

AGE 13+



BLUTHELDEN

1ST ORIGIN

Regelwerk Version 5.0

WILLKOMMEN IN EINER FANTASTISCHEN WELT

Bluthelden® ist ein komplexes Trading Card Game, entwickelt von Spielern für Spieler. In der ersten Edition „Origin“ tauchst du in die sagenumwobene Welt Leros ein. Wähle einen von vier Souveränen, führe deine Charaktere in die Schlacht und nutze taktische Manöver, um Ruhm und Ehre zu erlangen.

Hinweis: Dieses Regelwerk Version 5.0 basiert auf der aktuellen Edition „Origin“.

Korrekturen zu Karten oder Regelerläuterungen findet ihr in Zukunft hier: bluthelden.com/pages/kartenspoiler



Tipps für den Start

Wie bereits erwähnt, ist Bluthelden® ein anspruchsvolles Trading Card Game mit zahlreichen taktischen Elementen und viel Tiefgang.

Es existiert bereits ein umfangreiches Regelwerk. Einsteigern empfehlen wir, sich zunächst mit den Grundfunktionen des Spiels vertraut zu machen.

Spielt die ersten Partien mit Eurer Spielgruppe in offener Form – das bedeutet, jeder darf die Karten des anderen einsehen. Indem Ihr die Züge gemeinsam spielt, lernt Ihr schnell voneinander.

Dieses Regelwerk wurde speziell für die Testdecks entwickelt, die Du und Deine Spielgruppe aktuell in den Händen haltet. Wir haben unzählige Stunden in das Spiel, die Entwicklung, das Regelwerk und die fantastische Welt Leros investiert. Dennoch handelt es sich hierbei noch nicht um die finale Version. Solltest Du Fehler, Unklarheiten oder Verbesserungsvorschläge entdecken, zögere nicht, uns jederzeit über E-Mail oder WhatsApp zu kontaktieren.

Nur gemeinsam mit der Community können wir das Spiel perfektionieren!

Gemeinsam Welten erschaffen

Die Regeln sind noch nicht endgültig festgelegt, da es durchaus Spielsituationen geben kann, die wir bisher nicht bedacht oder vorhergesehen haben.

Auch hier freuen wir uns über Eure Rückmeldungen und Unterstützung. Die erste Edition „Origin“ ist bereits ein komplexes Spiel, das von erfahrenen Spielern konzipiert und getestet wurde.

Solltest Du als Neuling im Bereich Trading Card Games an manchen Stellen des Regelwerks oder während des Spiels auf Herausforderungen stoßen, möchten wir Dir einen wichtigen Rat mitgeben: Bluthelden® soll vor allem Freude und Spaß bereiten. Es lohnt sich nicht, in Streit zu geraten! Klärt offene oder unklare Spielsituationen gemeinsam und einvernehmlich.

Denn das ist es, was Bluthelden® ausmacht – wir wollen fröhliche und lebendige Communities!



KURZE EINLEITUNG FÜR ANFÄNGER

Bluthelden® ist ein rundenbasiertes taktisches Trading Card Game. Die Spieler sind abwechselnd am Zug, wobei jede Runde aus dem Beginn der Runde, der Hauptphase von Spieler 1, Hauptphase von Spieler 2, dem anschließenden Kampf und dem Ende der Runde besteht. In der Kampfphase läuft alles nach der Reihenfolge der Initiative der Charaktere in den jeweiligen Kampfzonen ab. Jede Kampfzone wird für sich betrachtet und der Reihe nach gespielt.

Die gemeinsamen Phasen, der Fokus auf die Handlungsreihenfolge (Initiative) der Charaktere und die Interaktionen der Karten auf dem Spielfeld machen das besondere taktische Element von Bluthelden® aus. Konzentriert Euch zunächst auf den Grundaufbau des Spiels und die Basisregeln. Lasst komplexe Funktionen von Charakteren und Zaubern gern erstmal weg. Sobald Ihr sicherer werdet, könnt Ihr die Funktionen und Fähigkeiten der Karten erweitern – bis Ihr zu absoluten, sagenumwobenen Bluthelden aufsteigt!

Und jetzt: Viel Spaß!

© 2024 Zauberhand



Dein erstes eigenes Deck? -
Sicher mit Zauberhand!

Deckboxen für alle Deckgrößen
findest du auf [Zauberhand.shop](https://zauberhand.shop)

QR-Code einscannen und 10% Rabatt
auf Deine erste Bestellung genießen!



2	EINLEITUNG
6	SPIELVORBEREITUNG & SPIELPHASEN
8	SPIELFELD & ZONEN
10	DIE KARTEN
11	KARTENTYPEN & FÄHIGKEITEN
13	AUSSPIELEN VON KARTEN
14	REAKTIONSKETTE
21	FÄHIGKEITEN & EIGENSCHAFTEN CHARAKTER & KARTEN
24	DER KAMPF
25	DAS ENDE DES SPIELS
26	NOCH FRAGEN?
27	IMPRESSUM
28	RULEBOOK CREDITS



DIE SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt für sein Deck 1 Herrscher (Sovereign) und eine Rune. Die Karten starten zu Beginn des Spiels bereits am jeweiligen Platz auf dem Spielfeld (Herrscher im Sovereign Slot, Rune im Rune Slot). Alle Karten des Pool-Stapels werden an die entsprechende Stelle gelegt. Gleiches gilt für die Karten des Spell-Stapels. Die Karten im Pool müssen das Pool Icon enthalten und sie dürfen nur Karten der Farbe des ausgewählten Herrschers und Equilibra Karten (graue Karten) sein. Vor dem Spielbeginn, darf die Spieler jeweils den Pool des anderen Spielers durchsuchen und auf seine Richtigkeit überprüfen. Diese Ausgangssituation ist auf Seite 9 dargestellt.

Spielbeginn: Beide Spieler ziehen 6 Karten vom Spell-Deck. Beide Spieler dürfen nun entscheiden, ob sie mit den Karten zufrieden sind – oder einen „Mulligan“ verwenden wollen.

Mulligan

Beim Mulligan darf ein Spieler beliebig viele Karten von seiner Hand zur Seite legen und die gleiche Anzahl vom Spell-Deck nachziehen. Danach werden die zur Seite gelegten Karten wieder in das Spell-Deck gemischt. Ein Mulligan darf nur zu Beginn des Spieles einmalig je Spieler durchgeführt werden. Nachdem die Starthände final gezogen wurden, zieht jeder Spieler eine Karte vom Spell-Deck nach. Beide Spieler haben somit nun 7 Karten zu Beginn des Spiels.

Nun wird per Zufall (Würfelwurf, Münzwurf etc.) der Startspieler bestimmt. Der Gewinner des Zufallswurfes darf entscheiden, ob er die Initiative haben möchte und damit in Hauptphase 1 der aktive Spieler ist, oder aber erst in Hauptphase 2 aktiv werden will. Die Runde beginnt nun mit der Hauptphase 1 des Spielers mit der Initiative.

Weitere Ziehregeln

- Zu Beginn jeder neuen Runde muss mindestens eine Karte gezogen werden.
- Spieler mit zwei oder weniger Handkarten dürfen 2 Karten nachziehen.
- Bei vier oder mehr Handkarten darf nur eine Karte gezogen werden.

Karten können aus dem „Spells“- oder „Pool“-Stapel gezogen werden.

SPIELPHASEN

Eine Runde in Bluthelden[®] ist in insgesamt 5 Phasen unterteilt, welche wiederum einzelne Schritte durchlaufen:

1. Beginn der Runde
2. Hauptphase 1 (Spieler mit Initiative)
3. Hauptphase 2 (Spieler ohne Initiative)
4. Kampfphase
5. Ende der Runde

Beginn der Runde

Der Beginn der Runde erfolgt, indem zunächst alle Karten wieder bereit gemacht werden, welche zuvor geturned waren und eine Karte gezogen wird. Dies erfolgt für beide Spieler gleichzeitig. Anschließend wird überprüft, welcher Charakter die höchste Initiative auf dem Spielfeld hat.

Der Spieler, der diesen Charakter kontrolliert, wird zum Spieler mit Initiative für die Runde. Sollte Gleichstand bestehen, bleibt der Spieler, welcher in der Runde zuvor die Initiative hatte, weiterhin der Spieler mit Initiative.

Schritte in dieser Phase:

1. Unturn und Beginn der Runde Effekte
2. Karten ziehen
3. Initiative Check

In der gesamten Phase dürfen keine Karten aus der Hand oder Fähigkeiten gespielt werden (kein Spieler erhält Priorität). Sofern Effekte zu Beginn der Runde ausgelöst werden, sind nur diese abzuarbeiten.

Hauptphase 1

Der Spieler mit Initiative ist der aktive Spieler in der Hauptphase 1. Er darf jeden Kartentyp von der Hand ausspielen sowie Fähigkeiten und Aktionen (z.B. Bewegen eines Charakters via „Move“) durchführen, sofern er die Kosten bezahlen kann. Der Spieler ohne Initiative ist in dieser Phase der nicht aktive Spieler. Er darf keine Handkarten ausspielen, allerdings Fähigkeiten von seinen im Spiel befindlichen Karten nutzen

Hauptphase 2

Der Spieler ohne Initiative ist der aktive Spieler in der Hauptphase 2. Er darf jeden Kartentyp von der Hand ausspielen sowie Fähigkeiten und Aktionen (z.B. Bewegen eines Charakters via „Move“) durchführen, sofern er die Kosten bezahlen kann. Der Spieler mit Initiative ist in dieser Phase der nicht aktive Spieler. Er darf keine Handkarten ausspielen, allerdings Fähigkeiten von seinen im Spiel befindlichen Karten nutzen.

Kampfphase

Nach der Hauptphase 2 folgt die Kampfphase. Sie wird eingeleitet durch die Überprüfung, welcher Charakter in der War Zone die höchste Initiative hat (Charaktere mit der Fähigkeit zum Fernkampfangriff „Ranged Combat“ in der Backrow werden hierbei mit gewertet). Der Spieler mit dem Charakter mit der höchsten Initiative wird nun zum aktiven Spieler und darf als erstes Kampfhandlungen (siehe Abschnitt „Kampf“) bestimmen und Fähigkeiten aktivieren. Es dürfen keine Handkarten in der Kampfphase ausgespielt werden. Die Initiative wird nun innerhalb der WarZone in einer Lane absteigend durchgegangen, bis alle Charaktere abgearbeitet wurden. Danach erfolgt der nächste Durchgang für die nächste Lane, beginnend dort mit der höchsten Initiative absteigend für jeden Charakter. Schließlich erfolgt der letzte Durchgang für die verbliebene Lane. Nach der Kampfphase wird zum Ende der Runde gewechselt

Ende der Runde

Am Ende der Runde erhält der Spieler der zu Beginn der Runde die Initiative hatte, die Priorität, um als erstes Fähigkeiten zu nutzen und Trainings sowie Spell-Karten von der Hand zu spielen.

Möchte er nichts tun, geht die Priorität an den Spieler ohne Initiative und er darf seine Handlungen durchführen. Genauer wird dies im Abschnitt „Timing- Regeln“ erläutert. Andere Handkarten dürfen von beiden Spielern in dieser Phase nicht ausgespielt werden.

Möchte oder kann kein Spieler mehr Aktionen durchführen, folgt:

1. Abwerfen von Handkarten auf die maximal erlaubte Anzahl am Ende der Runde von 8 (d.h. bei 9 Karten wird eine abgeworfen, bei 10 zwei usw.)
2. Unverbrauchte ASP vergehen und stehen nicht mehr zur Verfügung
3. Effekte, die bis zum Ende der Runde andauern, enden.

Falls hieraus Effekte neu entstehen, werden diese abgearbeitet und der Schritt 3 wiederholt. **Beispiel:** Ein Charakter hat temporär +2 HP erhalten. Dies hat den Charakter bis Ende der Runde noch im Spiel gehalten. Die temporäre Stärkung endet nun, der Charakter hat gleichviele Schadensmarken wie seine ursprünglichen HP und geht daher in den Friedhof.

Danach endet die Runde und die neue Runde Startet wieder mit dem Beginn der Runde.

SPIELFELD & ZONEN

Das Spielfeld von Bluthelden[®] ist in zwei größere Zonen in die Charaktere gespielt werden dürfen und vertikal in drei Linien, welche wir als Lanes bezeichnen, unterteilt. Zusätzlich gibt es Bereiche für nicht Charakterkarten, sowie dem Pool, Spell-Deck, Ablagestapel (Friedhof) und der Banished Zone. Im Folgenden werden die einzelnen Bereiche näher beschrieben.

Lanes

Insgesamt sind drei Lanes in Bluthelden[®] vorhanden. Diese ziehen sich von der Safety Zone über die War Zone bis in die Safety Zone des Gegners. Sie sind auf dem Spielfeld optisch durch eine erkennbare vertikale Linie voneinander getrennt (siehe Seite 9).

Fähigkeiten und Zaubersprüche beziehen sich oft darauf, dass sie nur Karten in der gleichen Lane beeinflussen können. Die Aufteilung des Spielfeldes trägt zur taktischen Tiefe von Bluthelden[®] bei.

WICHTIG: Es dürfen Charaktere nur in Lanes gespielt werden, in der auch das Ressourcenfeld von einer eigenen Ressource besetzt ist. Das Platzieren einer Ressource eröffnet die Lane für Charaktere.

War Zone

Je Lane gibt es eine War Zone. Alle drei War Zones bilden die Combat Zone. Es können maximal 2 Charaktere auf der eigenen Seite der War Zone liegen. Kampfhandlungen können nur jeweils in den War Zones der gleichen Lane erfolgen.

Safety Zone

Die Safety Zone weist je Lane einen Platz für eine Ressource, sowie 3 Plätze angrenzend an die Ressource für Charaktere auf. Charaktere in der Safety Zone können keine Kampfhandlungen durchführen.

Die zwei Bereiche angrenzend zur War Zone werden auch als „Back Row“ bezeichnet. Charaktere mit Ranged Combat können von hier aus ihren Fernkampfangriff durchführen.

Permanent Slot

Für bleibende Karten, die keine Charaktere sind oder an diese angelegt werden, ist der Bereich unterhalb der Safety Zone vorgesehen

Banished Zone:

Oberhalb des Pool-Decks werden Karten platziert, die aus dem Spiel durch „Banish“-Effekte entfernt wurden.

Friedhof:

Hier werden alle Karten abgelegt, die zerstört wurden oder keine bleibenden Karten sind und abgearbeitet wurden.

Hinweis: Token verbleiben nicht im Friedhof, sondern werden aus dem Spielgenommen.

Rune-Slot: Hier ist der Platz für die gewählte Rune

Sovereign-Slot: Hier wird der Herrscher zu Beginn des Spiels platziert

Advisor-Slot: Ein Charakter mit der Spezies „Advisor“ wird hier platziert.

Pool-Slot: Zone für das Pool-Deck, oberhalb des Spell-Slots

Spell-Slot: Zone für das Spell-Deck, oberhalb des Friedhofs





FRONT ROW

BACK ROW

SAFETY ZONE

BANISHED SLOT

RESOURCE

RESOURCE

RESOURCE

PERMANENTS

ADVISOR

PERMANENTS

GRAVEYARD

ORIGIN

BARBARAS ULFARZAN, PRINCE OF NACHTHEIM
Black Sovereign

BANNER OF DARKNESS
Mythic Artifact

Level 20 Boss - Whom a mortal challenge you control lose, you are 20 Skeleton Tokens.
 ☞ Pay 1 LP can 4x LP.
 ☞ Pay 4 LP Search your Graveyard for an Unused Character and place it on target Slot.
 ☞ Pay 1 LP send for two Characters you control. Destroy target Character. You can use this ability only once per round.

F 10 OBI-EN ©Blutheider Art:Anthony Gallo

N BK-D-08 OBI-EN ©Blutheider Art:Anna Leonova



DIE KARTEN

Pool

Diese Karte kann Teil des Pool-Decks sein.
Wenn sie im Pool gespielt wird, muss sie die Farbe deines Herrschers haben oder eine Equilibra Karte mit dem Pool Symbol sein

ASP / Mehrkosten

Zeigen an wie viele ASP du bezahlen musst um die Karte zu wirken.
Spielst du die Karte unter einem anderen Herrscher (andere Farbe), sind dies die Zusatzkosten.

Resistenz

Dieser Wert beschreibt die Höhe der Resistenz des Charakters. Gegen Zaubersprüche mit einem niedrigeren Magiewert ist der Charakter immun.

Initiative

Bestimmt, wann ein Charakter in der Kampfphase handelt. Bei einer Initiative von 0 kann der Charakter keine Kampfaktionen oder Bewegungen durchführen.

Magiewert

Gibt die Stärke eines Zauberspruchs oder eine Fähigkeit an.
Der Magiewert muss gleich oder höher sein, als die Resistenz eines Charakters, falls ein Charakter angezielt wird. Ist kein Magiewert angegeben, muss die Resistenz nicht berücksichtigt werden.

Charakter Karte



Binding

Ermöglicht das Binden von Karten an Ressourcen, in der Regel, um Astralpunkte zu generieren.

Rise

Einige Charaktere können aufsteigen und erhalten neue Fähigkeiten.

Level

Hier wird die Heldenstufe des Charakters angezeigt.

Power/Health Points (Stärke/Lebenspunkte)

Zeigen an, wie viel Schaden ein Charakter verursacht und wie viel Schaden er einstecken kann.

Seltenheit

Die Seltenheit einer Karte gibt an, wie viele Kopien in einem Deck zulässig sind (siehe Abschnitt „Deckbau“). Es gibt insgesamt vier Seltenheitsgrade bei Bluthelden®.

KARTENTYPEN & FÄHIGKEITEN

Alle Karten in Bluthelden® werden "Spells" genannt. Es gibt dabei verschiedene Kartentypen, die in der ersten Edition "Origin" eingeführt werden, darunter: **Artefakte, Charaktere, Trainings, Rituale, Wunder, Zaubersprüche, Herrscher, Rune, Berater und Ressource.**

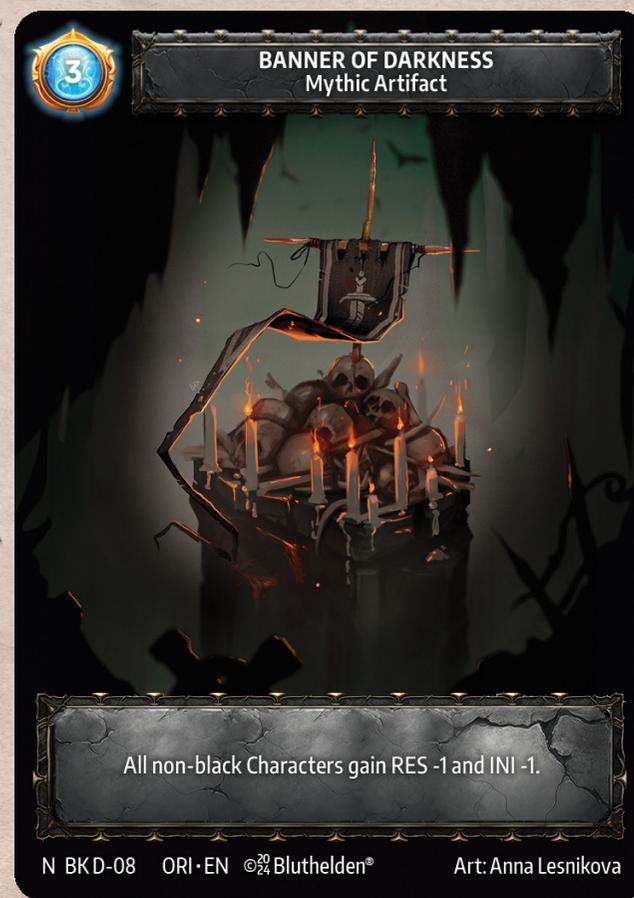
Die Kartentypen bestimmen darüber, wann sie regulär aus der Hand gespielt werden dürfen:

Eigene Hauptphase: alle Kartentypen || **Gegnerische Hauptphase:** keine || **In der Kampfphase:** keine || **Am Ende der Runde:** Trainings und Zaubersprüche

Known 4 cards, Known, **K**



Noted 3 cards, Noted, **N**



Zu viele Decks ? Kein Problem !

Sichere Dir die perfekte Deckbox!
Von Spielern für Spieler wie Dich entwickelt.
Die einzige Deckbox, für 110 Cards in Double-Sleeves und mit
magnetischen Commander-Sleeves.



Hole Dir jetzt Deine Deckbox auf
zauberhand.shop

© 2024 Zauberhand

Legendary 2 cards, Legendary, **L**

XALGIRIS TOWER
Epic Resource

At the beginning of your turn, roll a D6:
On a 1-3: Xalgiris Tower deals 1 DMG to all Characters you control in its Lane.
On a 4-6: All Characters you control in its Lane may move to the Combat Zone, without turning and using an action. They gain Bloodrush 3. (They gain POW/HP +3/+3 until the end of this round. Banish them at the end of this round)
☉: Gain 1 ASP.

L BKD-60 ORI · EN © Bluthelden® Art: James Binks

Fabulous 1 card, Fabulous, **F**

THE LIE
Spell

As an additional cost to summon The Lie, sacrifice a Character you control.
Take control of target Character an opponent controls. Place it to target War Zone you control.

F BKD-38 ORI · EN © Bluthelden® Art: Anna Lesnikova



AUSSPIELEN VON KARTEN

Erhalten von Astralpunkten

Um Karten aus der Hand zu spielen, müssen ihre Kosten bezahlt werden. Diese bilden sich aus den Grundkosten (oben Links auf der Karte) und eventuell hinzukommende Zusatzkosten. In jedem Fall werden dafür Astralpunkte benötigt, welche aus verschiedenen Quellen stammen können. In der Regel sind dies:

1. Herrscher Fähigkeit
2. Ressourcen
3. Charaktere mit Binding
4. Artefakte

Das Erzeugen von Astralpunkten folgt den normalen Regeln zur Aktivierung von Fähigkeiten. Einmal erzeugte ASP verbleiben bis zum Ende der Runde und können genutzt werden. Werden sie nicht verwendet, verfallen die ASP am Ende der Runde. Eine Handkarte auszuspielen, durchläuft folgende Schritte:

1. Kostenermitteln
2. Kosten bezahlen (inkl. aller Zusatzkosten)
3. Ziel-Slot bestimmen (falls bleibende Karte)
4. Ziele bestimmen (falls Ziele verlangt)
5. Karte geht auf die Reaktionskette auf die oberste Position

Wird die Karte verrechnet, tritt der entsprechende Effekt ein – eine bleibende Karte kommt auf das Spielfeld, ein Zauberspruch geht danach in den Friedhof.

DIE REAKTIONSKETTE

Bei Bluthelden[®], werden alle Spielhandlungen in einer Reaktionskette abgearbeitet. Grundsätzlich gilt dabei: auf jede Aktion kann auch reagiert werden. Es darf immer der Spieler mit Priorität der Reaktionskette etwas hinzufügen, beispielsweise eine Karte ausspielen oder eine Fähigkeit aktivieren. Nachdem die zugehörigen Kosten bezahlt wurden, geht die Karte oder Fähigkeit an oberste Position auf die Reaktionskette. Möchte der Spieler, der aktuell die Priorität hält, dass die Fähigkeit oder die Karte nun verrechnet wird, muss er seine Priorität an den Gegenspieler abgeben.

Dieser darf nun selbst der Reaktionskette etwas hinzufügen. Möchte er dies nicht, wird die zuletzt hinzugefügte (oberste) Fähigkeit oder Karte verrechnet (Last in, First Out Prinzip). Ist die Reaktionskette leer und beide Spieler passen nacheinander, wird in die nächste Phase gewechselt.

Zu Übersicht:

- Jede Spielhandlung wird auf die Reaktionskette gelegt.
- Aktiver Spieler muss Priorität an nicht-aktiven Spieler abgeben, um zu verrechnen.
- Nicht-aktiver Spieler darf Spielhandlungen hinzufügen.
- Passen beide Spieler nacheinander, wird oberste Handlung verrechnet.
- Danach erhält der aktive Spieler wieder Priorität.
- Passen beide bei leerer Reaktionskette, erfolgt Phasenwechsel.



KARTENTYPEN

DER HERRSCHER//THE SOVEREIGN

Herrscher sind für Blutheldendecks der zentrale Ausgangspunkt. Die Farbe des Herrschers bestimmt welche Karten im Pool gespielt werden dürfen (nur farbgleiche Karten zum Herrscher) und welche Zusatzkosten bei fremdfarbigen Spells erforderlich sind. Zudem haben sie einzigartige Fähigkeiten.

Herrscher zählen nicht als Charakter, daher haben sie keine Initiative, Resistenz, Power und HP. Stattdessen haben sie Lebenspunkte, welche oben Links auf der Karte angezeigt werden. Sinken die Lebenspunkte des eigenen Herrschers auf 0, ist das Spiel vorbei und dein Gegner gewinnt das Spiel.

Du startest das Spiel immer mit deinem gewählten Herrscher im Sovereign-Slot.

Es darf nur 1 Herrscher im Deck gespielt werden.



Sovereign-Karte
„Kaelal Shamal, Shaman King“



Rune-Karte „Sovereign's Rune“

Eigenschaften der verschiedenen Herrscher

LORD OF THE DEAD – Der schwarze Herrscher

Immer wenn eine nicht-token Charakter den Du kontrollierst stirbt, erzeuge einen 2/2 Skeleton Token

FORCE OF NATURE-Der grüne Herrscher

Normalerweise dürfen maximal zwei Charaktere in eine Kampfzone geschickt werden. Mit der Kraft der Natur sind bis zu drei Charaktere in einer Kampfzone erlaubt. Das Spielfeld bietet optisch Platz für zwei Karten pro Kampfzone. Werden die Karten jedoch direkt nebeneinander platziert, passen genau drei Karten.

CONTROL – Der orangene Herrscher

Der orangefarbene Herrscher und sein Volk sind zahlenmäßig unterlegen, doch sie beherrschen die Magie der Schatten und Geister. Sie können in die Gedanken ihrer Gegner eindringen, diese kontrollieren oder durch das Beschwören von Geistern und Shadow Tokens Ängste hervorrufen. Diese Ängste beeinflussen die Fähigkeiten der angezielten Karten negativ.

HEILUNG UND ANTIMAGIE – Der weiße Herrscher

Der weiße Herrscher und seine Vorfahren herrschen seit Jahrhunderten über die Menschen im Süden. Schon immer mussten sie sich gegen Blutmagier, Dämonenpaktierer und andere grausame Kreaturen verteidigen. Der weiße Herrscher und sein Volk beherrschen die Kunst der Heilung, und die Leibgarde des Königs zählt zu den ehrenhaftesten Kriegern in Leros.

Icon for POOL

Rune

Du beginnst das Spiel mit der von dir für das Deck ausgewählten Rune. Es ist nur eine Rune im Deck erlaubt. Die Rune wird zu Spielbeginn in den Rune-Slot gelegt. Die Rune zählt als Ressource und ihre Fähigkeiten können jederzeit eingesetzt werden. Wenn die Fähigkeit der Rune aktiviert wird, um

Ressourcen-Karten aus dem Pool zu holen, zählt dies auch zur Ausspielbegrenzung von Ressourcen (maximal 1 Ressource je Runde darf auf das Spielfeld gespielt werden).

RESSOURCEN

Ressourcen haben in der Regel eine Astralpunkt (ASP) erzeugende Fähigkeit.

Sie können im Pool gespielt werden. Sie werden im Ressourcen-Slot in einer Safety Zone platziert. In ein leeres Ressourcenfeld dürfen nur Ressourcen der Stufe 1 gespielt werden.

Da Ressourcen keine ASP Kosten aufweisen, können sie kostenlos aus der Hand gespielt werden.

Allerdings darf je Spieler maximal eine Ressource pro Runde auf das Spielfeld gelangen (unabhängig davon ob aus der Hand oder z.B. per Runenfähigkeit).

Das Platzieren einer Ressource in einem Ressourcen-Slot öffnet zudem die jeweilige Lane für den Spieler der die Ressource kontrolliert, es dürfen durch ihn dann auch Charaktere in der entsprechenden Lane gespielt werden.

Ressourcen der Stufe 2 benötigen eine Stufe 1 Ressource, auf die sie platziert werden.

Die ursprüngliche Stufe 1 Ressource wird dann in die Bann Zone (Banished Zone) gelegt.

Erst wenn eine Stufe 2 Ressource im Spiel liegt, dürfen auch Charaktere der Stufe 2 durch den Spieler, der die Ressource kontrolliert, ins Spiel gebracht werden (dann aber unabhängig von der Lane).

Die Fähigkeiten der Ressourcen können jederzeit genutzt werden, sofern die zugehörigen Kosten bezahlt werden..

Resource card : Binding



Icon for LEVEL

Icon for BINDING

Advisor Position // Berater (bleibende Karte)

Eine Advisor ist eine besondere Form des Charakters. Es darf nur ein Advisor je Spieler auf dem Spielfeld liegen. Der Advisor wird in den Advisor-Slot platziert. Er besitzt weder Initiative noch Power/HP. Allerdings weist er einen Resistenzwert auf. Manche Advisor können im Pool gespielt werden.

Artefakt (bleibende Karte)

Artefakte können für ihre ASP Kosten ausgespielt werden. Sobald sie auf dem Spielfeld sind, können ihre Fähigkeiten eingesetzt werden bzw. Ihre Effekte wirken. In der Regel werden sie in der Zone für bleibende Karten (Permanents) platziert.

Training (bleibende Karte)

Trainings werden in der Regel auf andere bleibende Karten gespielt. Sie entfalten ihre Wirkung bis sie das Spiel verlassen. Trainings, die auf gegnerische Charaktere gespielt werden können, weisen einen Magiewert auf. Nur wenn der Magiewert gleich oder größer als die Resistenz des anvisierten Charakters ist, kann das Training an den Charakter angelegt werden. Ist der Resistenzwert höher, bleibt das Training wirkungslos und geht in den Friedhof. Sind mehrere Charaktere betroffen, so wird jeweils einzeln geprüft, ob eine Wirkung erzeugt wird.

Charakter (bleibende Karte)

Die Helden von Bluthelden® sind Charakterkarten. Sie spielen eine zentrale Rolle über Sieg und Niederlage, da sie die Kampfaktionen durchführen dürfen. Ein Charakter hat einen Namen, Resistenz, Initiative sowie Power/HP Werte. Der Berater ist eine spezielle Form eines Charakters, welcher oben bereits beschrieben wurde. Charaktere müssen auf einen Platz in der War- oder Safety Zone gespielt werden. Grundbedingung dafür ist, dass in der jeweiligen Lane eine Ressource bereits liegt. Charaktere weisen zudem eine Stufe auf. Um den Charakter ausspielen zu dürfen, muss mindestens eine Ressource gleicher oder höherer Stufe auf der eigenen Seite liegen. Ein Stufe 2 Charakter kann also noch nicht ausgespielt werden, wenn nur Stufe 1 Ressourcen im Spiel sind. Unter dem Namen des Charakters sind weitere Spezifikationen, wie seine Spezies (z.B. Human, Undead usw.) aufgeführt. Manche Charaktere haben zudem den Zusatz "Epic". Diese Karte darf je Spieler nur einmal in einer in einer Lane liegen. Sollte ein Namensgleicher Charakter mit Epic in die gleiche Lane beim gleichen Spieler gelegt werden, muss sich dieser Spieler für eine der beiden entscheiden. Die andere wird geopfert. Die Fähigkeiten und Eigenschaften der Charaktere werden weiter unten detaillierter erklärt.



Epic

Einige bleibende Karten besitzen den Zusatz „Epic“.

Diese Karten dürfen je Spieler nur einmal in einer Lane liegen. Sollte eine zweite gleichnamige Karte mit Epic in die gleiche Lane auf bei einem Spieler ins Spiel kommen, so muss der Spieler der beide Karten kontrolliert entscheiden, welche der beiden Karten im Spiel behalten will. Die andere wird geopfert.

Ritual (bleibende Karte)

Rituale sind bleibende Karten, welche beim Betreten des Spielfeld einen Effekt auslösen und im Spiel verbleiben. Der jeweilige Effekt sowie weitere Eigenschaften sind beim jeweiligen Ritual beschrieben. Sie werden in der Zone für Permanents platziert.

Mythic

Zudem haben einige bleibende Karten den Zusatz „Mythic“.

Eine Karte mit Mythic darf nur einmal je Spieler auf dem Spielfeld liegen.

Sollte eine weitere Karte mit Mythic gleichen Namens ins Spiel kommen, muss der Spieler der die beiden Karten kontrolliert, entscheiden welche Karte er im Spiel behalten wird.

Die andere wird geopfert.

Playmat Permanents-Slots



Artifact-card „Ring Of Might“



Character-card „Baal, The Necromancer“



ZAUBERSPRÜCHE

Miracle-card „Flying Swords“



Sovereign-card
„Sirunian Seehoff, King of Falkenheim“

Zaubersprüche sind Karten, welche unter ihrem Namen “Spell” aufgeführt haben. Diese werden, nachdem sie ihren Effekt verursacht, haben auf den Friedhof gelegt. Ob ein Zauberspruch seine Wirkung auf einen gegnerischen Charakter entfalten kann, hängt vom Magiewert des Zauberspruchs und der Resistenz des Ziels (oder der Ziele) ab. Zaubersprüche dürfen während der eigenen Hauptphase sowie am Ende des Zuges aus der Hand ausgespielt werden.

Magiewert vs. Resistenz

Ist der Magiewert gleich oder größer als die Resistenz, so tritt der Effekt eines Zauberspruchs ein. Auch Artefakte oder andere bleibende Karten können einen Magiewert aufweisen. In diesen Fällen werden ihre Effekte wie Zaubersprüche behandelt – ihr Effekt tritt nur ein, wenn der Magiewert gleich oder größer als die Resistenz des Ziels ist. Wenn kein Magiewert angegeben ist, erfolgt für den Effekt auch kein Abgleich mit der Resistenz des Ziels. Ist kein Resistenzwert vorhanden so tritt der Effekt in jedem Fall ein.

Wunder

Manche Zaubersprüche in Bluthelden ‘Origin’ haben den Zusatz “Miracle”. Dies ist eine spezielle Art von Zaubersprüchen, welche durch die Fähigkeit des weisen Herrschers ausgespielt werden dürfen. Für alle anderen Fälle sind sie wie einfache Zaubersprüche zu behandeln.

Token

Token sind Repräsentationen von durch Effekte im Spiel entstehenden bleibenden Karten, die nicht als Karten im Deck oder Pool zu finden sind. Je nachdem welcher Effekt und welche Art von Token (z.B. ein Charakter-Token) erzeugt wird, sind sie an passender Stelle auf dem Spielfeld zu platzieren. Wird ein Token in den Friedhof gelegt, hört er auf im Spiel zu existieren (geht als auch nicht in die Banished Zone) - er wird einfach zurück zu einem Token Vorrat gelegt

Spell-Karte „Light of Retribution“



Spell-Karte „Exodus“

ÜBERSICHT VON FÄHIGKEITEN UND SCHLÜSSELBEGRIFFEN

Bindung // Binding

Charaktere mit Bindung können an Ressourcen gebunden werden. Dazu werden sie an einen freien Platz in einer SafetyZone mit Ressource gelegt. Die Bindung bleibt solange bestehen, bis der Charakter die Safety Zone verlässt. Solange die Bindung besteht, können Fähigkeiten die eine Bindung erfordern, aktiviert werden (i.d.R. zur Erzeugung von ASP).

Verbannen // Banishing

Mit dieser Fähigkeit kann ein Charakter oder eine andere Karte aus dem Spiel verbannt werden. Solange der Effekt aktiv ist nimmt die verbannte Karte nicht am Spielgeschehen teil – sie wird in die Banshied Zone gelegt.

Angst // Fear

Manche Charaktere können Angst verursachen, wenn sie das Spielfeld betreten. Bei allen von dem Effekt betroffenen Charakteren wird ein W6 gewürfelt, ist das Würfelerggebnis gleich oder höher als die Resistenz, so wird der Charakter geturned und wird zu Beginn der nächsten Runde nicht unturned.

Erster Schaden // First Damage

Normalerweise fügen sich die kämpfenden Charaktere ihren Schaden gleichzeitig zu. Charaktere mit First Damage fügen ihren Schaden jedoch vor den Charakteren ohne First Damage zu.

Flugfähigkeit // Flying

Charaktere mit Flugfähigkeit können nur von anderen fliegenden Charakteren oder Charakteren mit Himmelswache geblockt werden



Himmelswache // Skyguard

Die Fähigkeit erlaubt es fliegende Charaktere zu blocken, selbst wenn der Charakter keine eigene Flugfähigkeit besitzt.

Blutrausch // Blood Rush

Ein Charakter mit Blutrausch erhält eine Bonus auf seine Power und HP (+X/+X). Er muss jedoch am Ende der Runde aus dem Spiel entfernt werden (banished), sollte er zu dem Zeitpunkt noch im Spiel liegen.

Gezielter Stich // Target Strike

Charaktere mit dieser Fähigkeit können anstatt nur den Herrscher auch gezielt Charaktere in der gegnerischen WarZone angreifen. Der Schaden wird nach den normalen Kampfregeln ausgeteilt.

Gift // Poison

Charaktere mit Gift können andere Charaktere vergiften, indem sie ihnen Schaden zufügen (ein Schadenspunkt reicht breits). Der vergiftete Charakter erhält einen Poison Counter und zählt als vergiftet – er erhält zu Beginn jeder Kampfphase ab der nächsten Runde, in der die Vergiftung zugefügt wurde, 1 Schadenspunkt.

Schutzschild // Protective Shield

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann den Schaden, welche ein Charakter in der gleichen War Zone erhalten soll, vollständig auf sich nehmen. Er erleidet alle Auswirkungen die damit einhergehen.

Lähmung // Stun

Der gelähmte Charakter wird geturned und entturned nicht zu Beginn der nächsten Runde.

Versteck // Hideout

Charaktere mit Hideout dürfen in für 2 ASP verdeckt (also mit dem Kartenbild nach unten) in eine gegnerische War Zone gespielt werden. Sie dürfen zu jedem Zeitpunkt durch zahlen der auf dem Kartentext vermerkten Kosten aufdecken – in diesem Fall geht die Karte in einen freien Slot in der gleichen Lane in der eigenen War Zone. Ist kein freier Platz vorhanden, muss der Charakter geopfert werden. Spielt der Gegner einen Charakter auf den mit Hideout belegten Platz, so muss der versteckte Charakter aufgedeckt werden und wird dann geopfert – sofern beim Aufdecken Effekte verursacht werden, werden diese ausgelöst.

Aufstieg // Rise

Charakter mit Rise können in eine höhere Stufe aufsteigen. Dazu sind die bei Rise vermerkten Kosten und Bedingungen zu erfüllen. Dann darf das Spell-Deck nach der in der Rise Fähigkeit vermerkten Charakter Karte durchsucht und der Charakter an gleicher Stelle ins Spiel gebracht werden. Alle auf dem aufsteigenden Charakter befindlichen Counter (Schadenscounter, Zustandscounter usw.) werden auf den herausgesuchten Charakter übertragen. Danach wird ursprüngliche Charakter geopfert. Sollte nach Auslösen der Risefähigkeit der ursprüngliche Charakter nicht mehr im Spiel liegen, so kann dennoch der höherstufige Charakter ins Spiel gebracht werden – es entfällt lediglich der Schritt zur Übertragung aller Marken und das opfern des ursprünglichen Charakters.

Geschwindigkeit // Speed

Charaktere mit Speed werden bei einer Angriffsaktion nicht geturned. Ihnen steht dennoch nur ein Angriff oder Block je Runde zu

Verteidiger // Defender

Der Charakter mit Verteidiger wird bei einer Block-Aktion nicht geturned. Es steht ihm jedoch weiterhin nur ein Block je Runde zu.

Zweihändiger Kampf // Two-handed Combat

Charaktere mit dieser Fähigkeit können zwei Kampffaktionen durchführen. Sie können also zwei Angriffe durchführen. Beide Angriffe erfolgen gleichzeitig nach dem Initiativwert des Charakters. Der Charakter kann auch nur einen Angriff deklarieren und sich die zweite Aktion zum Blocken freihalten. Wenn er nicht aktiv agiert und keinen Angriff durchgeführt hat, kann er auch zwei Mal blocken.

Unblockbar // Unblockable

Ein unblockbarer angreifender Charakter kann nicht durch andere Charaktere geblockt werden.

Harter Schlag // Punch

Sofern ein Charakter mit Punch bei einem Angriff einem anderen Charakter mehr Schaden zufügt, als er gemäß seiner aktuellen HP aushalten kann, wird der überschüssige Schaden dem Herrscher des Verteidigers zugefügt. Jede Schadensmarke mehr als die HP des Verteidigers wird zu einem Schadenspunkt am Herrscher.

Blutmagier // Bloodmage

Sofern ASP aus einer Quelle mit der Fähigkeit Bloodmage erzeugt werden, können diese ASP auch genutzt werden, um einen Blood Trinket Token zu erzeugen, welcher ein Artefakt ist mit:
“Turn, sacrifice this token: Gain 1 ASP”

Heilung // Heal

Heilung entfernt Schadensmarken von Charakteren in der Höhe, wie sie beim Heal angegeben sind. Sind keine Schadensmarken auf dem Charakter, hat die Heilung keine Wirkung.

Barriere // Barrier

Barrieren können in eine Kampfzone gespielt werden, dürfen jedoch nur dann blocken, wenn keine weiteren eigenen Charaktere in der gleichen War Zone liegen. Sie blockieren jedoch keinen Slot für Charaktere in der War Zone.

Weitere Fähigkeiten : bluthelden.com/pages/kartenspoiler

DER KAMPF

In der Kampfphase dürfen Charaktere gemäß ihrer Initiative eine Kampfaktion durchführen. Diese Aktionen können sein:

Angriff Blocken, Fernkampfangriff oder Bewegung (Move).

Die Initiative wird dabei immer je Lane vollständig durchgegangen, bevor Charaktere aus einer anderen Lane Kampfaktionen durchführen dürfen. Dazu werden alle Charaktere betrachtet, deren Initiative > 0 ist und die in einer War Zone sich befinden oder in der Back Row sind und die Fähigkeit Ranged Combat haben. Bei gleichstand bezüglich der höchsten Initiative darf der Charakter des Spielers mit der Initiative für die Runde beginnen.

Nachdem die Initiative ermittelt wurde, wird der Charakter mit der höchsten Initiative zum handelnden Charakter und die Lane in der er sich befindet wird zur aktiven Lane (hier findet das Kampfgeschehen statt, bis alle handelnden Charaktere durch sind).

Der Spieler, der den handelnden Charakter kontrolliert, erhält Priorität. Das bedeutet er darf Fähigkeiten aktivieren, bevor er für den Charakter entscheidet, ob dieser angreift, sich bewegt oder nichts tut. Der Gegner erhält entsprechend der Reaktionskette ebenfalls vor der Entscheidung, welche Aktion durchgeführt werden soll, die Möglichkeit zur Aktivierung von Fähigkeiten. Passen beide Spieler, muss nun für den handelnden Charakter die Kampfaktion bestimmt werden.

In der Regel werden dazu die Charaktere geturned.

Nun erhält der aktive Spieler erneut Priorität - danach der nicht aktive Spieler. Passen beide Spieler muss nun der verteidigende Spieler entscheiden, ob er eine Blockaktion mit einem Charakter in der gleichen War Zone durchführen will. Bevor der Schaden nun zugefügt wird, wird erneut die Priorität an den aktiven Spieler gegeben.

Wichtig: Der Charakter wird für die Kampfaktion Angriff, Blocken und Bewegung geturned. Dadurch sinken Initiative und Resistenz auf 0. Ein geturnter Charakter kann keine Kampfaktionen durchführen. Es steht jedem Charakter nur eine Kampfaktion je Kampfphase zur Verfügung.

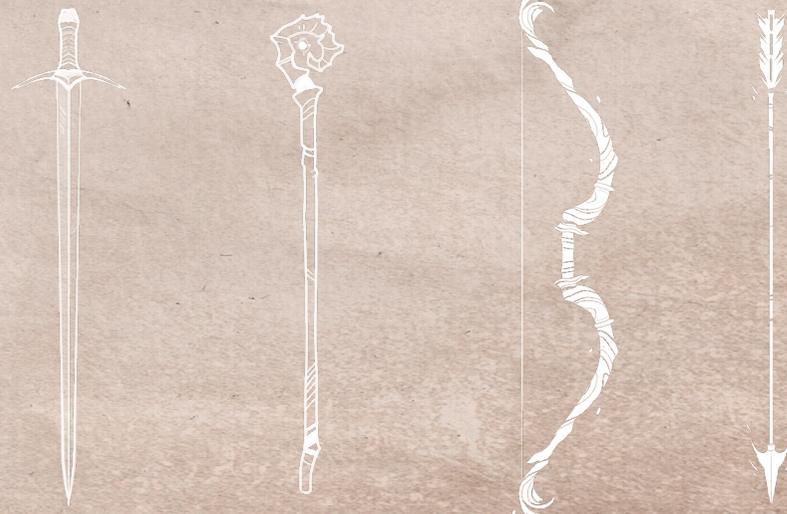
Ein angreifender Charakter attackiert stets den Herrscher des Gegners. Er kann jedoch von einem Charakter in der gleichen War Zone geblockt werden. Wird der Charakter nicht geblockt, so fügt er dem Herrscher Schaden in Höhe seiner Power zu.

Wird der Charakter geblockt, so fügen sich die Charaktere gegenseitig Schaden in Höhe ihrer Power zu – sie erhalten Schadenscounter in gleicher Anzahl. Sind die Schadenscounter gleich oder mehr als die aktuellen HP des Charakters, so wird dieser zerstört und in den Friedhof gelegt.

Fernkampf

Ein Fernkampf (Ranged Combat) kann nur aus der Back Row (2 Slots in der Safety Zone je Lane) erfolgen. Der Fernkampfangriff kann dabei nur auf Charaktere in der War Zone in der gleichen Lane erfolgen.

Da Fernkampf eine Kampfaktion ist, kann diese nur genutzt werden, wenn der Charakter zum handelnden Charakter gemäß Initiativefolge in der Kampfphase wird.



DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn die Lebenspunkte (LP) eines Herrschers auf 0 sinken oder ein Spieler keine Karten mehr ziehen kann, wenn dies erforderlich ist.

In Zukunft wird es weitere Möglichkeiten geben, ein Spiel zu gewinnen.

Diese werden dann auf den Kartentexten erläutert.

Sinken die Lebenspunkte beider Herrscher gleichzeitig auf 0 oder können beide Spieler keine Karten mehr ziehen, endet das Spiel mit einem Remis.

Dein eigenes Deck

Die Test-Decks enthalten 60 Karten, bestehend aus:

- 2 Regierungskarten (Herrscher und Rune)
- 40 Spells und
- 18 Pool-Karten
-

Ein Deck muss mindestens 60 Karten umfassen, darf jedoch maximal 80 Karten enthalten.

Wir empfehlen dir, für dein eigenes Deck 2 Regierungskarten, 58 Spells und 20 Pool-Karten zu verwenden. Natürlich hängt die genaue Kartenanzahl von deinem Spielstil ab und davon, welche Fähigkeiten du am meisten nutzen möchtest. Möchtest du offensiv agieren oder lieber defensiv reagieren? Spielst du ehrlich oder bevorzugst du List?

Beachte bei der Auswahl deiner Karten unbedingt die Einsatzbeschränkungen basierend auf deren Seltenheit. (Siehe Seite 11 & 12)

Die Test-Decks bestehen aus Mono-Farben. Durch das Kombinieren verschiedener Farben ergeben sich tausende Möglichkeiten, dein Deck individuell zu gestalten.





Hiermit sind wir auch schon am Ende des Regelwerkes angelangt...

Wir hoffen unser Regelwerk hat Dich gut durch Deine ersten Runden Bluthelden® geführt!
Bitte gib uns unbedingt Feedback zum Regelwerk und unbedingt zu den Print-to-Play Versionen der Test Decks.
Scanne dafür einfach den QR Code:



BLUTHELDEN
info@bluthelden.de

Das Bluthelden®- Team wartet auf Dich!



Du bist noch hier? Sicher Dir 10 % !
Dann verpasse nicht die Chance auf eine epische Deckbox, passend zu deinem neuen, epischen Kartendeck!
Besuche dafür einfach die Zauberhand.shop Website oder folge einfach dem QR Code!



© 2024 Zauberhand



ZAUBERHAND.SHOP



IMPRESSUM

Bluthelden UG
Gebrüder-Pauken-Straße 15a
56218 Mülheim-Kärlich
www.bluthelden.com
info@bluthelden.de

Bluthelden® ist eine eingetragene Wort- und Bildmarke und urheberrechtlich geschützt.
Verstöße gegen das Markenrecht können verfolgt werden.
© 2024 Bluthelden® All Rights Reserved.

Danksagung

Mein Dank gilt meinem besten Freund Markus, der mich seit Monaten unterstützt, an den Regeln feilt, das Indesign Teamplate hergestellt hat und auch für die Testdrucke gesorgt hat.

Ohne ihn hätte ich diese Entwicklung nicht geschafft! Von Herzen vielen Dank mein Freund!

Ebenso möchte ich mich bei Torsten Hess und seine Agentur „zur Linde“ bedanken, der gerade zu Beginn der Entwicklung das Grundlayout entworfen und seine Jahrzehnte lange Erfahrung im Spieldesign eingebracht hat. Immer wenn ich ihn brauchte war er bereit!

Ebenso vielen Dank an Anna, unsere Grafikerin und Illustratorin, die erst seit kurzem dabei ist und dennoch viel Input für das Spiel, die Entwicklung der Marke und den Artworks gegeben hat!

Dank gilt auch unserer Spielgruppe, die das Spiel zu einem Zeitpunkt durch Ihre Ideen nochmals stark verändert und weiterentwickelt hat. Danke sagen, möchte ich auch Paul, Jounes, Jonas, Chris, Christoph, und Martin, sowie allen anderen „freiwilligen“ Helfern. Ihr habt so viel in das Spiel investiert und von Beginn an an das Spiel geglaubt! Auch allen anderen Künstlern gilt mein besonderer Dank, die mit Ihren fantastischen Kunstwerken die Welt „Leros“ zum Leben erwecken!

Last but not least, vielen Dank an alle bisherigen Spielern! Denn ohne Euch würde es Bluthelden nicht geben!

Vielen Dank
Euer Marcel

RULEBOOK CREDITS

Rules Writing	Marcel Schotchkowski & Jounes Erojo
Layout & Design	Anna Lesnikova
Logodesign	Anna Lesnikova
Korrekturen	Anna Lesnikova
Artworks	Anna Lesnikova Darline Herbst Luan Santos Rodolfo
Card-Designs	Markus Kimmel by Kimmel Creative & Torsten Hess “Agentur zur Linde”

