

REGELBUCH





Ein Spiel von
Tarasca Arts&Games

hergestellt von
Troquel Games



Entwicklung:
Fernando M. Cimadevila
Grafikdesign & Illustration:
Ana Santiso

In dieser Anleitung findest du alles, was du wissen musst, um Mythical Beings zu spielen. Wenn du lieber eine Videoanleitung schaust, besuche doch mythicalbeings.io.



2 Spieler



Ab 8 Jahren



45 Minuten lang



INHALT



DES REGELBUCHS

1. Über das Spiel
2. Kartentypen
3. Beginn des Spiels
4. Spielphasen
5. Zaubersprüche
6. Ende des Spiels

1. Über das Spiel

Willkommen beim Brettspiel Mythical Beings. Du wirst sehen, dass das Erlernen des Spiels sehr einfach ist. Du kannst diese Anleitung lesen, oder auf **mythicalbeings.io** die Videoanleitung anschauen. Mythical Beings ist ein Konfrontationsspiel zwischen zwei Spielern, deren Ziel es ist, die Stärke des Gegners auf 0 Punkte zu reduzieren, wobei beide Spieler mit 20 Punkten starten. Zu Beginn des Spiels wählen die Spieler drei der mythologischen Kreaturenkarten, die ihnen Weisheitspunkte geben, mit denen sie Wissenskarten aus ihrer Hand spielen können. Die anfängliche Weisheit der Kreaturen ist gering, aber keine Sorge, denn man kann sie verbessern. Werfen wir einen Blick auf die Kreaturenkarten.

2. Kartentypen

A. Kreaturenkarten

Es gibt 15 verschiedene Kreaturen, fünf pro Element.

Die aktuelle Weisheit der Kreatur steht immer in der oberen linken Ecke. Sie ändert sich jedes Mal, wenn die Karte in der Aktionsphase gedreht wird.

Name der Kreatur



Element:
Erde,
Wasser
oder Luft.

Fähigkeit:
Gilt
entweder
immer oder
je nach
Bedingung.

Nachdem du nun die Kreaturenkarten kennst, schauen wir uns die Wissenskarten an. Diese Karten bilden den Marktstapel, der beiden Spielern während des Spiels zur Verfügung steht und aus dem sie Karten für ihre Hand ziehen können, um sie auszuspielen. Achte besonders auf die Weisheitskosten der Wissenskarten, denn um sie ausspielen zu können, muss die Kreatur, die sie beschwört, einen gleichen oder höheren Weisheitswert haben.

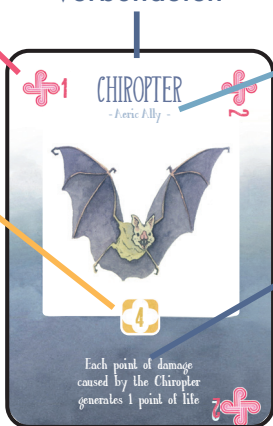
B. Wissenskarten: Verbündete

Es gibt 9 verschiedene Verbündete, 3 pro Element.

Aktion, die in der Wissensphase ausgeführt wird. Immer in der oberen linken Ecke.

Weisheitskosten müssen kleiner oder gleich der Weisheit der Kreatur sein, um Verbündeten zu beschwören.

Name des Verbündeten



Element: Erde, Wasser oder Luft.

Fähigkeit

C. Wissenskarten: Zaubersprüche

Es gibt 6 verschiedene Zaubersprüche, 2 pro Element.

Nur aktiv, solange das Zaubersymbol in der oberen linken Ecke angezeigt wird.

Weisheitskosten müssen kleiner oder gleich der Weisheit der Kreatur sein, die den Zauberspruch spricht.

Name des Zauberspruchs



Element: Erde, Wasser oder Luft.

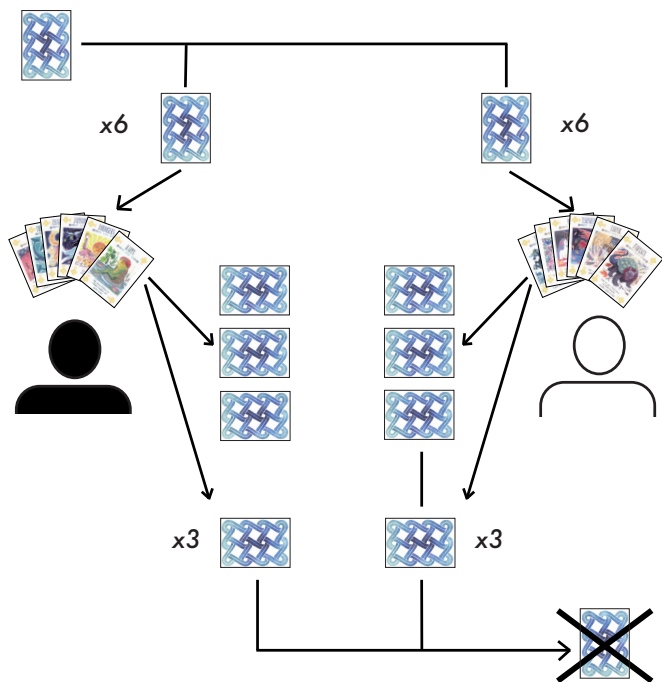
Wirkung

3. Beginn des Spiels

Mische die Kreaturenkarten und die Weisheitskarten getrennt.

- Verteile zufällig 6 Kreaturenkarten an jeden Spieler.
- Jeder Spieler wählt verdeckt 3 Kreaturenkarten und legt sie vor sich auf den Tisch. Er deckt sie erst auf, wenn auch sein Gegner seine Karten gewählt hat. Nimm die restlichen Karten aus dem Spiel.

Stapel



- Erstelle den Markt, indem du die ersten 5 Karten des Wissensstapels aufdeckst.



- Um zu bestimmen, wer das Spiel beginnt, kann man Lose ziehen oder eine andere bevorzugte Methode anwenden. Es ist jedoch ratsam, den Startspieler zwischen den Spielen abzuwechseln.

4. Spielphasen

Es ist Zeit, mit dem Spiel zu beginnen. Eine Runde besteht aus zwei Phasen, bei der sich die Spieler jeweils abwechseln: Wissensphase und Aktionsphase. In der ersten Phase greift das Wissen (d. h. die Verbündeten und die Zaubersprüche) ein, welches in den vorangegangenen Runden gespielt wurde, ohne dass die Spieler Entscheidungen treffen müssen. Da du aber gerade erst mit dem Spiel begonnen hast, haben deine Kreaturen noch kein Wissen eingesetzt, also gehst du in dieser ersten Runde direkt in die Aktionsphase.

- **AKTIONSPHASE**

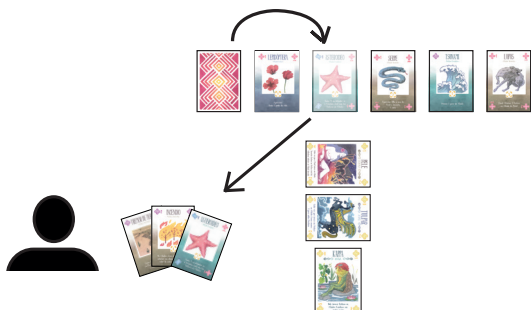
In dieser Phase kannst du 2 der folgenden Aktionen ausführen:

a) **Drehen einer Kreaturenkarte:** Drehe eine deiner Kreaturen um 90° gegen den Uhrzeigersinn. Dadurch wird ihre Weisheit erhöht und du kannst mächtigeres Wissen beschwören.



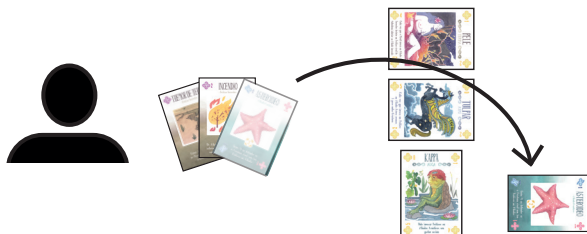
Wenn diese Kreatur sich dreht, hat sie nicht mehr 0, sondern 1 Weisheitspunkt.

b) Ziehe eine Wissenskarte vom Markt. Ziehe eine Wissenskarte. Du kannst maximal 5 Karten auf der Hand haben. Wenn du dieses Maximum zu irgendeinem Zeitpunkt überschreitest, musst du Karten abwerfen, bis du 5 hast. Jedes Mal, wenn du eine Karte aus dem Markt ziehst, ersetzt du sie durch eine neue. Wenn der Markt erschöpft ist, mischst du die abgeworfenen Wissenskarten und baust den Stapel neu auf.



c) Spiele eine Wissenskarte aus. Du kannst einen Verbündeten oder einen Zauberspruch beschwören, indem du die Karte aus deiner Hand auf den Tisch legst. Dazu musst du sie vor eine Kreatur legen, deren aktuelle Weisheitsstufe gleich oder höher ist als die Wissensstufe und

die nicht bereits ein anderes Wissen zugewiesen bekommen hat.



Der Spieler kann dieselbe Aktion zweimal ausführen, aber es können insgesamt nur zwei pro Zug sein. Wenn du beide ausgeführt hast, endet dein Zug und der Zug des Gegners beginnt.

- **WISSENSPHASE**

Sie ist die erste Phase jeder Runde, ausser in der ersten Runde eines jeden Spiels. In dieser Phase bewirkt das Wissen automatisch die beabsichtigten Effekte, so dass die Spieler keine Entscheidungen treffen können.

a) **Ausführen.** Zuerst werden die Aktionen ausgeführt, die in der oberen linken Ecke der Wissenskarten angegeben sind, sowie die Aktionen, die in den Kartentexten beschrieben sind, falls vorhanden. Diese Aktionen können sein:



Angriff: Addiere die Angriffssumme aller deiner beschworenen Verbündeten. Das ist die Stärke, die du dem Gegner abnimmst. Wenn ein gegnerisches Wissen in Verteidigungsposition ist, musst du so viele Punkte abziehen, wie angegeben.



Verteidigung: Zähle die Verteidigung deiner Verbündeten zusammen und ziehe sie vom Schaden, der dir dein Gegner zugefügt hat, ab (Schaden in Aktionsphase kann nicht verteidigt werden).



Zaubersprüche haben den auf der Karte angegebenen Effekt.

In der Wissensphase des Spielers, der an der Reihe ist, erhält er durch diesen **Zauberspruch 1 Punkt Stärke** und der **Verbündete** lässt den Gegner 1 Stärke verlieren.



b) Drehen. Danach müssen Wissenskarten um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden. Befindet sich nach dem Drehen der Wissenskarte keine Aktion in ihrer oberen linken Ecke oder hat sie bereits eine volle 360°-Drehung gemacht, wird sie auf den Ablagestapel gelegt.



5. Zaubersprüche

Sie werden immer aus der Hand gespielt.



FALSCH



RICHTIG

- Sie werden vor die Kreaturenkarten gelegt. Daher kann die maximale Anzahl an Wissenskarten im Spiel nie mehr als 3 betragen.
- Die Weisheitskosten der Wissenskarte, die du vor die Kreatur hinlegst, muss kleiner oder gleich der aktuellen Weisheit der Kreatur sein.



Da die Kreatur Weisheit 1 hat, kann sie nur den Lepidoptera beschwören.

Die Kreatur ist gedreht und hat bereits 4 Weisheitspunkte. Sie kann also Serpent beschwören, aber noch nicht Galapago.



- Die Fähigkeiten der Wissenskarten werden wie angegeben gespielt. Einige werden je nach Bedingung gespielt; die mit **Erscheinung** werden sofort ausgelöst, wenn sie beschworen werden; und die **Finale** werden beim Verlassen des Tisches aufgelöst.

Wenn der Spieler Serpent in der Wissensphase beschwört, muss er sich sofort die Karten auf der Hand des Gegners ansehen und eine davon abwerfen.



In seiner letzten Wissensphase fügt Galapago zunächst 2 Schadenspunkte zu, und beim Verlassen des Tisches gewährt er dem Spieler in seiner Aktionsphase eine zusätzliche Aktion.

- Eine Karte, die als Ziel eine gegnerische Kreatur hat, bezieht sich auf die gegnerische Kreatur, die sich direkt vor deiner befindet.

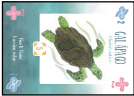
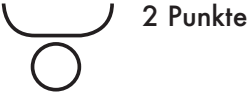


In seiner Wissensphase fügt der Ursus dem Gegner 2 Schadenspunkte zu: 1 durch die Karte angezeigt und 1, weil die gegnerische Kreatur, der Tulpar, keinen Verbündeten hat.

6. Ende des Spiels

Jeder Spieler beginnt mit 20 Stärkepunkten. Der erste Spieler, der die Stärkepunkte des Gegners

auf 0 reduziert, gewinnt das Spiel. Um die Punkte zu zählen, die jeder Spieler während des Spiels verliert oder gewinnt, können Bleistift und Papier verwendet werden. Die Collector's Edition dieses Spiels enthält eine Punktetafel und zwei Holzfiguren zum einfachen Zählen.



1 Punkt

Der Ursus des schwarzen Spielers verursacht in der Wissensphase dem Gegner 3 Schadenspunkte. Da er nur 2 hatte, endet das Spiel mit dem Sieg des schwarzen Spielers.



Mythical Beings

Mythical Beings is a blockchain based card collection game by Tarasca Art & Games. Every card and creature is unique and has an ancient story. You can collect, buy, exchange, play and make money by playing!

Buy cards



Watch video



Jetzt, wo du das Brettspiel gemeistert hast... **STARTE DEINE DIGITALE KARTENSAMMLUNG.** Sammle 50 Kreaturen, genieße ihre Geschichten und lerne etwas über die Kulturen, die sie hervorgebracht haben. Wir wählten 10 mythische Wesen aus jedem Kontinent, aus alten und abgelegenen, modernen und traditionellen Städten ... Die Karten sind digital und du kannst sie mit anderen Sammlern austauschen. Wenn du die gesamte Sammlung komplett hast, kannst du eine ganz besondere Belohnung erhalten.

mythicalbeings.io

Drei Karten geschenkt?

Benutze diesen QR Code, um deine ersten drei zu erhalten.

