



BLUTHELDEN

How to Play

PROLOG

Die Welt von Leros ist von acht gewaltigen Kräften durchzogen. Blutmagie, uralte Runen und ungezähmte Wesenheiten ringen um die Vorherrschaft. Inmitten dieses Kampfes erhebst du dich als Herrscher – und führst Zauber, Kreaturen und Ressourcen in die Schlacht.

SPIELZIEL

Du gewinnst, wenn die Lebenspunkte (LP) des gegnerischen Herrschers auf 0 sinken oder wenn er keine Karte mehr ziehen kann.

Du verkörperst einen der Herrscher über die 8 Kräfte von Leros.

Deine Aufgabe: das Reich deines Gegners zu stürzen, bevor er dich vernichtet.

DEINE DECKS

Pool-Deck (Ressourcen-Pool): Enthält Ressourcen und unterstützende Charaktere.

Deine Rune ruft die Energien zu dir – Orte der Macht, Verbündete, die deine Astralenergie mehren. Die Rune holt sie aus dem Pool hervor.

Spell-Deck: Enthält Charaktere, Artefakte, Spells, Trainings und Rituale.

Das Spell-Deck ist dein Arsenal: Kämpfer, Magie, Artefakte und uralte Rituale, mit denen du dein Reich sicherst.

DAS SPIELFELD

Das Spielfeld ist in verschiedene Zonen unterteilt:

- **Herrscherzone:** Herrscher & Rune; im Laufe des Spiels alle anderen nicht Charakter-Karten
- **Sicherheitszone:** deine Ressourcen und Support Charaktere werden hier platziert
- **Kampfzone:** Hier werden die Charaktere platziert, die Angreifen und Blocken sollen
- **Friedhof:** besiegte oder verbrauchte Karten

Dein Spielfeld ist dein Reich: Der Herrscher thront in seiner Zone, die Rune pulsiert.

Ressourcen speisen Zauber, während Gefolgsleute in den Kampf ziehen.

SETUP

1. Platziere Herrscher & Rune.
2. Mische Pool-Deck & Spell-Deck.
3. Ziehe deine 6 Startkarten vom Spell-Deck
4. Lege beliebig viele Karten aus der Hand zurück und ziehe gleichviele vom Spelldeck nach. Danach mische die zur Seite gelegten Karten ins Spelldeck zurück. Dann ziehe eine 7te Karte.
5. Notiere deine Lebenspunkte.
6. Bestimme zufällig, wer die Initiative zum Start erhält.

Dein Herrscher erwacht, die Rune pulsiert.

Der Ressourcen-Pool öffnet sich –und der Kampf um Leros beginnt.

BEREIT MACHEN & ZIEHEN

Alle Karten werden bereitgemacht. Beide Spieler ziehen gleichzeitig 1 Karte vom Spell-Deck oder Pool-Deck.

Die Runen flackern auf, Energie durchströmt Leros – beide Herrscher schöpfen neue Macht.

INITIATIVE BESTIMMEN

Die Initiative-Werte der Charaktere entscheiden, welcher Spieler die erste Hauptphase erhält. Der Spieler mit dem schnellsten Charakter bekommt die Initiative.

Wer zuerst handelt, reißt den Fluss der Schlacht an sich.

ERSTE HAUPTPHASE

Der aktive Spieler darf alle Karten aus seiner Hand nutzen.

Der Gegner bleibt passiv, bis auf Fähigkeiten.

Ein Herrscher entfaltet seine Pläne – Zauber und Verbündete treten ins Licht.

ZWEITE HAUPTPHASE

Der andere Spieler darf alle Karten aus seiner Hand nutzen.

Der erste Spieler bleibt passiv, bis auf Fähigkeiten.

Der Gegenspieler antwortet – er entfesselt seine Macht, um die Waage zu halten.

KAMPFPHASE

Kämpfe werden gemäß Initiative-Reihenfolge pro Schlachtfeld durchgeführt.

Angriff ansagen, Blocker deklarieren. Keine Handkarten erlaubt.

Die Armeen prallen aufeinander. Schläge, Paraden, Opfer – hier entscheidet sich das Schicksal.

ENDE DER RUNDE

Nur Spells und Trainings können noch ausgeführt werden. Danach beginnt eine neue Runde.

Die Schlacht ebbt ab. Nur letzte Rituale und Übungen formen das kommende Gefecht.



Ausspielen von Karten

KOSTEN & ASTRALPUNKTE

Jede Karte (außer Ressourcen) hat oben links Ausspielkosten in Astralpunkten. Ressourcen-Karten haben keine Kosten: Sie sind Orte, die Energie liefern und später zu Orten größerer Macht aufsteigen können.

Mächtige Verbündete und Zauber verlangen ihren Tribut – nur wer Astralpunkte opfert, entfesselt die Macht von Leros.

WANN DARF ICH KARTEN AUSSPIELEN?

Aus der Hand: nur in deiner Hauptphase.

Am Ende der Runde: Nur Karten mit den Typen Spell oder Training dürfen gespielt werden.

Im Zentrum der Schlacht erhebst du deine Kämpfer – doch manche Rituale und Lehren warten bis zum Ende, wenn der Staub sich legt.

LEVEL-REGELN

Charaktere & Orte haben einen Level-Wert. Du darfst nur Charaktere mit gleichem oder niedrigerem Level ausspielen als deine höchste Ressource. Ressourcen steigen Stufe für Stufe auf: Eine neue Ressource darf nur auf die vorherige Stufe gelegt werden – die alte Ressource geht dann in den Friedhof. Stufe 1 Ressourcen dürfen in ein leeres Ressourcenfeld platziert werden.

Wie in Leros selbst, wächst Macht nur auf Fundamenten – jede Stufe erhebt sich aus der vorherigen.

Kampf

ANGRIFF & ZIEL

Charaktere in der Kampfzone dürfen angreifen, wenn sie gemäß der INI dran sind.

Angriffe gehen immer auf den gegnerischen Herrscher. Der Gegner darf jedoch Blocker bestimmen, um den Angriff abzufangen.

Der Sturm bricht los – doch treue Verteidiger stellen sich zwischen Herrscher und Klinge.

SCHADEN & HP

Angreifer und Blocker fügen sich gleichzeitig Schaden in Höhe ihrer Power zu. Charaktere verlieren HP entsprechend des Schadens. Fallen ihre HP auf 0, sterben sie und gehen auf den Friedhof.

Blut färbt den Boden von Leros – nur wer standhält, überdauert den Kampf.

ANGRIFFS- & BLOCK-EINSCHRÄNKUNG

Jeder Charakter darf nur einmal angreifen oder blocken pro Runde. Beim Angriff oder Blocken wird die Karte geturnt (*um 180° gedreht*). Einem Angreifer kann maximal ein Blocker entgegentreten.

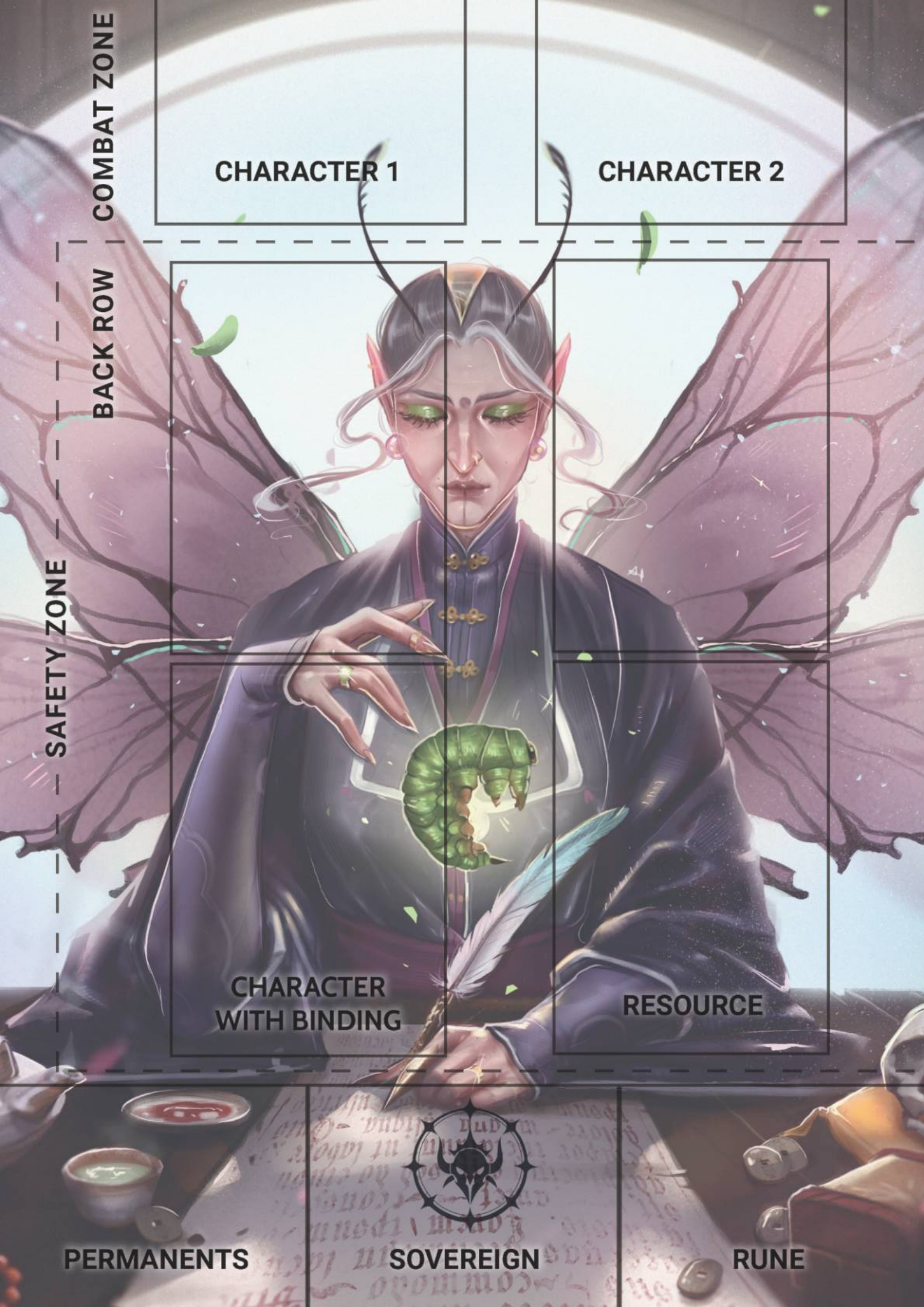
Ein Schlag, ein Schild – danach sinkt der Kämpfer erschöpft zurück.

INITIATIVE IM KAMPF

Jeder Charakter hat in der Mitte (*gelber Edelstein*) einen Initiative-Wert. Die höchste Initiative handelt zuerst, dann die nächstniedrigere usw.

Die Schnelligkeit entscheidet – wer zuerst zuschlägt, bestimmt den Takt der Schlacht.





COMBAT ZONE

CHARACTER 1

CHARACTER 2

BACK ROW

SAFETY ZONE

CHARACTER
WITH BINDING

RESOURCE

PERMANENTS

SOVEREIGN

RUNE

