers auf die Hand des Nicht-Besitzers bewegt werden soll, da im Kartentext als Ursprung der Karte nicht explizit eine Zone des Besitzers angegeben, sondern lediglich die unspezifische Formulierung „aus einem Friedhof“ verwendet wurde.

302.6b. Falls der Effekt explizit eine Karte, die von einem Spieler kontrolliert wird, in eine Zone bewegt werden soll, die einem anderen Spieler gehört, und dies ausdrücklich im Kartentext erwähnt ist, so wird die Karte wie im Effekt angegeben bewegt.

Beispiel: Falls ein Effekt mit dem Kartentext „Gib einen Resonator, den dein Gegner kontrolliert, auf deine Hand zurück.“ abgewickelt wird, so wird der vom Gegner auf dem Spielfeld kontrollierte Resonator auf die Hand des anderen Spielers bewegt, da dies explizit so im Kartentext angegeben ist.
Im Gegensatz dazu wird eine Karte nicht bewegt, falls ein Effekt mit dem Kartentext „Gib einen Resonator auf deine Hand zurück.“ abgewickelt wird und damit ein Resonator, den der Besitzer kontrolliert, auf die Hand des Nicht-Besitzers bewegt werden soll, da im Kartentext nicht explizit der Beherrscher des zu bewegenden Resonators angegeben, wurde.

302.6c. Andernfalls wird die jeweilige Karte stets in die betreffende Zone des Besitzers bewegt (also z.B. Deck des Besitzers, Friedhof des Besitzers, Hand des Besitzers, Herrscherzone des Besitzers, Nirgendwo des Besitzers oder Zaubersteindeck des Besitzers).
Es ist in solchen Fällen unter keinen Umständen möglich, dass eine Karte in eine Zone bewegt wird, die einem anderen Spieler als dem Besitzer der Karte gehört!

Beispiel: Falls ein Effekt mit dem Kartentext „Mische eine Handkarte in dein Deck.“ abgewickelt werden soll und dafür eine Karte ausgewählt wird, deren Besitzer ein anderer Spieler ist, so wird die Karte ins Deck des Besitzers gemischt, da der Effekt nicht explizit angibt, dass eine Karte, die ein Spieler kontrolliert, in die Zone eines anderen Spielers bewegt werden soll.

Falls ein Effekt mit dem Kartentext „Entferne einen Resonator, deiner Wahl den du kontrollierst, aus dem Spiel.“ abgewickelt wird und damit ein Resonator angezielt
, wird, den dieser Spieler zwar kontrolliert, aber nicht besitzt, dann wird der Resonator ins Nirgendwo des Besitzers bewegt, da der Kartentext nicht explizit angibt, dass eine Karte, die ein Spieler kontrolliert, in die Zone eines anderen Spielers bewegt werden soll.

302.7. Falls sich ein Kartentext auf „überall“ bezieht, dann bezieht er sich auf alle Zonen plus außerhalb des Spiels.

303. Ausrichtung der Karten

303.1. In einigen Zonen haben Karten eine spezielle Ausrichtung: erholt oder erschöpft. Erholte Karten werden dabei im Hochformat, erschöpfte Karten im Querformat (um 90 Grad gedreht) hingelegt.

303.1a. Das Ändern der Ausrichtung einer Karte von erholt auf erschöpft wird „eine Karte erschöpfen“ genannt und von erschöpft auf erholt „eine Karte erholen“.

303.1b. Wenn eine Karte in eine Zone gelegt wird, in der die Ausrichtung relevant ist, so wird sie erholt dorthin gelegt.

303.2. In einigen Zonen haben Karten eine weitere spezielle Ausrichtung, nämlich offen oder verdeckt. Bei offenen Karten kann man die Vorderseite der Karten inklusive aller Informationen wie Kosten und Kartentext sehen, bei verdeckten Karten ist nur die Kartenrückseite zu sehen und die Karteninformationen sind verdeckt. Informationen von verdeckten Karten dürfen jederzeit von einem Spieler eingesehen werden, der weiß, um welche Karten es sich handelt (z. B. da er sie aus einer öffentlichen Zone dorthin bewegt hat).

303.2a. Herrscher und Vollstrecker liegen stets offen und alle Effekte, die sie verdecken sollen, werden ignoriert.

303.2b. Alle Spieler haben stets Zugriff auf die Information, ob es sich bei einer verdeckten Karte um einen Zauberstein handelt oder nicht (im Idealfall wird dies von den Spielern durch verschiedenfarbige Kartenhüllen angezeigt).

304. <…>-Deckzone

304.1. Diese Art von Zone erhalten Spieler grundsätzlich durch dauerhafte Fähigkeiten ihrer Herrscher und legen dort das betreffende <…>-Deck ab. [#E:319.1]

304.2. Jeder Spieler hat seine eigene <…>-Deckzone, sie ist verdeckt und die Reihenfolge der Karten in dieser Zone ist nicht relevant und darf verändert werden. Obwohl dies eine verdeckte Zone ist, darf der Spieler, dem die Zone gehört, die Informationen aller Karten in seiner Zone jederzeit einsehen. [#E:319.2]

304.3. Falls zwei oder mehr Karten gleichzeitig vom Deck in eine andere Zone bewegt werden sollen und im Effekt nichts anderes angegeben ist, dann wird die oberste Karte des Decks in die Zone bewegt und anschließend wird der Vorgang wiederholt, bis die erforderliche Anzahl Karten bewegt worden ist. [#E:319.3]

304.4. <Besatzung>-Deckzone

304.4a. In diese Zone legt ein Spieler sein <Besatzung>-Deck ab. Ein <Besatzung>-Deck muss exakt zehn Resonatoren enthalten, wobei nur Karten gewählt werden dürfen, die nicht in Deck und Side Deck des Spielers enthalten sind. [#E:319.4a]

304.4a-i. Fremdwelt-Resonatoren oder alternative Karten sind im <Besatzung>-Deck nicht zulässig. [#E:319.5a-1]

304.4b. Das <Besatzung>-Deck eines Spielers darf nicht mehr als ein Exemplar einer jeden Karte enthalten, unterschieden nach dem Kartennamen. [#E:319.4b]

304.5. <Waffenkammer>-Deckzone

304.5a. In diese Zone legt ein Spieler sein <Waffenkammer>-Deck ab. Ein <Waffenkammer>-Deck muss exakt sieben Ausrüstung-Unterherrscher enthalten. [#E:319.5a]

304.5b. Das <Besatzung>-Deck eines Spielers darf nicht mehr als ein Exemplar einer jeden Karte enthalten, unterschieden nach dem Kartennamen. [#E:319.5b]

304.5c. Ein <Waffenkammer>-Deck darf keine Elite-Ausrüstung-Unterherrscher enthalten. [#E:319.5c]

304.6. <Schatz>-Deckzone

304.6a. In diese Zone legt ein Spieler sein <Schatz>-Deck ab. Ein <Schatz>-Deck muss exakt fünf Schatzgegenstand-Karten enthalten. [#E:319.6a]

304.6b. Das <Schatz>-Deck eines Spielers darf nicht mehr als ein Exemplar einer jeden Karte enthalten, unterschieden nach dem Kartennamen. [#E:319.6b]

305. <…>-Zone

305.1. <Geister>-Zone

305.1a. In diese Zone werden in der Regel Karten vom Spielfeld bewegt und zwar grundsätzlich offen. [#E:318.3a]

305.1b. Ein Spieler erhält eine <Geister>-Zone mit einer bestimmten Anzahl an Feldern nur zu Beginn des Spiels und zwar durch bestimmte Effekte von Karten (in der Regeln durch Herrscher). Dabei hat, falls überhaupt, jeder Spieler seine eigene <Geister>-Zone. Die Anzahl der Felder einer <Geister>Zone ist öffentlich und die Reihenfolge der Felder (einschließlich der Zuordnung von Karte zu Feld) darf nicht verändert werden. [#E:318.3b]

305.1c. Die <Geister>-Zone eines Spielers kann im Spielverlauf nur dann „erweitert“ werden, falls der Spieler zu Beginn des Spiels eine <Geister>-Zone „erhalten“ hat. [#E:318.3c]

305.1d. Einige Fähigkeiten und Effekte können Karten in die <Geister>-Zone bewegen. Dies ist jedoch nur möglich, solange es dort noch mindestens ein freies Feld gibt. Sollen mehr Karten bewegt werden, als es freie Felder gibt, so bestimmt der Besitzer der Zone, welche Karten bewegt werden. Alle Karten in der <Geister>-Zone sind öffentlich, d.h. beide Spieler dürfen jederzeit die Informationen der dort offen liegenden Karten einsehen. [#E:318.3d]

305.2. <Shinobi>-Zone

305.2a. In diese Zone werden in der Regel Karten aus der Hand bewegt und zwar grundsätzlich verdeckt. [#E:318.2a]

305.2b. Ein Spieler erhält eine <Shinobi>-Zone mit einer bestimmten Anzahl an Feldern nur zu Beginn des Spiels und zwar durch bestimmte Effekte von Karten (in der Regeln durch Herrscher). Dabei hat, falls überhaupt, jeder Spieler seine eigene <Shinobi>-Zone. Die Anzahl der Felder einer <Shinobi>Zone ist öffentlich und die Reihenfolge der Felder (einschließlich der Zuordnung von Karte zu Feld) darf nicht verändert werden. [#e:318.2b]

305.2c. Die <Shinobi>-Zone eines Spielers kann im Spielverlauf nur dann „erweitert“ werden, falls der Spieler zu Beginn des Spiels eine <Shinobi>-Zone „erhalten“ hat. [#E:318.2c]

305.2d. Einige Fähigkeiten und Effekte können Karten in die <Shinobi>-Zone bewegen. Dies ist jedoch nur möglich, solange es dort noch mindestens ein freies Feld gibt. Sollen mehr Karten bewegt werden, als es freie Felder gibt, so bestimmt der Besitzer der Zone, welche Karten bewegt werden. Sollen mehr Karten bewegt werden, als es freie Felder gibt, so bestimmt der Besitzer der Zone, welche Karten bewegt werden. Alle Karten in der <Shinobi>-Zone sind öffentlich, d.h. beide Spieler dürfen jederzeit die Informationen der dort offen

liegenden Karten einsehen. Allerdings darf jeder Spieler nur die Informationen verdeckter Karten in seiner eigenen Zone einsehen. [#E:318.2d]

306. Zone: Archivzone

306.1. In diese Zone legt der jeweilige Spieler die Karten seines Archivs. [#E:314.1]

306.2. Jeder Spieler hat seine eigene Archivzone, sie ist verdeckt und die Reihenfolge der Karten in dieser Zone ist nicht relevant und darf verändert werden. Obwohl dies eine verdeckte Zone ist, darf der Spieler, dem die Zone gehört, die Informationen aller Karten in seiner Zone jederzeit einsehen. [#E:314.2]

307. Zone: Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone (bis Reiya) bzw. Nirgendwo (danach)

307.1. In diese Zone werden alle Karten eines Spielers gelegt, die aus dem Spiel entfernt wurden. [#E:311.1]

307.2. Jeder Spieler hat sein eigenes Nirgendwo, das öffentlich ist, d. h. Karten werden dort grundsätzlich offen abgelegt, beide Spieler dürfen die Anzahl der Karten in dieser Zone wissen und alle dort offen liegenden Karten jederzeit einsehen. Jeder Spieler darf nur die verdeckten Karten in seiner eigenen Zone einsehen. Die Reihenfolge der Karten in dieser Zone ist nicht relevant und darf verändert werden. [#E:311.2]

307.2a. Falls ein Effekt eine Karte verdeckt aus dem Spiel entfernt, so ist eine solche Karte so zu behandeln, als wäre sie in einer verdeckten Zone, mit der Ergänzung, dass grundsätzlich jeder Spieler die verdeckten Karten in seiner eigenen Zone einsehen darf. [#E:311.2a]

308. Zone: Befehlzone

308.1. In diese Zone legt jeder Spieler seine Manifestation-Karte nach einem erfolgreichen Befehl zur Revolution.

308.2. Jeder Spieler hat seine eigene Befehlzone, sie ist öffentlich und die Reihenfolge der Karten ist nicht relevant.

308.3. In einer Befehlzone haben Karten eine bestimmte Ausrichtung: erholt oder erschöpft.

308.4. Falls sich ein Kartentext auf eine „Manifestation“ bezieht, ohne speziell eine Zone zu nennen, dann ist eine Karte mit dem Kartentyp „Manifestation“ in der Befehlzone gemeint.

308.5. Falls eine Karte in die Befehlzone eines bestimmten Spielers gelegt werden soll, so wird sie unter der Kontrolle des Spielers dorthin gelegt.

309. Zone: Deck

309.1. In diese Zone legt der jeweilige Spieler sein Deck. [#E:304.1]

309.2. Jeder Spieler hat seine eigene Deckzone, sie ist verdeckt und die Reihenfolge der Karten ist relevant, d. h. das Deck ist ein verdeckter Kartenstapel. [#E:304.2]

309.3. Falls zwei oder mehr Karten gleichzeitig vom Deck in eine andere Zone bewegt werden sollen und im Effekt nichts anderes angegeben ist, dann wird die oberste Karte des Decks in die Zone bewegt und anschließend wird der Vorgang wiederholt, bis die erforderliche Anzahl Karten bewegt worden ist. [#E:304.3]

309.4. Falls sich ein Kartentext auf „Spieldeck“ bezieht, dann ist damit das Deck gemeint. [#E:304.4]

310. Zone: Fremdenlegion

310.1. In diese Zone legt der jeweilige Spieler die Karten seiner Fremdenlegion, also Fremdwelt-Karten. [#E:316.1]

310.2. Jeder Spieler hat seine eigene Fremdenlegion, sie ist verdeckt und die Reihenfolge der Karten ist nicht relevant und darf verändert werden. Obwohl dies eine verdeckte Zone ist, darf der Spieler, dem die Zone gehört, die Informationen aller Karten in seiner Zone jederzeit einsehen. [#E:316.2]

311. Zone: Friedhof

311.1. In diese Zone werden zerstörte, verbannte oder neutralisierte Karten abgelegt (und natürlich auch abgewickelte Sprüche o. ä.). [#E:309.1]

311.2. Jeder Spieler hat seinen eigenen Friedhof, der öffentlich ist, d. h. Karten werden dort grundsätzlich offen abgelegt und beide Spieler dürfen alle dort liegenden Karten jederzeit einsehen. Die Reihenfolge der Karten in dieser Zone ist relevant und darf nicht verändert werden. Jede Karte, die neu den Friedhof betritt, wird auf die bisher oberste Karte des Friedhofs gelegt. [#E:309.2]

312. Zone: Hand

312.1. Das ist die Zone für die Handkarten des jeweiligen Spielers. [#E:306.1]

312.2. Jeder Spieler hat seine eigene Hand, sie ist verdeckt und die Reihenfolge der Karten ist nicht relevant. Obwohl dies eine verdeckte Zone ist, darf der Spieler, dem die Zone gehört, die Informationen aller Karten in seiner Zone einsehen. [#E:306.2]

312.3. Jeder Spieler hat ein Handkartenlimit, das angibt, wie viele Karten er maximal auf der Hand haben darf. Normalerweise hat jeder Spieler ein Handkartenlimit von sieben Karten. [#E:306.3]

313. Zone: Herrscherzone

313.1. In diese Zone legt jeder Spieler seine Herrscher.

313.2. Jeder Spieler hat seine eigene Herrscherzone, sie ist öffentlich und die Reihenfolge der Karten ist nicht relevant.

313.3. In einer Herrscherzone haben Karten eine bestimmte Ausrichtung: erholt oder erschöpft.

313.4. Falls sich ein Kartentext auf einen „Herrscher“ bezieht, ohne speziell eine Zone zu nennen, dann ist eine Karte mit dem Kartentyp „Herrscher“ in der Herrscherzone gemeint.

313.5. Falls eine Karte in die Herrscherzone eines bestimmten Spielers gelegt werden soll, so wird sie unter der Kontrolle des Spielers dorthin gelegt.

313.6. Die Unterseite einer Karte in einer Herrscherzone (also die Vollstreckerseite, zumindest bei einem überwiegenden Teil der Herrscher) darf nur von ihrem Beherrscher eingesehen werden.

314. Zone: Kettenzone

314.1. In diese Zone werden Karten, die ausgespielt wurden, und Fähigkeiten, die aktiviert wurden, gelegt, bis sie abgewickelt werden. [#E:312.1]

314.2. Es gibt nur eine Kettenzone für alle Spieler, sie ist öffentlich und die Reihenfolge der Karten ist relevant und darf nicht verändert werden. [#E:312.2]

314.3. Karten in der Kettenzone werden gemäß ihrem Funktionstyp unterschieden bzw. in Kartentexten referenziert. Eine Karte in dieser Zone hat den Funktionstyp „Beschwörungszauber“ oder „Resonator-Zauber“, falls es ein Resonator ist, oder den Funktionstyp „Arkanzauber“ oder „Nicht-Resonator-Zauber“, falls es eine Insignie, eine Rune, ein Spruch, ein Zusatz oder ein anderer Kartentyp ist, der kein Resonator ist. Falls Zauber, Fähigkeiten oder Effekte sich auf „Zauber“ beziehen, ohne eine spezielle Zone zu benennen, so sind damit stets Karten in der Kettenzone gemeint, unabhängig vom jeweiligen Kartentyp. [#E:312.3]

315. Zone: Regelerweiterungszone

315.1. In diese Zone legt jeder Spieler zu Beginn des Spiels seine Regelerweiterung ab, falls vorhanden. [#E:320.1]

315.2. Jeder Spieler hat seine eigene Regelerweiterungszone, sie ist offen und darf nur eine Karte vom Typ Regelerweiterung enthalten, es sei denn, der jeweilige Kartentext regelt es explizit anders. [#E:320.2]

316. Zone: Runenzone

316.1. In diese Zone legt jeder Spieler sein Runendeck. [#E:315.1]

316.2. Jeder Spieler hat seine eigene Runenzone, sie ist verdeckt und die Reihenfolge der Karten in dieser Zone ist nicht relevant und darf verändert werden. Obwohl dies eine verdeckte Zone ist, darf der Spieler, dem die Zone gehört, die Informationen aller Karten in seiner Zone jederzeit einsehen. [#E:315.2]

317. Zone: Schatzkammer

317.1. In diese Zone legt jeder Spieler seine Willenmünze-Spielmarken und Edelstein-Spielmarken sowie alle Karten ab, die an seinen Herrscher oder Vollstrecker „angehängt“ sind. [#E:313.1]

317.2. Jeder Spieler hat seine eigene Schatzkammer, sie ist öffentlich und die Anordnung der Gegenstände dort ist nicht relevant. [#E:313.2]

317.3. Falls etwas in die Schatzkammer eines bestimmten Spielers gelegt werden soll, so wird es unter der Kontrolle des Spielers dorthin gelegt. [#E:313.3]

317.4. Ein Effekt, der Karten aus einer Schatzkammer ausspielt, kann auf diese Weise weder Spielmarken ausspielen noch Karten, die an andere Karten „angehängt“ sind. Ein Effekt, der Karten aus einer Schatzkammer bewegt, kann auf diese Weise weder Spielmarken bewegen noch Karten, die an andere Karten „angehängt“ sind, es sei denn, dies wird explizit so im Kartentext erwähnt. Gleiches gilt für die Bewegung als jegliche Art von Kosten. Ein Effekt, der sich auf Karten in einer Schatzkammer bezieht, beispielsweise auf deren Attribute, kann auf diese Weise weder Spielmarken noch Karten, die an andere Karten „angehängt“ sind, referenzieren, es sei denn, dies wird explizit so im Kartentext erwähnt. [#E:NV]

318. Zone: Spielfeld

318.1. In diese Zone legt jeder Spieler seinen Vollstrecker, seine Insignien, Resonatoren, Zusätze und Zaubersteine. [#E:307.1]

318.2. Das Spielfeld ist eine gemeinsame Zone beider Spieler, sie ist öffentlich und die Reihenfolge der Karten ist nicht relevant. [#E:307.2]

318.3. Auf dem Spielfeld haben Karten eine bestimmte Ausrichtung: erholt oder erschöpft. [#E:307.3]

318.4. Falls sich ein Kartentext auf eine „Karte“ bezieht, ohne speziell eine Zone zu nennen, dann ist eine Karte auf dem Spielfeld gemeint. Falls sich ein Kartentext auf eine „Insignie“ oder einen „Resonator“, „Vollstrecker“, „Zusatz“ oder „Zauberstein“ bezieht, ohne speziell eine Zone zu nennen, dann ist damit eine Karte dieses Kartentyps auf dem Spielfeld gemeint. [#E:307.4]

318.4a. Falls sich ein Kartentext auf eine bestimmte Anzahl von Karten mit spezifischen Informationen (wie zum Beispiel Eigenschaften, also „Panda“, „Elf“ oder „Drachenmensch“) bezieht, ohne speziell eine Zone zu nennen, dann sind dabei nur Karten auf dem Spielfeld und in einer Herrscherzone gemeint. [#E:307.4a]

Beispiel: Ein Effekt wie „Panda-Karten, die du kontrollierst, erhalten [+200/+200].“ betrifft nicht nur alle Panda-Resonatoren, die der Spieler auf dem Spielfeld kontrolliert, sondern entsprechend auch seinen Panda-Vollstrecker.
(Ein Panda-Herrscher in der Herrscherzone des Spielers würde diesen Bonus auf die Kampfwerte auch erhalten, aber Herrscher haben ja üblicherweise keine Kampfwerte.)

Ein Effekt wie „Diese Karte fügt jedem Spieler 100 Schaden mal der Anzahl der Dunkelelf-Karten, die du kontrollierst, zu.“ zählt alle Karten mit der Eigenschaft „Dunkelelf“, die der Spieler auf dem Spielfeld und in der Herrscherzone kontrolliert, d. h. „Frayla“, die ja ein Herrscher mit der Eigenschaft „Dunkelelf“ ist, wird hierbei mit berücksichtigt.

318.5. Jeder Spieler darf die Herrscherseite eines Vollstreckers auf dem Spielfeld einsehen. [#E:307.5]

318.6. Wenn in Kartentext oder Regeln von „Spielobjekt“ die Rede ist, dann ist damit ausschließlich eine Karte auf dem Spielfeld gemeint, wozu auch Spielmarken zählen. Edelsteine, Münzen oder Zählmarken hingegen sind keine Spielobjekte. [#E:307.6]

318.7. Falls eine Karte durch einen Effekt auf das Spielfeld gelegt werden soll, bei dem nicht explizit erwähnt wird, wer anschließend der Beherrscher der Karte sein wird, so wird die Karte unter der Kontrolle des Beherrschers des Effekts auf das Spielfeld gelegt. [#E:307.7]

318.8. Einige Karten (aus einem Zyklus vor dem Reiya-Zyklus) haben im Kartentext Formulierungen wie „deine Spielfeldseite“ oder „Spielfeldseite deines Gegners“. Diese werden wie folgt behandelt. [#E:307.8]

318.8a. Falls sich etwas auf eine Karte auf der Spielfeldseite eines Spielers bezieht, so ist damit ein Spielobjekt, das der Spieler kontrolliert, gemeint. [#E:307.8a]

318.8b. Falls ein Effekt etwas besagt wie „Lege [die Karte] auf die Spielfeldseite [eines bestimmten Spielers]“, so ist damit gemeint, dass [die Karte] unter der Kontrolle des [bestimmten Spielers] auf das Spielfeld gelegt wird. [#E:307.8b]

319. Zone: Vorbereitungszone

319.1. In diese Zone legt jeder Spieler bestimmte Karten aus seiner Hand verdeckt ab, um sie zu einem späteren Zeitpunkt unter bestimmten Bedingungen kostenfrei von dort ausspielen zu können. [#E:310.1]

319.2. Jeder Spieler hat seine eigene Vorbereitungszone, sie ist verdeckt und die Reihenfolge der Karten ist relevant und darf nicht verändert werden, d. h. in der Vorbereitungszone liegen verdeckte Karten in einer Reihe nebeneinander. Falls ein Spieler eine Karte verdeckt in seine Vorbereitungszone legt, muss er das auf eine Art und Weise tun, dass jeder Spieler nachvollziehen kann, in welcher Reihenfolge die Karten dorthin gelegt wurden.
Obwohl dies eine verdeckte Zone ist, darf der Spieler, dem die Zone gehört, die Informationen aller Karten in seiner Zone einsehen. [#E:310.2]

320. Zone: Zaubersteindeck

320.1. In diese Zone legt der jeweilige Spieler sein Zaubersteindeck. [#E:305.1]

320.2. Jeder Spieler hat seine eigene Zaubersteindeckzone, sie ist verdeckt und die Reihenfolge der Karten ist relevant, d. h. das Zaubersteindeck ist ein verdeckter Kartenstapel. [#E:305.2]

320.3. Falls zwei oder mehr Karten gleichzeitig vom Zaubersteindeck in eine andere Zone bewegt werden sollen und im Effekt nichts anderes angegeben ist, dann wird die oberste Karte des Zaubersteindecks in die Zone bewegt und anschließend wird der Vorgang wiederholt, bis die erforderliche Anzahl Karten bewegt worden ist. [#E:305.3]

321. Regeln für Bewegungen zwischen Zonen

321.1. Falls eine Karte mit „Herrscher“ als aufgedrucktem Kartentyp in eine Zone außer Friedhof oder Herrscherzone bewegt werden soll, bleibt sie, wo sie ist (ausgenommen ist entsprechend das Legen des Vollstreckers auf das Spielfeld als Ergebnis eines erfolgreichen Urteils und das Legen der Manifestation in die Befehlzone als Ergebnis eines erfolgreichen Befehls zur Revolution).

321.2. Falls eine Nicht-Spielmarke-Karte mit „Vollstrecker“ als aufgedrucktem Kartentyp in eine Zone außer Herrscherzone und Spielfeld bewegt werden soll, bleibt sie, wo sie ist. Sollte eine solche Bewegung Teil von Aktivierungskosten sein, so können diese Aktivierungskosten nicht bezahlt werden. Befehligte Karten hingegen werden stets gemäß ihres aufgedruckten Kartentyps (also im Regelfall „Resonator“) bewegt.

321.3. Falls eine Karte mit „Insignie“, „Resonator“ oder „Zusatz“ als aufgedrucktem Kartentyp in eine andere Zone bewegt werden soll, dann wird die Karte bewegt oder nicht, jeweils abhängig von der entsprechenden Zielzone.

321.3a. Falls die Karte in die Herrscherzone bewegt werden soll, bleibt sie, wo sie ist.

321.3b. Falls die Karte, nachdem sie durch einen Effekt als Zauberstein gezählt wird oder den Kartentyp „Zauberstein“ erhalten hat, in ein Zaubersteindeck bewegt werden soll, so wird sie stattdessen in das Deck bewegt und zwar auf identische Art und Weise: falls die Karte beispielsweise AUF das Zaubersteindeck bewegt werden soll, so wird sie stattdessen AUF das Deck bewegt; falls sie UNTER das Zaubersteindeck bewegt werden soll, wird sie stattdessen UNTER das Deck bewegt usw.
In allen Fällen, die nicht von diesen Ausnahmen abgedeckt sind, wird die Karte nicht bewegt.

321.3c. In allen anderen Fällen wird die Karte entsprechend bewegt.

321.4. Falls eine Karte mit aufgedrucktem Kartentyp „Spruch“ in das Zaubersteindeck, auf das Spielfeld oder in eine Herrscherzone bewegt werden soll, wird sie auf den Friedhof gelegt.

321.5. Falls eine Karte mit aufgedrucktem Kartentyp „Zauberstein“ in eine andere Zone bewegt werden soll, dann wird die Karte bewegt oder nicht, jeweils abhängig von der entsprechenden Zielzone.

321.5a. Falls die Karte in eine Herrscherzone bewegt werden soll, bleibt sie, wo sie ist.

321.5b. Falls die Karte, nachdem sie durch einen Effekt den Kartentyp „Insignie“, „Resonator“ oder „Zusatz“ erhalten hat, in ein Deck bewegt werden soll, so wird sie stattdessen in das Zaubersteindeck bewegt und zwar auf identische Art

und Weise: falls die Karte beispielsweise AUF das Deck bewegt werden soll, so wird sie stattdessen AUF das Zaubersteindeck bewegt; falls sie UNTER das Deck bewegt werden soll, wird sie stattdessen UNTER das Zaubersteindeck bewegt usw.
In allen Fällen, die nicht von diesen Ausnahmen abgedeckt sind, wird die Karte nicht bewegt.]

321.5c. Falls die Karte, nachdem sie durch einen Effekt den Kartentyp „Insignie“, „Resonator“ oder „Zusatz“ erhalten hat, auf die Hand bewegt werden soll, so wird sie stattdessen AUF das Zaubersteindeck bewegt.
In allen Fällen, die nicht von diesen Ausnahmen abgedeckt sind, wird die Karte nicht bewegt.

321.5d. In allen anderen Fällen wird die Karte entsprechend bewegt.

321.6. Falls eine Karte mit dem aufgedruckten Kartentyp „Regelerweiterung“ in eine andere Zone als die Regelerweiterungszone bewegt werden soll, so bleibt sie, wo sie ist. Eine Bewegung aus der Regelerweiterungszone nach „außerhalb des Spiels“ ist mit einem speziellen Effekt möglich, beispielsweise einem, der eine Regelerweiterung in der Regelerweiterungszone und eine Regelerweiterung „außerhalb des Spiels“ die Plätze tauschen lässt.

321.7. Falls eine Karte mit dem aufgedruckten Kartentyp „Herrscher“, „Vollstrecker“ oder „Regelerweiterung“ von „außerhalb des Spiels“ auf einen Friedhof bewegt werden soll, so bleibt sie, wo sie ist.

321.8. Falls eine Karte während des Spiels vertrieben wurde und von „außerhalb des Spiels“ in eine Zone des Spiels bewegt werden soll, einschließlich Kettenzone durch Ausspielen, dann wird sie nur dann bewegt, wenn im Kartentext explizit erwähnt wird, dass eine „vertriebene Karte“ damit bewegt bzw. ausgespielt werden darf. Ist dies jedoch nicht der Fall, so dürfen vertriebene Karten von diesen Effekten nicht angezielt bzw. für diese Effekte nicht ausgewählt werden.

322. Außerhalb des Spiels

322.1. Falls sich ein Effekt auf Karten „von außerhalb des Spiels“ bezieht, dann sind damit ganz bestimmte Karten gemeint, je nachdem, ob das Spiel innerhalb oder außerhalb eines Turniers gespielt wird.

322.1a. Falls das Spiel außerhalb eines Turniers gespielt wird, bezieht sich der Effekt auf Karten „in der Sammlung des betreffenden Spielers, die nicht Teil seines Spielmaterials für das laufende Spiel sind“.

322.1b. Falls das Spiel innerhalb eines Turniers gespielt wird, bezieht sich der Effekt auf Karten „im Side Deck des betreffenden Spielers“.

322.2. „Außerhalb des Spiels“ ist keine Zone, da weder die Sammlung noch das Side Deck des betreffenden Spielers zu den Zonen zählt. Daher betreffen Effekte, die alle Zonen betreffen, keine Karten in Sammlung oder Side Deck des betreffenden Spielers.

400. Die Spielvorbereitung

401. Allgemeines

401.1. Vor Beginn des Spiels müssen alle Spieler ihre Decks zusammengestellt und sich auf das Spiel vorbereitet haben.

402. Zusammenstellen des Spielmaterials

402.1. Jeder Spieler benötigt jeweils ein eigenes Deck, Zaubersteindeck und ggf. Archiv/Runendeck/Fremdenlegion/<…>-Deck/Regelerweiterung. Auf Turnieren kann darüber hinaus ein sogenanntes Side Deck zum Einsatz kommen.

402.2. Jeder Spieler benötigt genau eine Nicht-Arcanum-Herrscherkarte bzw. Nicht-Basisherrscherkarte. Falls Herrscher mit **[Beistand]** oder **[Partner]** verwendet werden, können bis zu drei Herrscherkarten zum Einsatz kommen, je nach spezifischer dauerhafter Fähigkeit. Dabei dürfen keine Herrscher verwendet werden, die mindestens einen Kartennamen gemeinsam haben, d.h. aufgedruckter Kartenname der Herrscherseite, durch Basisfähigkeiten erhaltene Kartennamen der Herrscherseite, aufgedruckter Kartenname der Rückseite und/oder durch Basisfähigkeiten erhaltene Kartennamen der Rückseite, es sei denn, dies ist ausdrücklich durch Auflistung konkreter Kartennamen im Kartentext eines beim Zusammenstellen des Spielmaterials aktiven Effekts erlaubt. Je nach Herrscher können auch ein oder mehrere Unterherrscher zum Einsatz kommen.

*Beispiel: Falls ein Spieler das Spiel mit zwei Herrschern mit **[Beistand] (Superbeispiel)** beginnen möchte und der erste davon den aufgedruckten Kartennamen „Beispielherrscher“ hat, dann darf als zweiter Herrscher kein Herrscher mit **[Beistand] (Superbeispiel)** gewählt werden, der ebenfalls den aufgedruckten Kartennamen „Beispielherrscher“ hat ODER der eine Basisfähigkeit mit dem Kartentext „Diese Karte hat „Beispielherrscher“ zusätzlich zu ihren anderen Kartennamen.“ hat.*

Falls ein Spieler das Spiel mit einer Regelerweiterung mit dem bereits beim Zusammenstellen des Spielmaterials aktiven Kartentext „Du darfst das Spiel mit bis zu fünf „Regent der fünf Provinzen“-Herrschern mit unterschiedlichen Kartennamen ihrer Vollstreckerseite in deiner Herrscherzone beginnen.“ beginnen sollte, dann darf er mehr als einen Herrscher mit dem aufgedruckten Kartennamen „Regent der fünf Provinzen“ der Herrscherseite verwenden, solange sich deren aufgedruckter Kartenname der Vollstreckerseiten jeweils unterscheidet, denn im Kartentext der Regelerweiterung wurde dies explizit erlaubt unter Auflistung des konkreten Kartennamens „Regent der fünf Provinzen“.

Falls ein Herrscher sowohl **[Beistand]** als auch **[Partner]** hat, so kann der Spieler beide Fähigkeiten beim Zusammenstellen seines Spielmaterials nutzen.

402.2a. Falls ein Herrscher mehrere unterschiedliche **[Beistand]**-Fähigkeiten hat, so muss der Spieler sich beim Zusammenstellen seines Spielmaterials für eine davon entscheiden und kann nur diese nutzen.

402.3. Das Deck ist ein nach bestimmten Regeln zusammengestellter Kartenstapel, der alle Kartentypen außer Fremdwelt-Resonator, Herrscher, Zauberstein und Rune enthalten darf. Karten mit dem doppelten Kartentyp Spruch/Rune sind jedoch zulässig.

402.3a. Ein Deck muss mindestens 40 Karten und darf maximal 60 Karten enthalten. Selbst wenn ein Herrscher besagt „Du hast keine maximale Deckgröße.", so darf das Deck trotzdem nicht mehr als 200 Karten enthalten.

402.3b. Ein Deck darf von jeder Karte, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen, nicht mehr als vier Exemplare enthalten.

402.3c. Ein Deck darf nicht gleichzeitig Karten mit dem Schlüsselwort «Geschichten-Fraktion» und Karten mit dem Schlüsselwort

«Schurken-Fraktion» enthalten. Kommt ein Herrscher mit dem Schlüsselwort «Geschichten-Fraktion» zum Einsatz, so darf das Deck keine Karten mit dem Schlüsselwort «Schurken-Fraktion» enthalten und umgekehrt.

402.4. Das Zaubersteindeck ist ein nach bestimmten Regeln zusammengestellter Kartenstapel von Zaubersteinkarten.

402.4a. Ein Zaubersteindeck muss mindestens 10 Karten und darf maximal 20 Karten enthalten.

402.4b. Ein Zaubersteindeck darf eine beliebige Anzahl normaler Zaubersteine enthalten (wobei natürlich auf die Maximalgröße des Zaubersteindecks von 20 Karten zu achten ist).

402.4c. Ein Zaubersteindeck darf von jedem Besonderen Zauberstein, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen, nicht mehr als vier Exemplare enthalten.

402.4d. Ein Zaubersteindeck darf nicht gleichzeitig Karten mit dem Schlüsselwort «Geschichten-Fraktion» und Karten mit dem Schlüsselwort «Schurken-Fraktion» enthalten. Außerdem darf ein Zaubersteindeck keine Karten mit dem Schlüsselwort «Schurken-Fraktion» enthalten, wenn im Deck Karten mit dem Schlüsselwort «Geschichten-Fraktion» enthalten sind und/oder ein Herrscher mit dem Schlüsselwort «Geschichten-Fraktion» zum Einsatz kommt bzw. keine Karten mit dem Schlüsselwort «Geschichten-Fraktion», wenn im Deck Karten mit dem Schlüsselwort «Schurken-Fraktion» enthalten sind und/oder ein Herrscher mit dem Schlüsselwort «Schurken-Fraktion» zum Einsatz kommt.

402.5. Das Archiv ist ein nach bestimmten Regeln zusammengestellter Kartenstapel, der weder Herrscher noch Zaubersteine enthalten darf.

402.5a. Ein Archiv muss mindestens 0 Karten und darf maximal 5 Karten enthalten.

402.5b. Ein Archiv darf von jeder Karte, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen, nicht mehr als ein Exemplar enthalten.

402.5c. Falls der Herrscher des jeweiligen Spielers NICHT die Fähigkeit **[Zauberbuch]** hat, so darf das Archiv des Spielers keine Karten enthalten.

402.6. Das Runendeck ist ein nach bestimmten Regeln zusammengestellter Kartenstapel, der nur Runenkarten enthalten darf.

402.6a. Ein Runendeck muss mindestens 0 Karten und darf maximal 5 Karten enthalten.

402.6b. Ein Runendeck darf von jeder Karte, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen, nicht mehr als ein Exemplar enthalten.

402.6c. Ein Runendeck darf höchstens eine Meisterrune enthalten.

402.6d. Ein Runendeck darf keine Runen enthalten, welche nicht mindestens ein Attribut mit dem Herrscher des Spielers gemeinsam haben. Karten mit dem doppelten Kartentyp Spruch/Rune sind von dieser Einschränkung nicht betroffen.

Beispiel: Falls dein Herrscher das Attribut Wind hat, darf dein Runendeck Runen mit dem Attribut Wind, höchstens eine Meisterrune mit dem Attribut Wind und Spruch/Rune-Karten mit beliebigen Attributen enthalten. Runen und Meisterrunen ohne das Attribut Wind sind hingegen nicht zulässig.

402.7. Die Fremdenlegion ist ein nach bestimmten Regeln zusammengestellter Kartenstapel, der nur Fremdwelt-Karten (z.B. Karten mit dem Kartentyp „Fremdwelt-Resonator“) enthalten darf.

402.7a. Eine Fremdenlegion muss entweder leer sein oder genau X Karten enthalten, wobei X durch den Wert der **[Beschwörungsmacht]**-Fähigkeit des Herrschers bestimmt wird.

402.7a-i. Falls dein Herrscher nicht die aufgedruckte Fähigkeit **[Beschwörungsmacht]** hat, muss deine Fremdenlegion leer sein, d.h. du darfst keinerlei Karten in sie aufnehmen.

402.7b. Eine Fremdenlegion darf von jeder Karte, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen, nicht mehr als zwei Exemplare enthalten.

402.8. Das Side Deck ist ein nach bestimmten Regeln zusammengestellter Kartenstapel, der nur auf Turnieren zum Einsatz kommt, und zwar nur jeweils zwischen dem ersten und zweiten Spiel eines Matches und danach jeweils zwischen allen folgenden Spielen des Matches. [#E:NV]

402.8a. Das Side Deck darf Herrscherkarten enthalten, dabei dürfen jedoch keinerlei Herrscher verwendet werden, die mindestens einen Kartennamen, d.h. aufgedruckter Kartenname der Herrscherseite, durch Basisfähigkeiten erhaltene Kartennamen der Herrscherseite, aufgedruckter Kartenname der Rückseite und/oder durch Basisfähigkeiten erhaltene Kartennamen der Rückseite, mit Herrschern in der Herrscherzone des Spielers oder mit anderen Herrschern im Side Deck des Spielers gemeinsam haben, es sei denn, dies ist ausdrücklich durch Auflistung konkreter Kartennamen im Kartentext eines beim Zusammenstellen des Spielmaterials aktiven Effekts erlaubt.

Beispiel: Falls ein Spieler das Spiel mit einem Herrscher mit aufgedrucktem Kartennamen „Aristella, Prinzenzwilling“ in der Herrscherzone beginnt, so darf im Side Deck des Spielers kein Herrscher enthalten sein, der ebenfalls den aufgedruckten Kartennamen „Aristella, Prinzenzwilling“ hat oder der eine Basisfähigkeit mit dem Kartentext „Diese Karte hat „Aristella, Prinzenzwilling“ zusätzlich zu ihren anderen Kartennamen.“ hat, wie z.B. „Aristella“ aus dem Held-Zyklus-Starterdeck.

Falls ein Spieler das Spiel mit einem Herrscher mit aufgedrucktem Kartennamen „Aristella, Aufstrebender Prinz auf dem Purpurmond“ in der Herrscherzone beginnt, so darf im Side Deck des Spielers ein Herrscher mit aufgedrucktem Kartennamen „Aristella, Prinzenzwilling“ enthalten sein, jedoch nur, falls dieser keine Basisfähigkeit mit dem Kartentext „Diese Karte hat „Aristella, Aufstrebender Prinz auf dem Purpurmond“ hat. Zusätzlich zu diesem „Aristella, Prinzenzwilling“ darf dann jedoch im Side Deck kein weiterer Herrscher mit aufgedrucktem Kartennamen „Aristella, Prinzenzwilling“ oder mit der Basisfähigkeit „Diese Karte hat „Aristella, Prinzenzwilling“ zusätzlich zu ihren anderen Kartennamen.“ enthalten sein.

Falls ein Spieler das Spiel mit einem Herrscher mit aufgedrucktem Kartennamen „Pandora, Mädchen mit Büchse“ und aufgedrucktem Kartennamen „Pandora vom Licht“ der Vollstreckerseite beginnt, so darf das Side Deck des Spielers keinen Herrscher mit aufgedrucktem Kartennamen „Pandora, Mädchen mit Büchse“ enthalten, selbst dann nicht, wenn der aufgedruckte Kartenname der Vollstreckerseite „Pandora von der Finsternis“ ist.

Herrscher mit **[Zauberbuch]** dürfen im Side Deck nicht enthalten sein. [#E:402.9]

402.8b. Fremdwelt-Resonatoren sind im Side Deck nur dann zugelassen, falls der Spieler einen Herrscher einsetzt, der Fremdwelt-Resonatoren in sein Deck aufnehmen darf. [#E:NV]

402.8c. Effekte, welche die Regeln für das Zusammenstellen der Decks einschränken oder erweitern, haben keinen Einfluss auf das Side Deck des Spielers. [#E:NV]

Beispiel: Wer einen Herrscher mit der Einschränkung „Dein Deck darf nicht mehr als ein Exemplar jeder Karte enthalten.“ einsetzt, darf trotzdem drei weitere Exemplare einer bereits im Deck eingesetzten Karte im Side Deck haben.
Wer in seinem Deck Karten mit „Dein Deck darf eine beliebige Anzahl dieser Karte enthalten.“ einsetzt und zwar mindestens vier Exemplare, darf im Side Deck keine weiteren Exemplare dieser Karte haben.

402.8d. Deck, Archiv, Fremdenlegion, Runendeck, <…>-Deck und Side Deck (falls vorhanden) dürfen zusammen nicht mehr als vier Exemplare einer jeden Karte enthalten, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen. [#E:402.8]

402.8e. Herrscherzone, <…>-Deck und Side Deck dürfen zusammen nicht mehr als ein Exemplar eines jeden Unterherrschers enthalten, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen. [#E:402.10]

402.8f. Regelerweiterungszone und Side Deck dürfen zusammen nicht mehr als ein Exemplar einer jeden Regelerweiterungskarte enthalten, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen. [#E:402.11]

402.8g. Zaubersteindeck und Side Deck dürfen zusammen nicht mehr als vier Exemplare eines jeden Besonderen Zaubersteins enthalten, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen. Für Normale Zaubersteine gelten keine Einschränkungen. [#E:NV]

402.8h. Das Side Deck darf Vollstrecker ohne Herrscherseite enthalten, jedoch nicht mehr als ein Exemplar einer jeden Karte, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen. [#E:402.12.]

402.9. Falls ein Effekt diese Regeln für das Zusammenstellen der Decks außer Kraft setzt, so ist dies nur für den Zeitpunkt des Zusammenstellens der Decks relevant. Falls im Spielverlauf die Fähigkeit, welche einen solchen Effekt generiert hat, entfernt wird, bleibt das Deck dennoch legal. [#E:402.12]

402.9a. Effekte, welche die Regeln für das Zusammenstellen der Decks einschränken (z.B. durch Verringern der erlaubten Anzahl an Exemplaren einer Karte oder durch das Einschränken auf bestimmte erlaubte Attribute und/oder Eigenschaften), haben stets Vorrang vor Effekten, welche die Regeln für das Zusammenstellen der Decks erweitern (z.B. durch Erhöhen der erlaubten Anzahl an Exemplaren einer Karte), es sei denn, im Kartentext des erweiternden Effekts wird die Karte mit dem einschränkenden Effekt explizit erwähnt oder der Kartentext enthält eine Formulierung, die einschränkende Effekte generell ignorieren kann.

403. Spielvorbereitung

403.1. Vor Spielbeginn legt jeder Spieler seine(n) Herrscher und seine(n) Unterherrscher in seine Herrscherzone, sein Archiv in seine Archivzone, seine Fremdenlegion in seine Fremdenlegionzone, sein Runendeck in seine Runenzone, sein <Besatzung>-Deck in seine <Besatzung>-Deckzone, sein <Waffenkammer>-Deck in seine <Waffenkammer>-Deckzone, sein <Schatz>-Deck in seine <Schatz>-Deckzone und seine Regelerweiterung in seine Regelerweiterungszone (falls vorhanden).

403.2. Jeder Spieler mischt sein Deck und sein Zaubersteindeck und legt sie in seine Deckzone bzw. Zaubersteindeckzone.

403.3. Jeder Spieler startet mit 4.000 Lebenspunkten.

403.4. Jetzt wird zufällig ein Spieler ermittelt und dieser wird Startspieler in dem Spiel. Dabei ist der Startspieler zufällig zu ermitteln, eine Absprache zwischen den Spielern ist nicht zulässig!

403.5. Jeder Spieler nimmt die obersten fünf Karten seines Spieldecks auf die Hand. Anschließend darf der Startspieler bestimmen, ob er einen Mulligan nimmt oder nicht, danach entscheidet sich der Gegner, ob er einen Mulligan nimmt oder nicht. Stehen die Entscheidungen beider Spieler fest, werden sie abgearbeitet. Jeder Spieler, der sich dazu entschieden hat, einen Mulligan zu nehmen, legt – beginnend mit dem Startspieler – eine beliebige Anzahl seiner Handkarten in beliebiger Reihenfolge unter

sein Deck und nimmt danach dieselbe Anzahl Karten oben von seinem Spieldeck auf seine Hand.

403.6. Der Startspieler wird zum aktiven Spieler und beginnt seinen Spielzug.

500. Ablauf eines Spielzugs

501. Allgemeines

501.1. Das Spiel wird in Spielzügen gespielt, wobei der aktive Spieler seinen Spielzug komplett durchläuft, bevor sein Gegner zum aktiven Spieler wird und das Gleiche tut. In jedem Spielzug durchläuft der aktive Spieler die folgenden fünf Phasen in der angegebenen Reihenfolge.

502. Phase 1: Ziehphase

502.1. Falls dies der allererste Spielzug des Spiels ist, werden automatische Fähigkeiten mit der Formulierung „zu Beginn des Spiels“ hier ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

502.2. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

502.3. Automatische Fähigkeiten mit den Formulierungen „zu Beginn des Spielzugs“ (falls dies die erste Ziehphase des Spielzugs ist) oder „zu Beginn der Ziehphase“ werden hier ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

502.4. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

502.5. Der aktive Spieler zieht eine Karte von seinem Spieldeck, es sei denn, es ist der allererste Spielzug des Spiels, hier zieht der aktive Spieler keine Karte.

502.6. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

503. Phase 2: Erholungsphase

503.1. In seinem ersten Spielzug überspringt der aktive Spieler seine Erholungsphase, doch dabei verfällt jeglicher erzeugte Willen, d.h. der Willenvorrat beider Spieler wird geleert. Dies wird im Kartentext als „Leeren des Willenvorrats“ bezeichnet. Jegliche andauernden Effekte mit der Formulierung „bis zum Leeren des Willenvorrats“ enden jetzt.

503.2. Ausgelöste automatische Fähigkeiten mit der Formulierung „zu Beginn der Erholungsphase“ werden hier ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

503.3. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

503.4. Jeglicher erzeuge Willen verfällt, d. h. der Willenvorrat aller Spieler wird geleert. Dies wird im Kartentext als „Leeren des Willenvorrats“ bezeichnet. Jegliche andauernden Effekte mit der Formulierung „bis zum Leeren des Willenvorrats“ enden jetzt.

503.5. Der aktive Spieler erholt alle von ihm kontrollierten Karten auf dem Spielfeld, in seiner Befehlzone und in seiner Herrscherzone.

503.6. Ausgelöste automatische Fähigkeiten mit der Formulierung „am Ende der Erholungsphase“ werden hier ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

503.7. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

504. Phase 3: Hauptphase

504.1. Ausgelöste automatische Fähigkeiten mit der Formulierung „zu Beginn der Hauptphase“ werden hier ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

504.2. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält. In seiner Hauptphase stehen dem aktiven Spieler zahlreiche Aktionen zur Verfügung.

505. Phase 4: Endphase

505.1. Ausgelöste automatische Fähigkeiten mit der Formulierung „zu Beginn der Endphase“ werden hier ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

505.2. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

505.3. Ausgelöste automatische Fähigkeiten mit der Formulierung „am Ende des Spielzugs“ oder „am Ende deines Spielzugs“ werden hier ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

505.4. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

505.5. Im letzten Schritt geschieht Folgendes in der angegebenen Reihenfolge:

505.5a. Jeglicher Schaden auf Resonatoren und Vollstreckern wird entfernt.

505.5b. Andauernde Effekte mit Formulierungen wie „bis zum Ende des Spielzugs“ oder „in diesem Spielzug“ enden jetzt.

505.5c. Jeglicher erzeugte Willen verfällt, d. h. der Willenvorrat aller Spieler wird geleert. Dies wird im Kartentext als „Leeren des Willenvorrats“ bezeichnet. Jegliche andauernden Effekte mit der Formulierung „bis zum Leeren des Willenvorrats“ enden jetzt.

505.5d. Falls der aktive Spieler ein Handkartenlimit hat (normalerweise sieben Karten) und mehr Karten auf der Hand hat als sein Handkartenlimit, so muss er so viele Handkarten wählen und abwerfen, bis sein Handkartenlimit erreicht ist.

505.5e. Zum Abschluss dieses Schrittes werden Regelprüfungen durchgeführt. Falls diese erfolgreich sind und/oder automatische Fähigkeiten ausgelöst wurden, dann wird eine komplette Prioritätssequenz durchgeführt und anschließend der komplette letzte Schritt wiederholt.
Andernfalls endet der letzte Schritt.

505.6. Der Gegner des aktiven Spielers wird jetzt der neue aktive Spieler und beginnt seinen Spielzug.

600. Prioritätssequenz

601. Allgemeines

601.1. Im Spielverlauf werden regelmäßig Prioritätssequenzen durchgeführt, in deren Verlauf ein Spieler Priorität erhält. Dem Spieler mit Priorität stehen daraufhin diverse Handlungsmöglichkeiten offen. Innerhalb einer Prioritätssequenz finden die folgenden Schritte statt:

Ablauf einer Prioritätssequenz	1) Regelprüfungen	Regelprüfungen werden in Durchläufen durchgeführt, wobei alle einzelnen Prüfungen gleichzeitig stattfinden. Die Durchläufe werden so lange nacheinander wiederholt, bis die Regelprüfungen ergebnislos verlaufen.	
	2) Automatische Fähigkeiten	Falls automatische Fähigkeiten ausgelöst wurden, ist eine davon zu wählen und der Kette hinzuzufügen.	Nachdem eine von ihnen der Kette hinzugefügt wurde, wird die Prioritätssequenz neu begonnen. Dies wird wiederholt, bis alle ausgelösten automatischen Fähigkeiten der Kette hinzugefügt wurden.
	3) Aktionen, solange der Spieler Priorität hat	Der Spieler mit Priorität führt eine der ihm zur Verfügung stehenden Aktionen durch.	
	4) Ende der Prioritätssequenz	• Falls beide Spieler direkt nacheinander passen, wird die oberste Karte/Fähigkeit der Kette abgewickelt. Falls die Kette leer ist, endet die Prioritätssequenz. • Andernfalls beginnt eine neue Prioritätssequenz.	

602. Schritt 1: Regelprüfungen durchführen

602.1. Im ersten Schritt jeder Prioritätssequenz werden Regelprüfungen durchgeführt, mit denen das Spiel z. B. überprüft, ob ein Resonator tödlichen Schaden erhalten hat. [#E:NV]

602.1a. Regelprüfungen werden stets in mehreren Durchläufen durchgeführt, wobei in jedem Durchlauf alle möglichen Regelprüfungen stattfinden. [#E:NV]

602.1b. Sollten in einem Durchlauf eine oder mehrere Regelprüfungen zu Handlungen führen, so werden diese Handlungen gleichzeitig durchgeführt. [#E:NV]

602.1c. Anschließend folgt direkt der nächste Durchlauf, bis alle Regelprüfungen ergebnislos verlaufen. [#E:NV]

602.1d. Alle Regelprüfungen und deren Konsequenzen finden außerhalb der Kette statt. [#E:NV]

603. Schritt 2: Automatische Fähigkeiten

603.1. Falls automatische Fähigkeiten ausgelöst wurden, die auf das Hinzufügen zur Kette warten, ist jetzt eine davon zu wählen.

603.2. Falls mehrere automatische Fähigkeiten ausgelöst wurden, wählt zuerst der aktive Spieler eine von denen, die er kontrolliert. Falls der aktive Spieler keine der verbliebenen automatischen Fähigkeiten kontrolliert, so wählt der Gegner des aktiven Spielers eine von denen, die er kontrolliert.

603.3. Falls der betreffende Spieler eine Fähigkeit gewählt hat, aktiviert er sie jetzt, falls legal möglich, und fügt sie der Kette hinzu. Anschließend oder auch wenn die gewählte automatische Fähigkeit nicht legal aktiviert werden konnte, wird die Anzahl der wartenden automatischen Fähigkeiten entsprechend um eins reduziert.

603.4. Nachdem eine automatische Fähigkeit der Kette hinzugefügt oder die Anzahl der wartenden automatischen Fähigkeiten um eins reduziert wurde, beginnt die Prioritätssequenz erneut, entsprechend mit Schritt 1.

604. Schritt 3: Mögliche Aktionen

604.1. Ein bestimmter Spieler erhält jetzt Priorität.
Der Spieler mit Priorität kann eine der folgenden Aktionen durchführen:

604.1a. Eine Aktivierte Fähigkeit einer Karte, die er kontrolliert, wählen und diese aktivieren.

604.1b. Einen Spruch mit **[Ausgelöst]** ausspielen, der kein automatisches Objekt ist.

604.1c. Eine Karte mit **[Schnellzauber]** ausspielen

604.1d. Einen [Befehl zur Revolution] geben, als Teil des Ausspielens eines Resonators mit **[Schnellzauber]**

604.1e. Passen.

604.2. Während seiner Hauptphasenzeit (701.2) stehen dem Spieler mit Priorität außerdem noch folgende Aktionen zur Verfügung:

604.2a. Eine Insignie oder Rune, einen Resonator, Zusatz oder Spruch ohne **[Ausgelöst]** ausspielen.

604.2b. Einen Kampf beginnen.

604.2c. Ein Urteil sprechen.

604.2d. Einen Befehl zur Revolution geben, als Teil des Ausspielens eines Resonators

604.2e. Eine Karte aus seiner Hand verdeckt in seine Vorbereitungszone legen.

604.2f. Einen Zauberstein herbeirufen.

605. Schritt 4: Ende der Prioritätssequenz

605.1. Abhängig von der jeweiligen Aktion des Spielers mit Priorität geht es wie folgt weiter:

605.1a. Falls der Spieler mit Priorität eine andere Aktion als „Passen“ durchgeführt hat, so behält er die Priorität und beginnt eine neue Prioritätssequenz.

605.1b. Falls der Spieler mit Priorität gepasst hat und damit beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben, dann wird überprüft, ob die Kettenzone leer ist oder nicht.
Ist die Kettenzone noch nicht leer, dann wird das oberste/jüngste Element der Kettenzone abgewickelt, anschließend wird eine neue Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

Ist die Kettenzone leer und beide Spieler hatten direkt nacheinander gepasst, während die Kettenzone noch nicht leer war, dann wird eine neue Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält. (Dies tritt vor allem dann ein, wenn sich vor dem Abwickeln des obersten Elements der Kettenzone genau zwei Elemente in der Kettenzone befinden und das obere Element das untere Element neutralisiert und damit aus der Kettenzone entfernt.)
Ist die Kettenzone leer und beide Spieler hatten direkt nacheinander gepasst, während die Kettenzone bereits leer war, dann endet die Prioritätssequenz und der Spielverlauf geht zum nächsten Schritt oder zur nächsten Phase über.

605.1c. Falls der Spieler mit Priorität gepasst hat und damit noch nicht beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben, so wird eine neue Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der Spieler Priorität erhält, der keine Priorität hatte.

606. Ausführliches Beispiel für Prioritätssequenzen [#E:NV]

*Spieler A ist der aktive Spieler und kontrolliert den Spielfeldzusatz **Flammenbarriere** („Falls ein Spruch, den du kontrollierst, Schaden zufügen würde, fügt er stattdessen +200 Schaden zu.“).*
*Spieler B ist der nicht-aktive Spieler und kontrolliert den Resonator **Alice, Avatar der sieben Reiche** („Falls dir Schaden zugefügt würde, wird er stattdessen dieser Karte zugefügt.“), der als Ergebnis eines Kampfes in diesem Spielzug 800 Schaden auf sich hat, sowie den Zusatz **Windgeschützte Zuflucht** („Wenn ein Zauber oder eine Fähigkeit, den oder die dein Gegner kontrolliert, einen Vollstrecker oder Resonator, den du kontrollierst, zum Ziel nimmt ⇒ Du kannst diese Karte verbannen. Falls du das machst, neutralisiere den Zauber oder die Fähigkeit.“).*

*Spieler A hat Priorität und spielt **Donner** aus („Diese Karte fügt einem Spieler, Vollstrecker oder Resonator 500 Schaden zu.“), mit Ziel Spieler B, der noch 700 Lebenspunkte hat.*

*Nachdem **Donner** der Kette hinzugefügt wurde, was die automatische Fähigkeit von **Windgeschützte Zuflucht** nicht auslöst, da das Ziel von **Donner** ein Spieler ist, beginnt eine neue Prioritätssequenz, da nicht beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben.*
Nachdem die Regelprüfungen ergebnislos waren und keine automatischen Fähigkeiten ausgelöst wurden, erhält Spieler A Priorität, da er in der vorherigen Prioritätssequenz Priorität hatte und seine Aktion dort nicht „Passen“ gewesen ist.

*Er spielt **Flamme der Äußeren Welt** aus („Diese Karte fügt einem Vollstrecker oder Resonator 800 Schaden zu. Spieler können an diese Karte nicht anketten.“), mit Ziel **Alice, Avatar der sieben Reiche**.*
*Nachdem die **Flamme der Äußeren Welt** der Kette hinzugefügt wurde, was die automatische Fähigkeit von **Windgeschützte Zuflucht** auslöst (welche aber erst in der nächsten Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt werden kann), beginnt eine neue Prioritätssequenz, da nicht beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben.*

*Nachdem die Regelprüfungen ergebnislos waren, werden jetzt ausgelöste automatische Fähigkeiten der Kette hinzugefügt, in diesem Fall die ausgelöste Fähigkeit von **Windgeschützte Zuflucht**. Dies geschieht trotz des andauernden Effekts der **Flamme der Äußeren Welt**, da es sich hierbei um eine ausgelöste automatische Fähigkeit handelt, die nicht von einem Spieler aktiv angekettet wurde (was ja durch den andauernden Effekt der **Flamme der Äußeren Welt** verhindert wird), sondern direkt vom Spielverlauf (und das wird vom andauernden Effekt der **Flamme der Äußeren Welt** nicht verhindert).*

*Danach erhält wiederum Spieler A Priorität, da er in der vorherigen Prioritätssequenz Priorität hatte und seine Aktion dort nicht „Passen“ gewesen ist. Allerdings verhindert der zweite Satz der **Flamme der Äußeren Welt** (ein andauernder Effekt, der solange wirkt, wie sich die **Flamme der Äußeren Welt** in der Kettenzone befindet), dass ein Spieler aktiv etwas anketten kann, somit muss Spieler A passen.*

Nun beginnt eine neue Prioritätssequenz, da nicht beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben (sondern bisher nur Spieler A).
*Nachdem die Regelprüfungen ergebnislos waren und keine automatischen Fähigkeiten ausgelöst wurden, erhält jetzt Spieler B Priorität, da in der vorherigen Prioritätssequenz Spieler A Priorität hatte, aber gepasst hat. Wieder verhindert der zweite Satz der **Flamme der Äußeren Welt**, dass ein Spieler aktiv etwas anketten kann, somit muss auch Spieler B passen.*

*Da jetzt beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben, wird das oberste Element der Kette abgewickelt, dies ist die ausgelöste automatische Fähigkeit von **Windgeschützte Zuflucht**. Spieler B muss sich jetzt entscheiden, ob er **Windgeschützte Zuflucht** verbannen möchte, um **Flamme der Äußeren Welt** zu neutralisieren, oder nicht. Spieler B verbannt **Windgeschützte Zuflucht**, woraufhin die **Flamme der Äußeren Welt** neutralisiert und auf den Friedhof gelegt wird.*

Anschließend beginnt eine neue Prioritätssequenz, da zwar beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben, die Kette jedoch noch nicht leer ist.
Nachdem die Regelprüfungen ergebnislos waren und keine automatischen Fähigkeiten ausgelöst wurden, erhält Spieler A Priorität, da nach dem Abwickeln eines Elements der Kette die Priorität stets zuerst an den aktiven Spieler übergeht.
Spieler A passt, anschließend beginnt eine neue Prioritätssequenz, da nicht beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben.
Nachdem die Regelprüfungen ergebnislos waren und keine automatischen Fähigkeiten ausgelöst wurden, erhält Spieler B Priorität, da in der vorherigen Prioritätssequenz Spieler A Priorität hatte, aber gepasst hat.

*Spieler B wird jetzt nicht mehr vom andauernden Effekt der **Flamme der Äußeren Welt** am aktiven Anketten gehindert und spielt **Exceed, Uralte Magie** („Neutralisiere einen Arkanzauber oder Beschwörungszauber deiner Wahl. Falls du „Fiethsing, Magierin des Heiligen Windes“ kontrollierst, ziehe eine Karte.“) aus, mit Ziel **Donner** in der Kette.*
*Nachdem **Exceed, Uralte Magie** der Kette hinzugefügt wurde, beginnt eine neue Prioritätssequenz, da nicht beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben.*

Nachdem die Regelprüfungen ergebnislos waren und keine automatischen Fähigkeiten ausgelöst wurden, erhält wiederum Spieler B Priorität, da er in der vorherigen Prioritätssequenz Priorität hatte und seine Aktion dort nicht „Passen“ gewesen ist. Spieler B passt, anschließend beginnt eine neue Prioritätssequenz, da nicht beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben.

*Nachdem die Regelprüfungen ergebnislos waren und keine automatischen Fähigkeiten ausgelöst wurden, erhält Spieler A Priorität, da in der vorherigen Prioritätssequenz Spieler B Priorität hatte, aber gepasst hat. Spieler A spielt **Knusper, Knusper, Knäuschen** („Neutralisiere einen Arkanzauber deiner Wahl. Falls du "Hänsel" oder "Gretel" kontrollierst, ziehe eine Karte.“, mit Ziel **Exceed, Uralte Magie**.*

*Nachdem **Knusper, Knusper, Knäuschen** der Kette hinzugefügt wurde, beginnt eine neue Prioritätssequenz, da nicht beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben.*

Nachdem die Regelprüfungen ergebnislos waren und keine automatischen Fähigkeiten ausgelöst wurden, erhält jetzt Spieler A Priorität, da er in der vorherigen Prioritätssequenz Priorität hatte und seine Aktion dort nicht „Passen“ gewesen ist. Spieler A passt.

Nun beginnt eine neue Prioritätssequenz, da nicht beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben (sondern bisher nur Spieler A).
Nachdem die Regelprüfungen ergebnislos waren und keine automatischen Fähigkeiten ausgelöst wurden, erhält jetzt Spieler B Priorität, da in der vorherigen Prioritätssequenz Spieler A Priorität hatte, aber gepasst hat. Auch Spieler B passt.
*Da jetzt beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben, wird das oberste Element der Kette abgewickelt. Dies ist **Knusper, Knusper, Knäuschen**, welches **Exceed, Uralte Magie** in der Kette neutralisiert, d. h. **Exceed, Uralte Magie** wird aus der Kette entfernt und auf den Friedhof des Besitzers (Spieler B) gelegt.*

Anschließend beginnt eine neue Prioritätssequenz, da zwar beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben, die Kette jedoch noch nicht leer ist.
Nachdem die Regelprüfungen ergebnislos waren und keine automatischen Fähigkeiten ausgelöst wurden, erhält Spieler A Priorität, da nach dem Abwickeln eines Elements der Kette die Priorität stets zuerst an den aktiven Spieler übergeht.
Spieler A passt, anschließend beginnt eine neue Prioritätssequenz, da nicht beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben (sondern bisher nur Spieler A).

Nachdem die Regelprüfungen ergebnislos waren und keine automatischen Fähigkeiten ausgelöst wurden, erhält jetzt Spieler B Priorität, da in der vorherigen Prioritätssequenz Spieler A Priorität hatte, aber gepasst hat. Auch Spieler B passt.

*Da jetzt beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben, wird das oberste Element der Kette abgewickelt, dies ist **Donner**, mit Ziel Spieler B. **Donner** soll Spieler B 500 Schaden zufügen, allerdings gibt es zwei konkurrierende Ersatzeffekte, die beide diesen Schaden ersetzen wollen (**Flammenbarriere** und **Alice, Avatar der sieben Reiche**). Bei der Bestimmung der Reihenfolge konkurrierender Ersatzeffekte wird in diesem Fall wie folgt vorgegangen: zuerst werden alle Ersatzeffekte angewendet, die den Schaden erhöhen und/oder unverhinderbar machen. Die Reihenfolge dieser Ersatzeffekte bestimmt der Spieler, der die Schadensquelle kontrolliert, also Spieler A. In dieser Situation gibt es nur einen solchen Effekt (**Flammenbarriere**), daher wird zuerst dieser angewendet, mit dem Ergebnis, dass **Donner** Spieler B nun 700 Schaden zufügen soll. Anschließend werden alle übrigen Ersatzeffekte angewendet, die Reihenfolge bestimmt der Spieler, der Ziel des Schadens ist oder das Ziel kontrolliert, also Spieler B. Dank des Ersatzeffekts von **Alice, Avatar der sieben Reiche** werden die 700 Schaden jetzt nicht mehr Spieler B zugefügt, sondern **Alice, Avatar der sieben Reiche**, die jetzt insgesamt 1500 Schaden auf sich hat.*

Anschließend beginnt eine neue Prioritätssequenz, obwohl die Kettenzone leer ist und beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben. Das Passen beider Spieler muss aber bei leerer Kettenzone erfolgen, damit die Prioritätssequenz an dieser Stelle enden und der Spielverlauf zum nächsten Schritt oder zur nächsten Phase übergehen kann.
*In den Regelprüfungen wird vom Spiel jetzt festgestellt, dass **Alice, Avatar der sieben Reiche** zerstört und auf den Friedhof gelegt wird, da der Resonator 1500 Schaden erhalten hat, bei einem DEF von 1500.*

700. Mögliche Aktionen von Spielern

701. Allgemeines

701.1. Einem Spieler mit Priorität stehen diverse Aktionen zur Verfügung, die im Folgenden aufgelistet und erklärt werden.

701.2. In diesen Spielregeln ist manchmal von „Hauptphasenzeit“ die Rede. Dies ist ein Kurzbegriff, der folgende Situation beschreibt: „der aktive Spieler hat Priorität, befindet sich in seiner Hauptphase außerhalb des Kampfes und die Kettenzone ist leer“.

702. Ein Urteil sprechen

702.1. Der aktive Spieler darf in seiner Hauptphasenzeit (und nur in seiner Hauptphasenzeit) das Urteil jedes Herrschers sprechen, den er kontrolliert, vorausgesetzt, er hat in diesem Spielzug noch keine Transzendierung durchgeführt und der jeweilige Herrscher hat mindestens eine **[Urteil]**-Fähigkeit, befindet sich erholt in der Herrscherzone, ist nicht astral und in diesem Spielzug wurde noch kein Urteil dieses Herrschers gesprochen. [#E:705.1]

702.2. Der Spieler wählt eine der möglichen **[Urteil]**-Fähigkeiten des Herrschers und bezahlt die Urteil-Kosten, d. h. er führt alle Aktionen, die nach **[Urteil]** aufgeführt sind, durch und fügt das Urteil dann der Kette hinzu. [#E:705.2]

702.2a. Falls dort Willen-Symbole aufgeführt sind, so geben diese den Willen an, der im Rahmen der Urteil-Kosten zu bezahlen ist. [#E:705.2a]

702.2b. Falls dort Bedingungen aufgeführt sind, so müssen diese allesamt erfüllt sein, um das Urteil sprechen zu können. [#E:705.2b]

702.2c. Ein Urteil in der Kettenzone zählt weder als Fähigkeit noch als Zauber, daher wird es auch nicht von Effekten betroffen, die sich auf Fähigkeiten oder Zauber beziehen. [#E:705.2d]

702.3. Da ein Urteil im Rahmen der Kette abgewickelt wird, darf auch ganz normal daran angekettet werden, sogar mit Aktivierten Fähigkeiten des Herrschers selbst. Falls dabei der Herrscher erschöpft werden sollte, so wird nach Abwicklung des Urteils der Vollstrecker unter der Kontrolle des Spielers erschöpft auf das Spielfeld gelegt. [#E:NV]

702.4. Wenn ein Urteil erfolgreich im Rahmen der Kette abgewickelt wurde, führt der betreffende Spieler Folgendes durch: [#E:705.3]

702.4a. Falls das Urteil eines Herrschers in einer Herrscherzone gesprochen wurde, legt der Spieler, der das Urteil gesprochen hat, seinen Herrscher mit sichtbarer Vollstreckerseite unter seiner Kontrolle auf das Spielfeld. Von jetzt an zählt diese Karte als Vollstrecker. [#E:705.3a]

702.4a-i. Automatische Objekte mit der Auslösebedingung „Sprechen eines Urteils“ (wie zum Beispiel „Wenn du das Urteil eines Licht-Herrschers sprichst“) werden jetzt ausgelöst, falls durch das Urteil aus einem Herrscher ein Vollstrecker wird. [#E:705.3a-i]

703. Eine Aktivierte Fähigkeit aktivieren

703.1. Der Spieler mit Priorität darf eine Aktivierte Fähigkeit einer Karte, die er kontrolliert, aktivieren. [#E:707.1]

703.2. Der Spieler mit Priorität bestimmt eine Aktivierte Fähigkeit einer Karte, die er kontrolliert, legt die Fähigkeit als imaginäre Pseudokarte in die Kettenzone, bezahlt ihre Kosten und aktiviert sie. Falls es eine Willenfähigkeit ist, so wird sie stattdessen nicht der Kette hinzugefügt, sondern sofort abgewickelt. Solange kein Effekt es

explizit erlaubt, dürfen Spieler nur Aktivierte Fähigkeiten von Karten aktivieren, die sie kontrollieren. [#E:707.2]

703.3. Wenn eine Fähigkeit in der Kettenzone erfolgreich abgewickelt wurde, tritt der Effekt der Fähigkeit ein und die Pseudokarte wird anschließend aus der Kettenzone entfernt. [#E:707.3]

704. Eine Insignie, einen Resonator oder einen Zusatz ausspielen

704.1. Der aktive Spieler darf in seiner Hauptphasenzeit eine Insignie, einen Resonator oder einen Zusatz ausspielen. [#E:702.1]

704.2. Der Spieler bestimmt eine Insignie-, Resonator- oder Zusatz-Karte, legt sie in die Kettenzone, bezahlt ihre Kosten und spielt sie aus. Solange kein anderer Effekt es explizit erlaubt, dürfen Insignie-, Resonator- und Zusatz-Karten nur aus der Hand ausgespielt werden. [#E:702.2]

704.3. Wenn eine Insignie-, Resonator- oder Zusatz-Karte in der Kettenzone erfolgreich abgewickelt wurde, wird sie unter der Kontrolle ihres Beherrschers auf das Spielfeld gelegt. Siehe dazu auch 1009. Auf das Spielfeld legen [#E:702.3]

705. Eine Karte in die Vorbereitungszone legen

705.1. Der aktive Spieler darf in seiner Hauptphasenzeit eine Karte aus seiner Hand durch Bezahlen von [2] verdeckt in seine Vorbereitungszone legen. [#E:706.1]

705.2. Diese Aktion findet außerhalb der Kette statt und die Karte wird direkt beim Ausführen der Aktion verdeckt gelegt. [#E:706.2]

705.3. Der Spieler darf auch andere Karten als Karten mit **[Ausgelöst]** oder **[Heimlichkeit]** auf diese Weise in seine Vorbereitungszone legen, aber sie können im weiteren Spielverlauf nicht ausgespielt werden, ohne dass bestimmte Effekte dies erlauben. [#E:706.3]

706. Eine Karte mit [Ausgelöst] ausspielen

706.1. Karten mit **[Ausgelöst]** sind automatische Objekte (905). [#E:708.1]

706.1a. Karten mit **[Ausgelöst]** „<Bedingung> => <Effekt>“ sind automatische Karten. [#E:708.1a]

706.2. Automatische Spruch-Karten in der Hand oder der Vorbereitungszone werden ausgelöst, wenn die Karten zu einem Zeitpunkt vorgezeigt werden, an dem die Auslösebedingung erfüllt ist. Solange nichts anderes im Kartentext angegeben ist, können Karten mit **[Ausgelöst]** nur aus der Hand oder der Vorbereitungszone ausgelöst werden. [#E:708.2]

706.2a. Eine automatische Karte kann nicht erneut ausgelöst werden, falls sie bereits einmal ausgelöst wurde, selbst wenn ihre **[Ausgelöst]**-Bedingung erneut erfüllt ist. [#E:708.2a]

706.3. Ausgelöste Karten mit **[Ausgelöst]** werden wie andere Sprüche ausgespielt, aber entsprechend zum nächsten Zeitpunkt, zu dem automatische Fähigkeiten der Kette hinzugefügt werden (in Schritt 2 der Prioritätssequenz, anstelle von Schritt 3 wie andere Sprüche). [#E:708.3]

706.3a. Falls aus irgendwelchen Gründen die Karte dann nicht ausgespielt werden kann, ist sie auf den Friedhof des Besitzers zu legen. [#E:708.3a]

706.4. Zum Ausspielen einer Karte mit **[Ausgelöst]** können außerdem im Rahmen der **[Ausgelöst]**-Bedingung vor dem Doppelpunkt zusätzliche Kosten in Form von bestimmten Handlungen anfallen. Falls die Karte aus einer anderen Zone als der Vorbereitungszone ausgespielt werden soll, sind außerdem die Kosten der Karte

normal zu bezahlen. Solange nichts anderes im Kartentext angegeben ist, können Karten mit **[Ausgelöst]** nur aus der Hand oder der Vorbereitungszone ausgespielt werden. [#E:708.4]

706.5. Karten mit **[Ausgelöst]** in der Vorbereitungszone können nicht in demselben Spielzug ausgespielt oder zum Auslösen vorgezeigt werden, wenn ihre Auslösebedingung erfüllt ist, in dem sie in die Vorbereitungszone gelegt wurden. [#E:708.5]

706.6. Wenn eine Karte mit **[Ausgelöst]** in der Kettenzone abgewickelt wird, ist der Kartentext nach dem Doppelpunkt oder >>> des **[Ausgelöst]**-Kartentextes anzuwenden und anschließend wird die Karte auf den Friedhof des Besitzers gelegt. [#E:708.6]

707. Eine Karte mit [Schnellzauber] ausspielen

707.1. Der Spieler mit Priorität darf eine Karte mit **[Schnellzauber]** ausspielen. [#E:709.1]

707.2. Der Spieler bestimmt eine Karte mit **[Schnellzauber]**, legt sie in die Kettenzone, bezahlt ihre Kosten und spielt sie aus. Solange kein anderer Effekt es explizit erlaubt, dürfen Karten mit **[Schnellzauber]** nur aus der Hand ausgespielt werden. [#E:709.2]

707.3. Die Regeln für das Ausspielen und Abwickeln von Karten mit **[Schnellzauber]** hängen jeweils vom Kartentyp ab. [#E:709.3]

707.3a. Insignien, Resonatoren und Zusätze folgen – abgesehen vom Timing – den Regeln aus <704. Eine Insignie, einen Resonator oder einen Zusatz ausspielen>. [#E:709.3a]

707.3b. Sprüche folgen – abgesehen vom Timing – den Regeln aus <710. Einen Spruch ohne **[Ausgelöst]** ausspielen>. [#E:709.3b]

707.3c. Runen folgen – abgesehen vom Timing – den Regeln aus <709. Eine Rune ausspielen>. [#E709.3c]

708. Eine Rune ausspielen

708.1. Der aktive Spieler darf in seiner Hauptphasenzeit eine Rune aus seiner Runenzone ausspielen, falls sein Herrscher oder Vollstrecker **[Herrschermacht]** hat. Für das Timing von Runen mit **[Schnellzauber]** siehe <707. Eine Karte mit **[Schnellzauber]** ausspielen> [#E:711.1]

708.2. Der Spieler wählt eine verdeckte Rune in seiner Runenzone, deren Herrschermachtkosten die verbliebene Herrschermacht des Spielers nicht überschreiten, deckt sie auf, kopiert sie, legt sie als Pseudokarte in die Kettenzone, bezahlt ihre Kosten und spielt sie aus.
Solange nichts anderes im Kartentext steht, dürfen Spieler nur verdeckte Runen aus ihrer Runenzone ausspielen. [#E:711.2]

708.2a. „Verbliebene Herrschermacht“ ist definiert als „der aufgedruckte **[Herrschermacht]**-Wert des Herrschers oder Vollstreckers minus der Summe der Herrschermachtkosten aller aufgedeckten Runen in der Runenzone des Spielers.“ [#E:711.2a]

708.3. Wenn eine Rune in der Kettenzone erfolgreich abgewickelt wurde, sind alle im Kartentext aufgeführten Anweisungen in der angegebenen Reihenfolge auszuführen und die Pseudokarte anschließend aus der Kettenzone zu entfernen, woraufhin sie aufhört zu existieren. [#E:711.3]

708.4. Alle hier aufgeführten Regeln gelten auch für das Ausspielen von Spruch/Rune-Karten aus einer Runenzone. [#E.711.4]

709. Eine Transzendierung durchführen

709.1. Dies ist keine Aktion, die der Spieler mit Priorität eigenständig durchführen kann, während er Priorität hat. Stattdessen darf er eine Transzendierung durchführen, während er einen Spruch oder eine Fähigkeit abwickelt, welche eine Transzendierung ermöglicht, jedoch nur, falls alle Bedingungen für die Transzendierung erfüllt sind. [#E:714.1.]

709.1a. Der Spieler benötigt zum Erfüllen der Bedingungen für die Transzendierung die folgenden Karten: als gewähltes Ziel einen Resonator auf dem Spielfeld, den er kontrolliert; dazu einen Vollstrecker ohne Herrscherseite, den er außerhalb des Spiels besitzt und der mindestens zwei aufgedruckte Eigenschaften mit dem gewählten Ziel gemeinsam hat; und schließlich noch einen Herrscher oder Vollstrecker mit einer Eigenschaft gemäß Kartentext des Spruchs oder der Fähigkeit zur Transzendierung. [#E:714.1a.]

709.1b. Spieler können keine Transzendierung mit einem befehligten Vollstrecker durchführen. [#E:714.1b.]

709.1c. Spieler können keine Transzendierung mit einem astralen Herrscher durchführen. [#E:714.1c.]

709.2. Eine Transzendierung in der Kettenzone ist weder ein Zauber noch eine Fähigkeit, sondern Teil des Spruchs oder der Fähigkeit, mit dem oder der die Transzendierung durchgeführt werden soll. Jegliche Effekte, die Zauber oder Fähigkeiten betreffen, betreffen daher keine Transzendierungen, aber können natürlich den Spruch oder die Fähigkeit selbst betreffen. [#E:714.2.]

709.3. Diese Aktion wird sofort nach dem Durchführen abgewickelt, und zwar wie folgt. [#E:714.3.]

709.3a. Falls sich der betreffende Vollstrecker ohne Herrscherseite aufgedeckt außerhalb des Spiels befindet, sich der angezielte Resonator auf dem Spielfeld befindet, und zwar unter der Kontrolle des Spielers, der die Transzendierung durchführt, und beide Karten mindestens zwei aufgedruckte Eigenschaften gemeinsam haben, so stapelt der Spieler den gewählten Resonator unter den Herrscher oder Vollstrecker, der im Kartentext von Spruch oder Fähigkeit als derjenige aufgeführt ist, dessen Transzendierung durchgeführt werden soll, und stapelt anschließend den Vollstrecker ohne Herrscherseite von außerhalb des Spiels auf den transzendierenden Herrscher oder Vollstrecker. Auf diese Weise ist es möglich, dass ein Vollstrecker während der Durchführung einer Transzendierung vorübergehend in der Herrscherzone liegt. Das ist explizit gestattet und ändert sich bereits im nächsten Schritt, also noch vor erfolgreicher Durchführung der Transzendierung. [#E:714.3a.]

709.3b. Falls sich der Stapel in der Herrscherzone befindet, so wird er erholt aus der Herrscherzone auf das Spielfeld gelegt. [#E:714.3b.]

709.3c. Falls sich der Stapel auf dem Spielfeld befindet, übernimmt er die Ausrichtung des Vollstreckers auf dem Spielfeld, dessen Transzendierung durchgeführt wurde. [#E:714.3c]

709.4. Jeder Spieler darf pro Spielzug immer nur einen Kontraktprozess durchführen und auch nur dann, wenn er noch Urteil in diesem Spielzug gesprochen hat. [#E:714.4]

710. Einen Befehl zur Revolution geben

710.1. Der Spieler mit Priorität darf einen Befehl zur Revolution geben, vorausgesetzt, der jeweilige Herrscher hat mindestens eine **[Befehl zur Revolution]**-Fähigkeit, befindet sich erholt in der Herrscherzone während der Spieler einen Resonator-Zauber

ausspielt, und in diesem Spielzug hat der Spieler noch keinen Befehl zur Revolution gegeben. [#E:712.1]

710.2. Der Spieler führt alle Aktionen, die nach **[Befehl zur Revolution]** aufgeführt sind, durch. Anschließend erhält der Resonator-Zauber „Spieler können an diese Karte nicht anketten. Diese Karte kann nicht neutralisiert oder in eine andere Zone als das Spielfeld bewegt werden.“ und wird der Kettenzone hinzugefügt. [#E:712.2]

710.2a. Falls dort Willen-Symbole aufgeführt sind, so geben diese den Willen an, der als Kosten zu bezahlen sind, um den Befehl zur Revolution zu geben. [#E:712.2a]

710.2b. Falls dort Bedingungen aufgeführt sind, so müssen diese allesamt erfüllt sein, um den Befehl zur Revolution geben zu können. [#E:712.2b]

710.2c. Ein Befehl zur Revolution in der Kettenzone zählt weder als Fähigkeit noch als Zauber, sondern ist Teil des Resonator-Zaubers, den er befehligt. Daher wird er auch nicht von Effekten betroffen, die sich auf Fähigkeiten oder Zauber beziehen, aber bestimmte Effekte, die sich auf Zauber beziehen, können den befehligten Resonator-Zauber betreffen. Allerdings haben Ersatzeffekte, welche das Abwickeln des befehligten Resonator-Zaubers durch eine Bewegung in einen anderen Bereich (also eine Zone des Spiels oder nach „außerhalb des Spiels“) ersetzen oder die das Legen des befehligten Resonators als Vollstrecker auf Spielfeld ersetzen, keinerlei Auswirkungen und können nicht verhindern, dass der befehligte Resonator als Vollstrecker auf das Spielfeld gelegt wird. [#E:712.2d]

710.3. Wenn ein befehligter Resonator-Zauber erfolgreich im Rahmen der Kette abgewickelt wird, führt der betreffende Spieler Folgendes durch: [#E:705.3]

710.3a. Falls der Befehl zur Revolution eines Herrschers in einer Herrscherzone gegeben wurde, legt der Spieler, der den Befehl gegeben hat, seinen Herrscher mit sichtbarer Manifestation-Seite unter seiner Kontrolle in seine Befehlzone. [#E:712.3a]

710.3b. Der befehligte Resonator wird zu einem Vollstrecker mit Ausspielkosten und ist kein Resonator mehr. Er wird als Vollstrecker auf das Spielfeld gelegt. Falls sich der Kartentext der diese Karte befehligenden Manifestation auf „die befehligte Karte“ oder „diese befehligte Karte“ bezieht, dann bezieht sie sich auf die damit befehligte Karte. Die durch die Manifestation erhaltenen Fähigkeiten und der Kartentyp Vollstrecker können von der befehligten Karte in keiner Weise entfernt oder verloren werden. [#E:712.3b]

711. Einen Kampf beginnen

711.1. Der aktive Spieler darf in seiner Hauptphasenzeit einen Kampf beginnen. Siehe 【800. Der Kampf】 für nähere Informationen. [#E:704.1]

711.2. Das Beginnen eines Kampfes findet außerhalb der Kette statt. [#E:704.2]

712. Einen Spruch ohne [Ausgelöst] ausspielen

712.1. Der aktive Spieler darf in seiner Hauptphasenzeit einen Spruch ohne **[Ausgelöst]** ausspielen. Hat der Spruch **[Schnellzauber]**, dann darf er auch außerhalb der Hauptphasenzeit ausgespielt werden. [#E:703.1]

712.2. Der Spieler bestimmt eine Spruch-Karte ohne **[Ausgelöst]**, legt sie in die Kettenzone, bezahlt ihre Kosten und spielt sie aus. Solange kein anderer Effekt es explizit erlaubt, dürfen Spruch-Karten nur aus der Hand ausgespielt werden. [#E:703.2]

712.3. Wenn eine Spruch-Karte in der Kettenzone erfolgreich abgewickelt wurde, sind alle im Kartentext aufgeführten Anweisungen in der angegebenen Reihenfolge auszuführen und die Karte anschließend auf den Friedhof des Besitzers zu legen. [#E:703.3]

712.4. Diese Regeln gelten auch für Spruch/Rune-Karten, die aus einer anderen Zone als der Runenzone ausgespielt werden. [#E:703.4]

713. Einen Zauberstein herbeirufen

713.1. In seiner Hauptphasenzeit kann der Aktive Spieler, falls er in diesem Spielzug noch keinen Zauberstein herbeigerufen und auch noch kein Urteil gesprochen hat, einen erholten Herrscher oder Vollstrecker, den er kontrolliert, erschöpfen, um die oberste Karte seines Zaubersteindecks unter seiner Kontrolle auf das Spielfeld zu legen. Dieser Vorgang wird als „einen Zauberstein herbeirufen“ bezeichnet und er findet außerhalb der Kette statt, daher kann auch nicht daran angekettet werden.

713.2. Falls ein Effekt einem Spieler erlaubt, einen Zauberstein herbeizurufen, ohne dafür seinen Herrscher oder Vollstrecker zu erschöpfen, so muss der Herrscher oder Vollstrecker dafür trotzdem erholt sein, es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dem Spieler, auch dann einen Zauberstein herbeizurufen, wenn sein Herrscher oder Vollstrecker bereits erschöpft ist.

714. Passen

714.1. Der Spieler mit Priorität darf natürlich auch passen, d. h. er verzichtet auf seine Aktion.

714.2. In einer ganz bestimmten Situation darf der Spieler mit Priorität jedoch nicht passen: wenn er sich als aktiver Spieler in einer Hauptphase befindet, die Kette leer ist, gerade kein Kampf stattfindet und er einen Vollstrecker oder Resonator kontrolliert, der angreifen muss und auch legal angreifen kann. Treffen alle diese Kriterien gemeinsam zu, darf er nicht passen, sondern muss einen Kampf beginnen. (Andere Aktionen als Passen sind jedoch zulässig.)
„Legal angreifen können“ bedeutet dabei, alle folgenden Kriterien zu erfüllen:

714.2a. Der Spieler hat die betreffende Karte bereits seit Beginn des Spielzugs kontrolliert und/oder sie hat **[Schnelligkeit]** oder **[Angriffslust]**.

714.2b. Die betreffende Karte ist erholt.

714.2c. Es gibt ein legales Angriffsziel für die Karte, d.h. der Spieler kann einen Gegner oder einen erschöpften Vollstrecker oder Resonator, den der Gegner kontrolliert, als Angriffsziel bestimmen.

714.2d. Es gibt keinen Effekt, der das Angreifen der Karte verhindert.

714.2e. Es sind keine freiwilligen Aktionen des aktiven Spielers notwendig, um den Angriff der Karte zu ermöglichen.

715. Unter Kontrakt nehmen

715.1. Dies ist keine Aktion, die der Spieler mit Priorität eigenständig durchführen kann, während er Priorität hat. Stattdessen darf er einen bestimmten Herrscher unter Kontrakt nehmen, während er einen Kontrakt-Spruch oder die Aktivierte Fähigkeit einer Kontrakt-Insignie abwickelt, jedoch nur, falls dessen Kontraktbedingungen erfüllt sind. Dies wird auch Kontraktprozess genannt.

715.1a. Ein Spieler darf einen bestimmten Herrscher selbst dann unter Kontrakt nehmen, wenn der Herrscher erschöpft ist.

715.1b. Ein Spieler darf einen bestimmten Herrscher selbst dann unter Kontrakt nehmen, wenn er im laufenden Spielzug bereits einen Zauberstein herbeigerufen hat.

715.1c. Ein Spieler darf einen bestimmten Herrscher nur dann unter Kontrakt nehmen, falls alle im Text des Kontrakt-Spruchs aufgeführten Kontraktbedingungen erfüllt sind.

715.2. Ein Kontraktprozess eines Kontrakt-Spruchs in der Kettenzone ist weder ein Zauber noch eine Fähigkeit, sondern Teil des Kontrakt-Spruchs, mit dem ein Herrscher unter Kontrakt genommen wird. Jegliche Effekte, die Zauber oder Fähigkeiten betreffen, betreffen daher keine Kontraktprozesse, aber können natürlich den Kontrakt-Spruch selbst betreffen.

715.3. Diese Aktion wird sofort nach dem Durchführen abgewickelt, und zwar wie folgt.

715.3a. Falls sich der betreffende Herrscher in der Herrscherzone des Spielers befindet, dreht dieser ihn auf die (rote) Rückseite. Dieser Herrscher zählt ab jetzt als „unter Kontrakt“ und verliert jegliche anderen Informationen (wie Name, Attribute oder Kartentext).

715.3b. Falls es sich um den Kontraktprozess eines Kontrakt-Spruchs handelt, wickelt der Spieler den Kontrakt-Spruch vollständig ab und dreht ihn auf die Vollstreckerseite. Er wird als erholter Vollstrecker auf das Spielfeld gelegt, selbst falls der Kontrakt-Spruch mittels **[Überbleibsel]** aus dem Friedhof ausgespielt wurde, und erhält alle Zählmarker, die auf dem dazu gehörigen Herrscher unter Kontrakt liegen.

715.3c. Falls es sich um den Kontraktprozess einer Kontrakt-Insignie handelt, dreht der Spieler die Insignie auf ihre Vollstreckerseite, ohne die Karte vom Spielfeld zu entfernen. Anschließend legt der Spieler den Vollstrecker erholt auf das Spielfeld, was dessen **[Ankunft]**-Fähigkeit und ähnliche automatische Fähigkeiten auslöst. Der Vollstrecker zählt nicht als dieselbe Karte wie die Insignie, daher werden keinerlei Zählmarken oder andauernde Effekte von der Insignie übernommen und ohne **[Schnelligkeit]** kann der Vollstrecker im laufenden Spielzug auch nicht angreifen usw.
Der Vollstrecker erhält alle Zählmarken, die auf dem dazu gehörigen Herrscher unter Kontrakt liegen.

715.4. Jeder Spieler darf pro Spielzug immer nur einen Kontraktprozess pro Spielzug durchführen.

800. Der Kampf

801. Allgemeines

801.1. In seiner Hauptphase kann der aktive Spieler mit einem Vollstrecker oder Resonator, den er kontrolliert, einen Kampf beginnen. Dafür sind die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchzuführen:

802. Schritt 1: Beginn des Kampfes

802.1. Ausgelöste automatische Fähigkeiten mit den Formulierungen „zu Beginn des Kampfes“ werden hier ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

802.2. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

803. Schritt 2: Angreifer deklarieren

803.1. Ausgelöste automatische Fähigkeiten mit der Formulierung „zu Beginn des Angreifer-deklarieren-Schrittes“ werden hier ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

803.2. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

803.3. Der aktive Spieler muss sich für einen Angriff entscheiden, falls ein Effekt ihn dazu zwingt. Andernfalls entscheidet der aktive Spieler hier, ob er angreift oder darauf verzichtet. Falls er darauf verzichtet, endet dieser Kampf und es wird direkt zum Schritt Ende des Kampfes übergegangen. Falls er sich zum Angriff entscheidet, muss der Spieler für die beiden folgenden Punkte jeweils eines bestimmen:

803.3a. Einen erholten Vollstrecker oder Resonator mit ATK und DEF, der sich seit Beginn seines Spielzugs ununterbrochen unter seiner Kontrolle auf dem Spielfeld befunden hat oder der **[Schnelligkeit]** oder **[Angriffslust]** hat. Falls er Vollstrecker oder Resonatoren kontrolliert, die angreifen müssen, so muss er einen davon bestimmen.

803.3b. Ein Angriffsziel, und zwar entweder einen gegnerischen Spieler, einen erschöpften Vollstrecker oder Resonator mit ATK und DEF, den ein Gegner auf dem Spielfeld kontrolliert, oder eine andere Karte, die aufgrund von Effekten ein legales Angriffsziel darstellt.

803.4. Damit ein Angriff stattfinden kann, muss der Spieler beides legal wählen. Falls er aus irgendeinem Grund etwas davon nicht wählen kann, so kann er nicht angreifen und muss verzichten.

803.5. Der als Angreifer bestimmte Vollstrecker oder Resonator wird erschöpft. Falls zusätzliche Handlungen erforderlich sind, damit der Angriff stattfinden kann, sind sie genau jetzt durchzuführen. Falls der Spieler das aber nicht kann, so wird der Spielverlauf rückgängig gemacht bis zu der Stelle in diesem Schritt, an der der Spieler entscheidet, ob er angreift oder verzichtet.
Sollte aber alles normal verlaufen sein, dann zählt der gewählte Vollstrecker oder Resonator ab sofort als angreifender Vollstrecker oder Resonator. Er gilt allerdings noch nicht als „kämpfend“. denn dies ist erst ab [804.5] der Fall, was beispielsweise für Karten wie „Zero, Meisterin der Zauberschwerts“ relevant ist.
Dadurch werden eventuelle ausgelöste automatische Fähigkeiten mit der Formulierung „Wenn diese Karte angreift…“ ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

Beispiel: „Immer wenn diese Karte angreift => Sie fügt einem Resonator deiner Wahl 700 Schaden zu, falls der ATK dieser Karte mindestens 1000 ist.

803.5a. In diesem Kampf zählt der angreifende Vollstrecker oder Resonator nicht mehr als angreifender Vollstrecker oder Resonator, sobald er kein Vollstrecker oder Resonator mehr ist, zu einem illegalen Angreifer wird, weil ein Vollstrecker oder Resonator ohne **[Schnelligkeit]** oder **[Angriffslust]** in diesem Kampf auf ihn gestapelt wurde, seinen ATK und/oder DEF verliert, in eine Nicht-Spielfeld-Zone bewegt wird oder den Beherrscher wechselt.

803.6. Falls der Gegner des aktiven Spielers in diesem Kampf bisher keine Zauber ausgespielt oder Fähigkeiten aktiviert hat und der aktive Spieler auf den Angriff verzichtet, so darf der aktive Spieler in diesem Spielzug keinen weiteren Kampf mehr beginnen.

803.7. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

804. Schritt 3: Blocker deklarieren

804.1. Ausgelöste automatische Fähigkeiten mit der Formulierung „zu Beginn des Blocker-deklarieren-Schrittes“ werden hier ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

804.2. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

804.3. Falls es einen angreifenden Vollstrecker oder Resonator gibt, entscheidet der nicht-aktive Spieler, ob er blockt oder darauf verzichtet. Falls er blockt, muss er einen erholten Vollstrecker oder Resonator, den er kontrolliert und der die angreifende Karte blocken kann, bestimmen.

804.4. Zum Blocken erschöpft der nicht-aktive Spieler einen erholten Vollstrecker oder Resonator mit ATK und DEF, den er kontrolliert und der nicht gleichzeitig das Angriffsziel ist. Falls zusätzliche Handlungen erforderlich sind, damit das Blocken stattfinden kann, sind sie genau jetzt durchzuführen. Falls der Spieler das aber nicht kann, so wird der Spielverlauf rückgängig gemacht bis zu der Stelle in diesem Schritt, an der der Spieler entscheidet, ob er blockt oder verzichtet.
Sollte aber alles normal verlaufen sein, dann zählt der gewählte Vollstrecker oder Resonator ab sofort als blockender Vollstrecker oder Resonator und der angreifende Vollstrecker oder Resonator als geblockter Vollstrecker oder Resonator.
Dadurch werden eventuelle ausgelöste automatische Fähigkeiten mit den Formulierungen „Immer wenn diese Karte blockt…“ oder „Immer wenn diese Karte geblockt wird…“ ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

Beispiel: „Immer wenn diese Karte blockt oder geblockt wird => Sie erhält [+300/+300] bis zum Ende des Spielzugs.“ oder „Immer wenn diese Karte einen Resonator blockt oder von einem Resonator geblockt wird => Lege den Resonator unter das Deck des Besitzers.“

804.4a. In diesem Kampf zählt der blockende Vollstrecker oder Resonator nicht mehr als blockender Vollstrecker oder Resonator, sobald er kein Vollstrecker oder Resonator mehr ist, seinen ATK und/oder DEF verliert, in eine Nicht-Spielfeld-Zone bewegt wird oder den Beherrscher wechselt. Gleichzeitig zählt der geblockte Vollstrecker oder Resonator dann auch nicht mehr als geblockt.

804.5. Von jetzt an kämpft der angreifende Vollstrecker oder Resonator gegen einen anderen Vollstrecker oder Resonator.

804.5a. Falls es einen blockenden Vollstrecker oder Resonator in diesem Kampf gibt, kämpf der angreifende Vollstrecker oder Resonator gegen den blockenden Vollstrecker oder Resonator.

804.5b. Falls es keinen blockenden Vollstrecker oder Resonator gibt oder der blockende Vollstrecker oder Resonator kein blockender Vollstrecker oder Resonator mehr ist, bevor der angreifende Vollstrecker oder Resonator Kampfschaden zufügen kann, UND das Angriffsziel ein Vollstrecker oder Resonator ist, kämpft der angreifende Vollstrecker oder Resonator gegen das Angriffsziel.

804.6. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

805. Schritt 4: Erstschlag-Schadensverteilung

805.1. Falls es keinen angreifenden Vollstrecker oder Resonator mehr gibt, wird direkt zum Schritt Ende des Kampfes gesprungen.

805.2. Falls der angreifende Vollstrecker oder Resonator nicht **[Erstschlag]** hat, wird direkt zum Schritt Normale Schadensverteilung gesprungen. [#E:NV]

805.3. Falls der angreifende Vollstrecker oder Resonator **[Erstschlag]** hat, wird die folgende Kampfschadenprozedur durchgeführt. Der dort zugefügte Schaden ist Kampfschaden. [#E:805.2]

805.3a. Falls sein ATK größer als 0 ist, fügt der angreifende Vollstrecker oder Resonator Schaden in Höhe seines ATK zu. [#E:805.2a]

805.3a-i. Falls es einen blockenden Vollstrecker oder Resonator gibt, wird der Schaden entsprechend diesem zugefügt. [#E:805.2a-i]

805.3a-ii. Falls es keinen blockenden Vollstrecker oder Resonator gibt, wird der Schaden dem im Angreifer-deklarieren-Schritt bestimmten Angriffsziel zugefügt. [#E:805.2a-ii]

805.4. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält. [#E:805.3]

806. Schritt 5: Normale Schadensverteilung

806.1. Falls es keinen angreifenden Vollstrecker oder Resonator mehr gibt, wird direkt zum Schritt Ende des Kampfes gesprungen.

806.2. Es wird die folgende Kampfschadenprozedur durchgeführt. Der dort zugefügte Schaden ist Kampfschaden.

806.2a. Falls für den angreifenden Vollstrecker oder Resonator nicht bereits im Schritt Erstschlag-Schadensverteilung eine Kampfschadenprozedur durchgeführt wurde und sein ATK aktuell größer als 0 ist, wird jetzt der Schaden ermittelt (aber erst in 806.2c zugefügt), den er im Rahmen dieser Kampfschadenprozedur zufügen wird: er wird Schaden in Höhe seines ATK zufügen.

806.2a-i. Falls es einen blockenden Vollstrecker oder Resonator gibt, wird der ermittelte Schaden diesem in 806.2c zugefügt werden.

806.2a-ii. Falls es keinen blockenden Vollstrecker oder Resonator gibt, wird der ermittelte Schaden dem im Angreifer-deklarieren-Schritt bestimmten Angriffsziel in 806.2c zugefügt werden.

806.2b. Falls es einen blockenden Vollstrecker oder Resonator gibt bzw. falls es keinen blockenden Vollstrecker oder Resonator gibt und das Angriffsziel ein Vollstrecker oder Resonator ist und dessen ATK aktuell größer als 0 ist, wird jetzt der Schaden ermittelt (aber erst in 806.2c zugefügt), den er dem Angreifer

im Rahmen dieser Kampfschadenprozedur zufügen wird: er wird Schaden in Höhe seines ATK zufügen.

806.2c. Jetzt wird der jeweils in 806.2a und 806.2b ermittelte Schaden gleichzeitig zugefügt.

806.3. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

807. Schritt 6: Ende des Kampfes

807.1. Ausgelöste automatische Fähigkeiten mit der Formulierung „am Ende des Kampfes“ werden hier ausgelöst, aber erst in der folgenden Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt.

807.2. Es wird eine Prioritätssequenz begonnen, in deren Verlauf der aktive Spieler Priorität erhält.

807.3. Als finaler Schritt werden die folgenden Aktionen durchgeführt:

807.3a. Alle andauernden Effekte, die „während des Kampfes“ oder „bis zum Ende des Kampfes“ andauern, enden jetzt.

807.3b. Zum Abschluss dieses Schrittes werden Regelprüfungen durchgeführt. Falls diese erfolgreich sind und/oder automatische Fähigkeiten ausgelöst wurden, wird eine komplette Prioritätssequenz durchgeführt und anschließend der komplette finale Schritt wiederholt.
Andernfalls endet der finale Schritt.

807.4. Angreifende und blockende Vollstrecker und Resonatoren sind jetzt keine angreifenden und blockenden Vollstrecker und Resonatoren mehr, der Kampf endet.

900. Karten und Fähigkeiten

901. Fähigkeiten und Effekte

901.1. Fähigkeiten sind der spielrelevante Kartentext in der Textbox der Karten. Man unterscheidet dabei zwischen „dauerhaften Fähigkeiten“, „Aktivierten Fähigkeiten“ und „automatischen Fähigkeiten“.

901.1a. Aktivierte Fähigkeiten sind Fähigkeiten mit dem Textaufbau „<Kosten>:<Effekt>“. Der Beherrscher der Fähigkeit kann sie zu jedem Zeitpunkt aktivieren, zu dem dies zulässig ist, durch vollständiges Bezahlen der Aktivierungskosten.

901.1b. Automatische Fähigkeiten sind Fähigkeiten mit dem Textaufbau „<Bedingung> => <Effekt>“. Sobald diese Fähigkeiten ausgelöst wurden, werden sie in der nächsten Prioritätssequenz nach dem Auslösen aktiviert und der Kette hinzugefügt.

901.1c. Dauerhafte Fähigkeiten sind Fähigkeiten mit dem Textaufbau „<Effekt>“. Die Effekte von dauerhaften Fähigkeiten wirken, solange die jeweiligen Fähigkeiten aktiv sind.

901.1d. Einige Fähigkeiten haben Fähigkeitsnamen, die mit < > im Kartentext markiert werden, so wie z. B. „<Teeparty-Wahnsinn>“. Falls zwei solcher Fähigkeiten denselben Fähigkeitsnamen haben, werden sie als dieselbe Fähigkeit betrachtet. Falls sie etwas auf einen Fähigkeitsnamen beziehen sollte, so ist damit eine Fähigkeit mit diesem Fähigkeitsnamen gemeint.

901.1e. Falls sich ein Kartentext auf eine „<Information>-Fähigkeit“ bezieht, dann bezieht er sich auf „die Fähigkeit einer Karte mit dieser <Information>“.

Beispiel: „Finsternis-Fähigkeit“ bedeutet „Fähigkeit einer Finsternis-Karte“.

901.2. Als Effekt bezeichnet man die jeweiligen Regelprozesse von Fähigkeiten, so wie sie durch den Kartentext beschrieben werden. Es werden drei Typen von Effekten unterschieden, abhängig von der Art ihrer Anwendung: „einmalige Effekte“, „andauernde Effekte“ und „Ersatzeffekte“.

901.2a. Ein einmaliger Effekt ist ein Effekt, der einmalig etwas macht und danach beendet ist.

Beispiel: „Ziehe eine Karte.“

901.2b. Ein andauernder Effekt wirkt für eine bestimmte feste Dauer oder, falls keine Dauer angegeben ist, entweder solange die dazu gehörige dauerhafte Fähigkeit aktiv ist oder im Falle von Aktivierten Fähigkeiten (wie z. B. *Göttergabe* <*Walpurgisnacht*>) bis zum Ende des Spiels.

Beispiel: „Ein Resonator deiner Wahl erhält [+500/+500] bis zum Ende des Spielzugs.“ oder „Märchen-Resonatoren, die du kontrollierst, erhalten [+200/+200].“

901.2c. Ein Ersatzeffekt ist ein Effekt, der eine bestimmte Handlung, die durchgeführt werden soll, durch eine andere Handlung ersetzt, die anstelle der ursprünglichen Handlung durchgeführt wird.

Beispiel: „Falls einer „Herzkönigin“, die du kontrollierst, Schaden zugefügt würde, wird er stattdessen dieser Karte zugefügt.“

901.2d. Falls sich ein Kartentext auf einen „<Information>-Effekt“ bezieht, dann bezieht er sich auf „einen Effekt, den eine Fähigkeit einer Karte mit dieser <Information> generiert hat“.

Beispiel: „Finsternis-Effekt“ bedeutet „Effekt, der von einer Fähigkeit einer Finsternis-Karte generiert wurde“.

902. Aktive Fähigkeiten

902.1. Eine Fähigkeit kann aktiviert werden oder ihren Effekt entfalten, solange sie aktiv ist. Falls nichts anderes im Kartentext angegeben ist, sind Fähigkeiten aktiv, solange sich die jeweilige Karte wie im Folgenden beschrieben in einer bestimmten Zone befindet:

902.1a. Fähigkeiten von Vollstreckern, Resonatoren, Zusätzen, Insignien und Zaubersteinen sind aktiv, solange sich die jeweilige Karte auf dem Spielfeld befindet.

902.1b. Fähigkeiten von Herrschern und Unterherrschern sind aktiv, solange sich die jeweilige Karte in einer Herrscherzone befindet.

902.1c. Fähigkeiten von Regelerweiterungen sind aktiv, solange sich die jeweilige Karte in einer Regelerweiterungszone befindet.

902.2. Falls eine Fähigkeit in ihrem Kartentext erwähnt, dass sie in einer anderen Zone zur Verfügung steht, so ist die Fähigkeit in der dort erwähnten Zone aktiv.

903. Ausspielen und Aktivieren

903.1. Karten werden ausgespielt und nach erfolgreichem Abwickeln in eine bestimmte Zone gelegt. Aktivierte und automatische Fähigkeiten werden aktiviert und dann abgewickelt.

903.2. Karten und Fähigkeiten werden wie folgt ausgespielt bzw. aktiviert:

903.2a. Der betreffende Spieler sagt an, dass er eine Karte ausspielen oder eine Fähigkeit aktivieren möchte.
Falls die Karte sich verdeckt in einer Vorbereitungszone befindet, wird sie jetzt aufgedeckt.

903.2b. Falls die auszuspielende Karte **[Wandlung]** hat, bestimmt der Spieler jetzt, welche Seite der Karte ausgespielt werden soll.

903.2c. Falls die auszuspielende Karte eine Alternativkarte ist, bestimmt der Spieler jetzt, welcher Teil der Karte ausgespielt werden soll. Dabei wird überprüft, ob der gewählte Teil ausgespielt werden darf oder nicht (siehe 1307.3a). Darf der gewählte Teil ausgespielt werden, so hat die Karte anschließend nur noch die Informationen des auszuspielenden Teils.

903.2d. Falls die auszuspielende Karte ein Resonator ist, bestimmt der Spieler jetzt, ob die Karte befehligt werden soll oder nicht. Falls er sich dafür entscheidet, zählt die Karte ab diesem Zeitpunkt als „befehligt“, z.B. für **[Revolution].** (siehe auch 1107. **[Befehl zur Revolution]**.

903.2e. Falls die auszuspielende Karte **[Erweckung]** hat, bestimmt der Spieler jetzt, ob die Karte erweckt wird oder nicht. (siehe auch 1109. **[Erweckung]**) Falls die Karte erweckt wird, so ist jetzt ihr Effekttext entsprechend zu aktualisieren (siehe 1114.4).

903.2f. Falls die auszuspielende Karte **[Solarisierung]** hat, bestimmt der Spieler jetzt, ob die Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt wird oder nicht. (siehe auch 1149. **[Solarisierung]**. Falls die Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt wird, so ist jetzt ihr Effekttext entsprechend zu aktualisieren (siehe 1149.4). [#E:NV]

903.2g. Wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, wird die Karte in die Kettenzone gelegt. Wenn ein Spieler eine Fähigkeit aktiviert, wird die Fähigkeit als Pseudokarte in die Kettenzone gelegt.

903.2g-i. Falls eine Karte vor dem Ausspielen einen andauernden Effekt erhalten haben sollte, der abhängig ist von ihrer Anwesenheit in einer bestimmten Zone (Beispiel: „Karten in deiner Hand erhalten <Effekt>“),

dann behält die Karte diesen andauernden Effekt auch in der Kettenzone und verliert ihn erst dann, wenn sie die Kettenzone verlässt.

903.2h. Falls der Kartentext die Formulierung „wähle <Anzahl> Effekt(e)“ enthält, wählt der Spieler jetzt die jeweilige Anzahl an Optionen im Kartentext aus, wobei keine Option mehrfach gewählt werden darf.
Jede Option ist dabei durch Semikolon abgetrennt. Nicht gewählte Optionen werden jetzt so behandelt, als würden sie im Kartentext nicht mehr existieren.
Falls die Anzahl der zu wählenden Optionen durch einen variablen Wert definiert sein sollte, dargestellt durch „X“, „Y“ oder „Z“, so bestimmt der Spieler zuerst den Wert für „X“, „Y“ und/oder „Z“ und wählt danach die Optionen.

903.2i. Falls die Karte oder Fähigkeit im Kartentext einen variablen Wert, dargestellt durch „X“, „Y“ und/oder „Z“, haben sollte und dieser Wert nicht durch Kartentext oder Spielregeln definiert wird, bestimmt der Spieler jetzt den Wert für „X“, „Y“ und/oder „Z“.
Falls die Karte oder Fähigkeit im Kartentext einen variablen Wert, dargestellt durch „X“, „Y“ und/oder „Z“, haben sollte und dieser Wert durch Kartentext oder Spielregeln definiert wird, bestimmt der Spieler nur in den folgenden Ausnahmefällen jetzt den Wert für „X“, „Y“ und/oder „Z“:

- falls dadurch die Kosten der Karte oder Fähigkeit modifiziert werden.

- falls dadurch die Anzahl der Ziele der Karte oder Fähigkeit definiert werden.

- falls dadurch die Zielbedingungen der Karte oder Fähigkeit definiert werden. (Allerdings wird in diesem Ausnahmefall der Wert für „X“, „Y“ und/oder „Z“ erneut beim Abwickeln der Karte oder Fähigkeit definiert, um zu überprüfen, ob das Ziel oder die Ziele noch legal sind!)

- falls bei Effekten, die mehrere Ziele betreffen und dabei nicht jedes Ziel exakt gleich betreffen, definiert werden muss, welches Ziel in welchem Umfang betroffen werden soll.

In allen anderen Fällen wird der Wert für „X“, „Y“ und/oder „Z“ dann erst bei der Abwicklung der Karte oder Fähigkeit bestimmt.

Beispiele: „Lege X Stärke-Zählmarken auf diese Karte, wobei X zehn minus der Anzahl der Stärke-Zählmarken auf dieser Karte entspricht.“
In diesem Beispiel wird der Wert für „X“ durch den Kartentext definiert, nämlich als „zehn minus der Anzahl der Stärke-Zählmarken auf dieser Karte“. Der Wert für „X“ definiert hier jedoch weder die Kosten der Fähigkeit noch die Anzahl ihrer Ziele und es handelt sich auch nicht um einen Effekt, der mehrere Ziele betrifft, daher wird hier der Wert für „X“ erst bei der Abwicklung der Karte bestimmt.

„Bestimme bis zu X Resonatoren deiner Wahl, wobei X der Anzahl der Wind-Zaubersteine, die du kontrollierst, entspricht.“
In diesem Beispiel wird der Wert für „X“ ebenfalls durch den Kartentext definiert, nämlich als „Anzahl der Wind-Zaubersteine, die du kontrollierst“, allerdings ist er hier für die (maximale) Anzahl der Ziele relevant und muss daher bereits in diesem Schritt des Ausspielens bestimmt werden.

„Zerstöre eine Insignie oder einen Zusatz deiner Wahl mit Gesamtkosten von X oder weniger, wobei X der Anzahl der Resonatoren ohne Attribut, die du kontrollierst, entspricht.“
In diesem Beispiel wird der Wert für „X“ ebenfalls durch den Kartentext definiert, nämlich als „Anzahl der Resonatoren ohne Attribut, die du kontrollierst“, allerdings ist er hier für die Zielbedingungen der Karte relevant und muss daher bereits in diesem Schritt des Ausspielens bestimmt werden.

Zielbedingungen werden auch stets bei der Abwicklung der Karte oder Fähigkeit noch einmal überprüft, daher wird bei der Abwicklung der Wert für „X“ und/oder „Y“ erneut definiert (und ggf. könnte das gewählte Ziel dann illegal werden.

„Ein Vollstrecker oder Resonator deiner Wahl, den du kontrollierst, kann in diesem Spielzug bis zu X mal angreifen.“
In diesem Beispiel wird der Wert für „X“ nicht durch den Kartentext definiert, sondern ergibt sich aus den Kosten der Karte, daher muss er bereits in diesem Schritt des Ausspielens bestimmt werden.

903.2i-i. Falls die Karte durch einen Effekt mit der Formulierung „ausspielen, ohne ihre Kosten zu bezahlen“ ausgespielt werden soll und weder Kartentext noch Spielregeln einen Zahlenwert für [X] vorgeben, dann kann für [X] nur Null gewählt werden. Gleichermaßen, falls durch Kartentext oder Fähigkeit die Kosten einer Karte oder Fähigkeit mit einer variablen Kostenkomponente (dargestellt durch „X“ oder „Y“) auf einen festen Wert gesetzt werden soll (Beispiel: „Du kannst in diesem Spielzug [2] bezahlen, um diese Karte auszuspielen.“), dann kann auch in diesem Fall für [X] nur Null gewählt werden.

903.2i-ii. Falls ein Vollstrecker auf das Spielfeld gelegt wird, der eine Fähigkeit mit einem variablen Wert „X“ hat, dieses „X“ aber nicht im Kartentext der Vollstreckerseite definiert wird und die Herrscherseite des Vollstreckers eine Urteilsfähigkeit mit einer variablen Kostenkomponente von [X] hat, so wird der für [X] auf der Herrscherseite gewählte Wert auch auf der Vollstreckerseite für das „X“ verwendet.

*Beispiel: Die Herrscherseite **Foliant der Finsternis** hat die Urteilskosten [X].*
*Die Vollstreckerseite **Die Lapis-Saga, Mär von Verderb** hat die automatische Fähigkeit „Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird => Du kannst einen Resonator mit «Willen der Verzweiflung» und Gesamtkosten von X oder weniger, den du besitzt, von außerhalb des Spiels auf das Spielfeld legen.“ Wurde für das X in den Urteilskosten beispielsweise [5] bezahlt, so wird dieser Wert dann auch für die automatische Fähigkeit auf der Vollstreckerseite verwendet, so dass ein Resonator mit Gesamtkosten von 5 oder weniger auf das Spielfeld gelegt werden kann.*

903.2i-iii. Falls eine Insignie, ein Resonator oder ein Zusatz mit generischen Kosten von [X] mit einer Ankunftfähigkeit auf das Spielfeld gelegt wird, welche X enthält und bei der X nicht im Kartentext definiert wird, so wird der für das [X] der variablen Kostenkomponente gewählte Wert auch für das X der Ankunftfähigkeit verwendet.

903.2j. Falls die Karte **[Fusion]** (Eigenschaft) hat und es ein legales Ziel dafür gibt, so wählt der Beherrscher jetzt, ob die Karte jetzt zu einem Zusatz wird oder nicht.
Falls für die Karte oder Fähigkeit Ziele notwendig sind (einschließlich des Ziels für einen **[Fusion]**-Zusatz]), so wählt der Beherrscher jetzt die erforderliche Anzahl legaler Ziele. Falls der Spieler nicht die erforderliche Anzahl legaler Ziele wählen kann, so kann die Karte oder Fähigkeit nicht ausgespielt bzw. aktiviert werden.
Falls für die Karte oder Fähigkeit mehr als ein Ziel gewählt werden muss oder kann, so sind dafür jeweils unterschiedliche Ziele zu wählen, die mehrfache Auswahl desselben Zieles ist nicht zulässig.

*Beispiel: Die Karte **Feuersturm-Wirbelwind** hat u.a. den Kartentext „Bestimme bis zu sechs Spieler, Vollstrecker und/oder Resonatoren als Ziel.“*
Falls ein Spieler für diese Karte mehr als ein Ziel wählen sollte, so darf er keines der Ziele mehrfach wählen, sondern muss jeweils unterschiedliche Ziele bestimmen.
Es ist somit NICHT zulässig, für jedes der sechs möglichen Ziele den Gegner zu wählen.

Falls die Karte oder Fähigkeit verschiedene Optionen hat, so sind auch nur für die gewählten Optionen Ziele zu bestimmen.

Falls die Karte oder Fähigkeit eine variable Anzahl Ziele hat, so wird zuerst diese Anzahl bestimmt, bevor die jeweiligen Ziele gewählt werden. Falls die Anzahl der Ziele vom Spielzustand vorgegeben wird, so wird diese Anzahl hier ermittelt und anschließend nicht neu ermittelt, selbst wenn sich der Spielzustand ändern sollte.

903.2j-i. Eine Karte oder Fähigkeit in der Kettenzone kann bei ihrer Zielwahl nicht sich selbst als ihr Ziel wählen, auch nicht durch die Wirkung bestimmter anderer Effekte.

903.2j-ii. Falls bei der Zielwahl ein legales Ziel bestimmte spezifische Karteninformationen aufweisen muss, so dürfen nur solche Karten als Ziel bestimmt werden, welche diese spezifischen Karteninformationen aufweisen und bei denen diese Karteninformationen zum Zeitpunkt der Zielwahl für alle Spieler offensichtlich (= öffentliche Informationen) sind. Dies ist nur dann der Fall, wenn die Karte sich offen in der betreffenden Zone befindet. [#E:903.2g-ii]

903.2j-iii. Jetzt steht die Anzahl der Ziele fest. Nach diesem Zeitpunkt kann die Anzahl der Ziele der Karte oder Fähigkeit nicht mehr verändert werden.

903.2k. Falls eine Karte oder Fähigkeit einen Effekt erzeugt, der mehrere Ziele betrifft und dabei jedes Ziel nicht exakt gleich betrifft, so ist jetzt zu entscheiden, welches Ziel auf welche Weise und in welchem Umfang betroffen werden soll.

Beispiel: „Bestimme zwei Resonatoren deiner Wahl. Zerstöre einen der gewählten Resonatoren und gib den anderen Resonator auf die Hand des Besitzers zurück.

903.2k-i. Falls es dabei möglich sein sollte, den gewählten Zielen Schaden in jeweils unterschiedlicher Höhe zuzuteilen, dann ist diese Zuteilung jetzt vorzunehmen, wobei jedem Ziel Schaden in Höhe einer positiven ganzen Zahl, die ein Vielfaches von 100 ist, zugeteilt werden muss. (Negativer Schaden oder null Schaden für ein oder mehrere Ziele ist dabei nicht zulässig.)

Falls etwas anderes als Schaden in jeweils unterschiedlicher Höhe zugeteilt werden soll, dann ist diese Zuteilung jetzt vorzunehmen, wobei jedem Ziel dann ein Wert in Höhe einer positiven ganzen Zahl, die ein Vielfaches von 1 ist, zugeteilt werden muss. (Null zählt dabei nicht als positive ganze Zahl.)

Beispiel: „Bestimme bis zu X Resonatoren deiner Wahl. Diese Karte fügt 1000 Schaden zu, beliebig verteilt auf die gewählten Resonatoren.“

903.2k-ii. Jetzt steht fest, welches Ziel auf welche Weise und in welchem Umfang betroffen werden soll. Nach diesem Zeitpunkt kann dies nicht mehr verändert werden.

903.2l. Falls eine Karte oder Fähigkeit etwas erfordert, das getan werden muss, um sie auszuspielen bzw. zu aktivieren (wie z. B. Kosten bezahlen), so sind jetzt Art und Umfang zu ermitteln.

903.2l-i. Falls es Effekte gibt, welche die Art der Kosten modifizieren, d. h. durch alternative Kosten ersetzen, sind diese zuerst anzuwenden.
Falls es Effekte gibt, welche es erlauben, die Kosten einer [Erweckung] durch alternative Kosten zu ersetzen, und dabei ein [X] in den Erweckungskosten ersetzt werden soll, so wird X daraufhin auf Null gesetzt, selbst wenn vorher (in 903.2g) für X ein anderer Wert gewählt wurde.

903.2l-ii. Falls es Effekte gibt, welche es erlauben, die Karte „auszuspielen, ohne ihre Kosten zu bezahlen“, dann werden jetzt die Kosten dieser Karte entfernt (siehe 203). Bei Aktivierten Fähigkeiten werden entsprechend die Aktivierungskosten, zu finden links vom Doppelpunkt, entfernt.

Falls es Effekte gibt, die besagen, dass „[0] anstelle der Kosten der Karte“ zu bezahlen sind oder bezahlt werden kann, dann werden jetzt die Kosten der Karte durch [0] ersetzt, falls erforderlich bzw. vom Spieler gewünscht.

903.2l-iii. Danach sind alle Effekte anzuwenden, welche die Kosten erhöhen. Jegliche Kosten erhöhende Effekte sind kumulativ.

903.2l-iv. Anschließend sind alle Effekte anzuwenden, welche die Kosten reduzieren. Der Spieler entscheidet dabei, welcher Teil der Kosten reduziert werden soll. Jegliche Kosten reduzierende Effekte sind kumulativ, aber falls die Kosten unter null sinken, werden sie als null betrachtet.

903.2l-v. Jetzt stehen die Kosten, im Kartentext auch „tatsächliche Kosten“ genannt, fest. Falls anschließend noch Effekte diese Kosten verändern wollen, so werden diese Effekte ignoriert.

903.2m. Danach sind die Kosten in beliebiger Reihenfolge (spezifische Kosten & generische Kosten) zu bezahlen. Kann der Spieler auch nur einen Teil der Kosten nicht bezahlen, so kann er die Karte nicht ausspielen bzw. die Fähigkeit nicht aktivieren. Falls ein Teil der Kosten durch einen Ersatzeffekt ersetzt wurde, so gilt dieser Teil entsprechend als bezahlt, es sei denn, es handelt sich um die Bewegung einer Karte, welche durch eine Bewegung der Karte in ihren Ursprungsbereich (eine Zone des Spiels oder „außerhalb des Spiels“) ersetzt wurde, so dass sich die Karte effektiv nicht bewegt. In diesem speziellen Fall kann dieser Teil der Kosten nicht bezahlt und die Karte nicht ausgespielt bzw. die Fähigkeit nicht aktiviert werden.

903.2m-i. Falls die Kosten aus mehreren unterschiedlichen Komponenten bestehen, sind diese unterschiedlichen Komponenten in sequenzieller Reihenfolge zu bezahlen, beginnend mit dem ersten Element.

903.2m-ii. Jegliche Aktionen, die durchgeführt werden, um die Kosten des Zaubers oder der Fähigkeit zu ersetzen, zu erhöhen oder zu reduzieren sind zwar Teil des Effekts der jeweiligen kostenmodifizierenden Fähigkeit, zählen für bestimmte andauernde Effekte, welche das Durchführen bestimmter Aktionen als Kosten verbieten, dennoch als Kosten und werden so untersagt.

Beispiel: Während ein dauerhafter Effekt mit dem Kartentext „Spieler können als Kosten keinerlei Karten aus ihrem Nirgendwo in eine andere Zone bewegen.“ aktiv ist, können Spieler keinerlei Kostenreduzierungseffekte wie „Während du diese Karte ausspielst, kannst du zwei Nicht-Zauberstein-Karten aus deinem Nirgendwo in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck legen. Falls du das machst, bezahlst du [2] weniger, um diese Karte auszuspielen.“, keinerlei Effekte für zusätzliche Kosten wie „Als zusätzliche Kosten, um diese Karte auszuspielen, kannst du X Karten aus deinem Nirgendwo auf deinen Friedhof legen.“ und keinerlei Effekte für alternative Kosten wie „Falls du einen {„Name“}-Herrscher oder -Vollstrecker kontrollierst, kannst du zwei Karten aus deinem Nirgendwo in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck legen, anstatt die Kosten dieser Karte zu bezahlen.“ verwenden.

*Falls du eine Karte ausspielst, die **[Überbleibsel]** hat und beim Ausspielen ihre Fähigkeit mit dem Kartentext „Während du diese Karte ausspielst, kannst du eine beliebige Anzahl Nicht-Gott-Bestie-Resonatoren aus deinem Friedhof aus dem Spiel entfernen. Du bezahlst für jede auf diese Weise aus dem Spiel entfernte Feuer- oder Wind-Karte oder weniger, um diese Karte auszuspielen.“ nutzt, dann löst dies eine eventuelle automatische Fähigkeit mit dem Kartentext „Immer wenn diese Karte von irgendwo durch den Effekt einer Karte mit **[Überbleibsel]** aus dem Spiel entfernt wird“, da die Karte ja durch den Effekt der Kostenreduzierungsfähigkeit aus dem Spiel entfernt wurde.*

903.2n. Jetzt zählen die Karten oder Fähigkeiten als „ausgespielt“ oder „aktiviert“. Zu diesem Zeitpunkt werden entsprechende Fähigkeiten oder Effekte ausgelöst,

die ausgelöst werden, wenn „Karten ausgespielt“, „Fähigkeiten aktiviert“ oder „Ziele bestimmt“ werden.

903.3. Falls es im Verlauf der Schritte des Ausspielens/Aktivierens dem Spieler nicht mehr möglich sein sollte, das Ausspielen der Karte oder Aktivieren der Fähigkeit erfolgreich abzuschließen, so wird die gesamte Aktion zurückgenommen und der Spielzustand kehrt zu dem Spielzustand zurück, direkt bevor versucht wurde, die Aktion durchzuführen. Falls ein Spieler Priorität hatte, so erhält er wieder Priorität. [#E:NV]

903.4. Sobald eine Fähigkeit der Kette hinzugefügt wurde, existiert sie vollkommen unabhängig von ihrer Quelle. Das Entfernen oder Verändern der Quelle hat keinerlei Auswirkungen auf die Fähigkeit. Sollte sich beim Abwickeln der Fähigkeit die Quelle nicht mehr in der entsprechenden Zone befinden, so wird auf die Letzten bekannten Informationen (siehe 911) zurückgegriffen. [#E:NV]

903.5. Karten und Fähigkeiten werden wie folgt abgewickelt. [#E:903.3]

903.5a. Falls die Karte oder Fähigkeit ein bestimmtes Ziel erfordert, so wird jetzt erneut überprüft, ob das Ziel noch legal ist.
Falls das Ziel nicht mehr legal ist, so werden alle Effekte, die dieses Ziel betreffen, nicht ausgeführt. Das betrifft sowohl Aktionen, die mit dem illegalen Ziel durchgeführt werden sollen, als auch Aktionen, welche Informationen vom illegalen Ziel benötigen, wie ATK, DEF oder Beherrscher. Effekte mit den Formulierungen „außer dem Ziel dieser Karte“ oder „der nicht Ziel dieser Karte ist“ hingegen benötigen keine Informationen vom illegalen Ziel, sondern erwähnen es nur aus Ausschlussgründen, daher werden diese in einer solchen Situation normal abgewickelt. Aber selbst wenn alle Ziele einer Karte oder Fähigkeit nicht mehr legal sein sollten, so werden dennoch alle Effekte, die kein Ziel erfordern, abgewickelt. [#E:903.3a]

903.5b. Falls es sich um eine Karte handelt, so wird sie gemäß Kartentyp weiter abgewickelt. Dabei werden Sätze, welche die Formulierung „während sie abgewickelt wird“ enthalten, jeweils abgewickelt, unmittelbar bevor die Karte auf den Friedhof oder das Spielfeld bewegt werden würde (also entsprechend auch vor dem Durchführen eines Kontraktprozesses). Sätze mit der Formulierung „während sie die Kettenzone verlässt“ werden abgewickelt, während die Karte aus der Kettenzone in den jeweiligen Zielbereich bewegt wird, also nach der Anwendung relevanter Ersatzeffekte wie **[Überbleibsel]** auf die Bewegung. Falls es sich um eine Fähigkeit handelt, so wird ihr Effekt angewendet und sie anschließend aus der Kettenzone entfernt. [#E:903.3b]

903.5b-i. Falls die Karte oder Fähigkeit im Kartentext einen variablen Wert, dargestellt durch „X“ und/oder „Y“, haben sollte, dieser Wert durch Kartentext oder Spielregeln definiert wird und nicht bereits beim Ausspielen in 903.2f bestimmt wurde, so bestimmt der Spieler jetzt den Wert für „X“ und/oder „Y. [#E:903.3b.1]

903.5b-ii. Falls die Karte oder Fähigkeit im Kartentext die Formulierung „legales Ziel“ verwendet, so wird jetzt noch einmal überprüft, ob das gewählte Ziel noch legal ist. [#E:903.3.b.2]

Beispiel: „Diese Karte fügt einem Resonator deiner Wahl, den du kontrollierst, 700 Schaden zu. Falls der gewählte Resonator immer noch ein legales Ziel ist, erzeuge [R].“

903.5c. Falls im Kartentext die Formulierung „X00“ verwendet wird, so ist damit ein Wert gemeint, der das Ergebnis von „X mal 100“ ist. [#E:903.3c]

903.5d. Karten und Fähigkeiten werden sequenziell abgewickelt, d. h. in der Reihenfolge der Worte und Sätze des Effekttextes, angefangen beim ersten Wort des ersten Satzes und endend mit dem letzten Wort des letzten Satzes. [#E:NV]

904. Fähigkeitstyp: Aktivierte Fähigkeiten

904.1. Aktivierte Fähigkeiten sind Fähigkeiten, die von ihrem Beherrscher zu bestimmten Zeitpunkten durch Bezahlen der Aktivierungskosten aktiviert werden können. [#E:905.1]

904.2. Für das Aktivieren von Aktivierten Fähigkeiten gelten grundsätzlich alle Regeln, die für das Aktivieren von Fähigkeiten gelten (siehe 902). [#E:905.2]

904.2a. Wenn eine Aktivierte Fähigkeit von einer Karte in einer verdeckten Zone aktiviert werden soll, so ist zuerst die Karte mit der Fähigkeit dem Gegner offen vorzuzeigen. Die Karte muss anschließend so lange öffentlich sichtbar verbleiben, bis die betreffende Fähigkeit die Kettenzone verlässt. [#E:905.2a]

904.3. Aktivierte Fähigkeiten von Resonatoren und Vollstreckern, die das -Symbol in den Kosten enthalten, können von dem jeweiligen Beherrscher aktiviert werden, falls sich die betreffende Karte seit Beginn des aktuellen Spielzugs ununterbrochen unter der Kontrolle dieses Spielers auf dem Spielfeld befunden hat. [#E:905.4]

904.4. Einige Aktivierte Fähigkeiten haben vor ihren Aktivierungskosten die Kennzeichnung „**Göttergabe <Name der Fähigkeit>**“. Dies ist gleichbedeutend mit dem Effekttext „Aktiviere <Name der Fähigkeit> nur ein Mal pro Spiel.“. Dabei werden beide Spieler separat behandelt, sodass jeder Spieler dieselbe Göttergabe ein Mal pro Spiel aktivieren darf (vorausgesetzt, jeder hat eine Karte mit der betreffenden Göttergabe).

904.4a. Ein Spieler darf in einem Spiel mehr als eine Göttergabe aktivieren, solange alle Göttergaben des Spielers unterschiedliche Namen haben.

904.4b. Falls eine Göttergabe aktiviert und danach neutralisiert wurde, so zählt dies dennoch als die eine Aktivierung pro Spieler und Spiel.

905. Fähigkeitstyp: Automatische Fähigkeiten

905.1. Automatische Fähigkeiten sind Fähigkeiten mit dem Textaufbau „<Auslösebedingung> >>> <Effekt>“, die bestimmte Bedingungen erfüllen müssen, um ausgelöst zu werden. Automatische Fähigkeiten überwachen den Spielverlauf und sobald ihre Auslösebedingung erfüllt ist, werden sie in der nächsten Prioritätssequenz nach dem Auslösen aktiviert und der Kette hinzugefügt. [#E:906.1]

905.2. Automatische Karten mit **[Ausgelöst]** in der Hand oder Vorbereitungszone gelten als ausgelöst, sobald alle ihre Auslösebedingungen erfüllt sind und die Karte daraufhin aufgedeckt wird. Sie wird dann im Rahmen von Schritt 2 der Prioritätssequenz ausgespielt und der Kette hinzugefügt. [#E:906.2]

905.2a. Falls ein Effekt das Ausspielen einer Karte erlaubt, „ohne ihre Kosten zu bezahlen“ und diese Karte ein automatisches Objekt ist, dessen Auslösebedingungen nicht vollständig erfüllt sind, dann darf diese Karte dennoch nicht ausgespielt werden. [#906.2a]

905.3. Automatische Fähigkeiten von Karten, die sich verdeckt außerhalb des Spiels (z.B. im Side Deck des Spielers) oder in verdeckten Zonen wie z.B. Hand oder Deck befinden, können von dem jeweiligen Spieler ausgelöst werden (d.h. das Auslösen ist optional, nicht verpflichtend), sobald alle ihre Auslösebedingungen erfüllt sind und die Karte daraufhin dem Gegner offen gezeigt wird. Danach verbleibt die Karte so lange offen, bis die automatische Fähigkeit die Kettenzone verlässt (z.B. durch Abwickeln oder Neutralisieren) oder die betreffende Karte durch den Effekt der automatischen Fähigkeit „vorgezeigt“ wird.

905.4. Automatische Fähigkeiten und automatische Karten werden im Folgenden automatische Objekte genannt. [#E:906.3]

905.5. Jedes automatische Objekt hat seine eigenen Bedingungen zum Ausspielen oder Aktivieren. Diese werden auch Auslösebedingungen genannt. Falls die Auslösebedingungen eines automatischen Objekts erfüllt sind, so wird die Anzahl, die angibt, wie oft ein automatisches Objekt ausgelöst wurde, um eins erhöht. Falls ein automatisches Objekt mindestens einmal ausgelöst wurde, gilt die Fähigkeit als „ausgelöst“. [#E:906.4]

905.5a. Eine automatische Karte in einer Vorbereitungszone kann in dem Spielzug, in dem die Karte in diese Zone gelegt wurde, nicht ausgelöst werden. [#E:906.4a]

905.5b. Eine Auslösebedingung mit der Formulierung „immer wenn diese Karte einen (Vollstrecker oder) Resonator zerstört“ ist immer dann erfüllt, wenn die betreffende Karte entweder die Quelle des Zerstörungseffektes (z.B. direkt: „Zerstöre einen Resonator deiner Wahl.“ oder indirekt: **[Tödlich]**) oder die Schadensquelle, welche für den tödlichen Schaden (z.B. per Direktschaden „Diese Karte fügt einem Resonator deiner Wahl 1000 Schaden zu.“ oder Kampfschaden) verantwortlich war, ist, der jeweils die Zerstörung eines Vollstreckers oder Resonators nach sich zieht. [#E:NV]

905.6. In jeder Prioritätssequenz, nach dem Durchführen aller Regelprüfungen, überprüft dann der aktive Spieler, ob er irgendwelche ausgelösten automatischen Objekte kontrolliert. Sollte dies der Fall sein, so wählt er eines davon und spielt es aus oder aktiviert es, danach reduziert er die Anzahl seiner wartenden automatischen Objekte um eins. Falls der aktive Spieler keine ausgelösten automatischen Objekte mehr kontrolliert, überprüft sein Gegner wiederum, ob er irgendwelche ausgelösten automatischen Objekte kontrolliert. Sollte dies der Fall sein, so wählt er eines davon und spielt es aus oder aktiviert es, danach reduziert er die Anzahl seiner wartenden automatischen Objekte um eins. [#E:906.5]

905.6a. Falls ein automatisches Objekt der Kette hinzugefügt, beginnt die Prioritätssequenz erneut, entsprechend mit Schritt 1, den Regelprüfungen. Andernfalls geht die Prioritätssequenz zum nächsten Schritt über und ein bestimmter Spieler erhält Priorität und kann eine ihm zur Verfügung stehende Aktion durchführen. [#E:906.5a]

905.7. Ausgelöste automatische Objekte müssen aktiviert werden, wenn sie ausgelöst wurden, es sei denn, dies wird durch die Spielregeln oder Effekte verhindert. Die Spieler dürfen nicht freiwillig darauf verzichten, sie zu aktivieren. Falls ein Spieler ein ausgelöstes automatisches Objekt bestimmt, das aktiviert werden soll, aber in dieser Situation nicht aktiviert werden kann, so wird einfach nur die Anzahl, wie oft dieses Objekt ausgelöst wurde, um eins reduziert. [#E:906.6]

905.7a. Falls es sich dabei um eine ausgelöste automatische Karte handelt, die nicht ausgespielt werden kann, so ist sie auf den Friedhof des Besitzers zu legen. [#E:906.6a]

905.8. Manche automatischen Objekte werden ausgelöst, wenn eine Karte aus einer Zone in eine andere Zone bewegt wird. Falls sich diese Objekte auf die bewegte Karte oder andere Karten, die gleichzeitig bewegt werden, beziehen, so beziehen sie sich jeweils auf den Zustand oder die Informationen der Karte nach folgenden Regelungen: [#E:906.7]

905.8a. Falls die Karte aus einer öffentlichen Zone in eine verdeckte Zone bewegt wird, oder aus einer verdeckten Zone in eine öffentliche Zone, so werden Informationen und Zustand der Karte in der öffentlichen Zone für das automatische Objekt herangezogen (siehe auch 1005. Abwerfen). [#E:906.7a]

905.8b. Falls die Karte aus einer Herrscherzone oder vom Spielfeld in eine Zone bewegt wird, die weder Herrscherzone noch Spielfeld ist, oder umgekehrt, so

werden Informationen und Zustand der Karte in der Herrscherzone oder auf dem Spielfeld für das automatische Objekt herangezogen. [#E:906.7b]

905.8c. Andernfalls werden die Informationen und der Zustand der Karte in der Zielzone für das automatische Objekt herangezogen. [#E:906.7c]

905.9. Einige Effekte erzeugen automatische Fähigkeiten, die später zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgelöst werden. Diese Fähigkeiten werden verzögerte automatische Fähigkeiten genannt. [#E:906.8]

905.9a. Eine verzögerte automatische Fähigkeit wird, falls nichts anderes im Kartentext angegeben ist, genau einmal zum angegebenen Zeitpunkt ausgelöst. Anschließend kann sie nicht erneut ausgelöst werden, selbst wenn die Bedingungen erneut erfüllt wären. [#E:906.8a]

905.9b. Falls sich eine Karte auf eine verzögerte automatische Fähigkeit bezieht, so ist damit eine Karte mit einer Fähigkeit gemeint, die diese verzögerte automatische Fähigkeit erzeugen kann. [#E:906.8b]

905.10. Einige automatische Objekte warten darauf, dass ein bestimmter Spielzustand im Spiel erreicht ist. Diese Objekte werden zustandsbasierte automatische Objekte genannt. Dabei handelt es sich hauptsächlich um Spruch-Karten mit **[Ausgelöst]**, die im Rahmen ihre Auslösebedingung bestimmte Spielzustände überprüfen. [#E:906.9]

905.10a. Ein zustandsbasiertes automatisches Objekt kann nur ausgelöst werden, wenn der betreffende Zustand erreicht ist und es nicht schon bereits ausgelöst oder aktiviert wurde. [#E:906.9a]

Beispiel: Ein zustandsbasiertes automatisches Objekt ist zum Beispiel der Spruch mit [Ausgelöst] ***Offenbarung der Zukunft*** *mit der Auslösebedingung „Dein Gegner kontrolliert mindestens drei Resonatoren mehr als du“.*

905.11. Wenn ein Spieler eine automatische Fähigkeit aktiviert, so besteht die Möglichkeit, dass die Karte mit dieser Fähigkeit in eine andere Zone bewegt wird, sie diese Fähigkeit verliert oder die Fähigkeit inaktiv wird. Selbst in diesen Situationen wird die Fähigkeit immer noch aktiviert und abgewickelt.
Falls eine ausgelöste automatische Karte ausgelöst wird, jedoch in eine andere Zone als die Zone, in der sie ausgelöst wurde, bewegt wird oder sie die automatische Fähigkeit verliert, bevor sie ausgespielt werden kann, so kann sie nicht ausgespielt werden. [#E:906.10]

906. Fähigkeitstyp: Dauerhafte Fähigkeiten

906.1. Dauerhafte Fähigkeiten wenden ihren Effekt so lange an, wie diese Fähigkeiten aktiv sind. Alle Effekte von dauerhaften Fähigkeiten sind andauernde Effekte. [#E:904.1]

906.2. Falls eine dauerhafte Fähigkeit einer Karte Kartennamen, Attribute, Eigenschaften, Kosten, ATK und/oder DEF dieser Karte definiert, ohne dabei bestimmte Bedingungen im Text zu enthalten, so wird diese Art von Fähigkeit als Basisfähigkeit bezeichnet. Die Effekte von Basisfähigkeiten werden in allen Zonen angewendet. Basisfähigkeiten auf neueren Karten verwenden dabei nicht mehr die Formulierung „erhalten“, sondern stattdessen „hat/haben/ist/sind“. Basisfähigkeiten verwenden drei verschiedene Formulierungen, um anzuzeigen, wo sie aktiv sind: „…in allen Zonen“ ist in allen Zonen aktiv, aber weder im Side Deck noch für die Zusammenstellung des Spielmaterials, „überall“ ist in allen Zonen und im Side Deck aktiv, aber nicht für die Zusammenstellung des Spielmaterials. Basisfähigkeiten, die keine dieser beiden Formulierungen verwenden, sind in allen Zonen, im Side Deck und beim Zusammenstellen des Spielmaterials aktiv. [#E:904.2]

906.2a. Fähigkeiten mit Formulierungen wie „Diese Karte hat den Zaubersteintyp (Zaubersteintyp).“ oder auf älteren Karten „Diese Karte zählt als (Zaubersteintyp).“ sind Basisfähigkeiten. [#E:904.2a]

907. Willenfähigkeiten und erzeugter Wille

907.1. Aktivierte Fähigkeiten, die Willen erzeugen und dabei weder ein Ziel erfordern noch von der Durchführung bestimmter Aktionen während ihrer Abwicklung abhängen, sind sogenannte Willenfähigkeiten. Automatische Fähigkeiten, die durch das Aktivieren von Willenfähigkeiten ausgelöst werden und kein Ziel erfordern, sind ebenfalls Willenfähigkeiten. Zauber, die Willen erzeugen, sind keine Willenfähigkeiten.

Beispiel: Eine Aktivierte Fähigkeit mit dem Kartentext „Verbanne diese Karte: Falls diese Karte auf dem Spielfeld mindestens zwei Instanzen von «Segen» hat, erzeuge .“ IST eine Willenfähigkeit, da sie Willen erzeugt und weder ein Ziel erfordert, noch von der Durchführung bestimmter Aktionen während ihrer Abwicklung abhängt. Das Verbannen der Karte ist Teil der Aktivierungskosten und das Ermitteln der Anzahl der Instanzen ist eine Statusabfrage, die das Spiel vornimmt, keine Aktion des Spielers.

Eine Aktivierte Fähigkeit mit dem Kartentext „Verbanne diese Karte: Erzeuge , welcher nur zum Ausspielen von Sprüchen verwendet werden darf.“ IST eine Willenfähigkeit, da sie Willen erzeugt und weder ein Ziel erfordert, noch von der Durchführung bestimmter Aktionen während ihrer Abwicklung abhängt. Das Verbannen der Karte ist Teil der Aktivierungskosten und das Beschränken der Verwendung auf das Ausspielen von Sprüchen ist eine Einschränkung, die das Spiel verhängt, keine Aktion des Spielers.

Eine Aktivierte Fähigkeit mit dem Kartentext „[Rest]: Wähle einen Nicht-Spielmarke-Mensch-Resonator, den du kontrollierst. Dein Gegner erhält bis zum Ende des Spiels die Kontrolle über den gewählten Resonator. Falls dein Gegner das macht, erzeuge .“ ist KEINE Willenfähigkeit, da sie zwar Willen erzeugt und kein Ziel erfordert, aber das Erzeugen des Willens von der Durchführung einer Aktion während der Abwicklung der Aktivierten Fähigkeit abhängt, nämlich Wählen eines Resonators durch den Beherrscher und die anschließende Übernahme der Kontrolle durch den Gegner.

Eine Aktivierte Fähigkeit mit dem Kartentext „[0]: Entferne eine Metalloid-Karte aus deinem Friedhof aus dem Spiel. Falls du das machst, erzeuge oder .“ ist KEINE Willenfähigkeit, da sie zwar Willen erzeugt und kein Ziel erfordert, aber das Erzeugen des Willens von der Durchführung einer Aktion während der Abwicklung der Aktivierten Fähigkeit abhängt, nämlich das Bewegen einer Metalloid-Karte aus dem Friedhof ins Nirgendwo durch den Beherrscher.

Eine Aktivierte Fähigkeit mit dem Kartentext „[Rest], verbanne diese Karte: Erzeuge oder . Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du einen Herrscher mit „Seherin des Blauen Mondes“ oder „Mondprinzessin“ im Namen kontrollierst.“ IST eine Willenfähigkeit, da sie Willen erzeugt und weder ein Ziel erfordert noch von der Durchführung bestimmter Aktionen während ihrer Abwicklung abhängt. Das Verbannen der Karte ist Teil der Aktivierungskosten und die Überprüfung der Kartennamen kontrollierter Herrscher ist eine Statusabfrage, die das Spiel vornimmt, keine Aktion des Spielers.

Eine Aktivierte Fähigkeit mit dem Kartentext „[Rest]: Falls du einen Herrscher mit „Mondprinzessin“ im Namen kontrollierst, erzeuge oder ..“ IST eine Willenfähigkeit, da sie Willen erzeugt und weder ein Ziel erfordert noch von der Durchführung bestimmter Aktionen während ihrer Abwicklung abhängt. Die Überprüfung der Kartennamen kontrollierter Herrscher ist eine Statusabfrage, die das Spiel vornimmt, keine Aktion des Spielers.

907.2. Ein Spieler darf Willenfähigkeiten immer dann aktivieren, wenn er Priorität hat, aber nicht mitten in einer Aktion. Ein Spieler darf Willenfähigkeiten außerdem immer dann aktivieren, wenn er Willen bezahlen muss, aber dazu darf er nur Willenfähigkeiten benutzen, die garantiert den jeweils benötigten Willen erzeugen; Willenfähigkeiten, die nur eine nicht-garantierte Chance haben, den benötigten Willen

zu erzeugen, dürfen dafür nicht eingesetzt werden.

Beispiel: Während ein Spieler einen Spruch ausspielt, der kostet, darf er keine Willen-Fähigkeit aktivieren, die nur in 50% der Fälle erzeugt. Der Spieler muss daher entweder auf eine andere Willenfähigkeit zurückgreifen oder die zufällige Willen-Fähigkeit vor dem Ausspielen des Spruches aktivieren.

907.3. Willenfähigkeiten nutzen nicht die Kette, sondern werden unmittelbar nach dem Aktivieren auch gleich abgewickelt.

907.4. Erzeugter Willen wird im Willenvorrat des Beherrschers der Fähigkeit gesammelt und verbleibt dort, bis er ausgegeben wird oder die Spielregeln den Willenvorrat leeren.

907.5. Willen kann sowohl Attributwillen (bestimmt durch Attributsymbole) als auch generischer Willen (bestimmt durch Ziffern) sein.
: ein Licht-Willen, : ein Feuer-Willen, : ein Wasser-Willen,
: ein Wind-Willen, : ein Finsternis-Willen
: ein Willen ohne Attribut (bei anderen Ziffern entsprechend mehr Willen)

907.6. Willen kann auch spezielle Merkmale haben.

907.6a. So gibt es z. B. Willen mit dem Merkmal „Mond“. „Erzeuge .“ bedeutet „Erzeuge einen Willen ohne Attribut und mit dem Merkmal Mond.“.

907.6b. Es gibt auch Willen mit dem Merkmal „Zeit“. „Erzeuge .“ bedeutet „Erzeuge einen Willen ohne Attribut und mit dem Merkmal Zeit.“ .

907.6c. Ein Merkmal ist kein Attribut.

908. Effekttyp: Andauernde Effekte

908.1. Falls zwei oder mehr andauernde Effekte auf eine Karte (oder Situation) anzuwenden sind, so werden sie in der folgenden Reihenfolge angewendet: [#E:909.1]

908.1a. Informationen auf der Karte selbst und alle Basisfähigkeiten der Karte sind die Basisinformationen und quasi der Ausgangspunkt der Betrachtungen. [#E:909.1a]

908.1b. Zuerst sind alle im Kartentext der Karte aufgeführten Effekte anzuwenden, die bislang nicht vorhandene Informationen hinzufügen, welche keine Zahlenwerte haben. [#E:909.1b]

*Beispiel: „**[Siegel]** (3) – **[Flugfähig][Schnelligkeit]**.“*

908.1c. Danach sind alle andauernden Effekte anzuwenden, die Kartentypen und/oder Eigenschaften entfernen, hinzufügen oder ändern. [#E:909.1c]

908.1d. Danach sind alle andauernden Effekte anzuwenden, die Fähigkeiten hinzufügen oder entfernen. [#E:909.1d]

908.1e. Danach sind alle andauernden Effekte anzuwenden, die alle nicht bereits in 908.1c und 908.1d erfassten Informationen verändern, welche keine Zahlenwerte haben (wie z. B Attribut). [#E:909.1e]

908.1f. Danach sind alle im Kartentext der Karte aufgeführten Effekte anzuwenden, die bislang nicht vorhandene Informationen mit Zahlenwerten hinzufügen. [#E:909.1f]

*Beispiel: „**[Siegel]** (4) – Diese Karte erhält [+200/+200].“*

908.1g. Danach sind alle andauernden Nicht-Zählmarken-Effekte anzuwenden, die Informationen mit Zahlenwerten verändern. [#E:909.1g]

908.1h. Danach sind alle andauernden Effekte von Zählmarken anzuwenden, die Informationen mit Zahlenwerten verändern. [#E:909.1h]

908.1i. Schließlich, falls nach Anwenden aller andauernden Effekte der ATK oder DEF einer Karte kein Vielfaches von 100 ist, wird der jeweilige ATK oder DEF auf das nächste Vielfache von 100 aufgerundet, solange dieselben andauernden Effekte die Karte betreffen. [#E:909.1i]

908.2. Falls ein andauernder Effekt mehrere der oberen Komponenten hat, sind diese getrennt und in der oben angegebenen Reihenfolge anzuwenden. [#E:909.2]

908.3. Falls zwei oder mehr andauernde Effekte auch nach der oberen Reihenfolge gleichzeitig anzuwenden wären, so sind sie in der folgenden Reihenfolge anzuwenden: [#E:909.3]

908.3a. Falls es einen Effekt A und einen Effekt B gibt, und das Anwenden von Effekt A vor Effekt B Auswirkungen darauf hat, wie oder auf was Effekt B anzuwenden ist, dann ist Effekt B abhängig von Effekt A. Falls Effekt B von Effekt A abhängig ist, aber Effekt A nicht von Effekt B, dann wird Effekt B stets nach Effekt A angewendet.
Eine solche Abhängigkeit liegt nur relativ selten vor, nämlich in Situation, wo Effekt A eine bestimmte Schlüsselwortfähigkeit verleiht und Effekt B nur Karten betrifft, welche dieselbe Schlüsselwortfähigkeit haben wie die durch Effekt A verliehene. In solchen Fällen wird Effekt B stets nach Effekt A angewendet, unabhängig vom tatsächlichen Zeitstempel. [#E:909.3a]
*Beispiel: Falls der Kartentext von Effekt A besagt „Ein Resonator deiner Wahl erhält **[Flugfähig]** bis zum Ende des Spielzugs.“ und der von Effekt B besagt „Resonatoren mit **[Flugfähig]** erhalten **[Erstschlag]** bis zum Ende des Spielzugs, dann ist es nicht relevant, welcher der beiden Effekte den früheren Zeitstempel hat, da Effekt B von Effekt A abhängig ist und somit stets erst nach Effekt A angewendet. Als Ergebnis erhält das gewählte Ziel sowohl **[Flugfähig]** als auch **[Erstschlag]**.*

908.3b. Falls es anschließend immer noch keine eindeutige Reihenfolge der Effekte geben sollte, so wird der Effekt mit dem frühesten Zeitstempel von ihnen zuerst angewendet. Der Zeitstempel eines andauernden Effekts wird dadurch bestimmt, wenn die betreffende dauerhafte Fähigkeit aktiv wurde oder wenn die betreffende Fähigkeit erfolgreich abgewickelt wurde. Im Falle eines Zusatzes, der einer Karte hinzugefügt wird und dadurch einen andauernden Effekt erzeugt, wird der Zeitstempel dieses andauernden Effekts durch den Zeitpunkt des Hinzufügens bestimmt.
Falls selbst dann immer noch keine eindeutige Reihenfolge der Effekte ermittelt werden kann, entscheidet der aktive Spieler, welcher von ihnen zuerst angewendet wird. [#E:909.3b]

908.4. Andauernde Effekte, die in einem späteren Schritt der oberen Reihenfolge angewendet werden, haben grundsätzlich keinen Einfluss auf andauernde Effekte, die in früheren Schritten angewendet wurden.
Beispiel: Ein Resonator auf dem Spielfeld hat die folgenden aufgedruckten Fähigkeiten:
*(a)„**[Schnellzauber] [Flugfähig]***
(b) Diese Karte hat „Beispielkarte“ zusätzlich zu ihren anderen Kartennamen.
(c) Diese Karte erhält [+200/+200] für jede Karte in deinem Friedhof.
(d) Diese Karte erhält zusätzlich zu ihren Eigenschaften auch die Eigenschaft Superbeispiel, solange sie sich auf dem Spielfeld befindet.
*(e) **[Siegel]** (2) – **[Durchbohren]**“*

Der Gegner wickelt erfolgreich einen Spruch ab, der die obige Beispielkarte anzielt und den folgenden Kartentext hat: „Ein Resonator deiner Wahl verliert bis zum Ende des Spielzugs alle Fähigkeiten.“

Wie genau sich dies jedoch auf das Ziel auswirkt, das wird mit Hilfe der Schritte aus 908.1 ermittelt und zwar in der oben genannten Reihenfolge:
1. Die Basisfähigkeit (b) wird angewendet, d.h. der Resonator hat den zusätzlichen Kartennamen „Beispielkarte“.

2. *In unserem Beispiel ist die Bedingung für (e) erfüllt, dafür fügt **[Siegel]** dem Resonator die Fähigkeit **[Durchbohren]** hinzu.*
3. *Der Resonator befindet sich auf dem Spielfeld, daher fügt (d) die Eigenschaft Superbeispiel hinzu.*
4. *Der Effekt des gegnerischen Spruchs entfernt alle Fähigkeiten von dem Resonator, was jedoch gemäß Regeln keinerlei Auswirkungen auf die Ergebnisse der vorherigen Schritte hat. Dies wirkt sich wie folgt auf den Resonator aus:*

   *Er hat weiterhin den zusätzlichen Kartennamen „Beispielkarte“, er hat weiterhin die zusätzliche Eigenschaft Superbeispiel. Er verliert die Fähigkeiten (a) – (e) sowie die durch (e) in Schritt 2 erhaltene Fähigkeit **[Durchbohren]**. Letzteres ist zwar ein „Ergebnis der vorherigen Schritte“, aber in diesem konkreten Fall ist das Ergebnis eine Fähigkeit, und diese werden ja in Schritt 4 entfernt. Hätte **[Siegel]** stattdessen eine Eigenschaft oder einen Kartentyp hinzugefügt, so wäre diese auch nach Schritt 4 weiterhin aktiv.*

908.5. Falls ein andauernder Effekt von einer automatischen oder Aktivierten Fähigkeit erzeugt wird und sich nicht auf spezifische Karten bezieht, sondern allgemein auf Karten, die bestimmte Bedingungen erfüllen, so wird der Effekt auf alle Karten angewendet, die diese Bedingung erfüllen. Dies ist unabhängig davon, wann genau die Karte diese Bedingung erfüllt, aber sobald die Karte die Bedingung nicht mehr erfüllt, wird sie auch nicht mehr von der Fähigkeit betroffen.
In solchen Fällen sind die Bedingungen stets Teil dieses andauernden Effekts und werden beim Abwickeln nicht überprüft, d. h. selbst wenn es beim Abwickeln keine Karte gibt, welche die Bedingungen erfüllt, wird der Effekt dennoch erfolgreich abgewickelt. [#E:909.4]

Beispiel: Falls ein Spruch mit dem Kartentext „Ritter-der-Tafelrunde-Resonatoren und –Vollstrecker, die du kontrollierst, erhalten [+200/+200] bis zum Ende des Spielzugs.“ aktiviert und abgewickelt wird, erhalten Vollstrecker und Resonatoren mit dieser Eigenschaft, die erst nach dem Abwickeln dieses Spruchs in demselben Spielzug unter der Kontrolle des Beherrschers auf das Spielfeld gelegt werden, trotzdem [+200/+200].

Beispiel: Falls eine Aktivierte Fähigkeit mit dem Kartentext „Solange dein Vollstrecker „Faria, Herrscherin mit Gottesschwert“ ist, bezahlst du in diesem Spielzug [2] weniger, um ihre Göttergabe-Fähigkeiten zu aktivieren.“ aktiviert und abgewickelt wird, während der betreffende Spieler keinen solchen Vollstrecker kontrolliert, aber später in diesem Spielzug ein Urteil gesprochen wird, woraufhin der Spieler dann „Faria, Herrscherin mit Gottesschwert“ kontrolliert, kann der Spieler anschließend dennoch die Kosten für das Aktivieren der Göttergabe um [2] reduzieren.

908.5a. Eine Ausnahme von dieser Regelung sind andauernde Effekte mit der Formulierung „übernimm die Kontrolle“. Diese wenden ihren Effekt nur auf Karten an, welche die Bedingungen während der Abwicklung des jeweiligen Zaubers oder der jeweiligen Fähigkeit erfüllen, und die betroffenen Karten bleiben anschließend selbst dann noch davon betroffen, wenn sie die Bedingungen gar nicht mehr erfüllen.

*Beispiel: Falls du eine automatische Fähigkeit mit dem Effekt „**[Ankunft]** >>> Übernimm die Kontrolle über alle Resonatoren, die dein Gegner kontrolliert, solange diese Karte auf dem Spielfeld liegt.“ aktivierst und abwickelst, während dein Gegner einen Resonator und zwei Zaubersteine, welche bis zum Ende des Spielzugs auch den Kartentyp Resonator haben, kontrolliert, so erhältst du die Kontrolle über alle drei gegnerischen Resonatoren und zwar solange, wie du die betreffende Karte mit der Ankunftfähigkeit kontrollierst, selbst wenn die Karten am Ende des Spielzugs keine Resonatoren, sondern nur noch Zaubersteine sein sollten. Nicht betroffen von dem Kontrolleffekt sind Resonatoren, die erst nach dem Abwickeln von deinem Gegner kontrolliert werden.*

908.6. Wenn eine Karte in eine neue Zone bewegt wird und andauernde Effekte in dieser neuen Zone auf die Karte anzuwenden sind, dann kommt die Karte bereits mit angewendeten Effekten in die neue Zone bewegt. [#E:909.5]

908.7. Falls ein andauernder Effekt die Information einer Karte zu etwas anderem ändert, so verliert die Karte die vorherige Information. [#E:909.6]

908.8. Falls sich etwas auf „aufgedruckte“ Informationen einer Karte bezieht, so sind damit die Informationen der Karte ohne die Auswirkungen irgendwelcher andauernden Effekte gemeint. [#E:909.7]

908.9. Falls eine Aktivierte oder automatische Fähigkeit einen andauernden Effekt erzeugt, dessen Wirkungsdauer durch „solange <eine Bedingung oder ein Zustand der Karte erfüllt ist>“ definiert ist, dann wird dieser andauernde Effekt nicht angewendet, wenn die Bedingung nach dem Aktivieren der Fähigkeit, aber noch vor der Abwicklung derselben nicht mehr zutrifft. [#E:909.8]

909. Effekttyp: Einmalige Effekte

909.1. Einmalige Effekte werden angewendet, wenn sie abgewickelt werden, und haben anschließend keine Auswirkungen mehr auf den Spielverlauf. [#E:908.1]

910. Effekttyp: Ersatzeffekte

910.1. Ein Ersatzeffekt kann grundsätzlich an der Struktur „Falls [eine bestimmte Situation eintreten] würde, [mache Folgendes] stattdessen“ im Kartentext erkannt werden, manchmal auch in Kombination mit einer Zeitdauer, für welche dieser Ersatzeffekt aktiv ist. [#E:NV]

Beispiel: „Bis zum Ende des Spielzugs, falls dein Gegner Karten ziehen würde, ziehst stattdessen du ebenso viele Karten.“

„Falls eine Schadensquelle Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen den doppelten Schaden zu.“

„Falls ein Resonator, den du kontrollierst, zerstört würde, kannst du ihn stattdessen auf die Hand des Besitzers geben.“

„Falls eine Karte von irgendwo auf deinen Friedhof gelegt würde, entferne sie stattdessen aus dem Spiel.“

„Falls sich der Effekt eines Mecha-Resonators, den du kontrollierst, auf X beziehen würde, kannst du den Wert für X stattdessen sechs betragen lassen.“

910.1a. Auf einigen Karten werden im Kartentext Formulierungen mit einer ähnlichen Struktur gebraucht, die zwar ebenfalls „falls“ und „stattdessen“ enthalten, aber weder die Formulierung „würde“ enthalten noch eine bestimmte Situation erwähnen, die ersetzt werden soll (sondern stattdessen eine Bedingung, die erfüllt sein muss).
Dies sind keine Ersatzeffekte, sondern lediglich Modifizierungen des in der Regel direkt davor aufgeführten Effekttextes desselben Effekts, welche entweder beim Ausspielen/Aktivieren (bei **[Erweckung]** oder **[Solarisierung]**, siehe dazu 1116.4 bzw. 1149.3) oder beim Abwickeln vorgenommen werden, falls zu diesem Zeitpunkt die aufgeführte Bedingung erfüllt ist. Dabei werden jeweils nur die inhaltlich relevanten Teile des Effekttextes modifiziert, der Rest bleibt bestehen.

*Beispiel: „>>> Die Lebenspunkte aller Spieler werden auf 3000 gesetzt. Spieler können bis zum Ende des Spielzugs keine Lebenspunkte erhalten. Falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast, können Spieler stattdessen bis zum Ende des Spiels keine Lebenspunkte erhalten.“*

*Sollte die Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt werden, dann wird die **[Ankunft]**-Fähigkeit mit folgendem modifizierten Effekttext der Kette hinzugefügt:*
„>>> Die Lebenspunkte aller Spieler werden auf 3000 gesetzt. Spieler können bis zum Ende des Spiels keine Lebenspunkte erhalten.“

*„Durchsuche dein Deck nach einer Neue Welt-Karte mit einem Attribut eines Herrschers mit **[Partner]** oder **[Beistand]**, den du kontrollierst, zeige sie vor und nimm sie auf deine Hand. Falls du eine Neue Welt-Karte kontrollierst, kannst du stattdessen nach einer Kontrakt-Karte mit einem Attribute eines Herrschers mit **[Partner]** oder **[Beistand]**, den du kontrollierst, durchsuchen. Anschließend mische dein Deck.“*

Sollte beim Abwickeln des Effekttextes die Bedingung „falls du eine Neue Welt-Karte kontrollierst“ erfüllt sein, dann wird der Effekt mit folgendem modifizierten Text

abgewickelt:
*„Durchsuche dein Deck nach einer Neue Welt- oder Kontrakt-Karte mit einem Attribut eines Herrschers mit **[Partner]** oder **[Beistand]**, den du kontrollierst, zeige sie vor und nimm sie auf deine Hand. Anschließend mische dein Deck.“*

910.2. Falls ein Ersatzeffekt auf eine Situation angewendet wird, so tritt die ursprüngliche Situation gar nicht erst ein, sondern nur die ersetzende Situation (also der Ersatzeffekt) tritt ein. [#E:910.1]

910.3. Falls zwei oder mehr Ersatzeffekte dieselbe Situation ersetzen wollen, so bestimmt der Spieler, der die Situation kontrolliert, also z. B. der Beherrscher der Karte, deren Bewegung ersetzt werden soll, einen dieser Ersatzeffekte und wendet ihn zuerst an. Sollte es danach noch möglich sein, weitere Ersatzeffekte anzuwenden, so wählt der Spieler den nächsten und wendet ihn an. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Ersatzeffekte angewendet wurden oder keiner mehr angewendet werden kann. Falls es sich bei der ursprünglichen Situation um eine Zonenbewegung handelt, so trifft der Spieler, der die zu bewegende Karte kontrolliert, diese Entscheidung. Falls es sich bei der ursprünglichen Situation um Kartenziehen handelt, so trifft der Spieler, der die Karte ziehen soll, diese Entscheidung. [#E:910.2]

*Beispiel: Spieler A kontrolliert **Blazer, Verschlinger von Dimensionen** mit der hier relevanten Fähigkeit „Falls eine Karte von irgendwo auf einen Friedhof gelegt werden würde, entferne sie stattdessen aus dem Spiel.“ sowie einen Vollstrecker mit dem Zusatz **Ragnarök, Heiliges Schwert der Retterin** mit der hier relevanten Fähigkeit „Falls ein Resonator, dem ein Vollstrecker oder Resonator mit diesem Zusatz Schaden zugefügt hat, in diesem Spielzug auf den Friedhof gelegt würde, entferne den Resonator stattdessen aus dem Spiel und du erhältst Lebenspunkte in Höhe seines DEF.“. Spieler A greift mit seinem Vollstrecker einen Resonator von Spieler B an, im daraus resultierenden Kampf fügt der Vollstrecker dem Angriffsziel ausreichend Schaden zu, so dass der Resonator zerstört und auf den Friedhof gelegt würde. In dieser Situation, gibt es gleich zwei Ersatzeffekte, die das Legen des Resonators vom Spielfeld auf den Friedhof ersetzen wollen. Welcher von beiden Ersatzeffekten zuerst angewendet wird, bestimmt der Spieler, der die Situation kontrolliert, in diesem Fall ist das Spieler B, da es sein Resonator ist, der auf den Friedhof gelegt werden soll. Er bestimmt einen der beiden Ersatzeffekte, der zuerst angewendet werden soll, und wird im Normalfall **Blazer** wählen, um Spieler A keine Lebenspunkte zu „schenken“.*

910.3a. Falls Schaden zugefügt werden soll und es mehr als einen Ersatzeffekt gibt, der diesen Schaden ersetzen will, und mindestens einer davon kein Schadensverhinderungseffekt ist, so wird wie folgt vorgegangen:
Der Spieler, der den Schaden zufügenden Effekt kontrolliert, bestimmt einen Ersatzeffekt, der kein Schadensverhinderungseffekt oder Schadensumlenkungseffekt ist, und wendet ihn an. Dies setzt er solange fort, bis nur noch Ersatzeffekte verbleiben, die Schadensverhinderungseffekte (zu erkennen an der Formulierung „verhindere“) oder Schadensumlenkungseffekte (zu erkennen an Formulierung wie „Schaden, der A zugefügt würde, wird stattdessen B zugefügt“) sind.
Sobald es nur noch Ersatzeffekte gibt, die Schadensverhinderungseffekte oder Schadensumlenkungseffekte sind, bestimmt der Spieler, dem der Schaden zugefügt werden soll, oder der die Karte kontrolliert, welcher der Schaden zugefügt werden soll, einen dieser Ersatzeffekte und wendet ihn an. Sollte es danach noch möglich sein, weitere Ersatzeffekte anzuwenden, so wählt der Spieler den nächsten und wendet ihn an. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Ersatzeffekte angewendet wurden oder keiner mehr angewendet werden kann. [#E:910.2a]

910.3b. Falls ein Ersatzeffekt den Schaden „eines Zaubers oder einer Fähigkeit deiner Wahl, der oder die nur ein einzelnes Ziel hat“ ersetzen will und das gewählte Ziel mehrere Effekte hat, die Schaden zufügen, dann kann der

Ersatzeffekt immer nur den Schaden ersetzen, der von Effekten mit einem einzelnen Ziel zugefügt werden soll. [E:910.2b]

910.3c. Falls ein Ersatzeffekt dafür sorgt, dass „doppelter Schaden“ zugefügt wird, so wird der ursprüngliche Schaden mit zwei multipliziert. Würde eine Schadensquelle Schaden zufügen, der auf mehrere Ziele aufgeteilt wird, so wird zuerst der Schaden aufgeteilt und anschließend jedes Schadenspaket separat verdoppelt. Mehrere Ersatzeffekte dieser Art werden separat voneinander behandelt, sodass zum Beispiel bei zwei solchen Ersatzeffekt der Schaden insgesamt vervierfacht wird. [E:910.2c]

910.3d. Falls ein Ersatzeffekt die ursprüngliche Situation durch eine neue Situation ersetzen würde, welche jedoch nicht eintreten kann, dann treten weder die ursprüngliche Situation noch die neue Situation ein.
Falls die ursprüngliche Situation das Abwickeln eines nicht-befehligten Zaubers ist und die neue Situation das Bewegen des Zaubers aus der Kettenzone, und diese neue Situation nicht eintreten kann, beispielsweise da der Zauber **[Unberührbar]** hat und somit vor dem Abwickeln nicht aus der Kettenzone bewegt werden darf, dann wird der Zauber nicht abgewickelt, sondern aus der Kettenzone auf den Friedhof gelegt.
Falls die ursprüngliche Situation das Abwickeln eines befehligten Resonator-Zaubers ist und die neue Situation das Bewegen des Resonator-Zaubers aus der Kettenzone, dann kann die neue Situation nicht eintreten, da befehligte Zauber nur auf das Spielfeld bewegt werden dürfen, dann wird der Zauber ganz normal abgewickelt und der befehligte Resonator als Vollstrecker auf das Spielfeld gelegt. Und selbst wenn auf diese Bewegung ein Ersatzeffekt angewendet wird, der den befehligten Resonator in einen anderen Bereich (also eine andere Zone oder nach „außerhalb des Spiels“) als das Spielfeld bewegen soll, so kann die neue Situation nicht eintreten und der befehligte Resonator wird als Vollstrecker auf das Spielfeld gelegt
.
Falls jedoch die ursprüngliche Situation nicht eintreten kann, da sie beispielweise durch einen andauernden Effekt untersagt wird, dann kann auf die ursprüngliche Situation auch kein entsprechender Ersatzeffekt angewendet werden, da sie ja gar nicht eintreten kann.

Beispiel: Falls ein andauernder Effekt mit dem Kartentext „Spieler können bis zum Ende des Spiels in jedem Spielzug nicht mehr als eine Karte ziehen.“ aktiv ist und Spieler A im laufenden Spielzug bereits eine Karte gezogen hat, dann wird dieser Spieler bis zum Ende des Spielzugs auf Ersatzeffekte mit dem Kartentext „Falls du in einer anderen Phase als der Ziehphase eine Karte ziehen würdest, kannst du dir stattdessen die obersten drei Karten deines Decks anschauen, eine davon auf die Hand nehmen und die restlichen Karten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck legen.“ verzichten müssen, denn die ursprüngliche Situation des Ziehens einer Karte kann für ihn bis zum Ende des Spielzugs nicht mehr eintreten.

Falls ein Ersatzeffekt besagt „Falls ein Spieler eine Karte ziehen würde, wirft er stattdessen eine Karte ab.“ und ein andauernder Effekt mit dem Kartentext „Spieler können keine Karten abwerfen.“ ist aktiv, und ein Spieler würde eine Karte ziehen, dann wird die ursprüngliche Situation (also das Ziehen einer Karte) erfolgreich ersetzt, allerdings kann die neue Situation dank des andauernden Effekts nicht eintreten. Das Ergebnis ist, dass der betreffende Spieler weder eine Karte zieht noch eine Karte abwirft.

910.4. Alle Ersatzeffekte müssen genau einmal auf eine bestimmte Situation angewendet werden und auch nur dann, wenn die Situation eintreten soll, die ersetzt werden soll. Spieler dürfen nicht freiwillig auf das Anwenden von Ersatzeffekten verzichten, es sei denn, der jeweilige Ersatzeffekt erlaubt dies. [#E:910.3]

Beispiel: Falls ein Ersatzeffekt wie „Falls du eine Karte ziehen würdest, ziehe stattdessen zwei Karten.“ aktiv ist und der Spieler eine Karte ziehen würde, so zieht der Spieler zwei Karten und mehr nicht. Das Ziehen der zwei Karten wird durch den Ersatzeffekt nicht ersetzt, da ein jeder Ersatzeffekt nur ein Mal pro ursprünglicher Situation (hier: das Ziehen der einen Karte) angewendet werden darf und somit nicht sein eigenes Ergebnis ersetzen kann..

Falls ein Ersatzeffekt wie „Falls diese Karte das Spielfeld verlassen würde, wirf stattdessen eine Karte ab.“ bei einem Resonator aktiv ist, dessen DEF auf 0 reduziert wurde und somit im Rahmen der Regelprüfungen auf den Friedhof gelegt würde, so ersetzt der Ersatzeffekt diese Bewegung genau ein Mal, danach wird der Resonator auf den Friedhof gelegt, da ein jeder Ersatzeffekt nur ein Mal pro ursprünglicher Situation (hier: das Legen des Resonators auf den Friedhof aufgrund von DEF 0) angewendet werden darf.

911. Letzte bekannte Information

911.1. Falls sich das Spiel auf eine Karte in einer bestimmten Zone bezieht und Informationen von dieser Karte benötigt (wie z. B. ATK oder DEF), diese Karte aber in der Zwischenzeit in eine andere Zone bewegt wurde, so werden dafür die Informationen der Karte in der ursprünglichen Zone (also vor der Bewegung) herangezogen. Dieses Prinzip wird „Letzte bekannte Information“ genannt.

*Beispiel: **Susanoo, zehn Handbreit langes Schwert** hat die **[Ankunft]**-Fähigkeit „Diese Karte fügt einem Resonator deiner Wahl, den dein Gegner kontrolliert, Schaden in Höhe ihres ATK zu.“.*
*Wenn in Reaktion auf die **[Ankunft]**-Fähigkeit von **Susanoo** eine Karte oder Fähigkeit der Kette hinzugefügt wird, die **Susanoo** zerstören oder anderweitig vom Spielfeld entfernen kann, und dies dann erfolgreich abgewickelt wird, dann befindet sich **Susanoo** nicht mehr auf dem Spielfeld, wenn seine **[Ankunft]**-Fähigkeit abgewickelt werden soll. In diesem Fall greift das Prinzip der Letzten bekannten Information und das Spiel greift für die Ermittlung des durch die **[Ankunft]**-Fähigkeit zuzufügenden Schadens auf den letzten bekannten ATK von **Susanoo** zurück, den er hatte, als er sich noch auf dem Spielfeld befand.*

912. Schadensquelle/Quelle einer Fähigkeit

912.1. Falls ein Effekt Schaden zufügt, dann ist die dazu gehörige Schadensquelle die Karte, deren Fähigkeit den Effekt generiert hat, falls nichts anderes im Kartentext angegeben ist.

912.2. Falls ein Vollstrecker oder Resonator Schaden zufügt, dann ist die dazu gehörige Schadensquelle der Vollstrecker oder Resonator.

912.3. Die Quelle einer Fähigkeit ist die jeweilige Karte mit der betreffenden (aufgedruckten oder verliehenen) Fähigkeit.

1000. Schlüsselformulierungen in Kartentexten

1001. Allgemeines

1001.1. In Kartentexten werden bestimmte Schlüsselformulierungen eingesetzt, um spezielle Aktionen zu kennzeichnen. Die wichtigsten dieser Aktionen werden im Folgenden näher beschrieben.

1002. „Beschädigt“

1002.1. Eine Karte zählt als „beschädigt“, solange sie Schaden auf sich hat. Nur Spielobjekte können „beschädigt“ sein.

1003. „Kann nicht Ziel werden“

1003.1. Dieser andauernde Effekt verhindert, dass die von ihm betroffenen Ziele beim Aktivieren einer Fähigkeit oder beim Ausspielen einer Karte vom Funktionstyp „Zauber“ als Ziel der Fähigkeit/Karte bestimmt werden. Dieser Effekt kann durch den Kartentext weiter eingeschränkt und modifiziert werden und wirkt dann nur entsprechend eingeschränkt. [#E:NV]

Beispiel: „Diese Karte kann nicht Ziel von Zaubern oder Fähigkeiten werden.“
„Märchen-Karten, die du kontrollierst, können nicht Ziel von Zaubern oder Fähigkeiten werden, die dein Gegner kontrolliert.“
„Du kannst nicht Ziel von Zaubern oder Fähigkeiten werden, die dein Gegner kontrolliert.“.

1003.2. Mit „Fähigkeiten“ sind jegliche aktive Fähigkeiten von Herrschern, Insignien, Resonatoren, Vollstreckern, Zaubersteinen oder Zusätzen gemeint. [#E:NV]

1003.3. Mit „Karten vom Funktionstyp „Zauber““ sind Karten der Kartentypen Insignie, Resonator, Rune, Spruch und Zusatz gemeint, die sich in der Kettenzone befinden. Dies schließt auch alle zukünftigen Kartentypen ein, die sich in der Kettenzone befinden können. [#E:NV]

1003.4. Mit „als Ziel bestimmt werden“ sind jegliche Effekte und Aktionen gemeint, die zielgerichtet sind. Zielgerichtet sind alle Effekte bzw. Teile von Effekten, welche die Formulierung „deiner Wahl“ im Kartentext enthalten sowie das Hinzufügen eines Zusatzes zu einer Karte auf dem Spielfeld durch normales Ausspielen. [#E:NV]

Beispiel: „Zerstöre einen Zusatz deiner Wahl.“
„Erschöpfe einen Vollstrecker deiner Wahl.“
„Diese Karte fügt einem Resonator deiner Wahl 500 Schaden zu.“

1003.5. Auf aktuellen Karten wird diese Formulierung durch die Schlüsselwortfähigkeit **[Barriere]** ersetzt. [#E:NV]

1004. Abbrechen/Neubeginnen (eines Spiels)

1004.1. Falls ein Effekt verlangt, das „laufende Spiel abzubrechen und neu zu beginnen“, so endet das laufende Spiel augenblicklich und hat weder Gewinner noch Verlierer und zählt auch nicht als Unentschieden.
Beide Spieler stellen den ursprünglichen Zustand von Herrscherzone, Deckzone, Zaubersteinzone, Runenzone und Archiv wieder her und durchlaufen anschließend die Spielvorbereitung erneut (siehe [403. Spielvorbereitung]. [#E:1033.1]

1004.2. Falls nichts anderes im Effekttext angegeben ist, ist der Spieler, der den betreffenden Effekt kontrolliert hat, dann der Startspieler des neu begonnenen Spiels. [#E:1033.2]

1004.3. Falls der Kartentext des betreffenden Effekts spezielle Anweisungen darüber enthält, wie mit bestimmten einzelnen Karten zu verfahren ist, so ist diesen

Anweisungen zu folgen, indem die betreffenden Karten vom Herstellen des ursprünglichen Zustands ausgenommen werden und stattdessen gemäß Effekttext mit ihnen verfahren wird. [#E:1033.3]

Beispiel: „Brich das laufende Spiel ab und beginne es mit dir als Startspieler und mit dieser Karte auf ihrer übergroßen Vollstreckerseite unter deiner Kontrolle auf dem Spielfeld neu.“

1004.4. Spieler übernehmen keinerlei Spiel- oder Zählmarken aus dem abgebrochenen Spiel für das neubegonnene Spiel. [#E:1033.4]

1005. Abwerfen

1005.1. „Abwerfen“ bedeutet, eine Karte aus der Hand auf den Friedhof zu legen. [#E:1019.1]

1005.1a. Falls eine abgeworfene Karte durch einen Ersatzeffekt in eine andere Zone als den Friedhof bewegt wird, so zählt die Karte dennoch als erfolgreich abgeworfen. [#E:1019.1a]

1005.2. Falls ein Effekt verlangt, „alle Handkarten“ oder „alle Karten“ abzuwerfen, so sind damit die gesamten Karten, die der betreffende Spieler auf der Hand hat, gemeint. [#E:1019.2]

1005.3. Automatische Fähigkeiten, die durch das Abwerfen einer Karte ausgelöst werden (z.B. „wenn diese Karte abgeworfen wird“ oder „immer wenn ein Spieler eine Karte abwirft“) werden zu dem Zeitpunkt ausgelöst, zu dem die Karte die Hand verlässt, und nicht erst, wenn sie auf dem Friedhof ankommt. [#E:1019.3]

1006. Anhängen

1006.1. Falls ein Effekt vom „Anhängen einer Karte“ an einen Herrscher oder Vollstrecker spricht, so ist die betreffende Karte in die Schatzkammer ihres Beherrschers zu legen, als „Karte, die an den Herrscher oder Vollstrecker des Spielers angehängt ist“. [#E:1032.1]

Beispiel: „Hänge eine Aura-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof an diese Karte an.“

1006.2. Falls sich ein Effekt auf eine „Karte, die an einen Herrscher oder Vollstrecker angehängt ist“ bezieht, so ist damit eine Karte in der Schatzkammer des jeweiligen Spielers gemeint, die an dessen Herrscher oder Vollstrecker angehängt ist. [#E1032.2]

1006.3. Falls ein Herrscher oder Vollstrecker aus der Herrscherzone auf das Spielfeld (oder zurück) bewegt wird, so zählen alle Karten, die vor der Bewegung „an den Herrscher oder Vollstrecker angehängt“ waren, auch nach der Bewegung noch als „an den Herrscher oder Vollstrecker angehängt“. [#E1032.3]

1007. Anketten

1007.1. Falls eine Karte von „anketten“ spricht, bedeutet dies „füge neue Karten oder Fähigkeiten (außer automatischen Fähigkeiten) durch Ausspielen oder Aktivieren der Kette hinzu.“. [#E:1008.1]

Beispiel: „Spieler können an diese Karte nicht anketten.“

1007.2. Falls ein Effekt davon spricht, dass Spieler an eine Karte oder eine Fähigkeit „nicht anketten“ können, so bedeutet dies „solange sich diese Karte oder Fähigkeit in der Kettenzone befindet, können der Kette weder Karten noch Fähigkeiten hinzugefügt werden, mit Ausnahme von automatischen Fähigkeiten“. [#E:1008.2]

1008. Astral machen (eines Vollstreckers)

1008.1. Falls ein Effekt davon spricht, „einen Vollstrecker astral zu machen“, so ist die betreffende Karte als Herrscher und mit einer Astra-Zählmarke darauf in die Herrscherzone des Besitzers zu legen. Bis zum Ende des Spiels dürfen Spieler das Urteil dieses Herrschers nicht mehr sprechen. [#E:1039.1]

1008.1a. Befehligte Vollstrecker können nicht astral gemacht werden. [#E:1039.1a]

1008.1b. Kontrakt-Vollstrecker können nicht astral gemacht werden. [#E:1039.1b]

1009. Auf das Spielfeld legen

1009.1. Eine Karte „auf das Spielfeld zu legen“ bedeutet, sie aus einer Nicht-Spielfeldzone dorthin zu bewegen. Dies geschieht gemäß dem folgenden Ablauf und zählt nicht als Ausspielen der Karte. Während der folgenden Schritte erhält kein Spieler Priorität: [#E:NV]

1009.1a. **1)** Zuerst werden gleichzeitig alle Effekte mit der Formulierung „während diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird“ angewendet. Dies findet außerhalb der Kette statt. Eine befehligte Karte wird zu einem Vollstrecker und erhält alle Fähigkeiten der Manifestation-Karte, mit der sie befehligt wird.
Eine reinkarnierte Karte wird auf die jeweilige „{Kartenname}“-Karte gestapelt, ihr Kartentyp wird zum Kartentyp der „{Kartenname}“-Karte und sie erhält Kartenname und alle Fähigkeiten der „{Kartenname}“-Karte.
Falls eine Karte in diesem Schritt eine Fähigkeit mit der Formulierung „während diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird“ erhält, so wird diese nicht mehr in diesem Schritt angewendet. [#E:702.3a]

Beispiel: „Während diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird, kannst du einen Resonator aus deinem Friedhof aus dem Spiel entfernen. Falls du das machst, wird diese Karte als Kopie der entfernten Karte auf das Spielfeld gelegt.“

1009.1b. **2)** Anschließend werden alle Effekte mit der Formulierung „diese Karte wird erschöpft auf das Spielfeld gelegt“, „diese Karte wird mit XYZ Zählmarken darauf auf das Spielfeld gelegt“ oder „diese Karte wird erweckt auf das Spielfeld gelegt“ angewendet. [#E:702.3b]

Beispiel: „Falls du keine Insignie kontrollierst, wird diese Karte erschöpft auf das Spielfeld gelegt.“ oder „Diese Karte wird mit fünf [+100/+100]-Zählmarken darauf auf das Spielfeld gelegt.“

1009.1c. **3)** Jetzt wird die Karte auf das Spielfeld gelegt.
Insignien, Resonatoren, Vollstrecker und Zusätze werden unter Kontrolle des Beherrschers auf das Spielfeld gelegt. [#E:702.3c]

1009.1d. **4)** Ab jetzt erzeugen eventuelle weitere dauerhafte Fähigkeiten der Karte ihre andauernden Effekte und die Karte wird von allen aktiven andauernden Effekten als Karte auf dem Spielfeld identifiziert und ggf. betroffen. [#E:702.3d]

1009.1e. **5)** Fähigkeiten und Effekte, die ausgelöst werden, „wenn <die Karte> auf das Spielfeld gelegt wird“, werden jetzt ausgelöst und warten darauf, im Rahmen der nächsten Prioritätssequenz der Kette hinzugefügt zu werden. Falls jedoch in den Schritten 1) – 4) eine solche Fähigkeit entfernt worden sein sollte, so wird sie in diesem Schritt nicht ausgelöst. [#E:702.3e]

1009.2. Effekte, die Karten „auf das Spielfeld legen“, haben keine Auswirkungen auf alternative Karten, es sei denn, dies wird explizit im Kartentext erwähnt. Daher können beispielsweise Sucheffekte, die Karten auf das Spielfeld legen, keine alternativen Karten finden, falls dies nicht im Kartentext erwähnt wird, oder Zauber und Fähigkeiten, deren Effekte eine Karte aus einer anderen Zone auf das Spielfeld legen, keine alternativen Karten anzielen, falls dies nicht im Kartentext erwähnt wird. Dies betrifft keine Effekte von alternativen Karten, die sich auf die betreffende Karte (oder einen Teil davon) beziehen, oder Effekte, die einen Resonator-Teil einer alternativen Karten auf dem Spielfeld betreffen und die Karte in eine andere Zone und direkt danach wieder auf das Spielfeld bewegen (diese Effekte legen stets wieder den Resonator-Teil der Karte auf das Spielfeld, da dies der Teil war, der sich zu Beginn der Abwicklung auf dem Spielfeld befunden hat). [#E:1041.2]

1010. Aus dem Kampf entfernen

1010.1. Einen Vollstrecker oder Resonator „aus dem Kampf zu entfernen“ bedeutet, dass dieser anschließend in keinster Weise mehr in den laufenden Kampf involviert ist. [#E:1029.1]

1010.1a. Falls der Vollstrecker oder Resonator der Angreifer im laufenden Kampf ist, so ist er es nach Anwenden dieses Effekts nicht mehr. [#E1029.1a]

1010.1b. Falls der Vollstrecker oder Resonator der Blocker im laufenden Kampf ist, so ist er es nach Anwenden dieses Effekts nicht mehr. [#E1029.1b]

1010.1c. Falls der Vollstrecker oder Resonator das Angriffsziel im laufenden Kampf ist, so ist er es nach Anwenden dieses Effekts nicht mehr. Der Angreifer fügt einem aus dem Kampf entfernten Angriffsziel keinen Schaden zu. [#E1029.1c]

1011. Aus dem Spiel entfernen

1011.1. Um eine Karte aus dem Spiel zu entfernen, lege sie ins Nirgendwo des Besitzers. [#E:1004.1]

Beispiel: „Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird, kannst du einen Zusatz deiner Wahl aus dem Spiel entfernen.“
„Entferne einen Albtraum- oder Märchen-Resonator deiner Wahl aus dem Spiel.“

1012. Auslösen

1012.1. Eine automatische Fähigkeit „auszulösen”, bedeutet, ihre Auslösebedingungen als erfüllt zu betrachten und die Fähigkeit auszulösen. [#E:1015.1]

1012.1a. Falls ein Effekt besagt, dass eine automatische Fähigkeit nicht ausgelöst wird, so kann diese nicht ausgelöst werden, selbst wenn ihre Ausgelöst-Bedingung erfüllt ist. [#E:1015.1a]

1012.2. Um eine Aktivierte Fähigkeit „auszulösen“, wird die Fähigkeit aktiviert. [#E:1015.2]

1013. Austauschen

1013.1. Eine bestimmte Karte A gegen eine andere Karte B „auszutauschen“ bedeutet, Karte A in die Zone zu bewegen, in der sich Karte B befindet, und gleichzeitig auch Karte B in die Zone zu bewegen, in der sich zuvor Karte A befunden hat. [#E:1048.1]

1013.1a. Falls sich eine der zu tauschenden Karten in einer verdeckten Zone befindet und nicht aufgedeckt ist, wird die Karte aufgedeckt, während sie bewegt wird. [#R:1048.1a]

1013.1b. Falls sich eine der zu tauschenden Karten außerhalb des Spiels befindet, so sie in die betreffende Zielzone gelegt und gleichzeitig die andere zu tauschende Karte vertrieben. [#E:1048.1b]

1013.1c. Falls eine der zu tauschenden Karten nicht dorthin bewegt werden darf, wo sich die andere zu tauschende Karte befindet, so kann kein Austausch vorgenommen werden. [#E:1048.1c]

1013.2. Manche Effekte tauschen eine bestimmte Karte gegen mehrere andere Karten aus. Ein solcher Tausch findet nur statt, falls sich tatsächlich alle im Kartentext erwähnten Karten an den vorgesehenen Orten (d.h. in der betreffenden Zone oder außerhalb des Spiels) befinden UND jeweils dorthin bewegt werden dürfen, wo sich die andere(n) zu tauschende(n) Karte(n) befinde(t/n).

*Beispiel: „Falls du einen "Licht-Solariswerk"-Herrscher kontrollierst, kannst du diesen Herrscher gegen einen Licht-Herrscher mit **[Urteil]** UND einen Licht-Herrscher mit **[Partner]**, die du außerhalb des Spiels besitzt, austauschen.“*
*Dieser Tausch kann nur stattfinden, falls sich in der Herrscherzone des Spielers ein Herrscher mit dem Namen „Licht-Solariswerk“ befindet und im Side Deck des Spielers sowohl ein Licht-Herrscher mit **[Urteil]** als auch ein Licht-Herrscher mit **[Partner]***

und kein Effekt bzw. keine Spielregel aktuell verhindern, dass die Herrscher entsprechend bewegt werden. Ein Tausch 1:1 ist in dieser Situation nicht zulässig.

1014. Beschwörung

1014.1. Wenn ein Effekt im Kartentext die Formulierung „Beschwörungszauber“ enthält, so bezieht sich der Kartentext auf den Funktionstyp „Beschwörungszauber“, d. h. einen Resonator in der Kettenzone. [#E:1006.1]

Beispiel: „Neutralisiere einen Arkanzauber oder einen Beschwörungszauber deiner Wahl.“ „Ein Spieler deiner Wahl kann bis zum Ende des Spielzugs keine Arkanzauber oder Beschwörungszauber ausspielen.“

1014.2. Auf älteren Karten wird stattdessen der Begriff „Beschwörung“ für diesen Funktionstyp verwendet, auf Karten ab dem Reiya-Zyklus kann stattdessen auch der Begriff „Resonator-Zauber“ zum Einsatz kommen. [#E:1006.2]

1015. Bestimmen/Wählen/Durchsuchen

1015.1. Falls ein Spieler eine Karte oder Fähigkeit in einer öffentlichen Zone wählen oder bestimmen soll, so muss er eine bestimmte wählen, falls es sie in der öffentlichen Zone gibt. [#E:1014.1]

1015.2. Falls ein Spieler eine Karte in einer verdeckten Zone wählen oder bestimmen soll oder eine verdeckte Zone nach einer bestimmten Karte durchsuchen soll, so darf dieser Spieler sich alle Informationen der Karten in der betreffenden Zone anschauen. Danach, falls alle Spieler die Informationen der Karten in der betreffenden Zone kennen, wird die Auswahl wie bei einer öffentlichen Zone getroffen.
Sollte aber ein Spieler nicht alle Informationen der Karten in der betreffenden Zone kennen, so kann sich der suchende Spieler dafür entscheiden, keine passende Karte zu finden, selbst wenn es eine gäbe. [#E:1014.2]

1015.3. Falls ein Effekt einen Spieler eine Zone nach einer bestimmten Karte durchsuchen lässt, darf der Spieler nicht nach Karten mit demselben Kartennamen wie die Karte mit dem Effekt suchen, es sei denn, im Kartentext ist der jeweilige Kartenname explizit erwähnt oder es wird die Formulierung „mit demselben Kartennamen wie diese Karte“ verwendet.

Beispiel: Falls eine „Purpurmond“-Karte den Effekt „Durchsuche dein Deck nach einer „Purpurmond“- Karte, zeige sie vor und nimm sie auf deine Hand.“ hat oder den Effekt „Durchsuche dein Deck nach einer Karte mit demselben Kartennamen wie diese Karte, zeige sie vor und nimm sie auf deine Hand.“, dann darf damit nach einer „Purpurmond“-Karte gesucht werden.
Lautet der Effekt der „Purpurmond“-Karte hingegen „Durchsuche dein Deck nach einer Karte mit „Purpurmond“ im Namen, zeige sie vor und nimm sie auf deine Hand.“, dann ist es nicht gestattet, nach einer „Purpurmond“-Karte damit zu suchen, auch wenn die eigentliche Bedingung hier erfüllt ist, sondern nur nach Karten wie „Geister vom Purpurmond“ oder „Einsamer Wolf vom Purpurmond“, da beide einen anderen Kartennamen haben als die Karte, deren Effekt hier abgewickelt wird.

1016. Bezahlen (von Willen)

1016.1. Um Willen zu bezahlen, wird bestimmter Willen aus dem Willenvorrat des betreffenden Spielers entfernt. [#E:1003.1]

1016.2. Zu bezahlender Willen wird durch Willensymbole oder Zahlen (bei generischem Willen) näher spezifiziert. : ein Licht-Willen, : ein Feuer-Willen, : ein Wasser-Willen, : ein Wind-Willen, : ein Finsternis-Willen
: ein generischer Willen (oder entsprechend mehr bei anderen Zahlen oder Variablen wie [X], [Y] oder [Z]) [#E:1003.2]

1016.3. Wenn eine Karte ausgespielt wird, so geben die Kosten der Karte (einschließlich eventueller Modifikatoren, welche die Kosten ersetzen, verringern oder erhöhen) den zu bezahlenden Willen vor. [#E:1003.3]

1016.4. Falls ein Spieler Willen bezahlen muss, aber nicht alles bezahlen kann, so können die Kosten nicht bezahlt werden. Eine Teilzahlung gibt es nicht. [#E:1003.4]

1016.5. Ein Spieler darf Willenfähigkeiten immer dann aktivieren, wenn er Willen bezahlen muss. [#E:1003.5]

1016.6. Falls ein Spieler bezahlen muss, dann muss er einen Willen mit dem Merkmal Mond bezahlen. [#E:1003.6]

1016.7. Falls ein Spieler bezahlen muss, dann muss er einen Willen mit dem Merkmal Zeit bezahlen. [#E:1003.7]

1016.8. Falls sich ein Kartentext auf eine Fähigkeit oder einen Effekt bezieht, der einen Spieler „Willen bezahlen ließe“, dann schließt dies alles ein, was direkt das Bezahlen von Willen veranlasst, aber auch alles, was indirekt das Bezahlen von Willen veranlasst, wie beispielsweise eine Kostenerhöhung.

Beispiel: Eine direkte Veranlassung ist beispielsweise etwas mit dem Kartentext „Neutralisiere einen Zauber deiner Wahl, falls sein Beherrscher nicht 1 bezahlt.“.

Eine indirekte Veranlassung hingegen ist beispielsweise etwas mit dem Kartentext „Bis zum Ende des Spielzugs bezahlen Spieler für jeden Zauber, den sie in diesem Spielzug bereits ausgespielt haben, 1 mehr, um Zauber auszuspielen.“.

1017. Drachenmacht

1017.1. Falls ein Effekt besagt „Du erhältst <Anzahl> Drachenmacht“, so bedeutet dies, dass eine Drachenmacht-Spielmarke mit dem Wert <Anzahl> in der dazu gehörigen Schatzkammer erzeugt wird oder, falls in der Schatzkammer bereits eine Drachenmacht-Spielmarke vorhanden ist, dass der Wert der Drachenmacht-Spielmarke um <Anzahl> erhöht wird. Diese Spielmarke hat keinen Kartentyp. [#E:1042.1]

1017.1a. Falls ein Effekt besagt „verdopple deine Drachenmacht“, so bedeutet dies, dass der Wert der Drachenmacht-Spielmarke in der dazu gehörigen Schatzkammer um seinen aktuellen Wert erhöht wird. [#E:1042.1a]

1018. Entfesseln (eines Siegels)

1018.1. Falls eine Karte besagt „Entfessle die **[Siegel]**-Fähigkeiten“, dann bedeutet dies, dass dadurch alle entsprechenden Zauberstein-Voraussetzungen der im weiteren Kartentext spezifizierten Karten mit **[Siegel]**-Fähigkeiten erfüllt sind.

*Beispiel: „Entfessle die **[Siegel]**-Fähigkeiten aller Feuer-Karten und –Zauber, die du kontrollierst.“ bedeutet, dass eine Fähigkeit wie „**[Siegel]**(3) – **[Flugfähig] [Schnelligkeit]**“ selbst dann bereits aktiv ist, wenn es sich dabei um eine Feuer-Karte handelt und der Spieler weniger als drei Zaubersteine kontrolliert.*

1019. Erhalten (von «Drachenwappen»)

1019.1. Falls ein Effekt besagt „Du erhältst ein <Name>-**«Drachenwappen»**“, so bedeutet dies, dass eine Spielmarke mit <Name>-**«Drachenwappen»** in der dazu gehörigen Schatzkammer erzeugt wird. Diese Spielmarke hat keinen Kartentyp. [#E:1036.1]

1020. Erhalten (von Edelsteinen/Kristallen)

1020.1. Falls ein Effekt besagt „Du erhältst einen <Attribut>-Edelstein/Kristall“, so bedeutet dies, dass eine Edelstein/Kristall-Spielmarke mit <Attribut> in der dazu gehörigen Schatzkammer erzeugt wird. Diese Spielmarke hat keinen Kartentyp. [#E:1027.1]

1020.1a. Falls ein Effekt besagt „Du erhältst einen Edelstein/Kristall eines beliebigen Attributs.“, so bedeutet dies, dass der Spieler eines der fünf Attribute (Licht, Feuer, Wasser, Wind oder Finsternis) bestimmen muss und anschließend eine Edelstein/Kristall-Spielmarke mit dem gewählten Attribut in seiner Schatzkammer erzeugt wird. Der Spieler erhält dadurch nicht die Möglichkeit, einen Edelstein/Kristall ohne Attribut zu erzeugen. [#E:1027.1a]

1021. Erhalten (von Lebenspunkten)

1021.1. Falls ein Spieler Lebenspunkte erhalten soll, erhöhe die Lebenspunkte des Spielers um die erhaltene Anzahl. [#E:NV]

1021.2. Wenn eine Karte einen Spieler Lebenspunkte erhalten lässt und im Kartentext nichts anderes angegeben ist, so werden die gesamten Lebenspunkte gleichzeitig erhalten: [#E:NV]

1021.2a. Falls Lebenspunkte gemäß einer Berechnung wie „erhält <Basislebenspunkte> Lebenspunkte für jede <irgendetwas> zu“ erhalten werden sollen, werden einmalig die gesamten Lebenspunkte erhalten und NICHT jeweils einzeln „für jedes <irgendetwas>“. [#E:NV]

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert drei Vier-Heilige-Ungeheuer-Karten auf dem Spielfeld und wickelt einen Effekt ab, der besagt „Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird ⇒ Du erhältst 200 Lebenspunkte für jede Vier-Heilige-Ungeheuer-Karte, die du kontrollierst.“.
In diesem Fall erhält der Spieler einmalig 600 Lebenspunkte durch den Effekt und nicht etwa drei Mal 200 Lebenspunkte.
Gleiches gilt für einen Effekt, der besagt „Du erhältst 200 Lebenspunkte für jeden Zauberstein, den du kontrollierst.“

1022. Erhalten (von «Maxima»)

1022.1. Falls ein Effekt besagt „Du erhältst **«Maximum»** (Kartenname)“, so bedeutet dies, dass eine Spielmarke mit **«Maximum»** in der dazu gehörigen Schatzkammer erzeugt wird. Diese Spielmarke hat keinen Kartentyp. [#E:1037.1].

1022.1a. Der Name der Spielmarke entspricht (Kartenname). [#E:1037.1a]

*Beispiel: Ein Spieler erhält durch einen Effekt **«Maximum»** („Gill Lapis“). Daraufhin wird eine Spielmarke ohne Kartentyp mit dem Schlüsselwort **«Maximum»** und dem Namen „Gill Lapis“ in seine Schatzkammer gelegt. Ab diesem Zeitpunkt wird diese Spielmarke von allen Effekten gefunden, die überprüfen, ob der Spieler **«Maximum»** („Gill Lapis“) kontrolliert.*

1022.2. Falls sich ein Kartentext auf **«Maximum»** (Kartenname) bezieht, so ist damit eine (Kartenname)-Spielmarke mit **«Maximum»** in der Schatzkammer des jeweiligen Spielers gemeint.

*Beispiel: „Falls du **«Maximum»** („Lenneth, Finstere Priesterin“) kontrollierst, kannst du stattdessen dein Deck nach einer Karte durchsuchen und diese auf deine Hand nehmen. Anschließend mische dein Deck.“*
*Dieser Teil des Effekts wird nur dann aktiv, wenn der Spieler eine Spielmarke ohne Kartentyp mit dem Schlüsselwort **«Maximum»** und dem Namen „Lenneth, Finstere Priesterin“ in seiner Schatzkammer kontrolliert. Es ist dabei völlig egal, ob er eine „Lenneth, Finstere Priesterin“-Karte auf dem Spielfeld kontrolliert oder nicht.*

1023. Erhalten (von Willenmünze-Spielmarken)

1023.1. Falls ein Effekt besagt „Du erhältst eine Willenmünze-Spielmarke“, so bedeutet dies, dass eine Willenmünze-Spielmarke ohne Attribut und Kartentyp in deiner Schatzkammer erzeugt wird. [#E:1046.1]

1023.2. Die Fähigkeiten von Willenmünze-Spielmarken sind aktiv, solange sie sich in der Schatzkammer befinden. [#E:1046.2]

1023.2a. Willenfähigkeiten von Willenmünzen-Spielmarken können durch Kartentexte weder verhindert noch verändert werden, es sei denn, im jeweiligen Kartentext ist explizit von „Willenmünze“ die Rede. [#E:1046.2a]

1024. Erhalten/Werden/Sein

1024.1. Falls das Attribut einer Karte „jetzt“ ein bestimmtes Attribut „ist“, so verliert die Karte alle ursprünglichen Attribute und hat nur noch dieses bestimmte Attribut. [#E:1020.1]

Beispiel: „Bestimme ein Attribut. Bis zum Ende des Spielzugs ist das gewählte Attribut jetzt das Attribut dieser Karte.“ oder „Das Attribut dieser Karte ist jetzt Wasser.“

1024.2. Falls eine Karte einen Kartentyp oder eine Eigenschaft „erhält“, so ist dies jeweils zusätzlich zu dem bzw. der ursprünglichen Typ bzw. Eigenschaft, solange nichts anderes auf der Karte steht.

Beispiel: „Der Resonator mit diesem Zusatz erhält [+200/+200] und zusätzlich zu seinen Eigenschaften auch die Eigenschaft Kartensoldat.“ oder
„Er verliert alle Eigenschaften und erhält die Eigenschaft Vampir.“ oder
“Diese Karte wird bis zum Ende des Spielzugs zu einem [1000/1000] Maschine-Resonator. Sie ist aber immer noch eine Insignie.“

Falls eine Karte „zu einem <Kartentyp> wird“, so verliert sie alle bisherigen Kartentypen, solange nichts anderes auf der Karte steht. [#E:1020.1]

*Beispiel: „Diese Karte wird zu einem [1000/1000]-Resonator mit **[Lebenstransfer]** und **[Unzerstörbar]** bis zum Ende des Spielzugs.“*
*„Ein Zauberstein deiner Wahl wird zu einem [1000/1000]-Resonator mit **[Schnelligkeit]** bis zum Ende des Spielzugs. Er ist aber immer noch ein Zauberstein.*

Falls eine Karte „zu einem <Eigenschaft>-<Kartentyp> wird“, so verliert sie alle bisherigen Eigenschaften, behält aber alle bisherigen Kartentypen, solange nichts anderes auf der Karte steht. [#E:1020.1]

*Beispiel: „Ein Resonator deiner Wahl verliert alle Fähigkeiten und wird zu einem [800/800] Drache-Resonator mit **[Flugfähig]** bis zum Ende des Spielzugs.“*
Wird beispielsweise eine Karte mit den Kartentypen Resonator und Zauberstein sowie der Eigenschaft Vampir von diesem Effekt betroffen, dann hat sie als Ergebnis immer noch die Kartentypen Resonator und Zauberstein, aber nur noch die Eigenschaft Drache.

1024.3. Eine Karte „wird zu einem [<Wert A>/<Wert B>]“ bedeutet, dass der ATK der Karte zu <Wert A> wird und der DEF der Karte zu <Wert B>. [#E:1020.2]

1024.4. Falls eine Karte „[<Modifikator A>/<Modifikator B>] erhält“, so bedeutet dies, dass der ATK der Karte durch <Modifikator A> verändert wird und der DEF der Karte durch <Modifikator B>. [#E:1020.3]

1024.5. Eine befehligte Karte, die zu einem <Kartentyp>, einer <Eigenschaft> oder zu einem [<Wert A>/<Wert B>] wird, behält trotzdem alle Kartentypen, Eigenschaften und [<Modifikator A>/<Modifikator B>], welche sie von der Manifestation, von der sie befehligt wird, erhalten hat. [#E:1020.4]

1025. Erschöpfen/Erholen

1025.1. Um eine Karte zu erschöpfen, ist diese in die erschöpfte (waagerechte) Position zu drehen. Um eine Karte zu erholen, ist diese in die erholte (senkrechte) Position zu drehen.]

1025.2. Falls ein Kartentext das Symbol enthält, so bedeutet dies „Erschöpfe diese erholte Karte“.

1025.3. Falls eine Karte oder Fähigkeit als Teil ihrer Kosten das Erschöpfen bestimmter Karten erfordert, so muss der Beherrscher der Karte oder Fähigkeit beim Bezahlen dieser Kosten jeweils bestimmte erholte Karten erschöpfen.

1026. Erweitern einer <…>-Zone

1026.1. Falls ein Effekt besagt „Erweitere deine <(Typ)>-Zone um (Anzahl) Felder bis zum Ende des Spiels“, dann erhöhst du die Anzahl der Felder in deiner </Typ)>-Zone um (Anzahl) Felder. [#E:1043.1]

1026.2. Falls du das Spiel nicht mit einer <(Typ)>-Zone begonnen hast, so kannst du diese auch nicht erweitern, d.h. Effekte dieser Art haben dann keinerlei Auswirkungen. [#E:1043.2]

1027. Extra-Spielzug

1027.1. Falls ein Spieler auf reguläre Art und Weise, beispielsweise durch einen Karteneffekt, im laufenden Spielzug einen Extra-Spielzug erhält, dann beginnt dieser Extra-Spielzug direkt im Anschluss an die Endphase des laufenden Spielzugs. Vor Beginn dieses Extra-Spielzugs wird der betreffende Spieler zum aktiven Spieler und beginnt danach ganz normal den Spielzug. [#E:1025.1]

1027.2. Falls ein Spieler auf reguläre Art und Weise, beispielsweise durch einen Karteneffekt, im laufenden Spielzug mehrere Extra-Züge erhält, dann werden diese direkt nacheinander auf die in 1014.1 beschriebene Weise durchgeführt, beginnend mit dem Extra-Spielzug, der zuerst erhalten wurde. [#E:1025.2]

1028. Heilen

1028.1. Falls eine Karte besagt „Heile deinen Herrscher, falls er astral ist.“ oder „Heile einen astralen Herrscher, den du kontrolliert.“, dann hat dies den folgenden Effekt: Jegliche Astral-Zählmarken werden von dem Herrscher entfernt, er verliert seinen astralen Zustand, zählt nicht mehr als astraler Herrscher und Spieler werden nicht länger daran gehindert, sein Urteil zu sprechen. (Sollte er im weiteren Spielverlauf in Vollstreckerform dann erneut zerstört werden, wird er jedoch ganz normal wieder als astraler Herrscher in die Herrscherzone zurückgelegt.) [#E:1024.1]

1028.2. Falls ein Herrscher geheilt wird, dann hat dies keinerlei Auswirkungen auf andauernde Effekte, von welchen die Karte eventuell betroffen ist. [#E:1024.2]

1029. Herbeirufen

1029.1. Um einen Zauberstein „herbeizurufen“, ist die Aktion “Herbeirufen eines Zaubersteins” auszuführen (siehe 713). [#E:1016.1]

1030. Hinzufügen (eines Zusatzes)

1030.1. Um einen Zusatz hinzuzufügen, lege die Karte unter der Kontrolle des Beherrschers auf das Spielfeld und füge sie einer bestimmten Karte hinzu. Dies ist – beim normalen Ausspielen des Zusatzes – zielgerichtet. [#E:1002.1]

1030.2. Falls ein Effekt einen Zusatz aus einer Zone (außer der Kettenzone) auf das Spielfeld legt, wird sie auf das Spielfeld gelegt und einer Karte hinzugefügt, die ein legales Ziel darstellt. Ein „legales Ziel“ ist eine Karte auf dem Spielfeld, deren Kartentyp im Untertyp des Zusatzes aufgeführt ist und bei der kein Effekt das Hinzufügen des Zusatzes verbietet. [#E:1002.2]

1030.2a. Diese Effekte sind nicht zielgerichtet und dürfen daher auch solchen Karten Zusätze hinzufügen, die nicht Ziel von Zaubern oder Fähigkeiten werden dürfen. Falls es keine solche Karte gibt, verbleibt der Zusatz in der ursprünglichen Zone. [#E:1002.2a]

*Beispiel: **Kaguya, Unsterbliche Prinzessin** hat die **[Ankunft]**-Fähigkeit „Durchsuche dein Deck nach X Schatzgegenständen und lege sie auf das Spielfeld.“.*
Wenn durch den Effekt dieser Fähigkeit z. B. ein Resonator-Zusatz aus dem Deck

auf das Spielfeld gelegt wird, so darf dieser Zusatz auch einem Resonator hinzugefügt werden, der „nicht Ziel von Zaubern oder Fähigkeiten werden“ kann.

1030.3. Falls ein Effekt einen hinzufügbaren Zusatz, der weder als Insignie, Resonator, Vollstrecker oder Zauberstein zählt noch zu eine(r/m) Insignie, Resonator, Vollstrecker oder Zauberstein wurde, aus einer Nicht-Kettenzone-Zone auf das Spielfeld legt, wird er auf das Spielfeld gelegt und einer Karte hinzugefügt, die ein legales Ziel dafür darstellt. Ein „hinzufügbarer Zusatz“ ist dabei ein Zusatz mit der **[Ausstatten]**-Fähigkeit, ein älterer Zusatz mit den Untertypen [Zusatz: Resonator], [Zusatz: Vollstrecker] oder [Zusatz: Vollstrecker/Resonator], ein Zusatz mit dem Kartentext „Während du diese Karte ausspielst, bestimme einen Vollstrecker oder Resonator, den du kontrollierst, als Ziel. Falls der gewählte Vollstrecker oder Resonator immer noch ein legales Ziel ist, lege diese Karte dem gewählten Ziel hinzugefügt auf das Spielfeld, andernfalls lege sie auf den Ablagestapel des Besitzers.“ oder ein Zusatz mit der inzwischen obsoleten Formulierung „Während du diese Karte ausspielst, bestimme einen Resonator deiner Wahl als Ziel. Diese Karte wird dem gewählten Ziel hinzugefügt auf das Spielfeld gelegt.“. Hingegen zählen Zusätze, die nur auf anderem Wege hinzugefügt werden, wie beispielweise mittels **[Fusion]** oder einer automatischen Fähigkeit, nicht als „hinzufügbare Zusätze“.
Ein „legales Ziel“ ist ein Spielobjekt, das alle Kriterien einer entsprechenden Fähigkeit des hinzufügbaren Zusatzes, wie „während du diese Karte ausspielst, bestimme einen (Kriterien) als Ziel“ oder „statte einen (Kriterien) mit dieser Karte aus“, erfüllt und bei der kein Effekt das Hinzufügen des Zusatzes verbietet.
Dieses Bewegen des Zusatzes auf das Spielfeld ist nicht zielgerichtet und darf daher auch solchen Karten Zusätze hinzufügen, die nicht Ziel von Zaubern oder Fähigkeiten werden dürfen. Falls es keine solche Karte gibt, verbleibt der Zusatz in der ursprünglichen Zone. [#E.1002.3]

1031. Kopieren/„als Kopie“

1031.1. Eine Karte oder Fähigkeit „zu kopieren“ bedeutet, ein Objekt in derselben Zone wie die ursprüngliche Karte oder Fähigkeit zu erstellen. Dieses neue Objekt ist eine direkte Kopie, allerdings ohne jegliche andauernde Effekte, von denen die ursprüngliche Karte betroffen ist. [#E:1017.1]

1031.1a. Falls das zu kopierende Objekt eine Karte ist, so wird die Kopie eine Pseudokarte mit identischen Kartencharakteristika wie Kartenname, Kartentyp, Kosten, Kartentext usw.
Pseudokarten sind imaginäre Karten und keine physischen Karten, werden aber innerhalb der jeweiligen Zone als Karten behandelt. Sollte die Kopie jedoch aus der jeweiligen Zone bewegt – natürlich ist das Legen auf das Spielfeld hierbei ausgenommen– werden, so hört sie auf zu existieren. [#E:1017.1a]

1031.1b. Falls das zu kopierende Objekt eine Fähigkeit in der Kettenzone ist, füge eine identische Fähigkeit der Kettenzone hinzu.
Fähigkeiten können nur kopiert werden, wenn sie sich in der Kettenzone befinden, daher ist es nicht möglich, Willenfähigkeiten zu kopieren, denn diese werden außerhalb der Kette aktiviert und abgewickelt. [#E:1017.1b]

Beispiel: Wenn der Kartentext besagt „Immer wenn du eine Aktivierte Fähigkeit dieser Karte aktivierst ⇒ Kopiere die Fähigkeit. Du darfst für die Kopie neue Ziele wählen.“, dann kann damit eine Fähigkeit wie „ : Erzeuge .“ nicht kopiert werden, denn dabei handelt es sich um eine Willenfähigkeit, die außerhalb der Kette aktiviert und abgewickelt wird.

1031.1c. Falls ein Spieler bestimmte Entscheidungen für das zu kopierende Objekt getroffen hat, gelten diese auch für die Kopie, solange im Kopiereffekt nichts anderes erwähnt ist. [#E:1017.1c]

Beispiel: Wenn der Kartentext besagt „Du darfst für die Kopie neue Ziele bestimmen.“, dann

darf der Spieler für die Kopie andere Ziele wählen als für das Original gewählt wurden. Fehlt dieser Satz, dann müssen für die Kopie die Ziele des Originals übernommen werden.

1031.1c-i. Falls sich das zu kopierende Objekt in der Kettenzone befindet, so werden die folgenden Informationen mitkopiert:

1. Welche Seite einer doppelseitigen Karte ausgespielt wurde (903.2b),
2. Welche **[Erweckung]**-Fähigkeiten erweckt wurden (903.2c),
3. Ob die Bedingung für eine **[Schwall]**-Fähigkeit erfüllt ist (1124),
4. Ob die Bedingung für eine **[Legende]**-Fähigkeit erfüllt ist (1117),
5. Ob die Bedingung für eine **[Alles oder Nichts]**-Fähigkeit erfüllt ist (1102),
6. Ob die Bedingung für **[Höllensturz]** erfüllt ist,
7. Ob die Bedingung für **[Siegel]**, **[Rache]**, **[Führung]**, **<<Maximum>>**, **[Machtresonanz]**, **[<Maschine>-Siebenbund]**, **[<Neue Olympische Zwölfgötter<-Siebenbund]** oder ähnliche Fähigkeiten des zu kopierenden Objekts, welche Kartentext hinzufügen oder modifizieren, erfüllt sind,
8. Ob sie mittels **[Bravour]** ausgespielt wurden
9. Ob sie mit **[Solarisierung]** ausgespielt wurde
10. Welche Optionen für das Ausspielen gewählt wurden (903.2e),
11. Welche Werte für variable durch X, Y oder Z dargestellte Werte bestimmt wurden (903.2f),
12. Welche Ziele gewählt wurden (903.2g),
13. Welches Ziel auf welche Weise und in welchem Umfang betroffen werden soll (falls der Effekt mehrere Ziele betrifft und dabei jedes Ziel nicht exakt gleich oder falls den gewählten Zielen Schaden in jeweils unterschiedlicher Höhe zugeteilt wurde) (903.2h),
14. Die tatsächlichen Kosten, die zum Ausspielen des Objekts bezahlt wurden (903.2j).

1031.1d. Falls sich das zu kopierende Objekt nicht mehr in der betreffenden Zone befindet, dann wird keine Kopie erstellt. [#E:1017.1d]

1031.2. Falls eine Karte „als Kopie" einer Karte auf das Spielfeld gelegt wird, so werden alle Kartencharakteristika dieser Karte durch die Kartencharakteristika der von ihr kopierten Karte ersetzt. Dabei wird vollständig und exakt kopiert, allerdings ohne jegliche andauernde Effekte, von denen die ursprüngliche Karte betroffen ist. Dies ist ein andauernder Effekt, der Karteninformationen ändert. [#E:1017.2]

1031.3. Falls ein Kartentext verlangt, eine Kopie einer Spielmarke auf das Spielfeld zu legen, so ist die Kopie ebenfalls eine Spielmarke und kopiert alle Informationen der ursprünglichen Spielmarke, allerdings ohne jegliche andauernden Effekte, von denen die ursprüngliche Spielmarke betroffen ist. [#E:NV]

1031.4. Falls ein Effekt eine Karte kopieren und dann ausspielen soll, so wird eine Pseudokarte mit denselben Informationen in derselben Zone erstellt, die dann ausgespielt wird (oder ausgespielt werden kann, je nach Effekt). Falls die Pseudokarte ausgespielt und durch Ausspielen in die Kettenzone bewegt wird, hört sie dadurch nicht auf zu existieren. [#E:1017.3]

1031.4a. Falls aus irgendeinem Grund diese Pseudokarte aus der Kettenzone bewegt wird, hört sie auf zu existieren. [#E:1017.3a]
Dies schließt auch das Abwickeln der Pseudokarte mit ein. Eine abgewickelte Spruch-Pseudokarte hört bei der Bewegung auf den Friedhof auf zu existieren, eine abgewickelte Insignie-, Resonator- oder Zusatz-Pseudokarte bei der Bewegung auf das Spielfeld. Entsprechend werden auch keine automatischen Fähigkeiten ausgelöst, die durch das Legen der Pseudokarte auf Friedhof oder Spielfeld ausgelöst würden.

1031.4b. Falls aus irgendeinem Grund diese Pseudokarte nicht ausgespielt wird, hört sie auf zu existieren. [#E:1017.3b]

*Beispiel: „**Erzählerin aus Ewiger Nacht**“ hat die Fähigkeit „[0]: Decke eine verdeckte Karte in deinem Archiv auf, sie bleibt bis zum Ende des Spiels aufgedeckt. Du kannst die Karte kopieren. Falls du das machst, kannst du die Kopie ausspielen. (Du musst ihre Kosten bezahlen.) Aktiviere diese Fähigkeit nur ein Mal pro Spielzug.*
Sollte der Spieler sich bei der Abwicklung dafür entscheiden, nach dem Kopieren der Karte die Kopie nicht auszuspielen, so hört die Kopie auf zu existieren.

1031.5. Falls ein Effekt eine Kopie einer Karte der Kette hinzufügen soll, so sind zuerst eventuell notwendige Entscheidungen (z.B. die Wahl der Ziele) für diese Kopie zu treffen und anschließend wird eine Pseudokarte mit denselben Informationen und den getroffenen Entscheidungen in der Kettenzone erzeugt.
Falls auf diese Weise eine Karte kopiert werden soll, die ein Ziel oder mehrere Ziele erfordert, jedoch nicht die geforderte Anzahl legaler Ziele existieren, dann wird keine Pseudokarte erzeugt.
Eine auf diese Weise in der Kettenzone erzeugte Pseudokarte zählt nicht als „ausgespielt“ und löst damit auch keine automatischen Fähigkeiten aus, die durch das Ausspielen ausgelöst werden.
Falls die Pseudokarte aus der Kettenzone in eine andere Zone bewegt werden soll, hört sie auf zu existieren. Falls die Bewegung als Ergebnis eines Effekts wie „Mische diese Karte ins Deck des Besitzers, während sie abgewickelt wird.“ erfolgen soll, so findet kein Mischen des Decks statt. [#E:NV]

*Beispiel: „**Selesta, Schatzjägerin**“ hat die Fähigkeit „[X]: Wähle X Karten in deinem Nirgendwo, die von einer [Schatzsuche]-Fähigkeit, die du kontrolliert hast, aus dem Spiel entfernt wurden. Füge der Kette eine Kopie jeder gewählten Karte hinzu. Aktiviere diese Fähigkeit nur in deinem Spielzug und nur ein Mal pro Spielzug.“, welche jeweils eine Kopie jeder beim Abwickeln gewählten Karte erzeugt und zwar direkt in der Kettenzone.*
*Wenn dabei die Karte „**Entzauberstein**“ gewählt wurde, die den Kartentext „Zerstöre einen Zusatz deiner Wahl. Ziehe eine Karte. Mische diese Karte ins Deck des Besitzers, während sie abgewickelt wird.“ hat, so ist vor dem Erzeugen der Pseudokarte ein legales Ziel für die Kopie zu bestimmen, ein „Zusatz deiner Wahl“. Befindet sich kein Zusatz auf dem Spielfeld, der ein legales Ziel für die Kopie darstellt, so wird keine Kopie der „**Entzauberstein**“-Karte in der Kettenzone erzeugt.*
*Eine so erzeugte Kopie der „**Entzauberstein**“-Karte kann dann beim erfolgreichen Abwickeln nicht in das Deck des Besitzers gemischt werden, da sie bei der Bewegung aus der Kettenzone aufhört zu existieren. Da die Karte nun nicht mehr ins Deck des Besitzers gemischt werden kann, wird das entsprechende Deck nicht gemischt.*

1032. Legen/Bewegen (einer Zählmarke)

1032.1. Falls ein Effekt verlangt, „eine <Name>-Zählmarke“ auf eine Karte „zu legen“, dann ist eine Zählmarke mit diesem Namen auf die betreffende Karte zu legen. [#E:1022.2]

1032.1a. Als Zählmarken eignen sich kleine Objekt wie Münzen oder Würfel, die wenig von der Karte verdecken und den Spielfluss nicht nachhaltig beeinflussen. [#E:1022.2a]

1032.1b. Falls nicht genauer spezifiziert, werden Zählmarken mit demselben Namen jeweils gleichbehandelt, unabhängig davon, von welchem Effekt die Zählmarken tatsächlich auf die Karte gelegt wurden. [#E:1022.2b]

1032.1c. Falls ein Effekt verlangt, „einen legalen Zählmarkennamen zu bestimmen“, so ist „[<Modifikator A>/<Modifikator B>]“ dafür kein legaler Zählmarkenname. [#E:1022.1]

1032.2. Falls eine Karte eine Zählmarke mit dem Namen „<Modifikator A/Modifikator B>“ hat, dann erhält die Karte [<Modifikator A>/<Modifikator B>], solange die Karte ein Vollstrecker oder Resonator ist. Dies ist ein andauernder Effekt. [#E:1022.3]

Beispiel: Falls eine Karte fünf [+100/+100]-Zählmarken auf sich liegen hat, dann bedeutet dies, dass sie dadurch [+500/+500] erhält.

1032.3. Falls eine Karte aus der Herrscherzone, der Befehlzone oder vom Spielfeld in eine andere Zone bewegt wird, die weder Herrscherzone noch Befehlzone oder Spielfeld ist, sind alle Zählmarken von der Karte zu entfernen. [#E:1022.4]

1032.4. Falls ein Effekt verlangt, dass Zählmarken „bewegt“ werden sollen, dann entferne alle Zählmarken von der betreffenden (Quell-)Karte und lege dieselbe Anzahl Zählmarken mit entsprechenden Namen auf die betreffende (Ziel-)Karte. [#E:1022.5]

1032.5. Falls der Kartentext einer Karte besagt, dass die Karte mit einer bestimmten Anzahl Zählmarken darauf auf das Spielfeld gelegt wird, und sich bereits Zählmarken mit demselben Namen auf der Karte befinden und/oder weitere Effekte oder Spielregeln zum selben Zeitpunkt ebenfalls Zählmarken mit demselben Namen auf die Karte legen, dann werden diese Zählmarken alle addiert und die Karte wird mit der Gesamtanzahl dieser Zählmarken auf das Spielfeld gelegt. [#E:1022.7]

*Beispiel: Die Vollstreckerkarte **Merkur, Dunkle Kommandantin des Eises** hat die dauerhafte Fähigkeit [Mana] 5 „(Diese Karte wird mit fünf Mana-Zählmarken darauf auf das Spielfeld gelegt.)“ und die dauerhafte Fähigkeit „Während diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird, kannst du eine "Astaroth, Großfürst der Hölle"-Karte aus deiner Hand aus dem Spiel entfernen. Falls du das machst, wird diese Karte mit fünf Mana-Zählmarken darauf auf das Spielfeld gelegt.“.*
*Auf der Herrscherkarte **Merkur, Zauberin des Wassersterns** liegen bereits vier Mana-Zählmarken. Jetzt wird das Urteil gesprochen und Merkur soll als Vollstrecker auf das Spielfeld gelegt werden. Während der Abwicklung des Urteils entfernt der Spieler einen **Astaroth, Großfürst der Hölle** aus seiner Hand aus dem Spiel. Der Vollstrecker wird jetzt mit insgesamt vierzehn Mana-Zählmarken darauf auf das Spielfeld gelegt: vier lagen bereits auf der Herrscherseite, fünf stammen von **[Mana]** 5 der Vollstreckerseite und die restlichen fünf stammen von der zweiten dauerhaften Fähigkeit des Vollstreckers, für welche die Astaroth-Karte entfernt wurde.*

1032.6. Falls ein Effekt besagt, dass <Name>-Zählmarken auf einer Karte „verdoppelt“ werden sollen, dann wird dieselbe Anzahl <Name>-Zählmarken auf die Karte gelegt, wie sich vorher darauf befunden hat, sodass anschließend die doppelte Anzahl <Name>-Zählmarken auf der Karte liegt. [#E:1022.8]

Beispiel: „Verdopple die Anzahl der [+100/+100]-Zählmarken auf jedem Zauberstein und jedem Licht-Spielobjekt, den oder das du kontrollierst.“

1033. Legen (einer Karte) auf einen Vollstrecker

1033.1. Falls ein Effekt verlangt, eine Karte „auf deinen Vollstrecker auf das Spielfeld“ zu „legen“, so legt der betreffende Spieler die Karte so auf seine Vollstreckerkarte, dass diese nicht mehr zu sehen ist, wobei alle spielrelevanten Informationen der Vollstreckerkarte durch die spielrelevanten Informationen der darauf gelegten Karte ersetzt werden. [#E:1035.1]

1033.2. Auf diese Weise übereinander gelegte Karten zählen als ein einzelnes Spielobjekt. [#E:1035.2]

1033.2a. Falls dieses Spielobjekt das Spielfeld verlässt, so ist die darauf gelegte Karte auf den Friedhof zu legen, die darunter liegende Vollstreckerkarte wird als Herrscher dann zurück in die Herrscherzone gelegt. [#E:1035.2a]

1033.3. Falls sich eine Spielregel oder ein Kartentext auf die „aufgedruckten“ Informationen dieses Spielobjekts bezieht, so sind damit die spielrelevanten Informationen gemeint, die auf der darunter liegenden Vollstreckerkarte aufgedruckt sind. [#E:1035.3]

1034. Macht

1034.1. Falls bei einem Effekt die Formulierung „Macht <Zahl>“ enthalten ist, so bedeutet dies „Wirf einen Machtwürfel <Zahl> Mal und addiere alle Würfelergebnisse. Anschließend setze die Summe der Würfelergebnisse dort ein, wo von „Ergebnis des Würfelwurfs“ die Rede ist.“. [#E:1023.1]

1034.1a. Ein Machtwürfel, also der für Macht zu werfende Würfel hat sechs Seiten und die folgenden Werte auf diesen sechs Seiten, einen Wert pro Seite: 1, 2, 3, 4, 5 und 6. [#E:1023.1a]

1035. Mischen

1035.1. Falls ein Effekt verlangt, „Karten zu mischen“, dann muss der Spieler, dem die betreffende Zone gehört, die Reihenfolge der betreffenden Karten ausreichend randomisieren. [#E:1021.1]

1035.1a. Falls ein Effekt das Mischen einer Zone verlangt, dann sind alle Karten in dieser Zone zu mischen. [#E:1021.1a]

Beispiel: „Anschließend mische dein Spieldeck.“ bedeutet, dass alle Karten der Spieldeckzone gemischt werden müssen.

1035.2. Falls Effekte Karten aufdecken oder vorzeigen oder dem Spieler gestatten, bestimmte der zu mischenden Karten anzuschauen, dann werden diese Effekte für den gesamten Mischvorgang ignoriert. [#E:1021.2]

*Beispiel: **Sängerin von Shangri-La** hat die dauerhafte Fähigkeit „Du kannst dir die oberste Karte deines Spieldecks jederzeit anschauen.“, welche aber stets komplett ignoriert wird, während ihr Beherrscher sein Spieldeck mischt. Erst nach Abschluss des Mischvorgangs und Präsentieren des Spieldecks darf der Spieler wieder die oberste Karte anschauen.*

1035.2a. Falls während der Abwicklung eines Effekts, der Effekt direkt nach dem Mischen verlangt, Teile der Karten an eine bestimmte Stelle zu bewegen, dann zählt dieses Bewegen zum eigentlichen Mischvorgang, so dass auch dafür alle Effekte ignoriert werden, die Karten aufdecken oder vorzeigen, oder einem Spieler gestatten, bestimmte dieser Karten anzuschauen. [#E:1021.2a]

1035.3. Falls ein Effekt die Formulierung „mische diese Karte in dein Deck“ enthält, die betreffende Karte bei dem dazugehörigen Zonenwechsel jedoch aufhört zu existieren, dann wird das Deck daraufhin nicht gemischt, da der Vorgang des Mischens der Karte ins Deck nicht erfolgreich ausgeführt werden kann. [#E:1021.3]

*Beispiel: Die Karte **Donnersonnenschirm einer Nixe** hat den Kartentext „Diese Karte fügt einem Vollstrecker oder Resonator deiner Wahl 400 Schaden mal der Anzahl deiner Handkarten zu. Mische diese Karte ins Deck des Besitzers, während sie abgewickelt wird.“ und wird durch die Aktivierte Fähigkeit von **Selesta, Schatzjägerin** kopiert und der Kettenzone hinzugefügt. Beim Abwickeln der Kopie soll diese ins Deck des Besitzers gemischt werden, was aber nicht möglich ist, da die Kopie beim Zonenwechsel aufhört zu existieren. Daher wird auch das jeweilige Deck nicht gemischt, da es nichts mehr gibt, was gemäß Kartentext „ins Deck des Besitzers“ gemischt werden soll.*

1035.4. Falls ein Spieler eine Karte mit mehreren „Durchsuche dein Deck“-Effekten, die jeweils das anschließende Mischen des Decks verlangen, abwickelt, so mischt der Spieler erst am Ende des letzten Such-Teileffekts sein Deck und nicht bereits zwischen zwei Such-Teileffekten. [E:1021.4]

1035.4a. Falls sich in einem solchen Fall etwas auf die Anzahl der Mischvorgänge beziehen würde, dann ermittelt das Spiel dafür eine Anzahl, die der Anzahl der Such-Teileffekte entspricht, also zum Beispiel „drei Mal“, selbst wenn effektiv aber nur ein Mal gemischt wurde, nämlich nach Abschluss des dritten Such-Teileffekts. [#E:1021.4a]

1036. Neutralisieren

1036.1. Wenn eine Karte oder Fähigkeit oder ein Objekt in der Kettenzone neutralisiert wird, ist sie oder es aus der Kettenzone zu entfernen. Falls es sich um eine Karte handelt, wird sie auf den Friedhof des Besitzers gelegt. [#E:1012.1]

1037. Schatzsuche

1037.1. Falls im Kartentext die Formulierung „Schatzsuche (Anzahl)“ verwendet wird, so darf der Spieler die obersten (Anzahl) Karten seines Decks anschauen und anschließend darf er eine Karte davon vorzeigen. Hat diese die Eigenschaft „Schatz“, so wird sie aus dem Spiel entfernt. Andernfalls wird sie zusammen mit den anderen Karten in beliebiger Reihenfolge unter das Deck des jeweiligen Spielers gelegt. [#E:1038]

1037.1a. Manche Karten, so wie beispielweise **Kiki, Selestas Begleiter**, können ausgespielt werden, während sie durch einen Schatzsuche-Effekt vorgezeigt werden. Dies erfolgt nach Überprüfen der Eigenschaften, aber noch vor dem Bewegen der Karten unter das Deck. [#E:NV]

1038. Seherblick

1038.1. Falls im Kartentext die Formulierung „Seherblick (Anzahl)“ verwendet wird, so darf der Spieler die obersten (Anzahl) Karten seines Decks anschauen, eine beliebige Anzahl davon in beliebiger Reihenfolge auf sein Deck zurücklegen und die restlichen Karten in beliebiger Reihenfolge unter sein Deck legen.

1039. Stapeln/Entstapeln

1039.1. Falls ein Effekt verlangt, eine Karte auf oder unter eine andere Karte zu „stapeln“, dann wird die Karte entsprechend auf oder unter die betreffende Karte auf dem Spielfeld gelegt und so ein Stapel gebildet. Entsprechend bedeutet „entstapeln“ dann, die jeweiligen Karten aus dem Stapel zu entfernen und in die genannte Zone zu bewegen. Werden Karten auf das Spielfeld entstapelt, so zählt das trotzdem als „auf das Spielfeld legen“ und löst entsprechende automatische Fähigkeiten aus, ungeachtet dessen, dass die Karten bereits vorher als Teil des Stapels auf dem Spielfeld lagen. [#E:1045.1]

1039.2. Nur die oberste Karte eines solchen Stapels ist ein „Spielobjekt“. Alle unter die oberste Karte eines solchen Stapels gestapelten Karten jedoch sind keine Spielobjekt mehr. [#E:1045.2]

1039.3. Fähigkeiten von Karten, die sich unterhalb der obersten Karte in einem solchen Stapel befinden, sind nicht aktiv, es sei denn, dies wird explizit im Kartentext geregelt. [#E:1045.3]

1039.4. Wird ein Stapel von zwei oder mehr Karten auf das Spielfeld gelegt, so löst nur die oberste Karte des Stapels entsprechende automatische Fähigkeiten aus, z.B. ihre [Ankunft]-Fähigkeiten. [#E:1045.4]

1039.4a. Karten, die sich unterhalb der obersten Karte in einem solchen Stapel befinden, lösen keine automatischen Fähigkeiten aus, auch nicht ihre eigenen [Ankunft]-Fähigkeiten. [#E:1045.4a]

1039.5. Das Stapeln einer Karte auf ein bereits auf dem Spielfeld befindliches Spielobjekt, beispielsweise durch einen Kartentext wie „Stapele diese Karte aus deinem Friedhof oder deiner Hand auf einen „Grinsekatze, Überlebenskünstlerin“-Resonator, den du kontrollierst.“ zählt nicht als Legen der Karte auf das Spielfeld, daher werden entsprechende automatische Fähigkeiten, einschließlich der **[Ankunft]**-Fähigkeiten der zu stapelnden Karte nicht ausgelöst. Die auf diese Weise auf das Spielobjekt gestapelte Karte übernimmt die Ausrichtung, den Schaden und die Zählmarken des Spielobjekts sowie alle andauernden Effekte, von denen das Spielobjekt betroffen ist. Da die so neu gestapelte Karte jedoch nicht bereits seit Beginn des laufenden Spielzugs ununterbrochen von ihrem Beherrscher kontrolliert wurde, benötigt sie **[Schnelligkeit]**, um im laufenden Spielzug anzugreifen oder Aktivierte Fähigkeiten zu aktivieren, deren Aktivierungskosten das

Erschöpfen der Karte beinhalten (oder **[Angriffslust]**, falls ein Vollstrecker oder Resonator angegriffen werden soll).

1039.6. Falls ein solcher Stapel das Spielfeld verlässt, dann wird nur die oberste Karte des Stapels entsprechend bewegt, alle anderen Karten des Stapels werden auf den Friedhof des Besitzers gelegt (siehe 1038.5c für die Bewegung von Vollstreckern in einem solchen Stapel). Doch nur die oberste Karte „verlässt das Spielfeld“, jede Karte unterhalb der obersten Karte wird zwar auch bewegt, zählt aber nicht als „verlässt das Spielfeld“. [#E:1045.5]

1039.6a. Nur die oberste Karte des Stapels löst automatische Fähigkeiten aus, die durch eine Bewegung vom Spielfeld ausgelöst werden (z.B. „wenn diese Karte das Spielfeld verlässt“ oder „wenn diese Karte vom Spielfeld auf den Friedhof gelegt wird“). Alle Karten, die sich unterhalb der obersten Karte in einem solchen Stapel befinden, lösen solche automatischen Fähigkeiten nicht aus, sehr wohl aber andere relevante automatische Fähigkeiten, wie z.B. „wenn diese Karte auf den Friedhof gelegt wird“. [#E:1045.5a]

1039.6b. Falls die oberste Karte eines solchen Stapels zerstört oder verbannt wird, so zählt nur sie allein als zerstört oder verbannt. Alle Karten, die sich unterhalb der obersten Karte in einem solchen Stapel befinden, zählen nicht als zerstört oder verbannt. [#E:1045.5b]

1039.6c. Falls sich ein nicht-befehligter, Nicht-Kontrakt-Nicht-Spielmarke-Vollstrecker in einem solchen Stapel befinden sollte und dieser Stapel verlässt das Spielfeld, dann wird der Vollstrecker als Herrscher in die Herrscherzone gelegt. Wurde der Vollstrecker dabei als oberste Karte des Stapels zerstört, wird er als astraler Herrscher in die Herrscherzone gelegt. [#E:1045.5c]

1039.6d. Alle Karten eines Stapels, der das Spielfeld verlässt, werden in denselben Bereich (also eine Zone oder nach „außerhalb des Spiels“) bewegt wie die oberste Karte des Stapels, und während der Bewegung entstapelt, es sei denn, die Spielregeln erfordern etwas Anderes, wie beispielsweise bei einem transzendierten Vollstrecker.

Beispiel: Falls ein Effekt mit dem Kartentext „Entferne einen Resonator deiner Wahl aus dem Spiel, anschließend lege ihn unter der Kontrolle des Besitzers auf das Spielfeld.“ abgewickelt wird und das gewählte Ziel ein Resonator mit darunter gestapelten Karten ist, so wird der Resonator mit dem gesamten Stapel vom Spielfeld entfernt, vor der Ankunft im Nirgendwo komplett entstapelt, so dass alle Karten des Stapels gleichzeitig aber einzeln ins Nirgendwo ankommen, und anschließend nur der Resonator unter der Kontrolle des Besitzers wieder auf das Spielfeld gelegt. Die restlichen entstapelten Karten verbleiben im Nirgendwo.

Falls ein Effekt mit dem Kartentext „Bestimme einen Resonator als Ziel. Sein Beherrscher vertreibt ihn.“ abgewickelt wird und das gewählte Ziel ein Resonator mit darunter gestapelten Karten ist, so wird der Resonator mit dem gesamten Stapel vom Spielfeld entfernt, vor der Ankunft außerhalb des Spiels komplett entstapelt, so dass alle Karten des Stapels gleichzeitig aber einzeln außerhalb des Spiels ankommen.

1040. Transformieren

1040.1. Falls eine Karte „transformiert“ werden soll und es sich dabei um eine doppelseitige Karte mit Kehrseite handelt, so wird die Karte auf ihre sichtbare Rückseite (auch „Verzweiflung-Seite“ oder „Kehrseite“ genannt) gedreht. Falls eine Karte „transformiert“ werden soll und es sich dabei um eine doppelseitige Herrscherkarte handelt, so wird die Karte auf ihre andere Herrscherseite gedreht. Dies zählt nicht als Verdecken dieses Herrschers. [#E:1030.1]

1040.2. Wenn im Kartentext die Formulierung „wenn diese Karte transformiert wird“ verwendet wird, so bezeichnet dies das Drehen der Karte von ihrer sichtbaren

Vorderseite (auch „Hoffnung-Seite“ genannt) auf ihre sichtbare Rückseite (auch „Verzweiflung-Seite“ oder „Kehrseite“ genannt). [#E:1030.2]

1040.3. Wenn im Kartentext die Formulierung „entferne diese Karte transformiert aus dem Spiel“ verwendet wird, so wird die betreffende Karte erst auf ihre sichtbare Rückseite (Kehrseite) gedreht und dann aus dem Spiel entfernt. [#E:1030.3]

1041. Überspringen

1041.1. Wenn ein Spieler eine Phase seines Spielzugs überspringen soll, so findet die betreffende Phase nicht statt und alle dort gemäß [500. Ablauf eines Spielzugs] notwendigen bzw. möglichen Schritte und/oder Aktionen werden nicht durchgeführt. [#E:1031.1]

Beispiel: „Dein Gegner überspringt seine nächste Erholungsphase.“

1041.2. Regelprüfungen für Phasen, die übersprungen werden, finden nicht statt. Falls in der übersprungenen Phase bestimmte Effekte hätten eintreten sollen, so treten diese erst in der nächsten stattfindenden entsprechenden Phase ein. [#E:1031.2]

Beispiel: Falls ein Spieler erfolgreich zwei Effekte mit dem Text „Dein Gegner überspringt seine nächste Erholungsphase.“ abwickelt, bevor der Gegner seine nächste Erholungsphase durchführen würde, so muss der Gegner seine nächsten beiden Erholungsphasen überspringen.

Beispiel: Falls ein Spieler erfolgreich einen Effekt mit dem Text „Dein Gegner überspringt seine nächste Erholungsphase.“ sowie einen Effekt mit dem Text „Zaubersteine, die dein Gegner kontrolliert, erholen sich in seiner nächsten Erholungsphase nicht.“ abwickelt, bevor der Gegner seine nächste Erholungsphase durchführen würde, so muss der Gegner zuerst seine nächste Erholungsphase überspringen und darf dann in seiner als Nächstes stattfindenden Erholungsphase seine Zaubersteine nicht erholen.

1042. Verbannen

1042.1. Um eine Karte zu verbannen, legt der Spieler eine Karte, die er kontrolliert, vom Spielfeld oder aus seiner Schatzkammer auf den Friedhof des Besitzers. Eine verbannte Karte wird nicht zerstört. Herrscher oder nicht-befehligte Nicht-Spielmarke-Vollstrecker können nicht verbannt werden, daher ist es auch nicht möglich, diese für Verbannen-Effekte auszuwählen, mit Verbannen-Effekten anzuzielen oder für Aktivierungskosten zu verbannen. [#E:1011.1]

Beispiel: „Verbanne einen Feuer-Resonator: Diese Karte erhält [Unbesiegbar] bis zum Ende des Spielzugs.“

1042.2. Spieler dürfen nur Karten verbannen, die sie kontrollieren, es sei denn, es wird explizit im Kartentext erlaubt. [#E:1011.2]

1043. Verbessern eines Ausrüstung-Unterherrschers

1043.1. Um einen Ausrüstung-Unterherrscher zu verbessern, erhält ein nicht-verbesserter Ausrüstung-Unterherrscher den Status „verbessert“, wodurch zusätzlicher Kartentext auf der Karte aktiv wird. [#E:1044.1]

1043.2. Bereits verbesserte Ausrüstung-Unterherrscher können nicht erneut verbessert werden. [#E:1044.2]

1044. Verhindern

1044.1. Schaden „zu verhindern“ bedeutet, einen Ersatzeffekt anzuwenden, der den Schaden anteilig oder völlig reduziert. [#E:1018.1]

1044.1a. Falls ein Teil des Schadens verhindert werden soll, wird der Schaden um genau diesen Teil reduziert und der restliche Schaden stattdessen zugefügt. [#E:1018.1a]

1044.1b. Falls Schaden verhindert werden soll, ohne eine spezifische Schadensmenge zu benennen, wird der komplette Schaden reduziert und gilt stattdessen als nicht zugefügt. [#E:1018.1b]

1045. Vertreiben

1045.1. Um eine Karte zu vertreiben, bewege sie nach außerhalb des Spiels (d.h. auf Turnieren in dein Side Deck). Vertriebene Karten werden außerhalb des Spiels bis zum Ende des Spiels aufgedeckt beiseite gelegt. [#E:1047.1]

1045.1a. Falls ein Spieler eine Karte vertreibt, die er zwar kontrolliert, aber nicht besitzt, so wird die Karte stets nach außerhalb des Spiels in die Sammlung oder das Side Deck des Besitzers bewegt. [#E:1047.1a.]

1045.2. Herrscher oder nicht-befehligte Nicht-Spielmarke-Vollstrecker können nicht vertrieben werden, falls der Spieler anschließend weder Herrscher noch Vollstrecker kontrollieren würde. In einem solchen Fall können sie weder für einen Vertreiben-Effekt ausgewählt werden noch mit einem Vertreiben-Effekt angezielt oder für Aktivierungskosten vertrieben werden. [#E:1047.2]

1045.3. Spieler dürfen nur Karten vertreiben, die sie kontrollieren. [#E:1047.3]

1045.4. Aktuell gibt es keine Möglichkeit, mit der eine vertriebene Karte wieder ins Spiel „zurückkehren“ kann, d.h. eine vertriebene Karte kann mit aktuellen Möglichkeiten weder von außerhalb des Spiels in eine Zone bewegt noch auf irgendeine Weise von dort ausgespielt werden. [#E:NV]

1046. Vorzeigen/Aufdecken

1046.1. Um eine Karte aus einer verdeckten Zone vorzuzeigen, wird die Vorderseite der Karte allen Spielern gezeigt. Dies endet durch das Ende des betreffenden Effekts oder das Bewegen der Karte in eine andere Zone. [#E:1005.1]

Beispiel: „Durchsuche dein Spieldeck nach einem [Zusatz: Resonator], zeige ihn vor und nimm ihn auf deine Hand.“
„Zeige die oberste Karte deines Zaubersteindecks vor. Falls es ein Wind-Zauberstein ist, lege ihn auf das Spielfeld.“

1046.2. Falls eine Karte bereits aufgedeckt ist, kann sie nicht erneut aufgedeckt werden. [#E:1005.2]

1047. Wetterlage

1047.1. Falls ein Effekt besagt „Deine Wetterlage ist „<Wetter>“.“, so wird die Wetterlage des betreffenden Spielers zu <Wetter> geändert. Diese Art von Effekt wird im Folgenden auch als Wetterlage-Effekt bezeichnet.

Beispiel: „Deine Wetterlage ist „Regen“.“
In diesem Fall ist die Wetterlage des Spielers jetzt „Regen“.

1047.1a. Falls ein Spieler von keinem solchen Wetterlage-Effekt betroffen ist, dann hat der Spieler keinerlei Wetterlage.

- Ein Spieler ohne Wetterlage kann eine Wetterlage nur durch einen Effekt mit der Formulierung „Deine Wetterlage ist „<Wetter>“.“ erhalten.

1047.1b. Falls mehrere Effekte einem Spieler unterschiedliche Wetterlagen geben würden, so entspricht die Wetterlage des Spielers der Wetterlage des zuletzt abgewickelten Wetterlage-Effekts.

1047.2. Falls ein Effekt sich auf eine Wetterlage bezieht, so bezieht sie sich auf die Wetterlage des Spielers, der den Effekt kontrolliert.

1048. Zerstören

1048.1. Um eine Karte auf dem Spielfeld zu zerstören, wird die Karte auf den Friedhof des Besitzers gelegt, solange es sich dabei nicht um einen Vollstrecker handelt. Zerstörte nicht-befehligte Vollstrecker werden als Herrscher in die Herrscherzone des Besitzers gelegt. Zerstörte befehligte Vollstrecker werden auf den Friedhof des Besitzers gelegt und die befehligende Manifestation als Herrscher in die Herrscherzone des Besitzers.
Zerstörte Kontrakt-Vollstrecker werden auf ihre Kontrakt-Spruch-Seite gedreht und auf den Friedhof des Besitzers gelegt. Anschließend wird der dazu gehörige Herrscher unter Kontrakt wieder auf seine erholte Herrscherseite gedreht und erhält alle Zählmarken vom zerstörten Kontrakt-Vollstrecker.
Falls ein transzendierter Vollstrecker zerstört wird, so wird der oberste Vollstrecker des Stapels vom Stapel entfernt und offen nach „außerhalb des Spiels“ in die Sammlung oder das Side Deck des Besitzers bewegt und dort wieder verdeckt. Danach wird der jetzt oberste Herrscher oder Vollstrecker des Stapels vom Stapel entfernt und als Herrscher in die Herrscherzone zurückgelegt (er wird dadurch nicht zu einem astralen Herrscher) sowie anschließend alle weiteren Karten des Stapels vom jeweiligen Besitzer vertrieben. [#E:1010.1]

Beispiel: „Zerstöre einen Resonator deiner Wahl.“
„Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird, kannst du einen Zusatz deiner Wahl zerstören.“

1048.1a. Während ein nicht-befehligter, nicht-transzendierter Nicht-Kontrakt-Vollstrecker zerstört und als Herrscher in die Herrscherzone gelegt wird, lege eine Astral-Zählmarke auf ihn. Er wird als astraler Herrscher oder Herrscher mit astralem Zustand bezeichnet. [#E:1010.1a]

- Spieler können kein Urteil eines astralen Herrschers sprechen. [#E1010.1a-i]

1048.1b. Falls ein Herrscher ohne **[Urteil]**-Fähigkeiten als Vollstrecker auf das Spielfeld gelegt werden soll, so wird er nicht bewegt und bleibt als Herrscher in der Herrscherzone. [#E:1010.1b]

1048.2. Falls ein Herrscher in einer Herrscherzone zerstört werden soll, so wird dieser auf den Friedhof des Besitzers gelegt, aber nur, falls der Effekt explizit vom „Zerstören eines Herrschers“ spricht. [#E:1010.2]

1048.3. Falls ein Effekt besagt, dass eine Karte nicht zerstört werden kann, werden alle Effekte, welche diese Karte zerstören wollen, ignoriert. Außerdem erfüllt die Karte dann auch jegliche Bedingungen nicht, um von Regelprüfungen zerstört zu werden. [#E:1010.3]

1049. Ziehen

1049.1. Um eine Karte zu ziehen, nimmt der Spieler die oberste Karte seines Spieldecks auf die Hand. [#E:1009.1]

Beispiel: „Ziehe eine Karte.“

1049.2. Um mehr als eine Karte zu ziehen, wiederholt der Spieler das Ziehen einer Karte entsprechend oft. [#E:1009.2]

Beispiel: „Ziehe zwei Karten, anschließend lege eine Karte aus deiner Hand auf dein Deck.“

1050. Zufügen/Entfernen (von Schaden)

1050.1. Falls einem Vollstrecker oder Resonator Schaden zugefügt wird, erhöhe den Schaden der betreffenden Karte um den zugefügten Schaden. [#E:1007.1]

1050.2. Falls einem Spieler Schaden zugefügt wird, reduziere die Lebenspunkte des Spielers um den zugefügten Schaden. [#E:1007.2]

1050.3. Wenn eine Karte einem Spieler oder einer Karte Schaden zufügt und im Kartentext nichts anderes angegeben ist, so wird der gesamte Schaden gleichzeitig zugefügt: [#E:1007.3]

1050.3a. Falls Schaden gemäß einer Berechnung wie „füge <Basisschaden> Schaden für jede <irgendetwas> zu“ zugefügt werden soll, wird einmalig der gesamte Schaden zugefügt und NICHT jeweils einzeln „für jedes <irgendetwas>“. [#E:1007.3a]

Beispiel: Ein Spieler hat drei Karten in seinem Nirgendwo und wickelt einen Effekt ab, der besagt „Diese Karte fügt einem Resonator deiner Wahl 100 Schaden für jede Karte in deinem Nirgendwo zu.“.
In diesem Fall fügt der Effekt einmalig 300 Schaden zu. Er fügt nicht drei Mal 100 Schaden zu.
Gleiches gilt für einen Effekt, der besagt „Diese Karte fügt jedem Spieler 300 Schaden für jeden Besonderen Zauberstein, den er kontrolliert, zu.“

1050.4. Falls eine Karte einer Karte ohne DEF Schaden zufügen soll, so fügt sie keinen Schaden zu. [#E:1007.4]

1050.5. Falls eine Karte oder eine Fähigkeit gleichzeitig mehreren Karten und/oder Spielern Schaden zufügt, dann erfüllt dies die Auslösebedingungen von automatischen Objekten mit der Auslösebedingung „Schaden zufügen“ und zwar exakt so oft wie die Anzahl der Karten und/oder Spieler, denen Schaden zugefügt wurde. [#E:1007.5]

1050.6. Falls Schaden von einem Vollstrecker oder Resonator entfernt werden soll, reduziere den Schaden der betreffenden Karte um den entfernten Schaden. [#E:1007.6]

1050.6a. Falls im Kartentext des betreffenden Effekts aufgeführt ist, dass eine bestimmte Menge an Schaden entfernt werden soll, reduziere den Schaden der betreffenden Karte um die bestimmte Menge. [#E:1007.6a]

1050.6b. Falls im Kartentext des betreffenden Effektes keine bestimmte Menge des zu entfernenden Schadens aufgeführt ist oder aufgeführt ist, dass der komplette Schaden entfernt werden soll, reduziere den Schaden der betreffenden Karte auf null. [#E:1007.6b]

1050.7. Während ein Vollstrecker das Spielfeld verlässt, entferne den kompletten Schaden von ihm. [#E:1007.7]

1051. Zurücklegen (einer Manifestation-Karte) in die Befehlzone

1051.1. Falls in einem Effekttext vom „Zurücklegen einer Manifestation-Karte in die Befehlzone“ die Rede ist, so wird die betreffende Kate auf ihre Herrscherseite gedreht und danach mit sichtbarer Herrscherseite in die Herrscherzone ihres Besitzers gelegt. Falls im Effekttext nicht erwähnt wird, was mit der damit befehligten Karte geschehen soll, so hört diese auf, ein Vollstrecker zu sein, und verbleibt als Resonator auf dem Spielfeld. [#E:1040.1]

1100. Schlüsselworte und Schlüsselwortfähigkeiten

1101. Schlüsselworte

1101.1. Schlüsselworte sind Symbole (weiß, mit schwarzem Text darin) auf bestimmten Karten (in alten Sets) oder werden durch Worte in [ ] (in etwas älteren Sets) bzw. « » (in aktuellen Sets) dargestellt.

1101.1a. Schlüsselworte mit einer dazugehörigen generellen Fähigkeit und entsprechenden Effekten werden als Schlüsselwortfähigkeiten bezeichnet.

1101.1b. Auch Spieler können durch bestimmte Fähigkeiten Schlüsselworte erhalten.

1101.1c. Schlüsselworte ohne dazugehörige Schlüsselwortfähigkeiten haben keinerlei eigene Effekte, es gibt jedoch andere Karten oder Fähigkeiten, die in ihren Effekttexten darauf Bezug nehmen. Falls ein Herrscher oder Spielobjekt ein Schlüsselwort erhalten sollte, das er bereits hat, so kann er dieses Schlüsselwort nicht erneut erhalten. Ausnahmen dieser Regel sind Schlüsselworte wie **«Melodie»** und **«Segen»**, bei denen im Kartentext explizit angegeben ist, dass Karten mehrere Instanzen davon haben dürfen. Schlüsselworte sind keine Fähigkeiten und werden daher von Effekten, die Fähigkeiten entfernen, nicht betroffen.

- Momentan gibt es die folgenden Schlüsselworte, die keine Schlüsselwortfähigkeiten sind:
  - «<Name>-Drachenwappen»
  - «Gelassenheit»
  - «Geschichten-Fraktion»
  - «Hunger»
  - «Krieg»
  - «Leidenschaft»
  - «Maximum» (Kartenname)
  - «Melodie»
  - «Schurken-Fraktion»
  - «Segen»
  - «Verbundenheit»
  - «Willen der Hoffnung»
  - «Willen der Verzweiflung»

1102. [Alles oder Nichts] {Englisch: [Null]}

1102.1. **[Alles oder Nichts]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1134.1]

1102.2. „**[Alles oder Nichts]** – <Text>“ hat unterschiedliche Bedeutungen, abhängig vom Kartentyp der Karte mit dieser Fähigkeit und der Funktion von <Text>. [#E.1134.2]

1102.2a. Falls die Karte ein Spruch ist, bedeutet es „während du diese Karte ausspielst, falls du keine Handkarten hast, wird sie mit <Text> ausgespielt“. [#E.1134.2a]

1102.2b. Falls die Karte kein Spruch ist, so bedeutet es „solange du keine Handkarten hast, erhält die Karte <Text>“.
Falls <Text> jedoch Einfluss darauf nimmt, wie die Karte ausgespielt wird, so bedeutet es „während du diese Karte ausspielst, falls du keine Handkarten hast, wird sie mit <Text> ausgespielt“. [#E.1134.2b]

*Beispiel: Bei „**[Alles oder Nichts]** – Diese Karte erhält [+300/+300] und [Zielsicher].“ erhält die Karte den Text auf dem Spielfeld.*
*Bei „**[Alles oder Nichts]** – Du kannst [4] weniger bezahlen, um diese Karte*

auszuspielen.“ erhält die Karte den Text während des Ausspielens, da der Text ja Einfluss darauf nimmt, wie die Karte ausgespielt wird.

1103. [Angriffslust] {Englisch: [Belligerence]}

1103.1. **[Angriffslust]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1163.1]

1103.2. „**[Angriffslust]**“ bedeutet „Diese Karte kann Vollstrecker und Resonatoren bereits in dem Spielzug angreifen, in dem sie auf das Spielfeld gelegt wird.“ [#E:1163.2]

1104. [Ankunft] {Englisch: [Enter]}

1104.1. **[Ankunft]** ist eine automatische Fähigkeit von Karten. [#E:1140.1]

1104.2. „**[Ankunft]**“ >>> <Text>“ bedeutet „Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird >>> Wende den Effekt an.“ [#E:1140.2]

1105. [Ausgelöst] {Englisch: [Trigger]}

1105.1. **[Ausgelöst]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die verändert, wann und wie eine Karte ausgespielt wird. [#E:1113.1]

1105.2. Es gibt dabei zwei grundsätzliche Arten von **[Ausgelöst]**. [#E:1113.2]

1105.2a. „**[Ausgelöst]** <Kosten>: <Effekt>” bedeutet: „während du diese Karte ausspielst, bezahle <Kosten> als zusätzliche Kosten“ und „während du die Karte abwickelst, führe <Effekt> aus“. [#E:1113.2a]

- Falls der **[Ausgelöst]**-Text vor dem Doppelpunkt „Jederzeit“ ist, dann darf die betreffende Karte auch während der Abwicklung eines Elements der Kette ausgelöst werden. Das Ausspielen der Karte kann dann aber erst in Schritt 2 der direkt anschließenden Prioritätssequenz erfolgen, jedoch nur, wenn sich die Karte dann immer noch in der Hand oder der Vorbereitungszone befindet. [#E:1113.2a-i]

1105.2b. „**[Ausgelöst]** <Bedingung> ⇒ <Effekt>“ bedeutet: „wenn die <Bedingung> erfüllt ist, decke die Karte auf, um sie auszulösen“ und „während du die Karte abwickelst, führe <Effekt> aus“. [#E:1113.2b]

- Falls die Bedingung „Jederzeit“ ist, dann darf die betreffende Karte auch während der Abwicklung eines Elements der Kette ausgelöst werden. [#E:1113.2b-i]

1105.3. Siehe Eine Karte mit **[Ausgelöst]** ausspielen (706) für nähere Informationen zum Ausspielen von Karten mit **[Ausgelöst]**. [#E:1113.3]

1106. [Ausstatten] {Englisch: [Bestow]}

1106.1. **[Ausstatten]** ist eine dauerhafte und eine Aktivierte Fähigkeit von Zusatz-Karten. [#E:1121.1]

1106.2. „**[Ausstatten]** <Kosten>“ bedeutet „während du diese Karte ausspielst, kannst du keine Karten als Ziel bestimmen“ und „<Kosten>: Füge diese Karte einem Resonator deiner Wahl hinzu. Aktiviere diese Fähigkeit nur in deiner Hauptphasenzeit (701.2) und nur, wenn mit dieser Karte keine Karte ausgestattet ist.“. [#E:1121.2]

1106.3. „Eine Karte mit dieser Karte ausstatten“ ist gleichbedeutend mit „diese Karte einer Karte hinzufügen“. [#E:1121.3]

1106.3a. Falls sich eine Karte mit **[Ausstatten]** auf eine „hiermit ausgestattete“ Karte bezieht, dann ist damit die Karte gemeint, der diese Karte hinzugefügt ist. [#E:1121.3a]

1106.4. Falls ein Zusatz mit **[Ausstatten]** einer Karte hinzugefügt ist und die Karte vom Spielfeld in eine Nicht-Spielfeld-Zone bewegt wird, verbleibt der Zusatz mit **[Ausstatten]** auf dem Spielfeld und ist keiner Karte mehr hinzugefügt. [#E:1121.4]

1107. [Barriere] {Englisch: [Barrier]}

1107.1. **[Barriere]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von einer Karte oder einem Spieler. [#E:1120.1]

1107.1a. Diese Fähigkeit ist im Effekttext entweder als generelle Ausprägung („**[Barriere]**“) oder als spezifische Ausprägung („**[Barriere]** <Information>]“) vertreten. Effekte, die sich auf die generelle Ausprägung beziehen, betreffen sowohl die generelle als auch die spezifische Ausprägung. Effekte, die sich auf eine spezifische Ausprägung beziehen, betreffen hingegen nur die spezifische. [#E:1120.6]

*Beispiel: Ein Effekt wie „Zerstöre alle Resonatoren mit **[Barriere]**.“ zerstört Resonatoren mit [Barriere] und Resonatoren mit **[Barriere]**[(Spruch) gleichermaßen.*
*Ein Effekt wie „Zerstöre alle Resonatoren mit **[Barriere]**(Spruch).“ hingegen zerstört nur Resonatoren mit [Barriere](Spruch), nicht jedoch Resonatoren mit **[Barriere]** oder **[Barriere]**(Gesamtkosten von 2 oder weniger).*

1107.2. Falls eine Karte „**[Barriere]**“ hat, so bedeutet es „Diese Karte kann nicht Ziel von Zaubern oder Fähigkeiten werden, die von einem anderen Spieler als dem Beherrscher dieser Karte kontrolliert werden.“ [#E:1120.2]

1107.3. Falls eine Karte „**[Barriere]** <Information>“ hat, so bedeutet es „Diese Karte kann nicht Ziel von <Information>-Zaubern oder -Fähigkeiten werden, die von einem anderen Spieler als dem Beherrscher dieser Karte kontrolliert werden.“ [#E:1120.3]

1107.4. Falls ein Spieler „**[Barriere]**“ hat, so bedeutet es „Dieser Spieler kann nicht Ziel von Zaubern oder Fähigkeiten werden, die von einem anderen Spieler als ihm selbst kontrolliert werden.“ [#E:1120.4]

1107.5. Falls ein Spieler „**[Barriere]** <Information>“ hat, so bedeutet es „Dieser Spieler kann nicht Ziel von <Information>-Zaubern oder -Fähigkeiten werden, die von einem anderen Spieler als ihm selbst kontrolliert werden.“. [#E:1120.5]

*Beispiel: **[Barriere]** (Feuer) bedeutet bei einer Karte „Diese Karte kann nicht Ziel von Feuer-Zaubern oder -Fähigkeiten werden, die von einem anderen Spieler als dem Beherrscher dieser Karte kontrolliert werden.“*
***[Barriere]** (Spruch) bedeutet bei einem Spieler „Dieser Spieler kann nicht Ziel von Sprüchen werden, die von einem anderen Spieler als ihm selbst kontrolliert werden.“*

1108. [Befehl zur Revolution] {Englisch: [Revolution Order]}

1108.1. **[Befehl zur Revolution]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Herrschern. [#E:1150.1]

1108.2. **[Befehl zur Revolution]** (Kosten) bedeutet „Falls diese Karte erholt in einer Herrscherzone liegt, kann ihr Beherrscher einen Befehl zur Revolution geben.“. Dabei sind dann jeweils die (Kosten) zu bezahlen. [#E:1150.2]

1109. [Beistand] {Englisch: [Tag]}

1109.1. **[Beistand]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Herrschern, welche die Regeln für den Deckbau modifiziert und damit aktiv ist, bevor das Spiel überhaupt beginnt. Anstelle des üblichen einen Herrschers kann der Spieler zwei Herrscher für das Spiel einsetzen, falls beide **[Beistand]** derselben (Eigenschaft) oder derselben Bedingung haben bzw. sich mittels Kartennamen aufeinander beziehen. [#E:1145.1]

1109.2. „**[Beistand]** (Eigenschaft)“ bedeutet „Du kannst das Spiel mit diesem Herrscher und einem zweiten Herrscher mit **[Beistand]** (dieselbe Eigenschaft) und

unterschiedlichem Kartennamen beginnen. Lege beide Herrscher in deine Herrscherzone.“. [#E:1145.2]

1109.3. „**[Beistand]** (Bedingung)“ bedeutet „Du kannst das Spiel mit diesem Herrscher und einem zweiten Herrscher mit **[Beistand]** (dieselbe Bedingung) und unterschiedlichem Kartennamen beginnen. Lege beide Herrscher in deine Herrscherzone.“. [#E:1145.2]

1109.4. „**[Beistand]** (Kartenname)“ bedeutet „Du kannst das Spiel mit diesem Herrscher und einem zweiten (Kartenname)-Herrscher mit **[Beistand]** (Kartenname von diesem Herrscher) beginnen. Lege beide Herrscher in deine Herrscherzone.“. [#E:1145.2]

1109.5. Falls ein Spieler einen Herrscher mit mehreren unterschiedlichen **[Beistand]**-Fähigkeiten einsetzt, muss er sich beim Zusammenstellen seines Spielmaterials für eine davon entscheiden und kann nur diese nutzen. [#E:1145.7]

1109.6. Falls sich ein Kartentext auf das Attribut deines Herrschers oder Vollstreckers bezieht, so bezieht er sich auf die Gesamtheit der Attribute deiner beiden **[Beistand]**-Herrscher oder -Vollstrecker. [#E:1146.3]

1109.7. Falls sich ein Kartentext auf deinen Herrscher oder Vollstrecker bezieht, so bezieht er sich entweder auf einen der beiden **[Beistand]**-Herrscher oder -Vollstrecker („getrennt“) oder auf beide („gemeinsam“), und zwar wie folgt: [#E:1146:4]

1109.7a. Falls es sich bei dem betreffenden Teil des Kartentextes um Aktivierungskosten handelt, so wird jeder Herrscher oder Vollstrecker getrennt behandelt. [#E:NV]

Beispiel: Eine Aktivierte Fähigkeit hat die Aktivierungskosten „Erschöpfe deinen Herrscher oder Vollstrecker“. Sollte der betreffende Spieler zwei Herrscher kontrollieren, so bestimmt er nur einen davon, um ihn zu erschöpfen. Damit ist die Funktion solch älterer Aktivierungskosten gleichbedeutend mit „Erschöpfe einen Herrscher oder Vollstrecker, den du kontrollierst.“ und wird auf Karten ab dem Set „Der Zaubersteinkrieg – Zero“ entsprechend mit dieser neuen Formulierung angegeben, falls dies die gewünschte Funktion ist.

1109.7b. Falls es sich bei dem betreffenden Teil des Kartentextes um einen einmaligen Effekt, einen Ersatzeffekt oder einen andauernden Effekt mit im Kartentext festgelegter Dauer handelt, so wird jeder Herrscher oder Vollstrecker getrennt behandelt. [#E:NV]

Beispiel: Ein Effekt besagt „Dein Vollstrecker erhält [+1000/+1000] bis zum Ende des Spielzugs.“, ist damit also ein andauernder Effekt mit einer im Kartentext festgelegten Dauer. Daher ist die Funktion eines solchen Effekts gleichbedeutend mit „Ein Vollstrecker, den du kontrollierst, erhält [+1000/+1000] bis zum Ende des Spielzugs.“ und betrifft entsprechend nur einen der beiden Herrscher oder Vollstrecker. Dies wird auf Karten ab dem Set „Der Zaubersteinkrieg – Zero“ entsprechend mit dieser neuen Formulierung angegeben, falls dies die gewünschte Funktion ist.

Ein Effekt besagt „Lege eine Freundschaft-Zählmarke auf deinen Herrscher oder Vollstrecker.“, ist also ein einmaliger Effekt. Daher ist die Funktion eines solchen Effekts gleichbedeutend mit „Lege eine Freundschaft-Zählmarke auf einen Herrscher oder Vollstrecker, den du kontrollierst.“ und betrifft entsprechend nur einen der beiden Herrscher oder Vollstrecker. Dies wird auf Karten ab dem Set „Der Zaubersteinkrieg – Zero“ entsprechend mit dieser neuen Formulierung angegeben, falls dies die gewünschte Funktion ist.

1109.7c. Falls es sich bei dem betreffenden Teil des Kartentextes um einen andauernden Effekt ohne im Kartentext festgelegte Dauer handelt, so werden beide Herrscher oder Vollstrecker gemeinsam behandelt. [#E:NV]

*Beispiel: Ein Effekt besagt „Dein Vollstrecker erhält **[Schnelligkeit]**.“, ist damit also ein andauernder Effekt ohne im Kartentext festgelegte Dauer. Daher ist die Funktion eines solchen Effekts gleichbedeutend mit „Vollstrecker, die du kontrollerst, erhalten **[Schnelligkeit]**.“ und betrifft entsprechend beide Vollstrecker des Spielers. Dies*

wird auf Karten ab dem Set „Der Zaubersteinkrieg – Zero“ entsprechend mit dieser neuen Formulierung angegeben, falls dies die gewünschte Funktion ist.

1110. [Beschwörungsmacht] {Englisch: [Stranger]}

1110.1. **[Beschwörungsmacht]** ist eine dauerhafte Fähigkeit. [#E:1142.1]

1110.2. „**[Beschwörungsmacht]** (Anzahl)“ bedeutet „Du kannst das Spiel mit einer Fremdenlegion beginnen, die genau (Anzahl) Fremdwelt-Karten enthält.“.

1111. [Blutdurst] {Englisch: [Bloodlust]}

1111.1. **[Blutdurst]** ist eine dauerhafte Fähigkeit. [#E:1123.1]

1111.2. „**[Blutdurst]**“ bedeutet „diese Karte muss angreifen, falls möglich“. Dies ist eine Fähigkeit, die einen Vollstrecker oder Resonator zum Angriff zwingt (siehe dazu auch 710.2). [#E:1123.2]

1111.2a. Diese Fähigkeit hat keine Auswirkungen auf die Reihenfolge, in der Angriffe in einem Spielzug deklariert werden, d.h. eine Karte mit **[Blutdurst]** muss nicht zwingend vor allen anderen möglichen Angreifern als Angreifer deklariert werden. [#E:1123.2a]

1112. [Bravour] {Englisch: [Mastery]}

1112.1. **[Bravour]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die verändert, wie eine Karte ausgespielt wird. [#E:1154.1]

1112.2. „**[Bravour]** „Kartenname““ bedeutet „Du kannst eine erholte "<Kartenname>"-Karte, die du kontrollierst, erschöpfen, anstatt die Kosten dieser Karte zu bezahlen.“. [#E:1154.2]

1112.3. „**[Bravour]** (Eigenschaft)“ bedeutet „Du kannst eine erholte <Eigenschaft>-Karte, die du kontrollierst, erschöpfen, anstatt die Kosten dieser Karte zu bezahlen.“. [#E:NV]

1112.4. „**[Bravour]** (Bedingung)“ bedeutet „Du kannst eine erholte Karte, die du kontrollierst und die (Bedingung) erfüllt, erschöpfen, anstatt die Kosten dieser Karte zu bezahlen.“. [#E:NV]

1113. [Dive] {nur Englisch}

1113.1. **[Dive]** ist eine dauerhafte und eine Aktvierte Fähigkeit von Karten. [#E:1144.1]

1113.2. „**[Dive]**(Kosten) : (Effekt)“ bedeutet „Bezahle die (Kosten), zeige diese Karte aus deiner Hand vor: (Effekt). Anschließend entferne diese Karte aus dem Spiel und lege eine Cyberbrain-Zählmarke darauf.“ und „Du kannst diese Karte aus deinem Nirgendwo ausspielen, solange eine Cyberbrain-Zählmarke auf ihr liegt.“. [#E:1144.2]

1113.2a. Eine **[Dive]**-Fähigkeit ist aktiv, falls sich die Karte mit dieser Fähigkeit in deiner Hand oder deinem Nirgendwo befindet. [#E:1144.2a]

1114. [Dreiheit] {Englisch: Trinity}

1114.1. **[Dreiheit]** ist eine dauerhafte und eine Aktvierte Fähigkeit von Karten. [#E:1166.1]

1114.2. „**[Dreiheit]**“ bedeutet „Diese Karte erhält den folgenden Text, solange mindestens drei Karten unter sie gestapelt sind;“. [#E:1166.2]

1114.3. Dabei werden sowohl Karten gezählt, die verdeckt unter die Karte mit **[Dreiheit]** gestapelt sind als auch Karten, die offen unter die Karte gestapelt sind. [#E:1166.3.]

1115. [Durchbohren] {Englisch: [Pierce]}

1115.1. **[Durchbohren]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die das Zufügen des Schadens im Kampf verändert. [#E:1102.1]

1115.2. Falls der Angriff eines Vollstreckers oder Resonators mit **[Durchbohren]** geblockt wird, dann gelten spezielle Regeln für das Zufügen des Schadens im Rahmen der beiden Schadensverteilungsschritte. Der Beherrscher des angreifenden Vollstreckers oder Resonators mit **[Durchbohren]** entscheidet dabei wie folgt über das Aufteilen und Zufügen des Schadens: [#E:1102.2]

1115.2a. Die Differenz aus dem DEF eines Vollstreckers oder Resonators und dem diesem Vollstrecker oder Resonator bereits zugefügten Schaden wird als Schadenskapazität des Vollstreckers oder Resonators bezeichnet. [#E:1102.2a]

1115.2b. Der Beherrscher des angreifenden Vollstreckers oder Resonators mit **[Durchbohren]** teilt zuerst dem blockenden Vollstrecker oder Resonator Schaden als ein Vielfaches von 100 zu, welcher mindestens so hoch ist wie die Schadenskapazität des blockenden Vollstreckers oder Resonator. Anschließend teilt der Spieler den restlichen, noch nicht zugeteilten, Schaden als Durchbohren-Schaden dem ursprünglichen Angriffsziel zu. [#E:1102.2b]

1115.2c. Anschließend fügt der angreifende Vollstrecker oder Resonator dem blockenden Vollstrecker oder Resonator Schaden in der diesem zugeteilten Höhe zu und fügt dem ursprünglichen Angriffsziel Schaden in Höhe des entsprechend zugeteilten Durchbohren-Schadens zu. [#E:1102.2c]

*Beispiel: Spieler A greift mit „Maribel, Verrückte Kampfmaschine“ (ATK 1200 und **[Durchbohren]**) den gegnerischen Spieler B an, dieser blockt den Angriff mit „Fayli, Fälscherin“ (DEF 800, keine Fähigkeiten).*

Spieler B kontrolliert außerdem eine „Zero, Strahlende Kriegsmagierin“ mit einer Wissen-Zählmarke darauf und der relevanten Aktivierten Fähigkeit „Entferne eine Wissen-Zählmarke: Verhindere die nächsten 300 Schaden, die einem Resonator deiner Wahl in diesem Spielzug zugefügt würden.“, welche er nach dem Deklarieren des Blockers durch Entfernen der Wissen-Zählmarke aktiviert.

*Im Schritt der Normalen Schadensverteilung hat Spieler A dank **[Durchbohren]** mehrere Möglichkeiten, wie er den Schaden auf Fayli und Spieler B verteilt, wobei er Fayli auf jeden Fall mindestens 800 Schaden zuweisen muss, denn das ist ihre aktuelle Schadenskapazität.*

Er hat folgende Möglichkeiten zur Schadensverteilung:
A) 800 Schaden auf Fayli, 400 Schaden auf den Gegner
B) 900 Schaden auf Fayli, 300 Schaden auf den Gegner
C) 1000 Schaden auf Fayli, 200 Schaden auf den Gegner
D) 1100 Schaden auf Fayli, 100 Schaden auf den Gegner
E) 1200 Schaden auf Fayli, keinen Schaden auf den Gegner
Sollte sich Spieler A für die Variante A entscheiden, dann erhält der Gegner 400 Schaden und Fayli 800 Schaden, von denen aber dank des Effekts von Zero 300 Schaden verhindert werden. Fayli erhält somit nur 500 Schaden und überlebt den Kampf. Ähnliches geschieht auch in den Varianten B und C, nur das hier der Schaden, den Spieler B erhält, etwas geringer ist. Erst bei den Varianten D und E erhält Fayli dann entsprechend tödlichen Schaden und wird zerstört.

1115.3. Wenn ein Vollstrecker oder Resonator mehrere Instanzen von **[Durchbohren]** hat, so hat dies keinerlei zusätzliche Auswirkungen und ist redundant. [#E:1102.3]

1115.4. Mittels **[Durchbohren]** zugefügter Schaden ist Kampfschaden. [#E:1102.4]

1116. [Energieschub] {Englisch: [Energize]}

1116.1. **[Energieschub]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von allen Herrscherkarten, unabhängig davon, ob die Herrscherkarte diese Fähigkeit tatsächlich aufgedruckt hat oder nicht. [#E:1118.1]

1116.2. „**[Energieschub]**“ bei Herrscherkarten ohne diese aufgedruckte Fähigkeit bedeutet „nach dem Ermitteln des Startspielers, falls du nicht der Startspieler bist, beginnst du das Spiel mit einer Willenmünze-Spielmarke ohne Kartentyp in deiner Schatzkammer mit der Willenfähigkeit „Verbanne diese Münze: Erzeuge einen Willen eines Attributs deines/deiner Starter-Herrscher(s).“. [#E:1118.2]

1116.2a. Falls dein Herrscher kein Attribut haben sollte, erzeugt die Willenmünze mit ihrer Willenfähigkeit *1*. [#E:1118.2a]

1116.3. Auf einigen Herrscherkarten ist eine **[Energieschub]**-Fähigkeit aufgedruckt. [#E:1119.3]

1116.3a. „**[Energieschub]** <Willensymbol>“ auf diesen Karten bedeutet „nach dem Ermitteln des Startspielers, falls du nicht der Startspieler bist, beginnst du das Spiel mit einer Willenmünze-Spielmarke ohne Kartentyp in deiner Schatzkammer mit der Willenfähigkeit „Verbanne diese Münze: Erzeuge <Willensymbol>.“. [#E:1118.3a]

1116.3a-i. Falls eine Willenmünze-Spielmarke mehrere Willensymbole haben sollte, so bestimmt der Spieler beim Verbannen der Münze eines davon, um einen entsprechenden Willen zu erzeugen. [#E:1118.3a-i]

1116.3a-ii. Falls das Willensymbol [<Anzahl>] ist, so erhält der Spieler beim Verbannen der Willenmünze <Anzahl> Willen ohne Attribut. [E:1118.3a-ii]

1116.4. Die Fähigkeiten von Willenmünze-Spielmarken sind aktiv, solange sie sich in einer Schatzkammer befinden.

1116.4a. Willenfähigkeiten von Willenmünzen können durch Kartentexte weder verhindert noch verändert werden, es sei denn, im jeweiligen Kartentext ist explizit von „Willenmünze“ die Rede. [#E:1118.4a]

1117. [Erstschlag] {Englisch: [First Strike]}

1117.1. **[Erstschlag]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die verändert, wann ein angreifender Vollstrecker oder Resonator im Kampf seinen Schaden zufügt. [#E.1104.1]

1117.2. Ein angreifender Vollstrecker oder Resonator mit [Erstschlag] fügt seinen Schaden im Schritt Erstschlag-Schadensverteilung zu, alle anderen Vollstrecker und Resonatoren erst später, im Schritt Normale Schadensverteilung. [#E.1104.2]

1117.3. Siehe Schritt 4: Erstschlag-Schadensverteilung (805) und Schritt 5: Normale Schadensverteilung (806) für nähere Informationen. [#E.1104.3]

1118. [Erweckung] {Englisch: [Awakening]}

1118.1. **[Erweckung]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die sich darauf auswirkt, wie eine Karte ausgespielt und abgewickelt wird.

1118.2. „**[Erweckung]** (Kosten): (Effekt)“ bedeutet „Während du diese Karte ausspielst, kannst du sie erwecken und ausspielen. Falls du das machst, hat die Karte zusätzliche Kosten in Höhe von (Kosten) und wird mit der bei (Effekt) aufgeführten Fähigkeit ausgespielt.“.

1118.2a. Eine Karte „erwecken“ bedeutet, die Karte mit Bezahlen ihrer **[Erweckung]**-Kosten auszuspielen.

1118.3. Fähigkeiten, die mittels **[Erweckung]** erhalten wurden, verschwinden nicht am Ende des Spielzugs.

1118.4. In manchen Fällen werden mittels **[Erweckung]** keine neuen Fähigkeiten erhalten, sondern der Effekttext modifiziert. Dies erfolgt am Ende des Erweckung-Schrittes von

Ausspielen und Aktivieren (903.2e), abhängig davon, ob die Karte erweckt wurde oder nicht.

1118.4a. Falls die Karte nicht erweckt wurde, so wird jeder Satz des Effekttextes entfernt, der die Formulierung „falls diese Karte erweckt wurde“ enthält.

1118.4b. Falls die Karte erweckt wurde, so werden Teile des Effekttextes ersetzt und/oder hinzugefügt, abhängig von der Formulierung „stattdessen“.

1118.4b-i. Sätze mit der Formulierung „falls diese Karte erweckt wurde“, welche die Formulierung „stattdessen“ enthalten, ersetzen entsprechend alle relevanten Teile des Effekttextes vor dem Satz mit der Formulierung „falls diese Karte erweckt wurde“, anschließend wird jeder Satz des Effekttextes mit der Formulierung „falls diese Karte erweckt wurde“ entfernt.

1118.4b-ii. Sätze mit der Formulierung „falls diese Karte erweckt wurde“, welche nicht die Formulierung „stattdessen“ enthalten, ergänzen entsprechend den Effekttext um den relevanten Teil des Satzes mit der Formulierung „falls diese Karte erweckt wurde“, anschließend wird jeder Satz des Effekttextes mit der Formulierung „falls diese Karte erweckt wurde“ entfernt.

*Beispiel: Die Karte **Die Erweckung von Milest** hat den folgenden Kartentext*
„Diese Karte fügt einem Spieler, Vollstrecker oder Resonator deiner Wahl 400 Schaden mal X zu. Falls diese Karte erweckt wurde, fügt sie stattdessen deinem Gegner und allen Vollstreckern und Resonatoren, die er kontrolliert, 400 Schaden mal X zu.“
Falls der Spieler diese Karte erweckt ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2e so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:
„Diese Karte fügt deinem Gegner und allen Vollstreckern und Resonatoren, die er kontrolliert, 400 Schaden mal X zu.“
Falls der Spieler diese Karte nicht erweckt ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2e so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:
„Diese Karte fügt einem Spieler, Vollstrecker oder Resonator deiner Wahl 400 Schaden mal X zu.“

*Die Karte **Die Erweckung von Fiethsing** hat den folgenden Kartentext*
„Durchsuche dein Deck nach einem Resonator mit Gesamtkosten von X oder weniger und lege ihn auf das Spielfeld. Falls diese Karte erweckt wurde, kannst du stattdessen dein Deck nach zwei Resonatoren mit Gesamtkosten von X oder weniger durchsuchen. Anschließend mische dein Deck.“

Falls der Spieler diese Karte erweckt ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2e so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:
„Durchsuche dein Deck nach zwei Resonatoren mit Gesamtkosten von X oder weniger und lege sie auf das Spielfeld. Anschließend mische dein Deck.
Falls der Spieler diese Karte nicht erweckt ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2e so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:
„Durchsuche dein Deck nach einem Resonator mit Gesamtkosten von X oder weniger und lege ihn auf das Spielfeld. Anschließend mische dein Deck.“

*Die Karte **Die Erweckung von Zero** hat den folgenden Kartentext:*
„Vollstrecker und Resonatoren, die du kontrollierst, erhalten [Unzerstörbar] bis zum Ende des Spielzugs. Falls diese Karte erweckt wurde, lege zehn [+100/+100]-Zählmarken auf eine "Zero, Weise in Ausbildung"-Karte, die du kontrollierst.“
Falls der Spieler diese Karte erweckt ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2e so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:
„Vollstrecker und Resonatoren, die du kontrollierst, erhalten [Unzerstörbar] bis zum Ende des Spielzugs. Lege zehn [+100/+100]-Zählmarken auf eine „Zero, Weise in Ausbildung“-Karte, die du kontrollierst.“

Falls der Spieler diese Karte nicht erweckt ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2e so modifiziert, so fass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:
„Vollstrecker und Resonatoren, die du kontrollierst, erhalten [Unzerstörbar] bis zum Ende des Spielzugs.“

1119. [Evolution] {Englisch: [Evolution]}

1119.1. **[Evolution]** ist eine Aktivierte Fähigkeit. [#E.1116.1]

1119.2. „**[Evolution]** <Kosten>“ bedeutet „<Kosten>: Falls auf dieser Karte keine Evolution-Zählmarken liegen, lege eine Evolution-Zählmarke auf sie.“. [#E.1116.2]

1120. [Führung] {Englisch: [Guidance]}

1120.1. **[Führung]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten, die üblicherweise Teil einer automatischen Fähigkeit ist.

1120.2. „**[Führung]**(Zahl): (Text)“ bedeutet „Während du diese Fähigkeit aktivierst, wende **[Führung]**(X)-Effekte an, falls die Anzahl Orientierung-Zählmarken auf dieser Karte direkt vor dem Legen der diese Fähigkeit auslösenden Orientierung-Zählmarken niedriger als X war, jetzt aber mindestens X beträgt.“.

1120.3. Eine automatische Fähigkeit kann mehrere **[Führung]**-Fähigkeiten haben und mit (Text) von mehreren aktiviert werden, abhängig von der Spielsituation.

1120.3a. Falls eine automatische Fähigkeit mit (Text) von mehreren **[Führung]**-Fähigkeiten aktiviert werden soll, so werden die Effekte in sequenzieller Reihenfolge, beginnend mit der niedrigsten aktiven (Zahl) hinzugefügt.

Beispiel: Eine Karte auf dem Spielfeld hat eine Orientierung-Zählmarke und die folgende automatische Fähigkeit „Immer wenn Orientierung-Zählmarken auf diese Karte gelegt werden >>>
***[Führung]**(1): Erzeuge* .
***[Führung]**(2): Ziehe eine Karte.*
***[Führung]**(3): Lege eine Held-Karte aus deiner Hand auf das Spielfeld.“*
*Sollten jetzt zwei weitere Orientierung-Zählmarken auf diese Karte gelegt werden, was ja die automatische Fähigkeit auslöst, so werden beim Aktivieren der Fähigkeit die Effekttexte von **[Führung]**(2) und **[Führung]**(3) hinzugefügt, da ja bereits eine Orientierung-Zählmarke auf der Karte liegt. Daher wird die automatische Fähigkeit mit dem Effekttext „Ziehe eine Karte. Lege eine Held-Karte aus deiner Hand auf das Spielfeld.“ aktiviert.*

1120.3b. Falls eine automatische Fähigkeit mit **[Führung]**-Fähigkeit ohne jeglichen Effekttext aktiviert würde, so wird sie nicht aktiviert.

Beispiel: Eine Karte auf dem Spielfeld hat zwei Orientierung-Zählmarken und die folgende automatische Fähigkeit „Immer wenn Orientierung-Zählmarken auf diese Karte gelegt werden >>>
***[Führung]**(1): Ziehe eine Karte.“*
Sollte jetzt eine weitere Orientierung-Zählmarke auf diese Karte gelegt werden, was ja die automatische Fähigkeit auslöst, so wird beim Aktivieren der Fähigkeit kein Effekttext hinzugefügt, da ja bereits zwei Orientierung-Zählmarken auf der Karte liegen. Daher hat die automatische Fähigkeit keinen Effekttext und kann nicht erfolgreich aktiviert werden.

1121. [Flugfähig] {Englisch: [Flying]}

1121.1. **[Flugfähig]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die beschränkt, welche Vollstrecker oder Resonatoren einen Vollstrecker oder Resonator mit **[Flugfähig]** blocken können. [#E.1106.1]

1121.2. Angriffe von Vollstreckern oder Resonatoren mit **[Flugfähig]** können nur von Vollstreckern oder Resonatoren mit **[Flugfähig]** geblockt werden. [#E.1106.2]

1122. [Fusion] {Englisch: [Fusion]}

1122.1. **[Fusion]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E.1156.1]

1122.2. „**[Fusion]** (Eigenschaft)“ bedeutet „Während du diese Karte ausspielst, kannst du einen (Eigenschaft)-Vollstrecker oder -Resonator als Ziel bestimmen. Falls du das machst, wird diese Karte zu einem Zusatz dem gewählten Ziel hinzugefügt auf das Spielfeld gelegt.“ und „Solange diese Karte einem Vollstrecker oder Resonator als Zusatz hinzugefügt ist, erhält er [+X/+Y] und alle Nicht-**[Fusion]**-Fähigkeiten dieser Karte, wobei X dem ATK dieser Karte und Y dem DEF dieser Karte entspricht.“. [#E.1156.2]

1122.3. Eine Karte, die mit **[Fusion]** ausgespielt wird, benötigt sowohl beim Ausspielen als auch beim Abwickeln ein legales Ziel. Gibt es beim Abwickeln kein legales Ziel mehr, wird die Karte aus der Kettenzone auf den Ablagestapel gelegt. Nachdem eine Karte mit **[Fusion]** als Zusatz einem Ziel hinzugefügt auf das Spielfeld gelegt wurde, bleibt sie auch dann dem gewählten Ziel hinzugefügt, falls sie alle Fähigkeiten verliert. [#E:1156.3]

1122.3a. Falls die Karte mit **[Fusion]** alle Fähigkeiten verlieren sollte, behält der Vollstrecker oder Resonator, dem sie hinzugefügt ist, dennoch [+X/+Y], wobei X dem ATK der Karte und Y dem DEF der Karte entspricht. [#E:1156.4]

1123. [Glaube] {Englisch: [Faith]}

1123.1. **[Glaube]** ist eine dauerhafte Fähigkeit. [#E.1141.1]

1123.2. „**[Glaube]** – <Text>“ bedeutet „Solange dein Herrscher astral ist, erhält diese Karte <Text>.“. [#E.1141.2]

1124. [Heimlichkeit] {Englisch: [Stealth]}

1124.1. **[Heimlichkeit]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die sich darauf auswirkt, wie eine Karte ausgespielt wird. [#E.1114.1]

1124.2. „**[Heimlichkeit]** <Bedingung>“ bedeutet „Während sich diese Karte in deiner Vorbereitungszone befindet, kannst du sie als ausgelöstes automatisches Objekt (siehe 905) ausspielen, ohne ihre Kosten zu bezahlen, wenn die Bedingung erfüllt ist.“. [#E.1114.2]

1124.3. Anders als Spruch-Karten mit **[Ausgelöst]** können Karten mit **[Heimlichkeit]** bereits in dem Spielzug ausgespielt werden, in dem sie in die Vorbereitungszone gelegt wurden. [#E.1114.3]

1125. [Herrschermacht] {Englisch: [Divinity]}

1125.1. **[Herrschermacht]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die sich darauf auswirkt, was für Karten ausgespielt werden dürfen. [#E:1136.1]

1125.2. „**[Herrschermacht]** <Anzahl>“ bedeutet „Falls diese Karte ein Herrscher oder Vollstrecker ist, kannst du Runen aus deiner Runenzone ausspielen, solange die Summe der Herrschermachtkosten aller aufgedeckten Runen in deiner Runenzone <Anzahl> nicht übersteigt. Diese Fähigkeit kann unter keinen Umständen entfernt, neutralisiert oder verloren werden.“. [#E:1136.2]

1125.3. Herrscher und Vollstrecker mit **[Herrschermacht]** haben einen Herrschermachtwert in Höhe von <Anzahl>. Wenn sich ein Kartentext auf die **[Herrschermacht]** eines Herrschers oder Vollstreckers bezieht, dann bezieht er sich auf <Anzahl>. [#E:1136.3]

1125.4. Nähere Informationen zum Ausspielen von Runen sind in <708. Eine Rune ausspielen> zu finden. [#E:1136.5]

1126. [Höllensturz] {Englisch: [Fallen]}

1126.1. **[Höllensturz]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1149.1]

1126.2. **[Höllensturz]** – (Text) hat unterschiedliche Bedeutungen, abhängig vom Kartentyp der Karte.

1126.2a. Falls die Karte ein Spruch ist, bedeutet es „während du diese Karte ausspielst, falls in diesem Spielzug eine Göttergabe, die du kontrolliert hast, abgewickelt wurde, erhält diese Karte in allen Zonen (Text)“.

1126.2b. Falls die Karte kein Spruch ist, so bedeutet es „diese Karte erhält in allen Zonen (Text) bis zum Ende des Spielzugs, falls in diesem Spielzug eine Göttergabe, die du kontrolliert hast, abgewickelt wurde“.

1127. [Inkarnation] {Englisch: [Incarnation]}

1127.1. **[Inkarnation]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die sich darauf auswirkt, wie eine Karte ausgespielt wird. [#E.1110.1]

1127.2. „**[Inkarnation]** <Attribut-Symbol>“ bedeutet „Während du diese Karte ausspielst, kannst du die angegebene Anzahl Resonatoren mit diesem <Attribut-Symbol> verbannen, anstatt die Kosten dieser Karte zu bezahlen.“. [#E.1110.2]

1127.2a. Falls mehrere durch Komma getrennte Attribut-Symbole angegeben sind, so ist für jedes Symbol ein Resonator mit diesem Attribut zu verbannen. [#E.1110.2a]

1127.2b. Falls Attribute mit „oder“ verbunden sind, muss jeweils eines der beiden Symbole gewählt und ein Resonator mit dem gewählten Attribut verbannt werden. [#E.1110.2b]

1128. [Lebenstransfer] {Englisch: [Drain]}

1128.1. **[Lebenstransfer]** ist eine automatische Fähigkeit. [#E.1135.1]

1128.2. „**[Lebenstransfer]**“ bedeutet „Immer wenn diese Karte auf dem Spielfeld oder dieser Zauber in der Kettenzone Schaden zufügt >>> Du erhältst ebenso viele Lebenspunkte“. [#E.1135.2]

1128.3. Eine Karte kann stets nur eine Instanz von **[Lebenstransfer]** (oder dem Äquivalent „Immer wenn diese Karte auf dem Spielfeld oder dieser Zauber in der Kettenzone Schaden zufügt >>> Du erhältst ebenso viele Lebenspunkte“) haben. Effekte, die der Karte eine weitere Instanz dieser Fähigkeit verleihen, werden ignoriert. [#E.1135.3]

1129. [Legende] {Englisch: [Legend]}

1129.1. **[Legende]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E.1133.1]

1129.2. „**[Legende]** (Anzahl) – <Text>“ hat unterschiedliche Bedeutungen, abhängig vom Kartentyp der Karte mit dieser Fähigkeit. [#E.1133.2]

1129.2a. Falls die Karte ein Spruch ist, bedeutet es „während du diese Karte ausspielst, falls in deinem Archiv mindestens (Anzahl) aufgedeckte Geschichte-Karten liegen, wird sie mit <Text> ausgespielt“. [#E.1133.3]

1129.2b. Falls die Karte kein Spruch ist, so bedeutet es „solange in deinem Archiv mindestens (Anzahl) aufgedeckte Geschichte-Karten liegen, erhält die Karte <Text>“. [#E.1133.4]

1130. [Limit] {Englisch: [Limit]}

1130.1. **[Limit]** ist eine dauerhafte und eine automatische Fähigkeit. [#E.1118.1]

1130.2. „**[Limit]** <Anzahl>" bedeutet „Diese Karte wird mit <Anzahl> Limit-Zählmarken darauf auf das Spielfeld gelegt." und „Immer wenn diese Karte angreift oder blockt >>> Entferne eine Limit-Zählmarke von dieser Karte.". [#E.1118.2]

1130.2a. Die **[Limit]**-Fähigkeit selbst hat keinerlei Auswirkungen darauf, was geschieht, falls auf einer Karte mit **[Limit]** keine Limit-Zählmarken mehr liegen. [#E.1118.2a]

1130.2b. **[Limit]** verhindert nicht, dass eine Karte, auf der keine Limit-Zählmarken liegen, weiterhin angreift oder blockt. [#E.1118.2b]

1131. [Machtbefehl] {Englisch: [Force Command]}

1131.1. **[Machtbefehl]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Herrschern und Manifestationen. [#E:1152.1]

1131.2. „**[Machtbefehl]** <Aspekt>" bedeutet "Wende alle **[Machtresonanz]** <Aspekt>-Fähigkeiten von Karten, die du kontrollierst, in allen Zonen und Karten, die du außerhalb des Spiels besitzt, an.". [#E:1152.2]

1132. [Machtresonanz] {[Englisch: [Force Resonance]}

1132.1. **[Machtresonanz]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1153.1]

1132.2. „**[Machtresonanz]** <Aspekt> (Text)" bedeutet "Diese Karte erhält (Text) in allen Zonen und außerhalb des Spiels, solange du **[Machtbefehl]** <Aspekt> kontrollierst.". [#E:1153.2]

1133. [Mana] {Englisch: [Mana]}

1133.1. **[Mana]** ist eine dauerhafte Fähigkeit. [#E.1122.1]

1133.2. Die Bedeutung von „**[Mana]** <Anzahl>" unterscheidet sich je nach Kartentyp. [#E.1122.2]

1133.2a. **„[Mana]** <Anzahl>" auf einer Herrscherkarte bedeutet „während das Spiel beginnt, lege <Anzahl> Mana-Zählmarken auf diese Karte.". [#E.1122.2a]

1133.2b. „**[Mana]** <Anzahl>" auf einer Nicht-Herrscherkarte bedeutet „diese Karte wird mit <Anzahl> Mana-Zählmarken darauf auf das Spielfeld gelegt". [#E.1122.2b]

1133.2c. Solange nichts anderes im Kartentext angegeben ist, werden durch **[Mana]** die jeweiligen Mana-Zählmarken unabhängig von bereits auf der Karte vorhandenen Mana-Zählmarken auf die Karte gelegt. [#E.1122.2c]

1134. [<Maschine>-Siebenbund] {Englisch: [Union Seven <Machine>]}

1134.1. **[<Maschine>-Siebenbund]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1149.1]

1134.2. „**[<Maschine>-Siebenbund]** (Text)" bedeutet „Diese Karte erhält den folgenden Text in allen Zonen, solange du insgesamt mindestens sieben Maschine-Karten mit unterschiedlichen Kartennamen in öffentlichen Zonen kontrollierst und aufgedeckt außerhalb des Spiels besitzt.".

1135. [Maximum] {Englisch: [Limit Break]}

1135.1. **[Maximum]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1148.1]

1135.2. „**[Maximum]**(Text)" bedeutet "Diese Karte erhält (Text) in allen Zonen, solange du eine Spielmarke mit **«Maximum»**(Name dieser Karte) in deiner Schatzkammer kontrollierst.". [#E:1148.2]

1136. [Mobilisieren] {Englisch: [Mobilize]}

1136.1. **[Mobilisieren]** ist eine dauerhafte Fähigkeit. [#E:1129.1]

1136.2. „**[Mobilisieren]** <Kosten>“ bedeutet „Du musst <Kosten> bezahlen, um mit dieser Karte anzugreifen oder zu blocken.“.
Dabei sind <Kosten> jedes Mal zu bezahlen, wenn die Karte als Angreifer oder Blocker bestimmt werden soll (in 803.5 bzw. 804.4), auch innerhalb desselben Spielzugs. [#E.1129.2]

1136.3. Falls ein Effekt besagt, dass ein „<Spielobjekt> mobilisiert“ ist, so bedeutet dies, dass das <Spielobjekt> angreifen und blocken kann, ohne dafür <Kosten> für **[Mobilisierung]** zu bezahlen. [#E.1129.3]

1137. [Mythisches Machtobjekt] {Englisch: [Mythic]}

1137.1. **[Mythisches Machtobjekt]** ist eine automatische Fähigkeit. [#E:1143.1]

1137.1a. **[Mythisches Machtobjekt]** ist eine statusbasierte automatische Fähigkeit, d.h. sie wartet darauf, dass ein bestimmter Spielzustand erreicht ist (hier: ein Spieler kontrolliert mindestens zwei Spielobjekte mit [Mythisches Machtobjekt] und demselben Namen) und wird dann einmalig für diesen bestimmten Spielzustand ausgelöst.

1137.2. „**[Mythisches Machtobjekt]**“ bedeutet „Falls du zwei oder mehr Spielobjekte mit **[Mythisches Machtobjekt]** und demselben Namen kontrollierst >>> Verbanne alle bis auf eines davon.“. [#E:1143.2]

1138. [<Neue Olympische Zwölfgötter>-Siebenbund] {Englisch: [Union Seven <New Twelve Olympian Gods>]}

1138.1. **[<Neue Olympische Zwölfgötter>-Siebenbund]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1149.1]

1138.2. „**[<Neue Olympische Zwölfgötter>-Siebenbund]** (Text)“ bedeutet „Diese Karte erhält den folgenden Text in allen Zonen, solange du insgesamt mindestens sieben Neue Olympische Zwölfgötter-Karten mit unterschiedlichen Kartennamen in öffentlichen Zonen kontrollierst und aufgedeckt außerhalb des Spiels besitzt.“.

1139. [Partner] {Englisch: [Partner]}

1139.1. **[Partner]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Herrschern, welche die Regeln für den Deckbau modifiziert und damit aktiv ist, bevor das Spiel überhaupt beginnt. Anstelle des üblichen einen Herrschers kann der Spieler bis zu drei Herrscher für das Spiel einsetzen, falls einer [Partner] und der/die andere(n) **«Verbundenheit»** und passende Eigenschaften haben. [#E:1155.1]

1139.2. „**[Partner]** <Anzahl> (Eigenschaft)“ bedeutet „Du kannst das Spiel mit diesem Herrscher und bis zu <Anzahl> weiteren Herrschern mit **«Verbundenheit»**, (Eigenschaft) und unterschiedlichen Kartennamen beginnen. Lege alle Herrscher in deine Herrscherzone.“. [#E:1155.2]

1139.3. Falls sich ein Kartentext auf das Attribut deines Herrschers oder Vollstreckers bezieht, so bezieht er sich auf die Gesamtheit der Attribute deiner **[Partner]**- bzw. **«Verbundenheit»**-Herrscher und -Vollstrecker. [#E:1146.3]

1139.4. Falls sich ein Kartentext auf deinen Herrscher oder Vollstrecker bezieht, so bezieht er sich entweder auf einen deiner **[Partner]**- bzw. **«Verbundenheit»**-Herrscher oder -Vollstrecker („getrennt“) oder auf alle („gemeinsam“), und zwar wie folgt: [#E:1146:4]

1139.4a. Falls es sich bei dem betreffenden Teil des Kartentextes um Aktivierungskosten handelt, so wird jeder Herrscher oder Vollstrecker getrennt behandelt. [#E:NV]

Beispiel: Eine Aktivierte Fähigkeit hat die Aktivierungskosten „Erschöpfe deinen Herrscher oder Vollstrecker“. Sollte der betreffende Spieler zwei Herrscher kontrollieren, so bestimmt er nur einen davon, um ihn zu erschöpfen. Damit ist die Funktion solch älterer Aktivierungskosten gleichbedeutend mit „Erschöpfe einen Herrscher oder Vollstrecker, den du kontrollierst.“ und wird auf Karten ab dem Set „Der Zaubersteinkrieg – Zero“ entsprechend mit dieser neuen Formulierung angegeben, falls dies die gewünschte Funktion ist.

1139.4b. Falls es sich bei dem betreffenden Teil des Kartentextes um einen einmaligen Effekt, einen Ersatzeffekt oder einen andauernden Effekt mit im Kartentext festgelegter Dauer handelt, so wird jeder Herrscher oder Vollstrecker getrennt behandelt. [#E:NV]

Beispiel: Ein Effekt besagt „Dein Vollstrecker erhält [+1000/+1000] bis zum Ende des Spielzugs.“, ist damit also ein andauernder Effekt mit einer im Kartentext festgelegten Dauer. Daher ist die Funktion eines solchen Effekts gleichbedeutend mit „Ein Vollstrecker, den du kontrollierst, erhält [+1000/+1000] bis zum Ende des Spielzugs.“ und betrifft entsprechend nur einen der beiden Herrscher oder Vollstrecker. Dies wird auf Karten ab dem Set „Der Zaubersteinkrieg – Zero“ entsprechend mit dieser neuen Formulierung angegeben, falls dies die gewünschte Funktion ist.

Ein Effekt besagt „Lege eine Freundschaft-Zählmarke auf deinen Herrscher oder Vollstrecker.“, ist also ein einmaliger Effekt. Daher ist die Funktion eines solchen Effekts gleichbedeutend mit „Lege eine Freundschaft-Zählmarke auf einen Herrscher oder Vollstrecker, den du kontrollierst.“ und betrifft entsprechend nur einen der beiden Herrscher oder Vollstrecker. Dies wird auf Karten ab dem Set „Der Zaubersteinkrieg – Zero“ entsprechend mit dieser neuen Formulierung angegeben, falls dies die gewünschte Funktion ist.

1139.4c. Falls es sich bei dem betreffenden Teil des Kartentextes um einen andauernden Effekt ohne im Kartentext festgelegte Dauer handelt, so werden beide Herrscher oder Vollstrecker gemeinsam behandelt. [#E:NV]

Beispiel: Ein Effekt besagt „Dein Vollstrecker erhält [Schnelligkeit].“, ist damit also ein andauernder Effekt ohne im Kartentext festgelegte Dauer. Daher ist die Funktion eines solchen Effekts gleichbedeutend mit „Deine Vollstrecker erhalten [Schnelligkeit].“ und betrifft entsprechend beide Vollstrecker des Spielers. Dies wird auf Karten ab dem Set „Der Zaubersteinkrieg – Zero“ entsprechend mit dieser neuen Formulierung angegeben, falls dies die gewünschte Funktion ist.

1140. [Rache] {Englisch: [Revenge]}

1140.1. **[Rache]** ist eine dauerhafte Fähigkeit. [#E.1145.1]

1140.2. „**[Rache]** – <Text>“ bedeutet „Falls ein Spielobjekt, das du kontrolliert hast, in diesem Spielzug vom Spielfeld auf den Friedhof gelegt wurde, erhält diese Karte in allen Zonen <Text> bis zum Ende des Spielzugs.“. [#E.1145.2]

1141. [Regelerweiterung] {Englisch: [Extension Rule]}

1141.1. **[Regelerweiterung]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Regelerweiterung-Karten. [#E.1159.1]

1141.2. „**[Regelerweiterung]** – <Text>“ bedeutet „Du kannst diese Karte in keines deiner Decks aufnehmen. Du kannst das Spiel mit bis zu einer Karte in deiner Regelerweiterungszone beginnen.“ [#E.1159.2]

1142. [Reinkarnation] {Englisch: [Reincarnation]

1142.1. **[Reinkarnation]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E.1161.1]

1142.2. „**[Reinkarnation]** „Kartenname“ (Kosten)“ bedeutet „Während eine „{Kartenname}“-Karte unter deiner Kontrolle auf das Spielfeld gelegt wird, kannst

du diese Karte aus deiner Hand vorzeigen und (Kosten) bezahlen. Falls du das machst, stapele diese Karte auf die „{Kartenname}“-Karte, während jene auf das Spielfeld gelegt wird und der Kartentyp dieser Karte wird zum Kartentyp der „{Kartenname}“-Karte und sie erhält den Kartennamen und die Fähigkeiten der „{Kartenname}“-Karte zusätzlich zu ihren anderen Kartennamen und Fähigkeiten, solange sich diese Karte auf dem Spielfeld befindet und jene Karte darunter gestapelt ist.“ [#E.1161.2]

1142.3. Die reinkarnierte Karte erhält Kartentyp, Kartenname und Fähigkeiten der „{Kartenname}“-Karte in 1009.1a., wird also bereits mit diesen Informationen auf das Spielfeld gelegt. [#E:NV]

1143. [Resonanz] {Englisch: [Resonance]}

1143.1. **[Resonanz]** ist eine automatische Fähigkeit. [#E.1127.1]

1143.2. „**[Resonanz]** <Zaubersteintyp> >>> <Effekt>“ bedeutet „Immer wenn eine Karte mit <Zaubersteintyp> unter deiner Kontrolle auf das Spielfeld gelegt wird >>> <Effekt>“. [#E.1127.2]

1143.2a. Diese Fähigkeit wird bei Karten mit dem passenden Zaubersteintyp ausgelöst, aber auch bei Karten, die als der passende Zaubersteintyp „zählen“, selbst wenn sie nicht den Kartentyp „Zauberstein“ haben. [#E.1127.2a]

Beispiel: „Milests Flammensoldat“ ist ein Resonator mit der Fähigkeit „Diese Karte zählt als Feuer-Zauberstein.“. Obwohl es sich bei der Karte um einen Resonator handelt, löst sie dennoch alle [Resonanz] Feuer-Zauberstein-Fähigkeiten des Spielers aus, da sie als „Feuer-Zauberstein“ zählt.
Alle Effekte, die sich nur auf den Kartentyp „Zauberstein“ beziehen („Zerstöre alle Zaubersteine, die dein Gegner kontrolliert.“), betreffen die Karte dann jedoch nicht, da sie nur den Kartentyp „Resonator“ hat, nicht den Kartentyp „Zauberstein“.

1143.3. Falls eine Karte mit **[Resonanz]** <Zaubersteintyp> den passenden Zaubersteintyp hat oder als passender Zaubersteintyp zählt, wird ihre eigene **[Resonanz]**-Fähigkeit auch bereits dann ausgelöst, wenn sie auf das Spielfeld gelegt wird. (siehe 1005.1d und 1005.1e) [#E.1127.3]

1144. [Revolution] {Englisch: {Revolution}}

1144.1. **[Revolution]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1151.1]

1144.2. „**[Revolution]** <Text>“ bedeutet „Diese Karte erhält <Text> in allen Zonen, solange sie befehligt wird.“. [#E:1151.2]

1145. [Runenmacht] {Englisch: [Rune]}

1145.1. **[Runenmacht]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1137.1]

1145.2. „**[Runenmacht]** <Bedingung> – <Text>“ bedeutet „Solange die aufgedeckten Runen in deiner Runenzone <Bedingung> erfüllen, erhält diese Karte <Text>.“. [#E:1137.2]

1145.2a. Falls <Bedingung> Willensymbole enthält, so bedeutet dies „Solange deine Runenzone für jedes Willensymbol in <Bedingung> eine aufgedeckte Rune mit demselben Attribut enthält, erhält diese Karte <Text>.“.

: eine Licht-Rune, : eine Feuer-Rune, : eine Wasser-Rune,
: eine Wind-Rune, : eine Finsternis-Rune [#E:1137.2a]

Beispiel: Für die Fähigkeit [Runenmacht] ist dann die Bedingung erfüllt, wenn in der Runenzone des Spielers mindestens zwei aufgedeckte Licht-Runen liegen.

1145.2b. Falls <Bedingung> eine <Anzahl> enthält, so bedeutet dies „Solange deine Runenzone mindestens <Anzahl> aufgedeckte Runen enthält, erhält diese Karte <Text>.“. [#E:1137.2b]

1146. [Schnelligkeit] {Englisch: [Swiftness]}

1146.1. **[Schnelligkeit]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die verändert, wann mit einer Karte angegriffen werden kann und wann man ihre Fähigkeiten aktivieren kann. [#E.1107.1]

1146.2. Vollstrecker oder Resonatoren mit **[Schnelligkeit]** können in dem Spielzug, in dem sie auf das Spielfeld gelegt wurden, bereits als Angreifer deklariert werden. Außerdem dürfen auch bereits ihre Fähigkeiten, deren Kosten ein -Symbol enthalten, aktiviert werden. [#E.1107.2]

1147. [Schnellzauber] {Englisch: [Quickcast]}

1147.1. **[Schnellzauber]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die sich darauf auswirkt, wann eine Karte ausgespielt werden darf. [#E.1111.1]

1147.2. "**[Schnellzauber]**" bedeutet „Du kannst diese Karte zu jedem Zeitpunkt ausspielen, zu dem du Priorität hast und Aktionen durchführen darfst, während du Priorität hast. (604).“. [#E.1111.2]

1147.2a. Falls eine Karte **[Schnellzauber]** verliert, nachdem das Ausspielen der Karte begonnen wurde, aber bevor die Karte in die Kettenzone gelegt wird, dann wird dies als illegales Ausspielen gewertet, falls zu diesem Zeitpunkt kein Ausspielen von Karten ohne **[Schnellzauber]** zulässig war. Die gesamte Aktion wird zurückgenommen und der Spielzustand kehrt zu dem Spielzustand zurück, direkt bevor versucht wurde, die Karte auszuspielen. [#E.1111.2a]

1148. [Schwall] {Englisch: [Torrent]}

1148.1. **[Schwall]** ist eine dauerhafte Fähigkeit. [#E.1124.1]

1148.2. „**[Schwall]** <Text>“ bedeutet „Während du diese Karte ausspielst, falls du in diesem Spielzug bereits mindestens eine andere Karte ausgespielt hast, wird diese Karte mit dem zusätzlichen Kartentext <Text> ausgespielt“. [#E.1124.2]

1148.2a. **[Schwall]** überprüft lediglich zum Zeitpunkt des Ausspielens der jeweiligen Karte, ob du bereits mindestens eine andere Karte in diesem Spielzug ausgespielt hast. Es ist nicht relevant, ob die andere Karte auch abgewickelt wird/wurde. [#E.1124.2a]

1148.2b. Falls eine Karte mit **[Schwall]** deine erste ausgespielte Karte in einem Spielzug ist, dann existiert der zusätzliche Kartentext nach **[Schwall]** nicht und eine eventuelle dadurch ermöglichte Wahl von Optionen kann nicht erfolgen. [#E.1124.2b]

1149. [Siegel] {Englisch: [Seal]}

1149.1. **[Siegel]** ist eine dauerhafte Fähigkeit auf bestimmten Karten.

1149.2. „**[Siegel]** <Anzahl> – <Text>“ hat unterschiedliche Bedeutungen, abhängig vom Kartentyp der Karte mit dieser Fähigkeit.

1149.2a. Falls die Karte ein Spruch ist, bedeutet es „während du diese Karte ausspielst, falls du mindestens <Anzahl> Zaubersteine kontrollierst, wird sie mit <Text> ausgespielt“.

1149.2b. Falls die Karte kein Spruch ist, bedeutet es „solange du mindestens <Anzahl> Zaubersteine kontrollierst, erhält die Karte <Text>“.

1149.3. **[Siegel]**-Fähigkeiten zählen jeweils nur Karten, die du kontrollierst und die den Kartentyp „Zauberstein“ haben. Nicht-Zauberstein-Karten, die einen Zaubersteintyp haben („Diese Karte zählt als Feuer-Zauberstein.“), werden für das Entfesseln von **[Siegel]**-Fähigkeiten ignoriert.

1149.4. Falls eine Karte oder Fähigkeit besagt „Entfessle die **[Siegel]**-Fähigkeiten von …“, dann bedeutet dies, dass alle Karten, auf die im Text der Fähigkeit Bezug genommen wird, so zu behandeln sind, als wären ihre Zauberstein-Voraussetzungen erfüllt.

*Beispiel: „Entfessle die **[Siegel]**-Fähigkeiten aller Licht-Karten und –Zauber, die du kontrollierst.“ bedeutet, dass eine Fähigkeit wie „**[Siegel]**(5) – **[Barriere]**“ selbst dann bereits aktiv ist, wenn es sich dabei um eine Licht-Karte handelt und der Spieler nur einen Zauberstein kontrolliert.*

1150. [Solarisierung] {Englisch: [Solarisation]}

1150.1. **[Solarisierung]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1162.1]

1150.2. **„[Solarisierung]** (Kosten)“ bedeutet „Während du diese Karte ausspielst, kannst du (Kosten) aufgedeckte Nicht-Zauberstein-Karte(n) mit einem Attribut dieser Karte aus deinem Nirgendwo in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck legen. Falls du das machst, bezahlst du [(Kosten)] weniger, um diese Karte auszuspielen.“. [#E:1162.2]

1150.3. In manchen Fällen wird der Effekttext von Karten, die mit **[Solarisierung]** ausgespielt wurden, modifiziert. Dies erfolgt am Ende des **[Solarisierung]**-Schrittes von Ausspielen und Aktivieren (903.2f), abhängig davon, ob die Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt wurde oder nicht. [#E:NV]

1150.3a. Falls die Karte nicht mit **[Solarisierung]** ausgespielt wurde, so wird jeder Satz des Effekttextes entfernt, der die Formulierung „falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast“ enthält. Falls in dem Satz jedoch auch ein Semikolon und ein Doppelpunkt enthalten ist, so wird nur der Teil des Satzes zwischen Semikolon und Doppelpunkt entfernt, der die Formulierung „falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast“ enthält. [#E:NV]

1150.3b. Falls die Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt wurde, so werden Teile des Effekttextes ersetzt und/oder hinzugefügt, abhängig von der Formulierung „stattdessen“. [#E:NV]

1150.3b-i. Sätze mit der Formulierung „falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast“, welche die Formulierung „stattdessen“ enthalten, ersetzen entsprechend alle relevanten Teile des Effekttextes vor dem Satz mit der Formulierung „falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast“, anschließend wird jeder Satz des Effekttextes mit der Formulierung „falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast“ entfernt. [#E:NV]

1150.3b-ii. Sätze mit der Formulierung „falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast“, welche nicht die Formulierung „stattdessen“ enthalten, ergänzen entsprechend den Effekttext um den relevanten Teil des Satzes mit der Formulierung „falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast“, anschließend wird jeder Satz des Effekttextes mit der Formulierung „falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast“ entfernt.

*Beispiel: Die **[Ankunft]**-Fähigkeit der Karte **Replikant: Dante** hat den folgenden Kartentext:*
*„>>> Die Lebenspunkte aller Spieler werden auf 3000 gesetzt. Spieler können bis zum Ende des Spielzugs keine Lebenspunkte erhalten. Falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast, können Spieler stattdessen bis zum Ende des Spiels keine Lebenspunkte erhalten.“*
*Falls der Spieler diese Karte mit **[Solarisierung]** ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2f so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:*
„>>> Die Lebenspunkte aller Spieler werden auf 3000 gesetzt. Spieler können bis zum Ende des Spiels keine Lebenspunkte erhalten.“
Falls der Spieler diese Karte nicht erweckt ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2f so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der

Kettenzone hinzugefügt wird:
„>>> Die Lebenspunkte aller Spieler werden auf 3000 gesetzt. Spieler können bis zum Ende des Spielzugs keine Lebenspunkte erhalten.“

*Die **[Ankunft]**-Fähigkeit der Karte **Replikant: Athenia** hat den folgenden Kartentext:*
*„>>> Wähle einen Effekt; falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast, kannst du stattdessen beide wählen:*
*Falls der Spieler diese Karte mit **[Solarisierung]** ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2f so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:*
„>>> Wähle einen oder beide Effekte;“
Falls der Spieler diese Karte nicht erweckt ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2f so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:
„>>> Wähle einen Effekt;

*Die **[Ankunft]**-Fähigkeit der Karte **Replikant: Odin** hat den folgenden Kartentext:*
*„>>> Falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast und dein Gegner mindestens drei Besondere Zaubersteine kontrolliert, zerstöre alle Besonderen Zaubersteine, die dein Gegner kontrolliert.“*
*Falls der Spieler diese Karte mit **[Solarisierung]** ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2f so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:*
„>>> Falls dein Gegner mindestens drei Besondere Zaubersteine kontrolliert, zerstöre alle Besonderen Zaubersteine, die dein Gegner kontrolliert.“
Falls der Spieler diese Karte nicht erweckt ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2f so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:
„>>>
(Diese [Ankunft]-Fähigkeiten hat dann keinen Effekttext.

*Die **[Ankunft]**-Fähigkeit der Karte **Replikant: Loki** hat den folgenden Kartentext:*
*„>>> Vollstrecker und Resonatoren, die dein Gegner kontrolliert, erhalten [-100/-100] für jede Karte in deinem Friedhof bis zum Ende des Spielzugs. Falls du diese Karte mit **[Solarisierung]** ausgespielt hast, lege X [+100/+100]-Zählmarken auf diese Karte, wobei X der Anzahl der Karten in deinem Friedhof geteilt durch zwei und aufgerundet entspricht.“*
*Falls der Spieler diese Karte mit **[Solarisierung]** ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2f so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:*
„>>> Vollstrecker und Resonatoren, die dein Gegner kontrolliert, erhalten [-100/-100] für jede Karte in deinem Friedhof bis zum Ende des Spielzugs. Lege X [+100/+100]-Zählmarken auf diese Karte, wobei X der Anzahl der Karten in deinem Friedhof geteilt durch zwei und aufgerundet entspricht.“
Falls der Spieler diese Karte nicht erweckt ausspielt, so wird der Kartentext am Ende von 903.2f so modifiziert, so dass er in 903.2g wie folgt der Kettenzone hinzugefügt wird:
„>>> Vollstrecker und Resonatoren, die dein Gegner kontrolliert, erhalten [-100/-100] für jede Karte in deinem Friedhof bis zum Ende des Spielzugs.

1151. [Tödlich] {Englisch: [Bane]}

1151.1. **[Tödlich]** ist eine automatische Fähigkeit von Karten. [#E:1138.1]

1151.2. „**[Tödlich]**“ bedeutet „Wenn diese Karte auf dem Spielfeld oder in deiner Herrscherzone einem Vollstrecker oder Resonator Schaden zufügt >>> Zerstöre den Vollstrecker oder Resonator.“. [#E:1138.2]

1152. [Überbleibsel] {Englisch: [Remnant]}

1152.1. **[Überbleibsel]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die sich darauf auswirkt, wie eine Karte ausgespielt wird. [#E:1114.1]

1152.2. „**[Überbleibsel]**“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof ausspielen. Falls du das machst, entferne sie aus dem Spiel, sobald die Karte die Kette verlassen würde, anstatt sie irgendwo anders hinzulegen.“. [#E:1114.2]

1152.2a. Dieser Ersatzeffekt hat keinen Einfluss auf einen Kontraktprozess und hindert einen mittels **[Überbleibsel]** aus einem Friedhof ausgespielten Kontrakt-Spruch nicht daran, normal abgewickelt und somit als Vollstrecker auf das Spielfeld gelegt zu werden. [#E:1114.2a]

1153. [Unberührbar] {Englisch: [Untouchable]}

1153.1. **[Unberührbar]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E.1168.1]

1153.2. **[Unberührbar]** bedeutet „Diese Karte und ihre Fähigkeiten können von Zaubern und Fähigkeiten nicht neutralisiert, angezielt oder aus der Kettenzone bewegt werden, solange sich diese Karte oder eine Aktivierte oder automatische Fähigkeit dieser Karte in der Kettenzone befindet.“. [#E.1168.2]

1153.3. Karten mit **[Unberührbar]** können sich während ihrer Abwicklung durch ihren eigenen Effekt aus der Kettenzone bewegen bzw. werden am Ende ihrer Abwicklung normal aus der Kettenzone bewegt. Sobald mit der Abwicklung einer Karte mit [Unberührbar] begonnen wurde, können auch wieder entsprechende Ersatzeffekte angewendet werden, welche ihre Bewegung ersetzen würden. [#E:1168.3.]

1154. [Unbesiegbar] {Englisch: [Imperishable]}

1154.1. **[Unbesiegbar]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, welche die Regeln für das Zerstören von Vollstreckern verändert. [#E.1108.1]

1154.2. **[Unbesiegbar]** bedeutet „falls ein Vollstrecker mit **[Unbesiegbar]** zerstört wird und als Herrscher in die Herrscherzone gelegt wird, so wird keine Astral-Zählmarke (1048.1a) auf ihn gelegt und Spieler können weiterhin sein Urteil sprechen. (Normalerweise, wenn ein Vollstrecker zerstört und als Herrscher in die Herrscherzone gelegt wird, so wird er astral, eine Astral-Zählmarke wird auf ihn gelegt und Spieler können für den Rest des aktuellen Spiels sein Urteil nicht mehr sprechen.) [#E.1108.2]

1154.3. **[Unbesiegbar]** hat keinerlei Auswirkungen auf die Regeln für Vollstrecker, deren DEF auf 0 oder darunter reduziert wird, sondern verändert nur die Regeln für das „Zerstören“ von Vollstreckern. [#E:1205.5.]

1155. [Unterstützung] {Englisch: [Aid]}

1155.1. **[Unterstützung]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Unterherrscher-Karten. [#E:1165.1]

1155.2. „**[Unterstützung]**“ bedeutet „Du kannst das Spiel mit einem „(Kartenname)“-Herrscher und dieser Karte in deiner Herrscherzone beginnen. Du kannst nur eine **[Unterstützung]**-Fähigkeit pro Spiel anwenden.“. [#E:1165.2]

1156. [Unzerstörbar] {Englisch: [Eternal]}

1156.1. **[Unzerstörbar]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1139.1]

1156.2. „**[Unzerstörbar]**“ bedeutet „Diese Karte kann nicht zerstört werden.“. [#E:1139.2]

1157. [Urteil] {Englisch: [Judgment]}

1157.1. **[Urteil]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Herrschern.

1157.2. „**[Urteil]** <Kosten>“ bedeutet „Falls diese Karte ein erholter Herrscher in einer Herrscherzone ist, darf sein Beherrscher ihr Urteil sprechen“. Die <Kosten> werden auch Urteilskosten bezeichnet und sind beim Aktivieren der [Urteil]-Fähigkeit zu bezahlen (siehe dazu auch 702).

1158. [Verbessern] {Englisch: [Upgrading]}

1158.1. **[Verbessern]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Ausrüstung-Unterherrschern. [#E:1158.1]

1158.2. „**[Verbessern]** (Text)“ bedeutet „Diese Karte erhält (Text) bis zum Ende des Spiels, falls sie verbessert wurde.“. [#E:1158.2]

1159. [Verbindung] (Zone) {English: [Linkage] (Zone)}

1159.1. **[Verbindung]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1167.1]

1159.2. „**[Verbindung]** (Zone)“ bedeutet „Während diese Karte ausgespielt wird, kannst du bis zu fünf Karten mit unterschiedlichen Kartennamen, die alle eine Eigenschaft mit dieser Karte gemeinsam haben, aus deiner (Zone) in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck legen. Falls du das machst, bezahlst du für jede auf diese Weise bewegte Karte , , , , oder weniger, um diese Karte auszuspielen.“. [#E:1167.2]

1159.3. Es gibt keinen direkten Zusammenhang zwischen dem Attribut der bewegten Karte und dem Attribut der Kostenreduzierung, d.h. selbst für eine bewegte Licht-Karte könnte damit eingespart werden. Die Entscheidung über das Attribut der jeweiligen Kostenreduzierung wird für jede bewegte Karte separat getroffen. [#E:1167.3]

1160. [Verkettung] {Englisch: [Chaining]}

1160.1. **[Verbessern]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E:1160.1]

1160.2. „**[Verkettung]** (Eigenschaft“ bedeutet „Falls dies dein erster Zauber ist, den du nach einem (Eigenschaft)-Zauber, den du in diesem Spielzug ausgespielt hast, ausspielst, zählt diese Karte als mit Verkettung ausgespielt.“.
Für die Überprüfung, ob eine Karte mit Verkettung ausgespielt wird, werden jegliche Kettenelemente des Gegners sowie eigene Nicht-Zauber-Elemente ignoriert. Eine Verkettung ist auch phasenübergreifend innerhalb desselben Spielzugs möglich. [#E:1160.2]

1161. [Vermächtnis] {Englisch: Inheritance]}

1161.1. **[Vermächtnis]** ist eine Aktivierte Fähigkeit.

1161.2. „**[Vermächtnis]** <Kosten>: <Effekt>“ bedeutet: „Bezahle die <Kosten>, wirf diese Karte aus deiner Hand ab: <Effekt>“.

1161.2a. **[Vermächtnis]**-Fähigkeiten können nur aus der Hand aktiviert werden.

1162. [Versiegeltes Machtobjekt] {Englisch: [Sealed Item]}

1162.1. **[Versiegeltes Machtobjekt]** ist eine dauerhafte Fähigkeit. [#E.1130.1]

1162.2. „Piktogramm <<Name des Machtobjekts>> <Fähigkeit>“ bedeutet „Diese Karte hat <Fähigkeit>.“. [#E:1130.2]

1162.3. Falls ein Versiegeltes Machtobjekt als „Piktogramm [Geheimschrift]“ dargestellt wird, so bedeutet dies, dass die Fähigkeit noch verschlüsselt ist und somit nicht zur Verfügung steht. [#E.1130.3]

1162.3a. Falls ein Versiegeltes Machtobjekt entschlüsselt wurde, so werden automatisch alle Versiegelten Machtobjekte mit demselben <<Name des Machtobjekts>> entschlüsselt. Eine selektive Entschlüsselung gibt es nicht.

- Falls ein Herrscher auf Herrscherseite und Vollstreckerseite ein Versiegeltes Machtobjekt mit demselben <<Name des Machtobjekts>> hat, so werden bei der Entschlüsselung automatisch alle davon entschlüsselt.

1162.3b. Versiegelte Machtobjekte, die entschlüsselt wurden und somit einsatzbereit sind, werden als aktualisierte Kartentexte in PDF-Form in unserem Download-Bereich zur Verfügung stehen. Karten mit Geheimschrift können offiziell und turnierlegal aktualisiert werden, indem der aktualisierte Text des Versiegelten Machtobjekts ausgedruckt, ausgeschnitten und dann so auf der Karte angebracht wird, dass er die Geheimschrift überdeckt, zum Beispiel mittels einer Kartenhülle. [#E.1130.3a]

1162.3c. Die ersten Karten, bei denen dies zum Erstverkaufstag möglich sein wird, haben wir hier im Folgenden aufgelistet, jeweils mit der Kartennummer der Version mit Geheimschrift zuerst:

- „Taegrus Perlenglanz“ (SDR1-010) – (ADK-024)
- „Taegrus Perlenglanz, Juwelenkönig“ (SDR1-010J) – (ADK-024J)
- „Kirik, Rerik“ (SDR2-010) – (TSW-045)
- „Kirik Rerik, Krieger der Drachenmenschen“ (SDR2-010J) – (TSW-045J)
- „Shaela“ (SDR3-007) – (TSW-076)
- „Shaela, Prinzessin der Nixen“ (SDR3-007J) – (TSW-076J)
- „Gill“ (SDR4-004) – (ADK-097)
- „Gill, Begabter Beschwörer“ (SDR4-004J) – (ADK-097J)
- „Reiya, Vierte Tochter des Mikage“ (SDR5-009) – (ADK-140) – (WOM-102)
- „Reiya, Vierte Tochter des Mikage“ (SDR5-009J) – (ADK-140J) – (WOM-102J)

1163. [Wandlung] {Englisch: [Shift]}

1163.1. **[Wandlung]** ist sowohl eine dauerhafte als auch eine Aktivierte Fähigkeit. [#E.1122.1]

1163.2. „**[Wandlung]** <Kosten>“ bedeutet „Während du diese Karte ausspielst, falls es eine doppelseitige Karte ist, kannst du eine ihrer beiden Seiten bestimmen und die Karte mit der gewählten Seite ausspielen, indem du die Kosten der Seite bezahlst.“ und <Kosten>: Falls diese Karte mit sichtbarer Vorderseite unter deiner Kontrolle auf dem Spielfeld liegt, kannst du sie umdrehen, so dass ihre Rückseite sichtbar wird. Du kannst diese Fähigkeit während deiner Hauptphasenzeit (701.2) aktivieren.”. [#E.1117.2]

1163.2a. Das Abwickeln einer **[Wandlung]**-Fähigkeit und das damit verbundene Drehen der Karte auf die Rückseite wird als „Wandeln“ der Karte bezeichnet. Falls eine solche Karte aber mit ihrer Rückseite ausgespielt und abgewickelt wird, so ist zählt dies nicht als „Wandeln“ der Karte. [#E.1117.2a]

1163.3. Siehe Doppelseitige Karten (1302) für nähere Informationen zu doppelseitigen Karten. [#E.1117.3]

1164. [Wappen] [Englisch: [Crest]}

1164.1. **[Wappen]** ist eine dauerhafte Fähigkeit. [#E.1131.1]

1164.2. „**[Wappen]** <Attribut> – <Text>“ bedeutet „Diese Karte erhält <Text>, solange du mindestens eine Zauberwappen-Karte mit <Attribut> kontrollierst.“ [#E.1131.2]

1165. [Zauberbuch] [Englisch: [Grimoire]}

1165.1. **[Zauberbuch]** ist eine dauerhafte Fähigkeit von Karten. [#E.1132.1]

1165.2. „**[Zauberbuch]** (Anzahl)“ bedeutet „Du kannst das Spiel mit einem Archiv beginnen, das bis zu (Anzahl) Geschichte-Spruch-Karten enthält.“. [#E.1132.2]

1166. [Zielsicher] {Englisch: [Precision]}

1166.1. **[Zielsicher]** ist eine dauerhafte Fähigkeit, die verändert, welche Karten ein Vollstrecker oder Resonator angreifen kann. [#E.1103.1]

1166.2. Vollstrecker oder Resonatoren mit **[Zielsicher]** können erholte Vollstrecker oder Resonatoren angreifen. [#E.1103.2]

1200. Regelprüfungen

1201. Allgemeines

1201.1. Im Spielverlauf nehmen zu bestimmten Zeitpunkten die Spielregeln Einfluss auf das Spiel, falls bestimmte Situationen eintreten. Dies sind die sogenannten Regelprüfungen. Regelprüfungen werden stets in der Reihenfolge der direkt im Anschluss aufgelisteten fünf Schritte vorzunehmen.

1202. Das Spiel verlieren

1202.1. Falls die Lebenspunkte eines Spielers auf oder unter null reduziert wurden, verliert der Spieler bei den nächsten Regelprüfungen das Spiel.

1202.2. Falls nach den letzten Regelprüfungen ein Spieler in seiner Ziehphase Karten von seinem Deck ziehen muss, sein Deck aber weniger Karten enthält, als er in seiner Ziehphase ziehen muss, so verliert der Spieler bei den nächsten Regelprüfungen das Spiel.

1203. Zählmarken

1203.1. Falls eine Karte auf dem Spielfeld oder in einer Herrscherzone sowohl [+100/+100]-Zählmarken als auch [-100/-100]-Zählmarken auf sich hat, so ist gleichzeitig jeweils eine Zählmarke beider Sorten zu entfernen. Dies wird so oft wiederholt, bis auf der Karte nur noch Zählmarken einer dieser beiden Sorten verbleiben (andere als die beiden genannten Sorten an Zählmarken, wie zum Beispiel Stärke-Zählmarken oder Mysterium-Zählmarken, sind von dieser Regelprüfung nicht betroffen).

1203.2. Falls die Anzahl der [+100/+100]-Zählmarken und [-100/-100]-Zählmarken auf einer Karte auf dem Spielfeld oder in der Herrscherzone exakt identisch ist, so werden jetzt alle [+100/+100]-Zählmarken und alle [-100/-100]-Zählmarken von der Karte entfernt.

1204. Zerstören

1204.1. Falls ein Vollstrecker oder Resonator mit DEF auf dem Spielfeld mindestens Schaden in Höhe seines DEF erhalten hat, wird der Vollstrecker oder Resonator bei den nächsten Regelprüfungen zerstört. Er gilt dabei als von der Schadensquelle zerstört, welche für den unmittelbar letzten Schaden vor dieser Zerstörung verantwortlich gewesen ist.

1204.1a. Falls dieser Vollstrecker oder Resonator dadurch nicht zerstört wird, beispielsweise weil er **[Unzerstörbar]** hat, wird jetzt jeglicher Schaden von ihm entfernt.

1205. Auf den Friedhof legen

1205.1. Falls ein Resonator auf dem Spielfeld einen DEF von 0 oder weniger hat, wird der Resonator bei den nächsten Regelprüfungen auf den Friedhof des Besitzers gelegt.

1205.2. Falls ein befehligter Vollstrecker auf dem Spielfeld einen DEF von 0 oder weniger hat, wird der Vollstrecker bei den nächsten Regelprüfungen auf den Friedhof gelegt und die dazu gehörige Manifestation als Herrscher in die Herrscherzone des Besitzers.

1205.3. Falls ein Kontrakt-Vollstrecker auf dem Spielfeld einen DEF von 0 oder weniger hat, wird der Vollstrecker bei den nächsten Regelprüfungen auf seine Kontraktseite

gedreht und auf den Friedhof des Besitzers gelegt, der dazu gehörige Herrscher in der Herrscherzone wird auf seine erholte Vorderseite gedreht, wobei alle Zählmarken auf dem Kontrakt-Vollstrecker auf den dazu gehörigen Herrscher bewegt werden.

1205.4. Falls ein transzendierter Vollstrecker auf dem Spielfeld einen DEF von 0 oder weniger hat, so wird der oberste Vollstrecker des Stapels bei den nächsten Regelprüfungen vom Stapel entfernt und offen nach „außerhalb des Spiels“ in die Sammlung oder das Side Deck des Besitzers bewegt und dort wieder verdeckt. Danach wird der jetzt oberste Herrscher oder Vollstrecker des Stapels vom Stapel entfernt und als astraler Herrscher in die Herrscherzone des Besitzers gelegt und er erhält zur Kennzeichnung eine Astral-Zählmarke. Anschließend vertreibt der Beherrscher des verbliebenen Stapels alle dort noch gestapelten Karten. Dies kann mit **[Unbesiegbar]** nicht verhindern werden, da es sich hierbei nicht um das Zerstören des Vollstreckers handelt.

1205.5. Falls ein nicht-befehligter, nicht-transzendierter Nicht-Kontrakt-Vollstrecker auf dem Spielfeld einen DEF von 0 oder weniger hat, wird der Vollstrecker bei den nächsten Regelprüfungen als astraler Herrscher in die Herrscherzone des Besitzers gelegt und er erhält zur Kennzeichnung eine Astral-Zählmarke. Dies kann mit **[Unbesiegbar]** nicht verhindern werden, da es sich hierbei nicht um das Zerstören des Vollstreckers handelt.

1206. Aufrunden von Lebenspunkten

1206.1. Falls die Lebenspunkte eines Spielers kein Vielfaches von 100 betragen, werden sie bei den nächsten Regelprüfungen auf das nächste Vielfache von 100 aufgerundet.

1207. Behandlung illegaler Zusätze

1207.1. Falls auf irgendeine Art und Weise ein Zusatz sich selbst hinzugefügt werden soll, dann wird dies bei den nächsten Regelprüfungen verhindert und der Zusatz nicht hinzugefügt.

1207.2. Falls sich ein Zusatz mit dem Text „Diese Karte wird dem gewählten Ziel hinzugefügt auf das Spielfeld gelegt.“, **[Fusion]** (Eigenschaft) oder **[Ausstatten]** auf dem Spielfeld befindet und dort entweder keiner Karte oder einer illegalen Karte oder sich selbst hinzugefügt ist, so wird bei den nächsten Regelprüfungen wie folgt vorgegangen: [E:1206.1]

1207.2a. Falls der Zusatz **[Ausstatten]** hat, verbleibt der Zusatz auf dem Spielfeld und ist keiner Karte mehr hinzugefügt. [E:1206.1a]

1207.2b. Falls der Zusatz nicht auch den Kartentyp Insignie, Resonator, Vollstrecker der Zauberstein hat bzw. als ein solcher Kartentyp behandelt wird, so wird der Zusatz auf den Friedhof des Besitzers gelegt. [E:1206.1b]

1208. Nicht-befehligende Manifestationen

1208.1. Falls eine Manifestation in der Befehlzone keine Karte mehr befehligt, wird sie als Herrscher in die Herrscherzone des Besitzers zurückgelegt. [#E:1207]

1300. Andere Regeln

1301. Endlosschleifen

1301.1. Im Spielverlauf ist es möglich, dass sich eine Situation ergibt, in der Spieler bestimmte Handlungen beliebig oft vornehmen können oder sogar gezwungen sind, bestimmte Handlungen unendlich oft zu wiederholen. Diese Situationen werden als Endlosschleife bezeichnet und für sie gelten folgende Regeln:

1301.1a. Falls genau ein Spieler die betreffende Endlosschleife beenden kann, so bestimmt er eine Anzahl, wie oft die Endlosschleife zu durchlaufen ist, danach gilt die Endlosschleife als entsprechend oft durchgeführt und mit dem entsprechenden Ergebnis auf den Spielverlauf. Anschließend kann die Endlosschleife nicht erneut durchlaufen werden, bevor nicht ein Spieler eine andere Handlung vorgenommen hat, die das erneut erlaubt.

1301.1b. Falls beide Spieler die betreffende Endlosschleife beenden können, so bestimmt zuerst der aktive Spieler eine Anzahl, wie oft die Endlosschleife zu durchlaufen ist, dann der nicht-aktive Spieler und anschließend gilt die Endlosschleife als entsprechend der niedrigeren der beiden Anzahlen oft durchgeführt und mit dem entsprechenden Ergebnis auf den Spielverlauf. Anschließend kann die Endlosschleife nicht erneut durchlaufen werden, bevor nicht ein Spieler eine andere Handlung vorgenommen hat, die das erneut erlaubt.

1301.1c. Falls kein Spieler die Endlosschleife beenden kann, endet das Spiel sofort mit einem Unentschieden.

1302. Doppelseitige Karten

1302.1. Einige Nicht-Herrscher-Karten haben aufgedruckte spielrelevante Informationen auf beiden Seiten. Diese Karten werden doppelseitige Karten genannt.

1302.1a. Die meisten Herrscher-Karten haben ebenfalls aufgedruckte spielrelevante Informationen auf beiden Seiten, aber diese Karten zählen nicht als doppelseitige Karten in diesem speziellen Sinne.

1302.1b. Falls eine nicht-doppelseitige Karte zu einer Kopie einer doppelseitigen Karte wird, so zählt sie trotzdem nicht als doppelseitige Karte. Entsprechend zählt eine doppelseitige Karte, die zu einer Kopie einer nicht-doppelseitigen Karte wird, trotzdem weiterhin als doppelseitige Karte.

1302.2. Bei einem speziellen Typ von doppelseitigen Karten hat eine Seite eine **[Wandlung]**-Fähigkeit (siehe 1162) in ihrem aufgedruckten Kartentext. Diese Karten werden auch als Wandlung-Karten bezeichnet. Die Seite mit der **[Wandlung]**-Fähigkeit wird als Vorderseite der Karte bezeichnet, und die andere Seite (ohne **[Wandlung]**-Fähigkeit) entsprechend als Rückseite der Karte.

1302.2a. Eine Wandlung-Karte befindet sich mit sichtbarer Vorderseite (oder Rückseite) in einer Zone, wenn es sich dabei um eine doppelseitige Karte handelt und der aufgedruckte Kartentext der sichtbaren Seite eine (oder bei der Rückseite entsprechend keine) **[Wandlung]**-Fähigkeit enthält.

1302.2b. Während sich eine doppelseitige Wandlung-Karte mit sichtbarer Vorder- oder Rückseite in einer öffentlichen Zone befinden soll, so muss der betreffende Spieler sicherstellen, dass in der Zone auch tatsächlich die richtige Seite sichtbar ist.

1302.2c. Falls etwas eine doppelseitige Wandlung-Karte in einer Zone auf die sichtbare Vorder- oder Rückseite dreht, so wird die betreffende Karte in dieser

Zone (und ohne dabei die Zone zu wechseln) auf die andere Seite gedreht. Sie zählt immer noch als dieselbe Karte und wird daher weiterhin von allen vorherigen andauernden Effekten betroffen, behält alle Zählmarken, jeglichen Schaden usw.

1302.2d. Der Kartentyp der Rückseite einer doppelseitigen Wandlung-Karte enthält „(Wandlung)“. Dies ist lediglich ein erklärender Hinweis ohne spielerische Relevanz.

Beispiel: Falls der Kartentyp einer Karte „Resonator (Wandlung)“ ist, so handelt es sich dabei dennoch um einen „Resonator“.

1302.2e. Während sich eine doppelseitige Wandlung-Karte mit ihrer sichtbaren Vorder- oder Rückseite in einer Zone befindet, so hat die Karte ausschließlich die spielrelevanten Informationen auf ihrer sichtbaren Seite. Jegliche Informationen auf der anderen Seite werden vom Spiel ignoriert.

1302.2f. Eine doppelseitige Wandlung-Karte befindet sich stets mit sichtbarer Vorderseite in einer Zone, mit Ausnahme von Spielfeld und Kettenzone sowie dem Beginn des Ausspielens der Karte, wo alternativ stattdessen die Rückseite sichtbar sein könnte. Falls sich etwas auf eine doppelseitige Karte bezieht, während sie sich nicht auf dem Spielfeld oder in der Kettenzone befindet, dann werden dafür nur die Informationen auf der Vorderseite der Karte herangezogen.

- Falls eine doppelseitige Wandlung-Karte in eine andere Zone bewegt werden soll und es sich dabei nicht um Ausspielen oder Abwickeln, so wird die Karte stets mit sichtbarer Vorderseite bewegt.
  Jegliche automatische Fähigkeiten aber, die ausgelöst werden, wenn die doppelseitige Karte die Zone verlässt, werden jedoch auf Basis der direkt vor dem Bewegen sichtbaren Seite ausgelöst.

  *Beispiel: Wenn **Valentina, Seelenreiterprinzessin der Liebe** (die sichtbare Rückseite einer doppelseitigen Karte mit der Fähigkeit „Wenn diese Karte vom Spielfeld auf den Friedhof gelegt wird, übernimm die Kontrolle über einen Resonator deiner Wahl.“) auf dem Spielfeld zerstört wird, so wird ihre automatische Fähigkeit trotzdem ausgelöst, auch wenn sie gemäß obiger Regelung mit sichtbarer Vorderseite (**Pricia, Bezwingerin der Oberherrin**) auf den Friedhof gelegt wird.*
- Falls ein Spieler beide Seiten einer doppelseitigen Wandlung-Karte sehen darf, so darf er alle spielrelevanten Informationen auf beiden Seiten der Karte einsehen.

1302.3. Ein anderer spezieller Typ von doppelseitigen Karten hat eine Seite mit der aufgedruckten Eigenschaft „Kehrseite“ und wird daher Kehrseite-Karten genannt. Die Seite ohne die Eigenschaft Kehrseite wird dabei Vorderseite (oder auch Hoffnung-Seite) genannt, die Seite mit der aufgedruckten Eigenschaft Kehrseite dann Rückseite (oder Verzweiflung-Seite bzw. Kehrseite).

1302.3a. Eine Kehrseite-Karte befindet sich mit sichtbarer Vorderseite in einer Zone, wenn es sich dabei um eine doppelseitige Karte handelt und die sichtbare Seite nicht die Eigenschaft Kehrseite hat.
Eine Kehrseite-Karte befindet sich mit sichtbarer Rückseite in einer Zone, wenn es sich dabei um eine doppelseitige Karte handelt und die sichtbare Seite die aufgedruckte Eigenschaft Kehrseite hat.

1302.3b. Während sich eine doppelseitige Kehrseite-Karte mit sichtbarer Vorder- oder Rückseite in einer öffentlichen Zone befinden soll, so muss der betreffende Spieler sicherstellen, dass in der Zone auch tatsächlich die richtige Seite sichtbar ist.

1302.3c. Falls etwas eine doppelseitige Kehrseite-Karte in einer Zone auf die sichtbare Vorder- oder Rückseite dreht, so wird die betreffende Karte in dieser Zone (und ohne dabei die Zone zu wechseln) auf die andere Seite gedreht. Sie

zählt immer noch als dieselbe Karte und wird daher weiterhin von allen vorherigen andauernden Effekten betroffen, behält alle Zählmarken, jeglichen Schaden usw.

1302.3d. Während sich eine doppelseitige Kehrseite-Karte mit ihrer sichtbaren Vorder- oder Rückseite in einer Zone befindet, so hat die Karte ausschließlich die spielrelevanten Informationen auf ihrer sichtbaren Seite. Jegliche Informationen auf der anderen Seite werden vom Spiel ignoriert.
Du darfst doppelseitige Kehrseite-Karten mit den Kartentypen Spruch oder Zusatz aus deinem Nirgendwo ausspielen, falls sie sich mit sichtbarer Rückseite in dieser Zone befinden.

1302.3e. Eine doppelseitige Kehrseite-Karte befindet sich stets mit sichtbarer Vorderseite in einer Zone, mit Ausnahme von Spielfeld, Kettenzone und Nirgendwo, wo alternativ stattdessen die Rückseite sichtbar sein könnte. Falls sich etwas auf eine doppelseitige Karte bezieht, während sie sich nicht auf dem Spielfeld, in der Kettenzone oder im Nirgendwo befindet, dann werden dafür nur die Informationen auf der Vorderseite der Karte herangezogen.

- Falls eine doppelseitige Kehrseite-Karte in eine andere Zone bewegt werden soll und es sich dabei nicht um Ausspielen oder Abwickeln handelt, so wird die Karte stets mit sichtbarer Vorderseite bewegt, falls nichts Gegenteiliges im Kartentext steht.
- Falls ein Spieler beide Seiten einer doppelseitigen Kehrseite-Karte sehen darf, so darf er alle spielrelevanten Informationen auf beiden Seiten der Karte einsehen.

1302.4. Ein anderer spezieller Typ von doppelseitigen Karten hat eine Kontrakt-Spruch-Seite und eine Vollstrecker-Seite. Er wird Kontrakt-Spruch genannt.

1302.4a. Ein doppelseitiger Kontrakt-Spruch befindet sich stets mit sichtbarer Kontrakt-Spruch-Seite in einer Zone, mit Ausnahme des Spielfelds.

1302.4b. Auf dem Spielfeld befindet sich ein doppelseitiger Kontrakt-Spruch stets mit sichtbarer Vollstrecker-Seite.

1302.4c. Während sich ein doppelseitiger Kontrakt-Spruch mit einer sichtbaren Seite in einer Zone befindet, so hat die Karte ausschließlich die spielrelevanten Informationen auf ihrer sichtbaren Seite. Jegliche Informationen auf der anderen Seite werden vom Spiel ignoriert.

1302.4d. Falls eine Kopie eines Kontrakt-Spruchs in der Kettenzone abgewickelt wird, kann der Kontraktprozess dieser Kopie weder ausgeführt noch abgewickelt werden.

1302.4e. Ein doppelseitiger Kontrakt-Spruch kann nur auf das Spielfeld bewegt werden, indem sein Kontraktprozess erfolgreiche ausgeführt und abgewickelt wird (sodass seine Vollstrecker-Seite auf das Spielfeld gelegt wird). Falls er auf eine andere Weise auf das Spielfeld bewegt würde, wird er nicht bewegt.

1302.4f. Falls ein Spieler beide Seiten eine doppelseitigen Kontrakt-Spruchs sehen darf, so darf er alle spielrelevanten Informationen auf beiden Seiten der Karte einsehen.

1302.5. Falls eine Karte zu einer Kopie einer doppelseitigen Karte wird, so wird sie zu einer direkten Kopie der sichtbaren Seite der doppelseitigen Karte, allerdings ohne jegliche andauernden Effekte, von denen die ursprüngliche Karte betroffen ist (siehe dazu auch 1022. Kopieren/“als Kopie“).
Dabei werden keinerlei Informationen von der nicht sichtbaren Seite kopiert, unabhängig davon, ob die kopierende Karte eine doppelseitige Karte ist oder nicht.

1302.6. Falls du doppelseitige Karten in deinem Deck einsetzt, bist du dazu verpflichtet, undurchsichtige Kartenhüllen einzusetzen, damit anhand der Kartenrückseite, z. B. beim Mischen, nicht ersichtlich ist, welche Karten doppelseitige Karten sind und welche nicht.

1302.6a. Falls ein Effekt eine doppelseitige Karte verdeckt aus dem Spiel entfernt, so ist die Karte, genau wie bei allen anderen verdeckten Zonen, so zu bewegen, dass andere Spieler die Informationen der Karte nicht einsehen können. Ausgenommen sind dabei Spieler, welche die Informationen der Karte einsehen dürfen.

1303. Spielmarken

1303.1. Einige Effekte generieren Spielmarken.

1303.1a. Eine Spielmarke hat grundsätzlich dieselben Informationen wie eine Karte. Falls sich etwas auf die aufgedruckten Informationen einer Spielmarke bezieht, dann sind damit die Informationen gemeint, die im Kartentext des Effekts aufgeführt sind, welcher die Spielmarke generiert hat.

1303.1b. Falls der Effekt, der die Spielmarke generiert, keinen Kartentyp benennt, dann hat die Spielmarke den Kartentyp Resonator.
Achtung: Willenmünze-Spielmarken, Edelstein-Spielmarken, Drachenwappen-Spielmarken, Kristall-Spielmarken und Spielmarken in der Schatzkammer mit «Maximum» haben jedoch keinen Kartentyp.

1303.1c. Solange im Effekttext nichts anderes erwähnt wird, wird eine Spielmarke unter der Kontrolle des Spielers auf das Spielfeld gelegt, der den Effekt kontrolliert, welcher die Spielmarke generiert.

1303.1d. Falls ein Effekt "<Eigenschaft> Spielmarken" generiert, so sind Name und Eigenschaft dieser Spielmarke entsprechend <Eigenschaft>.

1303.2. Solange nichts anderes in den Spielregeln erwähnt wird, werden Spielmarken wie Karten behandelt. Allerdings zählt beispielsweise ein Effekt, der die Anzahl Karten in einer Schatzkammer ermittelt, nur tatsächliche Karten, keine Spielmarken.

1303.2a. Falls du eine Karte auf dem Spielfeld wählen sollst, kannst du eine Spielmarke wählen. Falls ein Effekt Karten auf dem Spielfeld betrifft, so betrifft er auch Spielmarken.

1303.2b. Falls sich ein Effekt speziell auf Spielmarken bezieht, dann hat er keine Auswirkungen auf Karten.

1303.3. „Eine Spielmarke hört auf zu existieren“ bedeutet „die Spielmarke aus der betreffenden Zone zu entfernen und sie in keine andere Zone zu bewegen“.

1303.3a. Falls eine Spielmarke aus einer Zone, in der sie existiert, in eine andere Zone bewegt wird, ausgenommen Bewegungen innerhalb des Spielfelds, so wird sie in die neue Zone bewegt und hört anschließend auf zu existieren.

1304. Übergroße Herrscherkarten

1304.1. Eine übergroße Herrscherkarte besteht aus zwei normalen Karten, die auf eine Weise miteinander verbunden sind, sodass nach dem Auseinanderfalten eine übergroße Karte (im Fall von „Gill Alhama’at“ aus *Rückkehr des Drachenkaisers* eine Vollstreckerkarte) entsteht. Zusammengefaltet hat eine solche übergroße Herrscherkarte eine Vorder- und eine Rückseite (im Fall von „Gill Alhama’at“ eine Herrscherseite und eine Vollstreckerseite).

1304.2. Übergroße Herrscherkarten haben eine Herrscherseite in normaler Größe, eine erste Vollstreckerseite in normaler Größe sowie eine zweite Vollstreckerseite in Übergröße (welche dem Doppelten der normalen Größe entspricht).

1304.2a. Während die Herrscherseite oder die erste Vollstreckerseite einer solchen Karte im Einsatz ist, muss die übergroße Herrscherkarte zusammengefaltet und mit sichtbarer Herrscherseite oder sichtbarer erster Vollstreckerseite in der jeweiligen Zone liegen.

1304.2b. Während die zweite Vollstreckerseite einer solchen Karte im Einsatz ist, muss die übergroße Herrscherkarte auseinandergefaltet und mit sichtbarer zweiter Vollstreckerseite in der jeweiligen Zone liegen.

- Die Ausrichtung (erholt oder erschöpft) einer übergroßen Herrscherkarte auf ihrer zweiten Vollstreckerseite wird dabei stets anhand dieser auseinandergefalteten Karte ermittelt: erholt liegt diese dann im Hochformat, erschöpft im Querformat (um 90 Grad gedreht) auf dem Spielfeld.

1304.3. Während eine übergroße Herrscherkarte ein Herrscher ist, muss sie zusammengefaltet und mit sichtbarer Herrscherseite in der jeweiligen Herrscherzone liegen.

1304.4. Wenn das Urteil der Herrscherseite einer solchen übergroßen Herrscherkarte gesprochen und erfolgreich abgewickelt wird, so wird dieser Herrscher zu seiner ersten Vollstreckerform und ist entsprechend mit sichtbarer erster Vollstreckerseite auf das Spielfeld zu legen, um genau dies anzuzeigen.

1304.4a. Falls die erste Vollstreckerseite einer übergroßen Herrscherkarte zerstört wird, so wird dies genauso behandelt wie das Zerstören eines Vollstreckers, der nicht Teil einer übergroßen Herrscherkarte ist, einschließlich Überführung in den astralen Zustand (siehe 1026.1a).

1304.5. Falls die erste Vollstreckerseite eine **[Urteil]**-Fähigkeit hat, so kann diese genau wie die **[Urteil]**-Fähigkeit eines Herrschers eingesetzt werden (siehe 702).

1304.5a. Wenn das Urteil der ersten Vollstreckerseite einer solchen übergroßen Herrscherkarte gesprochen und erfolgreich abgewickelt wird, so wird dieser Vollstrecker zu seiner zweiten Vollstreckerform und ist entsprechend mit sichtbarer zweiter Vollstreckerseite auf das Spielfeld zu legen, um genau dies anzuzeigen.

- Das Sprechen eines Urteils einer ersten Vollstreckerseite löst automatische Objekte mit der Auslösebedingung „Sprechen eines Urteils“ (wie zum Beispiel „Immer wenn du ein Urteil sprichst“) zum gleichen Zeitpunkt wie das Urteil einer Herrscherseite aus.

2. Falls das Urteil einer ersten Vollstreckerseite einer übergroßen Herrscherkarte gesprochen wird, aber zum Zeitpunkt der Abwicklung dieses Urteils die erste Vollstreckerseite nicht mehr auf dem Spielfeld liegt (zum Beispiel weil sie in Reaktion auf das Urteil durch „Schwarzmondstrahl“ zerstört wurde), dann wird das Urteil zwar trotzdem abgewickelt, jedoch ohne irgendwelche Auswirkungen, d. h. die Karte verbleibt als Herrscher in der Herrscherzone (in Fällen ohne **[Unbesiegbar]** dann jeweils mit astralem Zustand).
   Entsprechend werden automatische Objekte mit der Auslösebedingung „Sprechen eines Urteils“ dann auch nicht ausgelöst.
3. Falls die zweite Vollstreckerseite einer übergroßen Herrscherkarte zerstört wird, so wird dies genauso

behandelt wie das Zerstören eines Vollstreckers, der nicht Teil einer übergroßen Herrscherkarte ist, einschließlich Überführung in den astralen Zustand (siehe 1026.1a).

1304.6. Unabhängig davon, ob sich eine übergroße Herrscherkarte mit ihrer Herrscherseite, ersten Vollstreckerseite oder zweiten Vollstreckerseite in der jeweiligen Zone befindet, wird sie stets als dieselbe Karte behandelt. Andauernde Effekte, welche diese Karte betreffen, betreffen stets die sichtbare Seite der übergroßen Herrscherkarte. Eine Änderung der sichtbaren Seite (zum Beispiel von Herrscherseite zu erster Vollstreckerseite als Ergebnis eines erfolgreichen Urteils) hat keinerlei Auswirkungen auf die Ausrichtung der Karte, d. h. ein erschöpfter Herrscher wird nach erfolgreicher Abwicklung seines Urteils erschöpft mit seiner ersten Vollstreckerseite auf das Spielfeld gelegt.

1305. Fremdwelt-Karten

1305.1. Einige Karten haben einen erweiterten Kartentyp, der mit „Fremdwelt-“ beginnt, und einen Kartennamen, der mit „[Fremdwelt]“ beginnt. Diese werden Fremdwelt-Karten genannt.

1305.2. Fremdwelt-Karten dürfen bei der Deckkonstruktion nicht ins Deck oder ein <…>-Deck aufgenommen werden (es sei denn, ein Herrscher erlaubt dies ausdrücklich), sondern nur in der Fremdenlegion enthalten sein. Im Spielverlauf sind jedoch Bewegungen ins Deck eines Spielers zulässig.

1305.3. Falls sich eine Spielregel oder ein Kartentext nicht explizit auf Fremdwelt-Karten bezieht, so bezieht sie sich auch auf alle Fremdwelt-Karten, auf die alle anderen in der Spielregel oder dem Kartentext aufgeführten Merkmale zutreffen.

Beispiel: Falls ein Kartentext besagt „Zerstöre alle Resonatoren.“, so werden auch alle Fremdwelt-Resonatoren auf dem Spielfeld davon zerstört.

1306. Doppelseitige Herrscherkarten

1306.1. Einige Herrscherkarten haben auf beiden Seiten den Kartentyp „Herrscher“. Diese Karten werden doppelseitige Herrscherkarten genannt.

1306.2. Doppelseitige Herrscherkarten beginnen das Spiel auf einer ihrer beiden Herrscherseiten, wobei der jeweilige Spieler diese Wahl erst in 403.6 trifft. (Zur Klarstellung: **[Energieschub]** wird am Ende von 403.4 abgehandelt, auf Basis der Vorderseite einer doppelseitigen Herrscherkarte.)

1307. Alternativkarten

1307.1. Als Alternativkarten werden Karten mit zwei unterschiedlichen Teilen auf einer Kartenvorderseite und einer normalen FOW-Kartenrückseite bezeichnet.

1307.2. Alternativkarten bestehen zwar aus zwei Teilen, zählen trotzdem aber nur als eine einzige Karte, sodass ein Spieler, der eine Alternativkarte zieht oder abwirft, dadurch lediglich eine Karte gezogen oder abgeworfen hat.

1307.3. Wenn ein Spieler eine Alternativkarte ausspielt, so bestimmt er zuerst, welcher Teil der Kettenzone hinzugefügt werden soll.

1307.3a. Nur der gewählte Teil wird darauf überprüft, ob er ausgespielt werden darf oder nicht, und nur der gewählte Teil wird der Kettenzone hinzugefügt.

1307.3b. In der Kettenzone hat eine Alternativkarte ausschließlich die Informationen des gewählten Teils, der andere Teil existiert in der Kettenzone nicht.

1307.3c. Falls ein Effekt eine Kopie von einer Alternativkarte, die sich in einer anderen Zone als dem Spielfeld oder der Kettenzone befindet, erzeugt und dem Spieler erlaubt, diese auszuspielen, so hat die Kopie alle Informationen beider Teile der Alternativkarte, aufgeteilt in die beiden Teile wie beim Original. Falls ein Effekt eine Kopie von einer Alternativkarte, die sich auf dem Spielfeld oder in der Kettenzone befindet, erzeugt, so hat die Kopie lediglich die Informationen des Teils des Originals, der sich auf dem Spielfeld oder in der Kettenzone befindet.

1307.4. Alternativkarten haben im Normalfall einen Teil mit dem Kartentyp Resonator, Zusatz oder Insignie. Wenn dieser Teil in der Kettenzone abgewickelt wird, so wird der Resonator, der Zusatz oder die Insignie unter der Kontrolle des Beherrschers auf das Spielfeld gelegt.

1307.4a. Auf dem Spielfeld bestehen die Informationen einer Alternativkarte nur aus den Informationen des jeweiligen Insignie-, Resonator- oder Zusatz-Teils. Die Attribute einer Alternativkarte auf dem Spielfeld werden entsprechend anhand der Attributkosten des Insignie-, Resonator- oder Zusatz-Teils der Alternativkarte bestimmt.

1307.4b. Auf dem Spielfeld werden für die Bestimmung der Gesamtkosten einer Alternativkarte nur die Gesamtkosten des Insignie-, Resonator- oder Zusatz-Teils der Alternativkarte herangezogen.

1307.4c. Auf dem Spielfeld sind ATK und DEF des Resonator-Teils einer Alternativkarte entsprechend unten rechts auf der Alternativkarte zu finden.

1307.5. In jeder Zone außer Kettenzone und Spielfeld bestehen die Informationen einer Alternativkarte aus den kombinierten Informationen beider Teile. Außerhalb von Kettenzone und Spielfeld gilt daher:

1307.5a. Eine Alternativkarte hat zwei Kartennamen. Falls ein Effekt einen Spieler einen Kartennamen bestimmen lässt und der Spieler dafür den Namen einer Alternativkarte wählen möchte, so muss er sich für einen der beiden Kartennamen entscheiden, er darf nicht beide wählen. Anschließend findet der Effekt entsprechend alle Karten, die den gewählten Kartennamen haben, selbst wenn sie noch weitere Kartennamen haben sollten.

1307.5b. Die Gesamtkosten einer Alternativkarte entsprechen der Summe der Gesamtkosten beider Teile. Die Attribute einer Alternativkarte entsprechen den kombinierten Attributen beider Teile.

1307.5c. Die Kartentypen einer Alternativkarte entsprechen den kombinierten Kartentypen beider Teile. Die Eigenschaften einer Alternativkarte entsprechend den kombinierten Eigenschaften beider Teile. Die Fähigkeiten einer Alternativkarte entsprechen den kombinierten Fähigkeiten beider Teile.

Beispiel: Die Alternativkarte „Höllenbergschwein“ / „Eine kräftige Mahlzeit“ besteht aus den folgenden beiden Teilen:

Teil 1: Name:„Höllenbergschwein“, Kartentyp: Resonator, Eigenschaften: Bestie Gesamtkosten: [R][R], Attribut: [R], ATK:400, DEF:300, Kartentext: „Verbanne diese Karte: Erhole deinen Herrscher.“

*Teil 2: Name „Eine kräftige Mahlzeit“, Kartentyp: Spruch, Eigenschaften: - Gesamtkosten: [R], Attribut: [R], Kartentext: **[Schnellzauber]** Lege fünf Stärke-Zählmarken auf deinen Herrscher oder Vollstrecker. Ziehe eine Karte.*

Außerhalb von Kettenzone und Spielfeld, also auf der Hand sowie in Friedhof, Deck und Nirgendwo betragen die Gesamtkosten dieser Alternativkarte 3 (2 vom Resonator-Teil plus 1 vom Spruch-Teil), kann daher beispielsweise auch nicht von Effekten gefunden werden, die eine Karte mit Gesamtkosten von 2 oder weniger aus dem Deck suchen kann.

Außerhalb von Kettenzone und Spielfeld sind die Kartentypen dieser Alternativkarte Resonator/Spruch, daher kann sie beispielsweise auch nicht mit einem Effekt aus der Hand auf das Spielfeld gelegt werden, der eine Nicht-Spruchkarte auf das Spielfeld legt.

Außerhalb von Kettenzone und Spielfeld hat diese Alternativkarte zwei Kartennamen, die voneinander unabhängig sind: „Höllenbergschwein“ und „Eine kräftige Mahlzeit“. Daher kann sie beispielsweise von einem Effekt aus dem Deck gesucht werden, der eine „Höllenbergschwein“-Karte aus dem Deck auf die Hand nehmen lässt.

1400. Ältere Regeln und Schlüsselformulierungen

1401. Allgemeines

1401.1. Dieser Abschnitt enthält Informationen zu Regeln und Schlüsselformulierungen, die auf Karten aus dem Reiya-Zyklus oder früher („ältere Karten“) zu finden sind, vor allem dazu, wie mit diesen Karten gemäß den Neu-Walhalla-Spielregeln umzugehen ist.

1402. Automatische Fähigkeiten

1402.1. Auf älteren Karten sind automatische Fähigkeiten mit Kartentexten wie „Wenn <Bedingung>, <Effekt>“ oder „Immer wenn <Bedingung>, <Effekt> oder „Zu <Bedingung>, <Effekt>“ formuliert. Diese sind als „Wenn/Immer wenn/Zu <Bedingung> >>> <Effekt>“ zu behandeln. [#E:1411.1]

1402.1a. Kartentexten wie „<Bedingung> : <Effekt>“ bei Fähigkeiten mit **[Ausgelöst]** sind als „<Bedingung> >>> <Effekt> zu behandeln. [#E:1411.1a]

1402.2. Falls eine ältere Karte eine Fähigkeit wie „**[Ankunft]** <Effekt>“ hat, dann ist dies eine automatische Fähigkeit. [#E:1411.2]

1402.2a. Falls eine ältere Karte eine Fähigkeit wie „**[Ankunft]** <Effekt>“ hat, ist diese als „**[Ankunft]** >>> <Text>“ zu behandeln. [#E:1411.2a]

1402.3. Falls eine ältere Karte eine Fähigkeit wie „Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird ⇒ <Effekt>“ hat, ist diese als „**[Ankunft]** >>> <Text>“ zu behandeln. [#E:1411.3]

1402.3a. Automatische Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn die Karte aus einer bestimmten Zone auf das Spielfeld gelegt wird sowie automatische Fähigkeiten, die neben „Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird“ noch weitere Auslösebedingungen haben, fallen nicht unter diese Regelung und werden somit nicht als **[Ankunft]** behandelt. [#E:1411.3a]

*Beispiel: Nicht in **[Ankunft]** umgewandelt werden beispielsweise die folgenden automatischen Fähigkeiten:*

„Wenn diese Karte aus deinem Deck auf das Spielfeld gelegt wird“
„Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird oder immer wenn sie angreift“
„Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird oder zu Beginn deines Spielzugs“
„Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird oder zu Beginn deiner Hauptphase“
„Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt oder vom Spielfeld in eine Nicht-Spielfeld-Zone bewegt wird“

1403. Bezeichnungen von Zonen

1403.1. Falls sich eine ältere Karte auf „Zaubersteinzone“ bezieht, dann ist damit „Spielfeld“ gemeint. [#E:1404.1]

1404. Fähigkeitssymbole

1404.1. „**[Aktiviert]**“- und „**[Dauerhaft]**“-Symbole auf älteren Karten sind zu ignorieren und haben keine zusätzlichen Auswirkungen. [#E:1409.1]

1405. Kann nicht zerstört werden

1405.1. Falls eine ältere Karte die Fähigkeit „Diese Karte kann nicht zerstört werden.“ hat, dann ist sie so zu behandeln, als hätte sie **[Unzerstörbar]**. [#E:1417.1]

1405.2. Falls sich ein Kartentext auf einen „Diese Karte kann nicht zerstört werden.“-Effekt bezieht, so bezieht er sich auch auf **[Unzerstörbar]** und umgekehrt. [#E:1417.2]

1406. Karten mit [Ausgelöst] bzw. [Heimlichkeit]

1406.1. Die Behandlung von Karten mit **[Ausgelöst]** werden wie folgt neu geregelt. [#E:1416.1]

1406.1a. Alle im Folgenden aufgeführten Regelungen gelten grundsätzlich sowohl für **[Ausgelöst]**-Fähigkeiten als auch für **[Heimlichkeit]**-Fähigkeiten, obwohl im Folgenden immer nur von **[Ausgelöst]**-Fähigkeiten die Rede ist. [#E:1416.1a]

1406.2. Abhängig von der jeweils im Kartentext (übliche Struktur: **[Ausgelöst]** <Auslösebedingung> : <Effekt>) aufgeführten Auslösebedingung, wie im Folgenden beschrieben, werden diese **[Ausgelöst]**-Fähigkeiten unterschiedlich behandelt. [#E:1416.2]

1406.2a. Falls die Auslösebedingung sich auf eine bestimmte Phase oder einen bestimmten Schritt im Spielverlauf bezieht oder eine bestimmte Auslösesituation durch das Eintreten eines Ereignisses definiert, so wird die Fähigkeit wie eine automatische Fähigkeit behandelt und jeweils zum beschriebenen Zeitpunkt ausgelöst. [#E:1416.2a]

Beispiel: „Wenn dich ein Vollstrecker oder Resonator, den dein Gegner kontrolliert, angreift.“ oder „Wenn dein Gegner eine automatische Fähigkeit eines Resonators, den er kontrolliert und der in diesem Spielzug aus einer Nicht-Spielfeld-Zone auf das Spielfeld gelegt wurde, aktiviert, während du einen Wasser-Zauberstein kontrollierst.“ oder „Am Ende eines Spielzugs, in dem dir Schaden zugefügt wurde.“

1406.2b. Falls die Auslösebedingung sich auf ein Ereignis bezieht, welches bereits in der Vergangenheit eingetreten ist, oder sich auf einen Status bezieht, so wird die Fähigkeit wie eine Aktivierte Fähigkeit behandelt. [#E:1416.2b]

Beispiel: „Du kontrollierst einen Feuer-Zauberstein und dein Gegner kontrolliert mindestens vier Resonatoren.“ oder „Du kontrollierst einen Finsternis-Zauberstein und hast noch höchstens 2000 Lebenspunkte.“ oder „Deine Lebenspunkte betragen 2000 oder weniger.“ oder „Solange du mindestens fünf Cthulhu-Karten in deinem Friedhof hast.“ oder „Solange du einen Mond kontrollierst.“

1406.2c. Falls die Auslösebedingung eine zum Ausspielen notwendige Aktion beschreibt, so wird die Fähigkeit wie eine Aktivierte Fähigkeit behandelt. [#E:1416.2c]

Beispiel: „[3]: <Effekt>“ oder „Wirf eine Karte ab: <Effekt>“

1406.3. Eine **[Ausgelöst]**-Fähigkeit, die als automatische Fähigkeit zu behandeln ist und die eine <Auslösebedingung> und/oder <Kosten> enthält, ist dennoch als automatische Fähigkeit zu behandeln. Allerdings müssen alle <Auslösebedingungen> erfüllt sein, wenn die Karte mit dieser Fähigkeit ausgespielt werden soll. Gleichermaßen müssen auch eventuelle Kosten bezahlt werden, wenn die Karte mit dieser Fähigkeit ausgespielt wird. [#E:1416.3]

Beispiel: „Wenn ein Resonator, den dein Gegner kontrolliert, bezahle [3]:“

1406.4. Wenn eine Karte eine **[Ausgelöst]**-Fähigkeit hat, die als Aktivierte Fähigkeit zu behandeln ist und eine <Auslösebedingung> enthält, dann kann die Karte trotzdem nur dann ausgespielt werden, wenn die Auslösebedingung erfüllt ist. [#E:1416.4]

1406.4a. Falls bei einer solchen Fähigkeit keine Kosten aufgeführt sind, sondern zum Beispiel nur „Jederzeit:“ dort steht, dann ist dies als „[0]:“ zu behandeln. [#E:1416.4a]

1407. Kartentyp „Zauber: Spruch“

1407.1. Ältere Karten mit dem Kartentyp „Zauber“ sind als Karten mit dem Kartentyp „Spruch“ zu behandeln, welcher keine Untertypen hat.

1407.2. Der Untertyp „Spruch“ auf älteren Karten ist zu ignorieren.

1407.2a. Falls sich eine ältere Karte auf „Zauber: Spruch“ bezieht, dann bezieht sie sich auf „Spruch“.

1407.3. Ältere Karten mit dem Untertyp „Spruch-Sofort“ sind als Karten mit **[Schnellzauber]** zu behandeln.

1407.3a. Falls sich eine ältere Karte auf „Zauber: Spruch-Sofort“ bezieht, dann bezieht sie sich auf „Spruch mit **[Schnellzauber]**“.

1407.4. Ältere Karten mit dem Untertyp „Spruch-Ausgelöst“ sind als Karten mit **[Ausgelöst]** zu behandeln.

1407.4a. Falls sich eine ältere Karte auf „Zauber: Spruch-Ausgelöst“ bezieht, dann bezieht sie sich auf „Spruch mit **[Ausgelöst]**“.

1408. Namen von normalen Zaubersteinen

1408.1. Ein normaler Zauberstein, dessen aufgedruckter Kartenname nicht einem Zaubersteintypen entspricht, hat den Zaubersteintypen des von ihm erzeugbaren Attribut-Willens: [#E:NV]
: Licht-Zauberstein : Feuer-Zauberstein : Wasser-Zauberstein
: Wind-Zauberstein : Finsternis-Zauberstein.

1408.2. Ein normaler Zauberstein, dessen aufgedruckter Kartenname nicht einem Zaubersteintypen entspricht, wird so behandelt, es wäre sein aufgedruckter Kartenname der entsprechenden Zaubersteintyp: [#E:NV]
: Zauberstein des Lichts = Licht-Zauberstein
: Zauberstein der Flamme = Feuer-Zauberstein
: Zauberstein des Wassers = Wasser-Zauberstein
: Zauberstein des Windes = Wind-Zauberstein
: Zauberstein der Finsternis = Finsternis-Zauberstein.

*Beispiel: **Shakespeare** hat die folgende automatische Fähigkeit: „Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird, schau dir die oberste Karte deines Zaubersteindecks an. Falls du keinen Zauberstein mit dem Namen der Karte kontrollierst, kannst du sie auf das Spielfeld legen.“.*
*Der betreffende Spieler kontrolliert beim Abwickeln der ausgelösten automatischen Fähigkeit nur Zaubersteine mit dem Namen **Feuer-Zauberstein** auf dem Spielfeld und die oberste Karte seines Zaubersteindecks ist ein Zauberstein mit dem Namen **Zauberstein der Flamme**. Er darf diesen Zauberstein jetzt nicht auf das Spielfeld legen, da der Name dieses normalen Zauberstein vom Spiel als **Feuer-Zauberstein** behandelt wird und er ja bereits Zaubersteine mit diesem Namen kontrolliert.*

1409. Symbolfähigkeiten

1409.1. Einige ältere Karten beziehen sich auf „Symbolfähigkeiten“. [#E:1413.1]

1409.2. Falls sich eine Karte auf „Symbolfähigkeiten“ bezieht, so ist damit eine der Schlüsselwortfähigkeiten gemeint. [#E:1413.2]

1410. Zauber

1410.1. Falls eine ältere Karte aus dem Grimm- oder Alice-Zyklus sich auf „Beschwörung“ bezieht, dann bezieht sie sich auf „Beschwörungszauber“ (im Lapis-Zyklus) oder „Resonator-Zauber“ (seit dem Reiya-Zykus) – gemeint ist damit jeweils „eine Karte in der Kettenzone mit dem Kartentyp Resonator“. [#E:1407.1]

1410.2. Falls eine ältere Karte aus dem Grimm- oder Alice-Zyklus sich auf „Zauber“ bezieht, dann bezieht sie sich auf „Arkanzauber“ (im Lapis-Zyklus) oder „Nicht-Resonator-Zauber“ (seit dem Reiya-Zyklus) – gemeint ist damit jeweils „eine Karte in der Kettenzone mit einem Kartentyp, der nicht Resonator ist“. [#E:1407.2]

1411. Zone: Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone

1411.1. Falls eine ältere Karte sich auf die „Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone“ bezieht, dann ist damit das „Nirgendwo“ gemeint. [#E:NV]

1412. Zusätze mit Untertypen

1412.1. Alle älteren Zusätze haben Untertypen. [#E:1406.1]

1412.1a. Ältere Zusätze haben die Untertypen „Spielfeld“, „Resonator“, „Herrscher“, „Vollstrecker“, „Vollstrecker/Resonator“ oder „Herrscher/Vollstrecker“. Falls sich etwas auf einen älteren Zusatz mit dem Untertyp „Resonator“ bezieht, dann gilt dies nicht für den Untertyp „Vollstrecker/Resonator“ und umgekehrt. Gleiches gilt für die Untertypen „Herrscher“ und „Herrscher/Vollstrecker“ sowie „Vollstrecker“ und „Vollstrecker/Resonator“ bzw. „Herrscher/Vollstrecker“.[#E:1406.1a]

1412.2. Die meisten älteren Zusätze benötigen ein legales Ziel zum Ausspielen. [#E:1406.2]

1412.2a. Falls die Karte kein [Zusatz: Spielfeld] ist, wird beim Ausspielen ein Ziel dafür benötigt. Das Ziel muss eine Karte auf dem Spielfeld sein und den Kartentyp X haben, damit ihr ein [Zusatz: X] hinzugefügt werden darf. [#E:1406.2a]

1412.2b. Wenn ein Zusatz in der Kettenzone erfolgreich abgewickelt wurde, wird er unter der Kontrolle seines Beherrschers auf das Spielfeld gelegt, fall es eine [Zusatz: Spielfeld]-Karte ist. Fall es keine [Zusatz: Spielfeld]-Karte ist und ihr Ziel immer noch legal ist, so wird der Zusatz unter der Kontrolle seines Beherrschers auf das Spielfeld gelegt und dem Ziel hinzugefügt. Falls das Ziel nicht mehr legal ist, wird der Zusatz auf den Friedhof des Besitzers gelegt. [#E:1406.2b]

1412.3. Falls ein Effekt einen Nicht-[Zusatz: Spielfeld]-Zusatz aus einer Zone (außer der Kettenzone) auf das Spielfeld legt, wird sie auf das Spielfeld gelegt und einer Karte hinzugefügt, die ein legales Ziel darstellt. Ein „legales Ziel“ ist eine Karte auf dem Spielfeld, deren Kartentyp im Untertyp des Zusatzes aufgeführt ist und bei der kein Effekt das Hinzufügen des Zusatzes verbietet.
Diese Effekte sind nicht zielgerichtet und dürfen daher auch solchen Karten Zusätze hinzufügen, die nicht Ziel von Zaubern oder Fähigkeiten werden dürfen. Falls es keine solche Karte gibt, verbleibt der Zusatz in der ursprünglichen Zone. [#E:1406.3]

1412.4. Für bestimmte ältere Zusätze mit Untertyp gibt es eine zusätzliche Regelprüfung. [#E:1406.4]

1412.4a. Falls sich ein Zusatz, außer [Zusatz: Spielfeld], auf dem Spielfeld befindet und dort entweder keiner Karte oder einer illegalen Karte oder sich selbst hinzugefügt ist, so wird der Zusatz bei den nächsten Regelprüfungen auf den Friedhof des Besitzers gelegt. [#E:1406.4a]

Aktualisierungsverlauf:

24.Mai 2024 – Version 7.10

- Ergänzung der Goldenen Regeln des Spiels (104.8.)
- Klarifizierung der Regeln für Kartennamen (202.3a.)
- Klarifizierung der Regeln für Spezifische Kosten (203.2a. und 203.2b.)
- Ergänzung der Regeln für Kosten um „aufgedruckte Kosten“ (203.5.)
- Ergänzung der Liste legaler Eigenschaften (205.5a)
- Ergänzung der Grundlagen für Spielzonen um Regeln für bestimmte verdeckte Informationen (302.2b.)
- Ergänzung der Regeln für die Schatzkammer (317.4.)
- Klarifizierung der Regeln zum Zusammenstellen des Spielmaterials (402.2)
- Klarifizierung der Regeln für «Geschichten-Fraktion» und «Schurken-Fraktion» (402.3c. und 402.4d.)
- Ergänzung der Regeln für das Side Deck um Regeln für Vollstrecker ohne Herrscherseite (402.8h.)
- Ergänzung der Regeln für das Sprechen eines Urteils (702.1.)
- Neue Aktion: „Eine Transzendierung durchführen“ (709.)
- Klarifizierung der Interaktion von befehligten Resonator-Zaubern mit bestimmten Ersatzeffekten (710.2c.)
- Ergänzung der Regeln für illegale Angreifer im Kampf (803.5a.)
- Einführung des Begriffs „tatsächliche Kosten“ (903.2l-v.)
- Klarifizierung der Regeln für bestimmte Kostenmodifikation durch Effekte (903.2m-ii.)
- Ergänzung der Regeln für das Abwickeln um die Formulierung „während sie die Kettenzone verlässt“ (903.5b.)
- Klarifizierung der Regeln für Willenfähigkeiten (907.1.)
- Klarifizierung der Regeln für die Abhängigkeit konkurrierender andauernder Effekte (908.3a.)
- Klarifizierung der Regeln für Ersatzeffekte (910.3d.)
- Ergänzung der Regeln für Auf das Spielfeld legen (1009)
- Ergänzung der Regeln für das Bezahlen von Willen (1016.)
- Ergänzung der Regel für das Hinzufügen eines Zusatzes (1030.3)
- Klarifizierung der Regeln für Schatzsuche (1037)
- Ergänzung der Regeln für Stapeln/Entstapeln (1039.)
- Ergänzung der Regeln für Vertreiben (1045.)
- Ergänzung der Regeln für Zerstören (1048.)
- Ergänzung aller Überschriften von Schlüsselwortfähigkeiten um den jeweiligen englischen Begriff
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: **[Dreiheit]** (1114.)
- Ergänzung der Regeln für **[Reinkarnation]** (1142.)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: **[Unberührbar]** (1153.)
- Ergänzung der Regeln für **[Unbesiegbar]** (1154.)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: **[Verbindung]** (1114.)
- Ergänzung der Regelprüfungen für Zerstören (1204)
- Ergänzung der Regelprüfungen für Auf den Friedhof legen (1205)
- Klarifizierung der Regelprüfungen für Behandlung illegaler Zusätze (1207)

26.Januar 2024 – Version 7.00

- Klarifizierung der Goldenen Regeln des Spiels (104.2)
- Klarifizierung und Ergänzung der Regeln für Kartennamen (202.4 und 202.5)
- Ergänzung der Zonen-Grundlagen um Regeln für spezielle Zonenbewegungen (302.6)
- Ergänzung der <…>-Deckzonen um die <Schatz>-Zone (304.6)
- Ergänzung der Regeln zum Zusammenstellen des Spielmaterials um Unterherrscher (402.2)
- Ergänzung der Regeln zur Spielvorbereitung um Unterherrscher (403.1)
- Ergänzung der Regeln zum Ausspielen und Aktivieren um weitere Variablen (903.2)
- Weitere Beispiele für die Interaktion von Ersatzeffekten (910.4)
- Ergänzung der Regeln für Auf das Spielfeld legen (1009)
- Ergänzung der Regeln für das Durchsuchen (1015.3)
- Ergänzung der Regel für das Hinzufügen eines Zusatzes (1030.3)
- Klarifizierung der Regeln für Mischen (1035.4a)
- Klarifizierung der Regeln für Schatzsuche (1037)
- Ergänzung der Regeln für **[Bravour]** (1112.4)
- Aktualisierung der Regeln für **[Höllensturz]** (1125)

- Aktualisierung der Regeln für **[Rache]** (1139)
- Aktualisierung der Regeln für **[Regelerweiterung]** (1140)
- Ergänzung der Regelprüfungen für Zerstören (1204)
- Neue Regelprüfungen Auf den Friedhof legen (1205)
- Klarifizierung der Regelprüfungen für Behandlung illegaler Zusätze (1207)

15.Dezember 2023 – Version 6.81
- Regeländerung für das Zusammenstellen des Spielmaterials bezüglich Herrscherkarten (402.2 und 402.8a)

01.Dezember 2023 – Version 6.80
- Ergänzung der Liste legaler Eigenschaften (205.5a)
- Ergänzung der Regeln für die Regelerweiterungszone (315.2)
- Klarifizierung der Regeln für Herrscher im Spielmaterial (402.2)
- Ergänzung der Regeln für das Zusammenstellen des Spielmaterials (402.8a/e/f)
- Erweiterung der Regeln zur Struktur der Ziehphase (502)
- Ergänzung der Regeln für die Erholungsphase und Endphase um „Leeren des Willenvorrats“ (503, 505)
- Beschränkung des Kontraktprozesses auf ein Mal pro Spielzug (714.4)
- Ergänzung der Regeln für Ausspielen/Aktivieren um einen Schritt für **[Solarisierung]** (903.2f)
- Ergänzung der Regeln für automatische Fähigkeiten um Regeln für Karten in verdeckten Zonen (905.3)
- Ergänzung der Regeln für automatische Fähigkeiten (905.5b)
- Veranschaulichung der Regeln für konkurrierende andauernde Effekte mit einem Beispiel (908.4)
- Klarifizierung der Regeln für Ersatzeffekte und Abgrenzung derselben von Effekttextmodifizierungen (910)
- Neue Schlüsselformulierung: Austauschen (1003)
- Neue Schlüsselformulierung: Erhalten (von Willenmünze-Spielmarken) (1023)
- Ergänzung der Regeln für „Kopieren/“als Kopie““ (1031)
- Neue Schlüsselformulierung: Stapeln/Entstapeln (1039)
- Ergänzung der Regeln für „Verbannen“ (1042)
- Neue Schlüsselformulierung: Vertreiben (1045)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: **[Angriffslust]** (1103)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: **[Reinkarnation]** (1141)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: **[Solarisierung]** (1149)

08.September 2023 – Version 6.70
- Ergänzung der Liste legaler Eigenschaften (205.5a)
- Ergänzung der Regeln für „Unter Kontrakt nehmen“ um Kontrakt-Insignien (714)
- Ergänzung der Regeln für „Aktive Fähigkeiten“ (902)
- Klarifizierung der Regeln für Basisfähigkeiten (906.2)
- Ergänzung der Regeln für „Abbrechen/Neubeginnen (eines Spiels) (1004)
- Neues Schlüsselwort: [Verkettung] (1153)

26.Mai 2023 – Version 6.60
- Ergänzung der Regeln für Kartentypen (201.2)
- Ergänzung der Liste legaler Eigenschaften (205.5a)
- Neue Zonen des Spiels: <…>-Deckzone (304) und Regelerweiterungszone (315)
- Ergänzung der Regeln für das Zusammenstellen des Spielmaterial (402)
- Ergänzung der Regeln für die Spielvorbereitung (403)
- Klarifizierung der Behandlung von Kontraktprozessen bei einem Spruch mit [Überbleibsel] (714.3b)
- Ergänzung der Regeln für Verbannen um eine Regelung für Herrscher (1039)
- Neue Schlüsselformulierung: Verbessern eines Ausrüstung-Unterherrschers (1040)
- Ergänzung der Regeln für [Beistand] (1108)
- Neue Schlüsselworte: [Regelerweiterung] (1139) und [Verbessern] (1152)

24.Februar 2023 – Version 6.50
- Definition von „Besitzer“ bei Spielmarken (105.2)
- Ergänzung der Liste legaler Eigenschaften (205.5a)
- Neue Zone des Spiels: <…>-Zone (305)

- Ergänzung der Regeln für das Ausspielen und Aktivieren um Regeln für variable Anzahlen zu wählender Optionen (903.2g)
- Klarifizierung der Behandlung von Effekten mit der Formulierung „während (…) abgewickelt wird“ hinsichtlich Kontraktprozessen (903.5b)
- Ergänzung der Regeln für Ersatzeffekte um Regeln für das „Verdoppeln“ von Schaden (910.3c)
- Neue Schlüsselworte sowie Regeln für mehrere Instanzen von Schlüsselworten(1101.1c)
- Ergänzung der Regeln für die Behandlung illegaler Zusätze um [Fusion]-Zusätze (1206)

25.November 2022 – Version 6.40
- Ergänzung der Liste legaler Eigenschaften (205.5a)
- Neue Zone: <…>-Zone, mit den Vertretern <Geister<-Zone und <Shinobi>-Zone (304)
- Ergänzung der Regeln für die Erholungsphase um ein Leeren des Willenvorrats beider Spieler im jeweils ersten Spielzug (503.1)
- Ergänzung der Regeln für das Ausspielen und Aktivieren um Regeln für Karten mit [Fusion] (903.2i)
- Neue Regelformulierung: Erweitern einer <…>-Zone (1024)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Fusion] (1120)
- Ergänzung der Regeln für die Behandlung illegaler Zusätze um [Fusion]-Zusätze (1206)

26.August 2022 – Version 6.30
- Ergänzung der Liste legaler Eigenschaften (205.5a)
- Aktualisierung der Regeln zum Zusammenstellen des Spielmaterials (402)
- Neue Aktion: Unter Kontrakt nehmen (714)
- Klarstellen, ab wann eine Karte als „befehligt“ gilt (903.2d)
- Ergänzung der Regeln für Aktivierte Fähigkeiten um Regeln für Göttergaben und gleichzeitiges Entfernen der Göttergabe-Regeln bei Schlüsselwortfähigkeiten, da Göttergabe keine Schlüsselwortfähigkeit ist (904.4)
- Hinzufügen von Beispielen bei konkurrierenden Ersatzeffekten (910.3)
- Ergänzung der Regeln zum Astral machen (eines Vollstreckers) um Regeln für Kontrakt-Vollstrecker (1008.1b)
- Klarstellung der Regeln zu Effekten, die alternative Karten auf das Spielfeld legen (1009.2)
- Aktualisierung der Regeln für Kopieren/“als Kopie“ (1028.1c-i)
- Ergänzung der Regeln für das Verbannen (1038.1)
- Ergänzung der Regeln für das Zerstören [1042.1]
- Aktualisierung der Regeln für Schlüsselwörter und deren neuem Kennzeichen « » (1101.1)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Bravour] (1111)
- Klarstellung der Regeln für [Lebenstransfer] (1125)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Partner] (1136)
- Klarstellung der Regeln für [Revolution] (1139)
- Klarstellung der Regeln für [Tödlich] (1145)
- Ergänzung der Regeln für Doppelseitige Karten um Kontrakt-Sprüche (1302.4)

27.Mai 2022 – Version 6.20
- Ergänzung der Liste legaler Eigenschaften (205.5a)
- Aktualisierung der Definition von „außerhalb des Spiels“ (319)
- Neue Regel: Quelle einer Fähigkeit (912.3)
- Aktualisierung der Regeln für „auf das Spielfeld legen“ hinsichtlich Befehligen und alternativer Karten (1009.2)
- Neue Schlüsselformulierung: Drachenmacht (1016)
- Klarstellung der Regeln für das Durchführen von Extra-Zügen (1024.2)
- Aktualisierung der Regeln für Kopieren/“als Kopie“ (1028.1c-i)
- Ergänzung der Regeln für das Legen/Bewegen (einer Zählmarke) um die Befehlzone (1029.3)
- Ergänzung der Regeln für Transformieren um doppelseitige Herrscherkarten [1036]
- Aktualisierung der Regeln für [Energieschub] (1113)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [<Maschine>-Siebenbund] (1131)
- Klarstellung der Regeln für [Maximum] (1132)
- Klarstellung der Regeln für Willenfähigkeiten von Willenmünzen (1113.4)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [<Neue Olympische Zwölfgötter>-Siebenbund] (1135)

25.Februar 2022 – Version 6.10
- Klarstellung der goldenen Regeln des Spiels hinsichtlich Effekte, welche die Regeln für das Zusammenstellen der Decks modifizieren (104.4)

- Klarstellung, dass kein Spieler mehr Lebenspunkte bezahlen kann als er aktuell hat (105.4a)
- Ergänzung der Regeln für das Zusammenstellen des Spielmaterials um eine genauere Interaktion von einschränkenden und erweiternden Effekten (402.9a)
- Aktualisierung der Regeln für das Bezahlen von Kosten (903.2l)
- Neue Aktion: Zurücklegen (einer Manifestation-Karte) in die Befehlzone) (1044)
- Aktualisierung der Regeln für [Barriere] (1106.1a)
- Aktualisierung der Regeln für [Machtbefehl] (1128) und [Machtresonanz](1129)

10.Dezember 2021 – Version 6.00
- Neue Zone: Befehlzone (306)
- Aktualisierung der Regeln für Bewegungen zwischen Zonen (318.1 und 318.2)
- Ergänzung der Regeln für das Zusammenstellen des Spielmaterials um Regeln für Karten mit den Schüsselworten «Geschichten-Fraktion» und «Schurken-Fraktion» (402)
- Neue Aktion: Einen Befehl zur Revolution geben (709)
- Aktualisierung der Regeln für das Herbeirufen von Zaubersteinen (712.2)
- Neuer Schritt des Ausspielens und Aktivierens: Befehligen (903.2d)
- Klarstellung der Regeln für zustandsbasierte automatische Objekte (905.9a)
- Ergänzung der Regeln für Ersatzeffekte (910.3b)
- Ergänzung der Regeln für das Astral machen eines Vollstreckers um Regeln für befehligte Karten (1008)
- Aktualisierung der Regeln für die Schlüsselformulierung „Erhalten/Werden/Sein“ (1021.5)
- Aktualisierung der Regeln für die Schlüsselformulierung „Heilen“ (1024)
- Aktualisierung der Regeln für die Schlüsselformulierung „Mischen“ (1031.4)
- Aktualisierung der Regeln für die Schlüsselformulierung „Zerstören“ (1041)
- Neue Schlüsselworte: «Geschichten-Fraktion» und «Schurken-Fraktion» (1101.)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Befehl zur Revolution] (1107)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Machtbefehl] (1128)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Machtresonanz] (1129)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Revolution] (1136)
- Aktualisierung der Regeln für die Schlüsselwortfähigkeit [Unbesiegbar] (1144)
- Neue Regelprüfung: Nicht-befehligende Manifestationen (1207)

01.September 2021 – Version 5.30
- Aktualisierung der Goldenen Regeln hinsichtlich nicht-optionaler und optionaler Effekte (104.2)
- Ergänzung der grundsätzlich legalen Eigenschaften (205.5a)
- Aktualisierung der Regeln für das Herbeirufen von Zaubersteinen (711)
- Ergänzung der Regeln für das Ausspielen und Aktivieren um Regeln für Nicht-Spruch-Karten mit variabler Kostenkomponente und einer Ankunftfähigkeit mit X (903.2g.iii)
- Klarstellung der Regeln für das Abwickeln (903.5a und 903.5b)
- Ergänzung der Definition von Basisfähigkeiten um das Element Kartennamen (906.2)
- Aktualisierung der Regeln für Willenfähigkeiten (907.2)
- Ergänzung der Regeln für Andauernde Effekte um Effekte mit „übernimm die Kontrolle“ (908.4a)
- Aktualisierung der Regeln für die Schlüsselformulierung „Abwerfen“ (1005)
- Neue Schlüsselformulierung „Astral machen (eines Vollstreckers)“ (1008)
- Klarstellung der Regeln für legale Zählmarkennamen (1028.1c)
- Klarstellung der Schlüsselwortfähigkeit [Erstschlag] (1113.2)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Führung] (1116)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Höllensturz] (1122)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Maximum] (1128)

26.Februar 2021 – Version 5.20
- Ergänzung der Goldenen Regeln um Regeln zur zuletzt gedruckten Ausgabe von Karten (104.7e)
- Aktualisierung der Regeln für Eigenschaften (205.3)
- Ergänzung der grundsätzlich legalen Eigenschaften (205.5a)
- Aktualisierung der Regeln für das Zusammenstellen des Spielmaterials (402.2)
- Aktualisierung der Regeln für das Sprechen eines Urteils (702.1)
- Aktualisierung der Regel für alternative Kosten in der Sequenz für das Ausspielen und Aktivieren (903.2j-i)
- Klarstellung der Regeln für das Bewegen von Pseudokarten aus der Kettenzone (1026.4a)
- Ergänzen der Schlüsselformulierung Kopieren/“als Kopie“ um Regeln für das Hinzufügen einer Kopie zur Kettenzone (1026.5)

- Ergänzung der Schlüsselformulierung Mischen um Regeln für die Formulierung „mische [] in dein Deck“ (1030.3)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Beistand] (1107)
- Klarstellung der Schlüsselwortfähigkeit [Erweckung] (1114)

21.November 2020 – Version 5.11
- Ergänzung der grundsätzlich legalen Eigenschaften (205.5a)
- Ergänzung der Sequenz zum Ausspielen und Aktivieren um einen Schritt für Alternativkarten (903.2c)
- Ergänzung der Regeln für das Abwickeln (903.5b)
- Ergänzung der Schlüsselformulierung „Legen/Bewegen (einer Zählmarke)“ um Regeln für das „Verdoppeln“ von Zählmarken (1027.6)
- Neue Schlüsselformulierung: „Schatzsuche“ (1032)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Rache] (1127)
- Neue Anderes Regeln: Alternativkarten (1307)

21.August 2020 – Version 5.00
- Aktualisierung der Kartenabbildungen in Abschnitt 200. „Aufbau und Charakteristika von Karten“
- Ergänzen der Regeln für den Kartentyp Zauberstein um eine Regel für Normale Zaubersteine ohne aufgedruckte Willenfähigkeit (201.4e)
- Aktualisierung und Ergänzung der Regeln für Kosten (203)
- Präzisierung der Regeln für Kartentext (204)
- Aktualisierung der Regeln für Attribute (208.4)
- Fehlerkorrektur bei den Regeln für die Bewegung von Karten zwischen Herrscherzone und Spielfeld (302.3)
- Ergänzung der Regeln für das Erhalten von Edelsteinen um das Erhalten von Kristallen (1017)
- Neue Schlüsselformulierung in Kartentexten: „Erhalten (von Maxima) (1019)
- Fehlerkorrektur für die Schlüsselformulierung „Erhalten/Werden/Sein“ (1020.1)
- Ergänzung der Schlüsselworte ohne Schlüsselwortfähigkeit um «Maximum» (1101.1c)
- Aktualisierung der Regeln für [Energieschub] (1111)
- Klarstellung der Regeln für Fremdwelt-Karten (1305)

25.Mai 2020 – Version 4.40
- Ergänzung der Regeln für Schlüsselworte und Einführung neuer Schlüsselworte (1101.1b und 1101.1c)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Dive] (nur Englisch) (1109)
- Ergänzung von [Energieschub] um Willen ohne Attribut (1111)
- Erweiterung der Regelprüfungen für die Behandlung illegaler Zusätze (1206.2)
- Präzisierung der Regel für doppelseitige Kehrseite-Karten (1302.3d)
- Neue Andere Regeln: Doppelseitige Herrscherkarten (1306)

27.Februar 2020 – Version 4.30
- Ergänzung der grundsätzlich legalen Eigenschaften (205.5)
- Aufhebung der speziellen Regeln für Bewegungen zwischen Zonen hinsichtlich Fremdenlegion und Fremdwelt-Karten (317)
- Präzisierung der Regel für Abhängigkeiten von andauernden Effekten (908.3a)
- Beschränkung von [Lebenstransfer] auf eine Instanz pro Karte (1120.3)

22.November 2019 – Version 4.20
- Ergänzung der Kartentypen um den erweiterten Kartentyp „Fremdwelt-Resonator“ (201.3e)
- Ergänzung der grundsätzlich legalen Eigenschaften (205.5)
- Neue Zone: „Fremdenlegion“ (307)
- Erweiterung der Regeln für Bewegungen zwischen Zonen durch Fremdenlegion und Fremdwelt-Karten (317)
- Ergänzung der Regeln für Spielmaterial um Fremdwelt-Resonatoren (402.3) und Fremdenlegion (402.7)
- Ergänzung der Spielvorbereitung um Fremdenlegion (403.1)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit „Beschwörungsmacht“ (1107)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit „Mythisches Machtobjekt“ (1125)
- Neue Andere Regeln: Fremdwelt-Karten (1305)

10.Oktober 2019 – Version 4.10
- Ergänzung der goldenen Regeln um Regelungen zum astralen Zustand und ∞ (104.3 und 104.7)

- Auflistung der grundsätzlich legalen Eigenschaften (205.5)
- Klarstellung der Regeln für „Außerhalb des Spiels“ (317.2)
- Neue Schlüsselformulierung „Erhalten (von Drachenwappen)“ (1016)
- Neue Schlüsselformulierung „Legen (einer Karte) auf einen Vollstrecker“ (1027)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit [Glaube] (1114)

11.Januar 2019 – Version 4.02
- Präzisieren der Regeln für das Neubeginnen von Spielen durch Einbezug der Runenzone (1004.1)
- Verdeutlichung der Wirkungsweise von [Blutdurst] (1107)

05.Oktober 2018 – Version 4.01
- Korrektur von Rechtschreibfehlern
- Verdeutlichung der Zielwahl bei Effekten mit mehreren Zielen (mit Feuersturm-Wirbelwind-Beispiel) (903.2g)
- Verdeutlichung der Regelung für ältere Karten mit den Formulierungen „Zauber“, „Beschwörung“, „Beschwörungszauber“ und „Arkanzauber“ (1410)

05.September 2018 – Version 4.00
- Aktualisierung der Kartenabbildungen für Aufbau und Charakteristika von Karten (200)
- Erweiterung der Kartentypen um Runen sowie Karten mit mehreren Kartentypen (201)
- Ergänzung der Charakteristika von Karten um Herrschermachtkosten (209)
- Verdeutlichung der Spielregel, dass Karten niemals in Zonen bewegt werden dürfen, die einem anderen Spieler als dem Besitzer gehören (302.6)
- Umbenennung der Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone in Nirgendwo (305)
- Neue Zone: Runenzone (311)
- Verdeutlichung der Regeln für das Zusammenstellen des Spielmaterials und Ergänzung um Regeln für das Runendeck (402)
- Änderung des Ablaufs für die Spielvorbereitung (403)
- Verdeutlichung der Regeln für das Ausspielen von Karten mit [Schnellzauber] (707)
- Neue Aktion: Eine Rune ausspielen (708)
- Ergänzung der Regeln für das Kopieren um eine genaue Auflistung von zu kopierenden Informationen beim Kopieren von Objekten in der Kettenzone (1024.1c-i)
- Neue Schlüsselformulierung: Seherblick (1029)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Ankunft] (1103)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Herrschermacht] (1116)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Runenmacht] (1124)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Tödlich] (1129]
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Unzerstörbar] (1132)
- Erweiterung der Regeln zu automatischen Fähigkeiten auf älteren Karten um [Ankunft] und „Wenn diese Karte auf das Spielfeld gelegt wird“ (1402)
- Regelung zu „kann nicht zerstört werden“ auf älteren Karten (1405)
- Regelung zur Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone auf älteren Karten (1411)

01.Juni 2018 – Version 3.30
- Ergänzung der Regeln zu „So gewinnt man“ (103.5)
- Ergänzung der Listen für legale Eigenschaften (205.7)
- Ergänzung der Zone: Schatzkammer um „angehängte Karten“ (311.1)
- Ausgliederung von „Eine Karte mit [Schnellzauber] ausspielen als eigenständige Aktion (707)
- Ergänzung der Regeln für das Aktivieren von Aktivierten Fähigkeiten um Regeln für Aktivierte Fähigkeiten von Karten in verdeckten Zonen (904.2a)
- Ergänzung der Willenfähigkeiten um das Erzeugen von Zeit-Willen (907.6b)
- Neue Schlüsselformulierung „Abbrechen/Neubeginn (eines Spiels)“ (1004)
- Neue Schlüsselformulierung „Anhängen“ (1006)
- Ergänzung der Schlüsselformulierung „Bezahlen (von Willen)“ um Regeln für Zeit-Willen (1014.7)
- Neue Schlüsselformulierung „Überspringen“ (1030)
- Verdeutlichung der Regeln zur Schlüsselwortfähigkeit [Barriere] (1105)
- Aktualisierung von [Versiegeltes Machtobjekt] (1130)

02.März 2018 – Version 3.20
- Ergänzung der Listen für legale Eigenschaften (205.7)

- Erklärung der neuen Zone „Archivzone“ (304)
- Ergänzung des Zusammenstellens des Spielmaterials um das Archiv (402.5)
- Ergänzung der Spielvorbereitung um das Archiv (403.4)
- Umstrukturierung der Schritte Erstschlag-Schadensverteilung und Normale Schadensverteilung (805 und 806)
- Neue Schlüsselformulierung „Aus dem Kampf entfernen“ (1007)
- Ergänzung der Regel für Kopieren (1022)
- Neue Schlüsselformulierung „Transformieren“ (1027)
- Ergänzung der Regeln zum Zufügen von Schaden um Regeln zum Entfernen von Schaden (1034)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit [Alles oder Nichts] (1102)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit [Lebenstransfer] (1116)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit [Legende] (1117)
- Aktualisierung von [Versiegeltes Machtobjekt] (1130)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit [Zauberbuch] (1133)
- Ergänzung der Regelungen zu doppelseitigen Karten um Regeln für Kehrseite-Karten (1203)

01.Dezember 2017 – Version 3.10
- Klarstellung der Funktionsweise bestimmter Kartentexte in Kombination mit der automatischen Fähigkeit von „Oberherrin der sieben Reiche, Valentina“ (202.4)
- Erläuterung zur Berechnung von generischen Kosten mit mehr als einem X (203.5b-i)
- Ergänzung der Listen für legale Eigenschaften (205.7)
- Klarstellung des Begriffes „Spielobjekt“ (311.6)
- Klarstellung der Regelung zu Ersatzeffekten bei Schaden, um eine neue Art von Ersatzeffekt mit zu berücksichtigen (910.3a)
- Aktualisierung von [Versiegeltes Machtobjekt] (1127)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit [Wappen] (1129)
- Änderung der Funktionsweise von Regelprüfungen, von parallel zu sequentiell (1201)
- Einführung einer neuen Regelprüfung für Zählmarken (1203)

01.September 2017 – Version 3.01
- Ergänzung der Listen für legale Eigenschaften (205.7)
- Änderung der Abfolge innerhalb der Spielvorbereitung, so dass der Herrscher jetzt vor der Ermittlung des Startspielers präsentiert wird (403.3)
- Einfügen weiterer Beispiele
- Definition von „Beschädigt“ (1002)
- Ergänzung der Regeln für [Energieschub] um Willenmünzen mit mehreren Willensymbolen (1107.2b)

25.August 2017 – Version 3.00
- Ersetzen aller Verweise auf „Spielfeldseite“ durch „Spielfeld“
- Einführung der erweiterten Kartentypen „Normaler“ und „Basis-„ für Zaubersteine bzw. Herrscher und Vollstrecker. (201.3b)
- Ergänzung der Listen für legale Eigenschaften (205.7)
- Abschaffen des Begriffs „Spielbereich“; jegliche Verweise darauf wurden geändert zu „Spielfeld und Herrscherzone“.
- Einführung der neuen Zone „Schatzkammer“ (310)
- Einführung des Begriffs „Spielobjekt“, definiert als „Karte auf dem Spielfeld“ (311.6)
- Änderung bei der Ermittlung des Startspielers (403.3)
- Erweiterung der Schritte zum Ausspielen und Aktivieren durch einen Schritt, in dem bestimmt wird, welche Seite einer Karte mit [Wandlung] ausgespielt werden soll (903.2b)
- Verlegung des Schrittes zum Ausspielen und Aktivieren, in dem bestimmt wird, ob eine Karte erweckt wird oder nicht, vor das Hinzufügen zur Kettenzone (903.2c)
- Ausführliche Erläuterungen und Beispiele dazu, in welchen Fällen bereits beim Ausspielen und Aktivieren ein Wert für „X“ und/oder „Y“ definiert werden muss (903.2f)
- Ergänzung der Überprüfung der Legalität von Zielen bei der Abwicklung um den Hinweis, dass dort ein für die Zielbedingungen relevanter Wert für „X“ und/oder „Y“ erneut zu bestimmen ist. (903.5 und 903.2f)
- Klarstellung, in welcher Reihenfolge Effekttexte abzuwickeln sind (903.5d)
- Definition von „Erhalten (von Edelsteinen)“ (1012)
- Definition von „Wetterlage“ (1028)
- Neuregelung der Willenmünzen bei [Energieschub]: diese sind jetzt Spielmarken ohne Kartentyp und werden in der Schatzkammer des Spielers aufbewahrt (1107)

- Neue Schlüsselwortfähigkeit „Mobilisieren“ (1117)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit „Versiegeltes Machtobjekt“ (1127)

12. Juni 2017 – Version 2.30
- Klarstellung, dass alle Spieler stets wissen, ob verdeckte Karten den Kartentyp „Zauberstein“ haben oder nicht. (302.2b)
- Einführung einer maximalen Deckgröße von 60 Karten (402.3)
- Klarstellung, wann genau bestimmt wird, ob eine [Erweckung]-Fähigkeit erweckt wird oder nicht (903.2c)
- Definition, wie Fähigkeiten von Vollstreckern funktionieren, bei denen im Kartentext ein variabler Wert X vorkommt, der jedoch nur auf der Herrscherseite definiert wird (903.2e-ii)
- Klarstellung, welche Karten bei spezifischen Zielvoraussetzungen gewählt werden können (903.2f-ii).
- Definition neuer Schritte in der Anwendung von mehreren andauernden Effekten, notwendig durch bestimmte [Siegel]-Fähigkeiten (908.1b und 908.1f).
- Neue Schlüsselformulierung „Entfesseln“ (1011)
- Unterscheidung in Schlüsselworte und Schlüsselwortfähigkeiten (1101)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit [Siegel] (1121)

03. März 2017 – Version 2.20
- Klarstellung, dass ein Zaubersteintyp grundsätzlich unabhängig vom Kartentyp „Zauberstein“ ist (201.4)
- Legale Eigenschaften um solche aus „Rückkehr des Drachenkaisers“ ergänzt (205.7)
- Klarstellung, was bei der Abwicklung eines Urteils geschieht (702.4)
- Klarstellung, dass ein Zauberstein nur herbeigerufen werden kann, falls in dem Spielzug weder Zauberstein herbeigerufen noch Urteil gesprochen wurde (709.1)
- Überarbeitung der Regeln für das Ausspielen und Aktivieren (Behalten bestimmter andauernder Effekte beim Übergang in die Kettenzone, Definition von X beim Ersetzen der Kosten durch einen festen Wert, Festlegen des Zeitpunkts von Zuordnung bestimmter Effekte mit unterschiedlicher Art und Umfang auf einzelne Ziele: 903.2b, 903.2d, 903.2f, 903.2g)
- Klarstellung, wie der Zeitstempel von andauernden Effekten von Zusätzen mit [Ausstatten] ermittelt werden (908.3b)
- Klarstellung, wie bestimmte Effekte zu behandeln sind, die eine Karte zu einem „<Eigenschaft>-<Kartentyp> werden“ lassen (1012.2)
- Klarstellung, dass zum Bezahlen bestimmter Kosten nur erholte Karten erschöpft werden dürfen und keine erschöpften Karten (1013.3)
- Definition von „Extra-Spielzug“ (1014)
- Definition von „Heilen“ (1015)
- Wiedereinführung von „astraler Herrscher“ bzw. „Herrscher mit astralem Zustand“ (1026.1a)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit [Resonanz] (1117)
- Definition von und Regelungen zu „übergroßen Herrscherkarten“ (1304)
- Überarbeitung der Regeln für Karten mit [Ausgelöst] bzw. [Heimlichkeit] (1405)

02. Dezember 2016 – Version 2.10
- Klarstellung, dass Nicht-Zauberstein-Karten, die zu einem Zauberstein werden, nicht automatisch auch Willen erzeugen können, solange das nicht speziell im Kartentext aufgeführt ist (201.4d)
- Klarstellung, wie generische Kosten von X funktionieren (203.5b)
- Legale Eigenschaften um solche aus „Verlorenes Vermächtnis“ ergänzt (205.7)
- Überarbeitung der Regeln für Bewegungen zwischen Zonen, mit wichtigen Regeländerungen für die Bewegung von Karten mit aufgedrucktem Kartentyp „Zauberstein“ (314)
- Klarstellung, wann genau die Auslösebedingung „Sprechen eines Urteils“ erfüllt ist (702.4a)
- Änderung der Reihenfolge der Schritte beim Ausspielen einer Karte bzw. Aktivieren einer Fähigkeit: ab sofort werden Optionen gewählt, bevor Werte für X und/oder Y bestimmt werden (903.2c und 903.2d)
- Klarstellung, dass eine Karte oder Fähigkeit in der Kettenzone niemals sich selbst als Ziel bestimmen darf. (903.2e-i)
- Definition, wofür „X00“ im Kartentext steht (903.6c)
- Klarstellung, wie das Ausspielen von Karten funktioniert, „ohne ihre Kosten zu bezahlen“, wenn es sich dabei um automatische Objekte (also z. B. Spruchkarten mit [ ]) handelt. (905.2a)
- Klarstellung, wie Karten zu behandeln sind, die mit Zählmarken aus verschiedenen Quellen auf das Spielfeld zu legen sind (1017.5)
- Klarstellung, wie automatische Objekte ausgelöst werden, wenn mehreren Zielen gleichzeitig Schaden zugefügt wird (1026.5)
- Definition von [Urteil] als Schlüsselwortfähigkeit (1122. [Urteil])

- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Vermächtnis] (1123. [Vermächtnis])
- Erweiterung der Regelprüfungen um „Behandlung illegaler Zusätze“ (1205. Behandlung illegaler Zusätze)

01. September 2016 – Version 2.00
- Grundlegende Überarbeitung, Umstrukturierung und Aktualisierung auf die mit dem Lapis-Zyklus neu geltenden Spielregeln

15. Juli 2016 – Version 1.20
- Definition von Erhöhen und Verringern von Werten (1.3. Die goldenen Regeln des Spiels)
- Definition von „Erklärtext“ (2.4. Kartentext)
- Ergänzung legaler Eigenschaften (2.5. Eigenschaften)
- Erklärung der Handhabung von negativen ATK-Werten (2.6. Attackewert (ATK))
- Definition von Zählen von Karten mit spezifischen Informationen (3.9 Zone: Spielfeld)
- Klarstellung zu Effekten, welche die Deckkonstruktion betreffen (4.1. Zusammenstellen des Spielmaterials)
- Verdeutlichen der Aktion „Einen Zauberstein herbeirufen“ (7.8. Einen Zauberstein herbeirufen)
- Verdeutlichung, dass mit ATK 0 oder weniger kein Kampfschaden zugefügt wird (8.4. Erstschlag-Schadensverteilung und 8.5. Normale Schadensverteilung)
- Klarstellung zu „nicht anketten können“ (10.3. Anketten)
- Erklärung zu doppelseitigen Karten mit [Schnellzauber] (12.6. Schnellzauber)
- Neue Schlüsselwortfähigkeit: [Wandlung] (12.8. Wandlung)
- Definition und Regeln zu doppelseitigen Karten (14.2. Doppelseitige Karten)

21. März 2016 – Version 1.11
- Aktualisierung von (7.5. Einen [Zauber: Spruch-Vorbereitet] ausspielen)
- Fehlerkorrekturen

11. März 2016 – Version 1.10
- Aktualisierung von (2.3. Kosten)
- Ergänzung von (2.5. Eigenschaften) um Listen legaler Eigenschaften für Zusätze, Herrscher, Resonatoren und Vollstrecker
- Verdeutlichung der „Muss angreifen“-Regeln (8.2. Angreifer deklarieren)
- Ergänzung der Andauernden Effekte um Zählmarken (9.9. Effekttyp: Andauernde Effekte)
- Definition von Schadensquelle (9.12. Schadensquelle)
- Neue Schlüsselformulierung „Eine Zählmarke legen“ (10.10. Eine Zählmarke legen)
- Neue Schlüsselformulierung „Mischen“ (10.16. Mischen)
- Definition von „erweckt“ (12.1. Erweckung)
- Diverse kleinere Ergänzungen

02. März 2016 – Version 1.01
- Aktualisierung von (6.5 Ausführliches Beispiel für Prioritätssequenzen)
- Aktualisierung von (9.10 Effekttyp: Ersatzeffekte)

01. März 2016 – Version 1.00
- Erste deutsche Version