PRIMAL

THE AWAKENING



BASISREGELN



PRIMAL
THE AWAKENING

BASISREGELN

Version 0.75

1. Komponenten....1
2. Übersicht....7
3. Prolog....8
4. Aufbau....11
    4.1 Spielfeld....13
    4.2 Die Jäger....15
    4.3 Die Monster....17
5. Spielrunde....19
    5.1 Monsterphase....20
    5.2 Aktionsphase....21
        5.2.1 Spielzug....21
        5.2.2 KI-System und Reaktionen des Monsters....34
    5.3 Ende einer Runde....39
6. Ende des Prologs....40
7. Glossar....41
    7.1 Schlagwörter, Eigenschaften und Symbole....41
    7.2 Gelände....43
    7.3 Symbole für Reaktionen....44

1. KOMPONENTEN (PROTOTYP)



Spielfeld
x1



Charakter- und Kampagnenbögen
x1



Missionskarten
x2



Jägerbögen
x4



Aktionskarten
x104



Fähigkeitenkarten
x6



Gegenstandskarten
x41



Schmiedebogen
x1



Alchemistbogen
x1



Waffenkarten
x11



Ressourcenkarten
x30



Kräuterkarten
x12



Monsterbögen
x2



Stellungskarten
x6



Gefährdungskarten
x7



Zielkarten
x2



Verhaltenskarten
x20



Elementkarten
x4



Vyraxen
x1



Toramat
x1



Verlustkarten
x10



Großes Schwert
x1



Großer Bogen
x1



Hammer
x1



Schwert und Schild
x1



Kampf
x10



Schaden 1-5
x25



Schaden
10-50
x9



Zählsteine
x19



Rundenmarker
x1



Aggression
x1



Bedrohung
x4



Ausdauer
x5



K. O.
x4



Verschleiß
x7



Betäubung
x1



Blendung
x1



Harnisch
x3



Ermüdung
x4



+1 Schaden
x2



+1 Verlust
x1



Verwundungskarten
x8



Beschleunigung
x1



Feuer
x4



Gestrüpp
x1



Fels
x6



Sand
x2



Plateau
x1



Heilpflanzen
x1

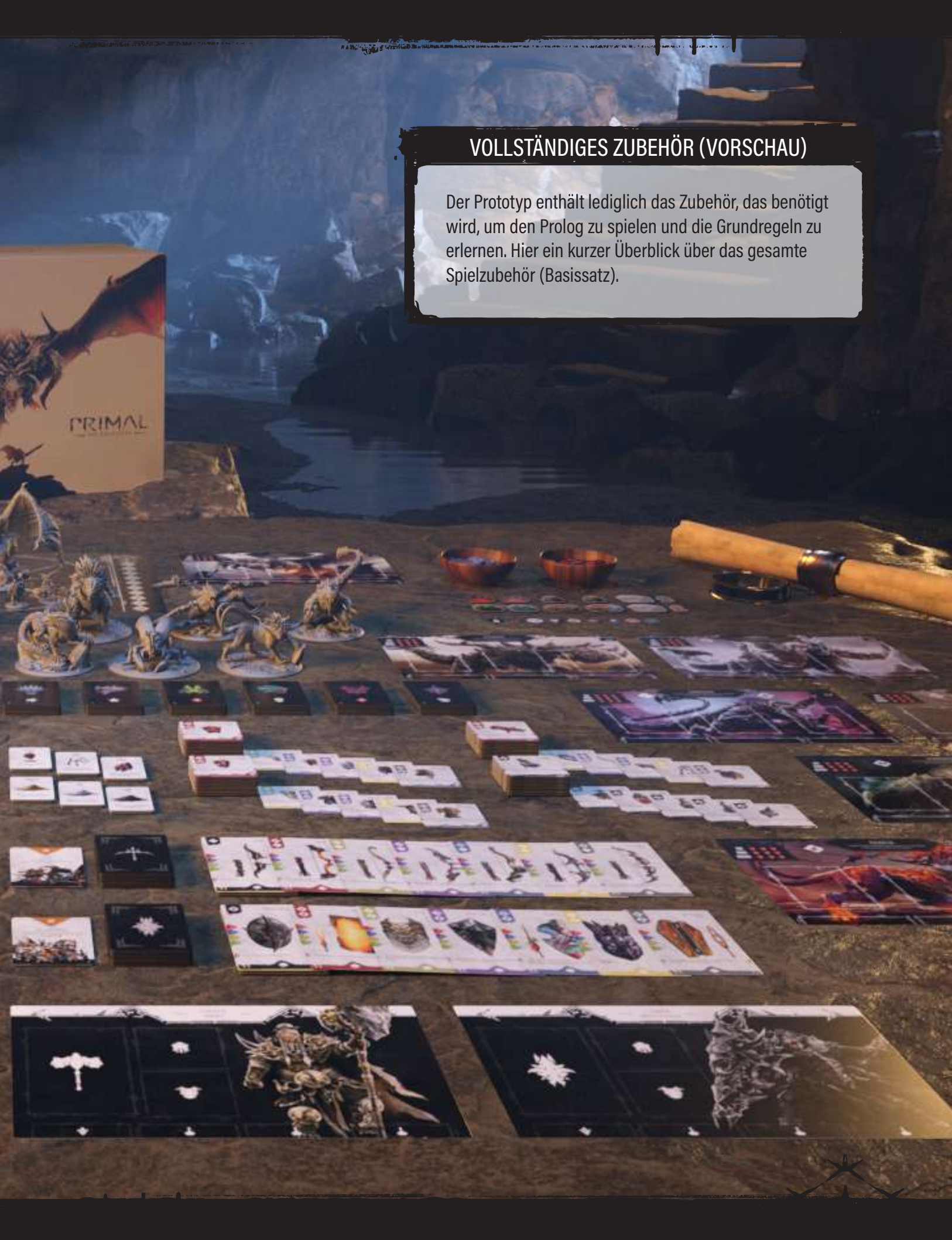


Giftpflanzen
x1



VOLLSTÄNDIGES ZUBEHÖR (VORSCHAU)

Der Prototyp enthält lediglich das Zubehör, das benötigt wird, um den Prolog zu spielen und die Grundregeln zu erlernen. Hier ein kurzer Überblick über das gesamte Spielzubehör (Basissatz).



Vor neun Jahren erreichte unsere Expedition den Kontinent Thyrea, unser neues Zuhause.
Mit jeder Ernte, jeder Jagd und jeder neuen Entdeckung wuchs und gedieh von nun an Alborea, die Geburtsstätte unseres neuen Menschengeschlechts.

Doch der Fund des Megaliths,
des Steins der Ältesten,
barg eine Warnung.
Eine uralte Bedrohung warf ihren Schatten über uns, und die Prophezeiung sagte unser baldiges Ende voraus.

Unsere Weisen nennen sie
„Das Erwachen“.

Auszug aus der überlieferten „Geschichte von Alborea“,
Autor unbekannt, 89 A. D.





2. ÜBERSICHT

Primal: The Awakening ist ein kooperatives Brettspiel für 1-4 Spieler. Es spielt in einer Fantasiewelt, in der die Menschen in einer ungezähmten Wildnis um ihr Überleben kämpfen.
Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Jägern, die verschiedene Aufgaben lösen und gegen ungeheuerliche Kreaturen kämpfen müssen. Dabei machen sie Beute und enthüllen Geheimnisse rund um die neue Welt *Thyrea*.

Diese Basisregeln umfassen die Regeln für den Kampf und leiten die Spieler durch den Prolog, der als Einstiegsszenario und Beginn der Kampagne dient.
Die Kampagnenregeln umfassen fortgeschrittene Themen und erläutern den Kampagnenmodus und den Expeditionsmodus.

KAMPAGNENMODUS

Das Spiel wird in mehreren Sitzungen innerhalb einer epischen Kampagne gespielt.
Während der Kampagne decken die Spieler anhand ihrer Entscheidungen verschiedene Verläufe und Spielinhalte auf. Im Laufe der Kampagne bauen sie ihre Charaktere auf und sammeln Material für den Bau von Waffen, Harnischen und verschiedenen Ausrüstungsgegenständen. Der Kampagnenmodus kann immer wieder durchgespielt werden: Nach dem ersten Durchgang wurde nur ein Teil des Spielinhalts gespielt.

EXPEDITIONSMODUS

Der Kampagnenmodus ist nicht der einzige spielbare Modus. Spieler, die einzelne Szenarien einer langen Kampagne vorziehen, werden am Jagdmodus ihre Freude haben!
Im Jagdmodus wird anhand der verschiedenen verfügbaren Szenarien ein Monster gewählt, das gejagt werden soll. Nach einer kurzen Vorbereitung könnt ihr schnell ein unabhängiges Abenteuer in der Welt Thyrea erleben!

3. PROLOG

Der Prolog ist das erste Kapitel der Kampagne und der erste Schritt zum Erlernen von Primal: The Awakening.
Hinweis: Beginnt eine neue Kampagne immer mit dem Prolog.
Ziel des Prologs ist es, den Spielern die Grundregeln des Spiels näherzubringen, während sie ihr erstes Szenario spielen. Am Ende des Prologs haben die Spieler die Grundlagen erlernt und können sich nun im Kampagnenmodus oder im Expeditionsmodus schwierigeren Herausforderungen stellen.
Lest die Einleitung *Das Tal des Bluts*, und befolgt die Regeln zum Aufbau in Kapitel 4.
Die Jagd beginnt!







Das Tal des Bluts

Prolog

Ihr wandert bereits seit Stunden durch den tiefen Purpurwald. Die Luft ist warm und eine unheimliche Stille liegt über dem Wald, als würde die Wildnis selbst euren Schritten lauschen.

Ihr seid umgeben von Bäumen mit roten Kronen, die wie Kerzen und Feuer den Wald zu erwärmen scheinen. Diese Flammen jedoch sind unbeweglich, als wären sie lodernd gefroren. Ihr wandert über die Pfade zwischen ihnen und fühlt euch als würde die Welt stillstehen.

Ihr holt die Karte hervor. Die vermisste Patrouille war auf dem Weg in das „Tal des Bluts", und ihr befindet euch bereits in der Nähe der von eurem Kommandanten gekennzeichneten Stelle. Die Wildnis hier ist überwältigend. Verschiedene Pflanzen und Kräuter in den buntesten Farben wachsen auf dem Weg. Ihr schultert eure Waffen und geht vorsichtig weiter. Die Vegetation wird immer dichter und die Luft wird immer feuchter und erschwert euch das Atmen.

Plötzlich zerreißt ein dunkles Grollen aus Richtung des Woltyar die Stille, gefolgt vom Brüllen der Tiere und anderen Kreaturen um euch herum. Nach einem jahrhundertelangen Schlaf ist der größte Vulkan von Thyrea erwacht.

Während ihr euch auf einem Pfad durch den Wald bewegt, seht ihr, wie Aschewolken aus der Caldera in den Himmel steigen und diesen allmählich schwarz färben.

Die Prophezeiung. Hatte sie doch recht? Ihr haltet den Atem an.

Die Erde bebt. „Für Angst ist keine Zeit", pflegte euer Meister stets zu sagen. Ihr rennt um euer Leben und erreicht eine kleine Lichtung. Dort seht ihr es:

Ein großer Schatten hebt sich vom dunklen Himmel ab!

Er stürzt sich blitzschnell auf euch herab, doch ihr könnt gerade noch ausweichen.

Ein riesiger Wyvern baut sich vor euch auf und nimmt Witterung auf. Ihr müsst schreien, um das Grollen dieses Biests zu übertönen, und formiert euch zu einer geschlossenen Linie.

In den Adern der Kreatur pulsiert die Hitze des Feuers, das seinen muskelüberspannten Körper leuchten lässt. Das Monster reißt seinen massiven Rachen auf, und in seiner Kehle erblickt ihr die schiere Wut des Vulkans. Das Licht der Flammen brennt euren Mut beinahe zu Asche.

Doch ihr, Jäger, habt keine Zeit für Angst.

4. AUFBAU (BEISPIEL* FÜR 2 SPIELER)

1. Spielfeld

2. Monster-Miniatur

3. Jäger-Miniaturen

4. Geländemarker
   a. Gestrüpp
   b. Giftpflanzen
   c. Heilpflanzen

5. Rundenmarker

6. Monsterbereich
   a. Monsterspielfeld
   b. Verhaltensstapel
   c. Verluststapel
   d. Stellungsstapel
   e. Gefährdungsstapel
   f. Zielstapel

7. Spielerbereich
   a. Jägerspielfeld
   b. Jägerstapel
   c. Ausrüstungskarten
   d. Fähigkeitenkarte

8. Marker









6b



6c



6a



6d



6e



6f





d







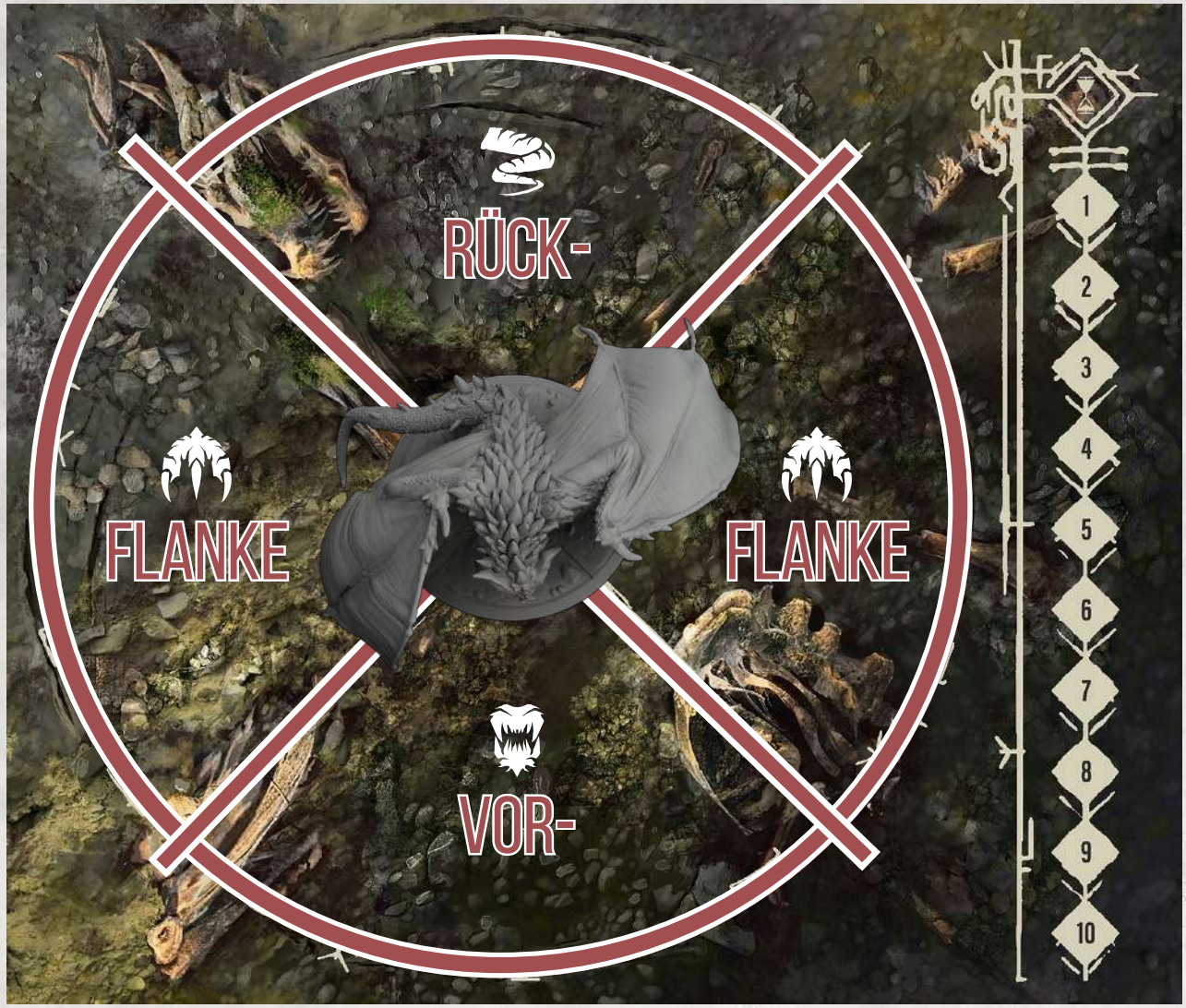


* Für 3 oder 4 Spieler fügt ihr einfach die entsprechenden Spielerbereiche hinzu und setzt die weiteren Jäger-Miniaturen zusammen mit den Modellen aus dem Beispiel in den vorderen Bereich des Spielfelds.

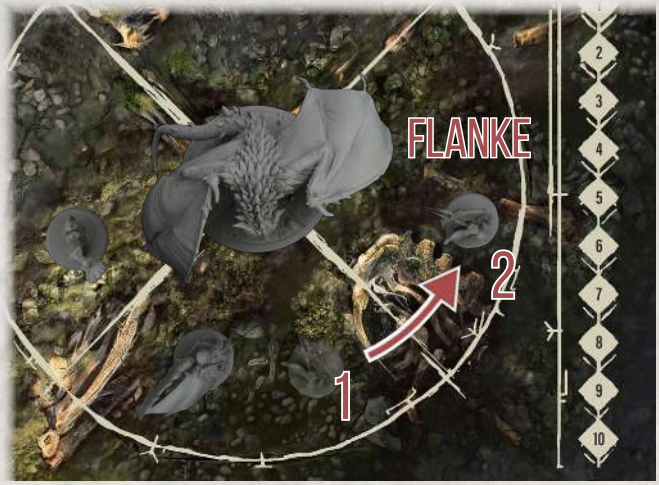
4.1 SPIELFELD

Das Spielfeld stellt den Ort dar, an dem das Szenario gespielt wird.
Das Monster wird in die Mitte des Spielfelds gesetzt, das aus 4 Sektoren besteht: Vorderseite, Flanken (links und rechts) und Rückseite.

Im Spiel bewegen sich die Jäger aus einem Sektor in einen anderen, während das Monster je nach Aktionen der Spieler seine Blickrichtung ändert. Das bedeutet, dass sich die relative Position zwischen den Jägern und dem Monster dynamisch ändert, was sich wesentlich auf den Spielablauf auswirkt. Während eines Szenarios ist die taktische Positionierung in den Sektoren für die Jäger von wesentlicher Bedeutung, um Angriffen des Monsters auszuweichen, bestimmte Schwachpunkte zu treffen und Ziele zu erreichen.



Sektoren für Vorderseite, Flanken und Rückseite



In diesem Beispiel bewegt Mirah (1) sich von der Vorderseite in einen Flankensektor (2). Die Regeln und Voraussetzungen für Stellungswechsel werden in Kapitel 5 erklärt.



In diesem Beispiel ändert das Monster seine Blickrichtung und wendet sich zu Thoreg (1). Damit befindet sich Thoreg im Sektor vor dem Monster, Dareon (2) steht im Flankensektor und Mirah steht auf der Rückseite (3).

VERSCHIEDENE GELÄNDE

Im Spiel wird die Umgebung anhand von verschiedenen Geländearten dargestellt. Für jedes Gelände gelten andere Regeln, die in Kapitel 7 näher beschrieben werden. Die Basisregeln für ein Szenario legen die Geländearten fest, in denen gespielt wird, sowie deren Position auf dem Spielfeld. Folgende Geländearten gibt es im Prolog:



Gestrüpp



Giftpflanzen



Heilpflanzen

4.1 DIE JÄGER

Bei *Primal: The Awakening* spielt jeder Spieler einen Charakter in einer Jägergruppe.

Für den Prolog wählt jeder Spieler aus 4 verfügbaren Jägern einen eigenen Charakter.
Jeder Jäger gehört einer anderen Klasse an, die mit bestimmten Waffenarten und Kampfstilen einhergeht. In einer Kampagne hat jede Jägerklasse eigene Waffen, die selbst hergestellt werden können.

EINZELSPIELMODUS

Eine Jägergruppe besteht aus mindestens 2 Jägern. Wenn ihr also alleine spielen möchtet, müsst ihr 2 Charaktere gleichzeitig spielen.

Sobald ihr eure Charaktere gewählt habt, legt sich jeder Spieler die Komponenten zurecht, die für seinen Jäger vorgesehen sind, und richtet sich seinen Spielbereich ein.

DAREON

Großes Schwert



MIRAH

Großer Bogen



THOREG

Hammer



LJONAR

Schwert und Schild



Ein Beispiel für *Dareon, das große Schwert*:



1. Miniatur. Nehmt euch das Modell für euren gewählten Charakter. Wählt anhand der Optionen für den Aufbau des Szenarios die Startposition für eure Jäger auf dem Spielfeld. **Im Prolog beginnen alle Jäger das Spiel im vorderen Sektor.**

2. Jägerspielfeld. Das Jägerspielfeld umfasst verschiedene Bereiche, mit denen ihr euren Spielbereich organisieren könnt.

3. Anfängerstapel. Anfängerstapel enthalten nur Karten mit einem Erfahrungswert von 1. Karten mit einem höheren Erfahrungswert stehen im Zuge einer Kampagne als Upgrades zur Verfügung.

4. Fähigkeitenkarte. Eure Fähigkeitenkarten stehen für ein bestimmtes Talent, das ihr im Kampf einsetzt. Spielt für den Prolog die Fähigkeitenkarte mit Erfahrungswert 1.

5. Basisausrüstung. Die Ausrüstungskarten bestimmen Stufe und Stärke eurer Charaktere. Ihr beginnt mit der Basisausrüstung für Stufe 1 (Basiswaffe, Basisharnisch und Basishelm) sowie einer Karte für einen Alemore-Trank. Während einer Kampagne könnt ihr weitere leistungsstärkere Ausrüstungsgegenstände herstellen.



Erfahrungswert

4.3 DAS MONSTER

Euer Ziel in einem Szenario ist es, das Monster zu besiegen.
Dies sind die Monster-Komponenten:





Ablagestapel für Verhaltenskarten













1. Miniatur. Jedes Monster wird durch ein Modell dargestellt, das mittig auf dem Spielfeld platziert wird.

2. Monsterspielfeld. Das Monsterspielfeld organisiert die Monsterkomponenten auf dem Tisch. Außerdem zeigt es Trophäe (2a), Element (2b) und die Lebenspunkte-Tabelle (2c) des Monsters an. Die Tabelle zeigt die Lebenspunkte an, die das Monster in den einzelnen Stellungen (I, II, III) und je nach Anzahl der Spieler hat.

3. Stellungskarten. Das Monster beginnt das Spiel mit aufgedeckter Stellungskarte I (siehe Abbildung).
Jedes Monster verfügt über mehrere Stellungskarten (siehe Stellungsnummer oben rechts auf der Karte).

Stellungskarte



4. Gefährdungsstapel. Für jede Stellung gibt es eine oder mehr Gefährdungskarten.
Vyraxen beginnt das Spiel mit *Dreadful Jaws* (deutsch: „Entsetzlicher Rachen"). Dies ist die Gefährdungskarte für Stellung I, die aktive Stellung.
Jede Gefährdungskarte verleiht dem Monster passive Fähigkeiten. Mit jeder neuen Stellung kommen neue Gefährdungskarten ins Spiel, durch die das Monster stärker und gefährlicher wird.

5. Verhaltensstapel. Die Verhaltenskarten sind der Kern der künstlichen Intelligenz des Monsters und bestimmen seine Verhaltensmuster und
Angriffe. Zu Beginn des Prologs wird der Verhaltensstapel gemischt; die ersten 3 Verhaltenskarten werden verdeckt auf die drei vorgesehenen Ablageflächen bzw. Slots auf dem Monsterspielfeld gelegt (die Abbildung zeigt 3 zufällige Verhaltenskarten). Die Karten auf den Slots sind die aktiven Verhaltenskarten.

6. Verluststapel. Der direkte Kampf mit einem Monster ist bereits sehr gefährlich! Die Verlustkarten stellen für die Spieler jedoch eine weitere Bedrohung dar; sie werden in Kapitel 5 näher erläutert.

7. Kampfmarker. Das Monster sammelt im Spiel Kampfmarker, die für seinen wachsenden Zorn und seine zunehmende Kraft stehen. Eine wichtige Aufgabe im Spiel ist es, Kampfmarker zu entfernen, um das Monster zu kontrollieren.

8. Zielstapel. Je nach Monster müssen die Spieler bestimmte Ziele erreichen, die durch die Zielkarten vorgegeben werden. Die Belohnung für das Erreichen eines Ziels variiert vom Erhalt spezieller Angriffsboni bis hin zur Schwächung des Monsters oder einer Veränderung der Kampfumgebung.

AGGRESSIONSSTUFE

Alle Monsterkomponenten haben ein Symbol für ihre Aggressionsstufe (z. B.  = Aggressionsstufe 1). Diese steht für die Schwierigkeitsstufe des Monsters.
Während der Kampagne begegnet ihr verschiedenen Monstern mit unterschiedlichen Aggressionsstufen, wobei ein und dasselbe Monster auch unterschiedliche Aggressionsstufen haben kann.

Sämtliche Komponenten im Prolog beziehen sich auf einen Vyraxen der Aggressionsstufe .

5. SPIELRUNDE

Zu Beginn des Spiels weisen die Spieler den Aggressionsmarker einem beliebigen Jäger der Gruppe zu. Der entsprechende Spieler beginnt die Runde. Jeder Spieler zieht 5 Karten von seinem Stapel – der Kampf kann beginnen!

MULLIGAN

Zu Beginn des Spiels ziehen die Spieler ihre Karten und haben die Möglichkeit, einen Mulligan auszuführen.
Bei einem Mulligan wird eine beliebige Anzahl gezogener Karten unter den Spielstapel gelegt. Anschließend wird dieselbe Anzahl Karten gezogen, und der Stapel wird neu gemischt.

Ein Spiel besteht aus 10 Runden.

Jede Runde besteht aus zwei Phasen: **Monsterphase** und **Aktionsphase**.

In der Monsterphase sammelt das Monster Kampfmarker und bereitet sich auf den Kampf vor.
In der anschließenden Aktionsphase sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe (beginnend mit dem ersten Spieler), und das Monster reagiert anhand seiner aktiven Verhaltenskarten auf die Aktionen der Spieler.

5.1 MONSTERPHASE

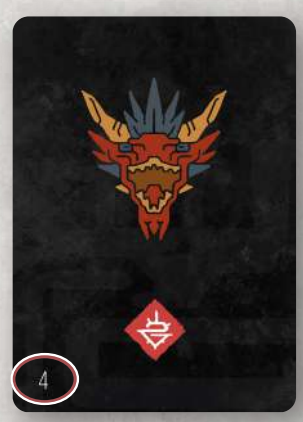
In der Monsterphase werden folgende Schritte ausgeführt:

► **Kampf**. Das Monster erhält 1 Kampfmarker, d. h. 1 = 1 pro Spieler (diese Formulierung wird so im Spiel verwendet). Jedes Mal, wenn das Monster eine bestimmte Anzahl Kampf marker erhält, platziert ihr die entsprechende Anzahl der Marker auf dem Monsterspielfeld.



Kampfmarker

► **Verhaltenswandel** (wird in Runde 1 übersprungen). Entfernt die aktive Verhaltenskarte mit dem niedrigsten Wandelwert, und ersetzt sie durch die oberste Karte auf dem Verhaltensstapel. Wenn zwei oder drei Verhaltens-karten denselben Wandelwert haben, werden alle diese Karten ersetzt.



Wandelwert

Verhaltenskarte

KAMPFESKALATION

Wenn der Verhaltensstapel während des Spiels keine Karten mehr aufweist, werden die Karten auf dem Ablagestapel direkt neu gemischt und als neuer Verhaltensstapel abgelegt. Das Monster erhält 1 Kampfmarker. Dieser Vorgang wird **Eskalation** genannt.

KAMPF- UND ENTFESSELUNGSFÄHIGKEITEN

Das Monster nutzt seine Kampfmarker, um die Wirkung seiner Verhaltenskarten zu verstärken und seine Entfesselungsfähigkeit zu aktivieren.
Sobald das Monster Kampfmarker erhalten würde, aber bereits 10 oder mehr Kampfmarker besitzt, wird die Entfesselungsfähigkeit ausgelöst. Sofern nicht anderes festgelegt, wirkt sich eine Entfesselung wie folgt aus: **Alle Spieler erhalten direkt Schaden in Höhe des Verlustwerts der aktiven Stellung.** Nach Aktivierung der Entfesselung **verliert das Monster 5 Kampfmarker**.
Hinweis: Die Gefährdungskarten des Monsters können extra Entfesselungsfähigkeiten enthalten und die Standard-Entfesselung ersetzen oder verändern.

5.2 AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase spielen die Spieler im Uhrzeigersinn beginnend mit dem ersten Spieler; der erste Spieler ist der Spieler mit dem Aggressionsmarker.
Das Monster hat kein bestimmtes Aktionsfenster; es reagiert anhand seiner aktiven Verhaltenskarten dynamisch auf die von den Spielern ausgeführten Aktionen.
Im Folgenden wird zunächst eine Spielerrunde beschrieben, also der Moment, in dem ein Spieler am Zug ist. Anschließend betrachten wir die künstliche Intelligenz des Monsters im Detail.

5.2.1 SPIELZUG

Ein Spielzug setzt sich aus Zug und Sequenz zusammen.

ZUG

Zu Beginn seines Zugs entscheidet der Spieler, ob er in einen benachbarten Sektor auf dem Feld wechseln oder in seinem aktuellen Sektor bleiben möchte.

Wenn ein Spieler in seinem aktuellen Sektor bleiben möchte, **muss er sofort einen Bedrohungsmarker nehmen**.
Wenn der Spieler seinen Standort auf dem Spielfeld wechseln möchte, verliert er 1 Ausdauerpunkt (weitere Infos zu Ausdauerpunkten siehe Seite 22). Der Spieler setzt seinen Jäger in einen Sektor, der an seinen derzeitigen Sektor grenzt.
Jedes Mal, wenn ihr in einen anderen Sektor auf dem Feld zieht, müsst ihr sofort den Bedrohungsmarker entfernen (sofern er in eurem Besitz ist).
Hinweis: Sofern nicht anders festgelegt, kann ein Spieler in seinem Zug nur 1 Feld weiter in einen benachbarten Sektor wechseln.

BEDROHUNG

Eine Bedrohung kann auch gefährlich werden: Für das Monster seid ihr jetzt ein leichtes Ziel, d. h. das Risiko von Schaden durch Verluste ist für euch nun höher (weitere Infos zu Verlustschaden siehe Seite 30).
Außerdem können die Auswirkungen von Verhaltenskarten und Gefährdungskarten eure Bedrohung verstärken.



Bedrohungsmarker

AUSDAUERPUNKTE

Die Karten auf eurer Hand stehen für eure Kampfoptionen und eure Ausdauer. Sobald ihr einen Zug macht oder eine Aktionskarte von eurer Hand ausspielt, verliert ihr Ausdauerpunkte. Diese Punkte bezahlt ihr, indem ihr vorab Ausdauer aufbaut. Ihr baut Ausdauer auf, indem ihr Karten von eurer Hand ablegt. Die abgelegten Karten generieren Ausdauerpunkte in Höhe der Anzahl von 💧 unten links auf den Karten.
Hinweis: Ihr könnt auch mehrere Karten gleichzeitig ablegen, um die gewünschte Anzahl Ausdauerpunkte zu generieren.
Alle Ausdauerpunkte, die über die benötigte Punktzahl hinausgehen, gehen verloren.



Ironblast („Eisenschlag“) kostet 3 Ausdauerpunkte

Legt Heavy Smash („Mächtiger Schmetterer“) (1 Ausdauerpunkt) und Adrenaline (Adrenalin) ab (2 Ausdauerpunkte), um die 3 benötigten Ausdauerpunkte zu bezahlen.





GELÄNDE UND IHRE REGELN

Ein weiterer wichtiger Grund für die Spieler, sich auf dem Spielfeld zu bewegen, ist die Nutzung des Geländes zu ihrem Vorteil. Im Folgenden findet ihr die Regeln für die verschiedenen Gelände im Prolog:



Gestrüpp

Gestrüpp: Wenn ihr euren Zug in einem Sektor mit Gestrüpp beginnt bzw. wenn ihr in einen Sektor mit Gestrüpp wechselt, könnt ihr entscheiden, ob ihr eure Miniatur auf dem Geländemarker platzieren möchtet. Wenn ihr eure Miniatur auf dem Geländemarker platziert, nennt einen anderen Spieler, und unterbrecht euren Zug. Ihr setzt euren Zug fort, sobald der von euch genannte Spieler seinen Zug beendet hat.
Hinweis 1: Im vorderen Sektor könnt ihr das Gestrüpp nicht nutzen.
Hinweis 2: Gestrüpp kann nur von einem Spieler auf einmal verwendet werden.



Heilpflanzen

Heilpflanzen: Wenn ihr euren Zug in einem Sektor mit Heilpflanzen beginnt, könnt ihr für jede Heilpflanze in eurem Sektor 1 Heilung vornehmen (1 Schadensmarker aus eurem Jägerspielfeld entfernen).



Giftpflanzen

Giftpflanzen: Wenn ihr eine Angriffskarte spielt und sich in eurem Sektor Giftpflanzen befinden, fügt ihr dem Monster zusätzlichen Schaden in Höhe eurer Waffenstufe zu (weitere Infos zu Waffenstufen siehe Seite 29).



Feuer
vorne: rot
hinten: gelb

Feuer: Feuer-Gelände kann **rot (Vorderseite)** oder **gelb (Rückseite)** sein. Feuer-Gelände kommen mit der roten Seite nach oben ins Spiel. Am Ende einer Runde werden alle gelben Feuer-Gelände aus dem Spiel entfernt und alle roten Feuer-Gelände umgedreht (die gelbe Seite zeigt nun nach oben).
Spieler in einem Sektor mit einem Feuer-Gelände (rot oder gelb) können keine Karten von ihrer Hand spielen. Sie überspringen die nachfolgende Sequenz ihres Zugs. Weitere Infos hierzu findet ihr auf der nächsten Seite unter „Sequenz".
Wenn ihr ein Feuer-Gelände in einem Sektor platzieren müsst, in dem es bereits ein Feuer-Gelände gibt, fügt stattdessen allen Spielern in diesem Sektor 1 Schaden zu.
Interaktion mit anderem Gelände: Wenn ihr in einem Sektor ein Feuer-Gelände platziert, müsst ihr jegliches Gestrüpp aus diesem Sektor entfernen.

SEQUENZ

Nach seinem Zug **kann ein Spieler bis zu 5 Karten von seiner Hand spielen und so eine Sequenz aus Aktionskarten erstellen**.
Um eine Karte von seiner Hand spielen zu können, muss ein Spieler zunächst die Ausdauerpunkte für die Karte bezahlen.
Hinweis: Wenn ihr eine Karte ausspielt, müsst ihr erst jegliche Auswirkungen dieser Karte auf das Spiel ausführen, bevor ihr eure Sequenz fortsetzen könnt.



Aktionskarte

AGGRESSION

Die Karten verfügen entweder über ein rotes oder über ein graues Aggressionssymbol.



Karten mit einem roten Aggressionssymbol werden als Aggressionskarten bezeichnet. **Sobald ihr eine Aggressionskarte spielt, erhaltet ihr sofort den Aggressionsmarker.**



Aggressionsmarker

Aggressionskarten können offensiv oder defensiv sein und liegen in vier verschiedenen Ausführungen mit jeweils einer anderen Farbe vor:

Offensiv

Defensiv



Angriffskarte



Manöverkarte



Abwehrkarte



Ausweichkarte

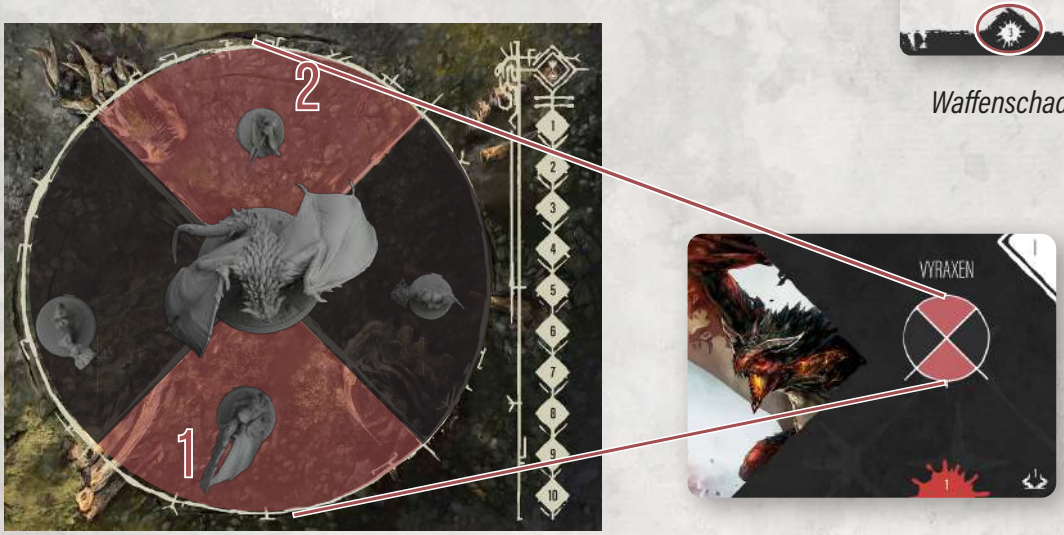
Sobald ihr eine Karte in eurer Sequenz spielt, wendet ihr die Funktion dieser Karte an. Außerdem wendet ihr je nach Kartentyp einen bestimmten Effekt an. Die einzelnen Effekte von Aktionskarten sind im Folgenden beschrieben:

AUSWIRKUNGEN VON AKTIONSKARTEN

ANGRIFFSKARTE: Wenn ihr eine Angriffskarte ausspielt, fügt ihr dem Monster einen Schaden in Höhe des Werts eures Waffenschadens zu.
Angriffskarten können NUR dann ausgespielt werden, wenn ihr euch in einem **Sektor mit Verwundungsrisiko** befindet; dies wiederum sind die auf dem Verwundbarkeitsschema angezeigten Sektoren.



Waffenschaden



Laut Verwundbarkeitsschema auf der Stellungskarte befinden sich bei einem Vyraxen die Sektoren mit Verwundungsrisiko auf Vorderseite und Rückseite des Monsters.
Nur Spieler 1 und Spieler 2 können also Angriffskarten spielen.

MANÖVERKARTE: Entfernt direkt 1 Kampfmarker vom Monster.

/

ABWEHR-/AUSWEICHKARTE: Abwehrkarten und Ausweichkarten sind Verteidigungskarten und haben keine besondere Wirkung, wenn sie in einer Sequenz gespielt werden. Dennoch ist es wichtig, sie in einer Sequenz zu haben, um Verluste zu verhindern, welche am Ende eines Zugs auflaufen (weitere Infos zu Verlustschaden siehe Seite 30).

SCHADEN ZUFÜGEN

Sobald ihr dem Monster Schaden zufügt, platziert ihr die entsprechende Anzahl Schadensmarker auf dem Monsterspielfeld. **Wenn ihr Schaden zufügt und der Gesamtschaden auf dem Monsterspielfeld die Lebenspunkte für die aktive Stellung erreicht bzw. überschreitet, ist diese Stellung beendet, und das Spiel fährt mit der nächsten Stellung fort**. Führt in dem Fall folgende Schritte aus:

- ► Entfernt die aktive Stellungskarte vom Spiel, und deckt die nächste Stellungskarte (aus der Reihenfolge I, II, III) auf.
- ► Entfernt so viele Schadensmarker vom Monster wie die abgeschlossene Stellung noch Lebenspunkte hat.
- ► Führt die Wirkung **When revealed** („Wenn aufgedeckt") der neuen aktiven Stellung aus.

Anschließend sind die Spieler wieder der Reihe nach am Zug. Hinweis: **Wenn Spieler die letzte Stellung beenden, besiegen sie damit das Monster** (weitere Infos zu den Voraussetzungen für einen Sieg siehe Seite 39).



Stellung II

WÄHREND DES ZUGS EINES ANDEREN SPIELERS KARTEN AUSSPIELEN

Ein Spieler kann seine Verbündeten auf zwei Arten bei ihren Zügen unterstützen:

- ► **Unterstützung**: Während ein anderer Spieler am Zug ist, könnt ihr eine Karte mit dem Schlagwort „Assist" („Unterstützung") von eurer Hand ausspielen. Der aktive Spieler zieht daraufhin direkt 1 Karte. Hinweis: Ein Spieler kann einen Verbündeten nur einmal pro Zug unterstützen.



Schlagwort „Unterstützung"



Beispiel für eine Reaktion

- ► **Reaktion**: Während ein anderer Spieler am Zug ist, könnt ihr Fähigkeiten mit dem Schlagwort **Reaction** („Reaktion") ausspielen und damit auf eine bestimmte Situation im Spiel reagieren, die in der Funktion näher beschrieben wird.

BEISPIEL 1 FÜR EINE SEQUENZ

Die Reihenfolge, in der ihr die Karten in eurer Sequenz spielt, kann für den weiteren Spielverlauf wichtig sein. So erfordern beispielsweise viele Fähigkeiten eine bestimmte Sequenz, um ihre Wirkung zu entfalten.





Sequenz



1

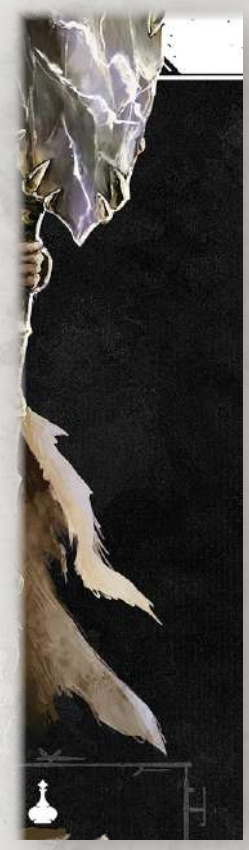


2

1. Die erste Karte, die ihr in eurer Sequenz spielt, ist *Reactive Guard* („Angriffsschutz"). Das Symbol ► bedeutet, dass die entsprechende Wirkung eintritt, wenn die nächste Karte in eurer Sequenz das Symbol trägt. In diesem Fall fügt ihr 2 Schaden multipliziert mit eurer Waffenstufe (2) zu.

2. Spielt ihr nun *Balanced Strike* („Gegenschlag"), eine Karte mit dem Symbol , fügt ihr dem Monster Schaden zu und profitiert von dem Bonus, den *Reactive Guard* bietet. Ist die vorherige Karte in der Sequenz zudem eine Karte mit dem Symbol (◄), was hier zutrifft, dürft ihr 1 Karte ziehen.

BEISPIEL 2 FÜR EINE SEQUENZ





Sequenz







Hier seht ihr eine starke Kombination aus bestehend aus den Karten *Frontal Assault* („Frontaler Angriff") und *Knockout*, die den Bonusschaden von *Whirlwind* („Wirbelwind") auslösen. Außerdem könnt ihr das Monster mit *Knockout* betäuben und verwirren, da die Bedingung der Karte ( ) erfüllt wird.

GLEICHZEITIGE AUSLÖSER

Es kann vorkommen, dass beim Spielen einer Karte mehrere Wirkungen gleichzeitig ausgelöst werden. Ist dies der Fall – und sofern nicht anders im Kartentext festgelegt – **legt der Spieler, der gerade am Zug ist, die Reihenfolge der verschiedenen Effekte fest.**

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Im Prolog beginnt ihr mit den Karten für eure Basisausrüstung. In fortgeschrittenen Szenarien wird eure Ausrüstung jedoch immer wichtiger. Die Ausrüstungskarten im Überblick:



Waffenkarte

* Eure Waffe bestimmt die Zusammenstellung eures Kartenstapels. In diesem Beispiel muss euer Stapel 6 Angriffskarten, 5 Manöverkarten, 4 Abwehrkarten und 4 Ausweichkarten enthalten.



Harnischkarte

* Eure Gesamtlebenspunkte entsprechen der Summe der Lebenspunkte, die Harnisch und Helm generieren.

FÄHIGKEITENKARTE

Diese Karte beschreibt die Fähigkeit, die ihr in einem Kampf entfesselt.
Die inaktive Seite der Karte zeigt euch die Aktivierungsbedingung an, die ihr erfüllen müsst, um die entsprechende Anzahl Zählsteine zu sammeln. Sobald ihr die erforderliche Anzahl Zählsteine gesammelt habt, wird die Karte aktiviert: Hierzu dreht ihr die aktive Seite nach oben. Nun könnt ihr die Funktion der Karte für euer Szenario anwenden.



Aktivierungswert
Name
Aktivierungsbedingung
Erfahrungsstufe

Inaktive Seite



Name
Funktion
Erfahrungsstufe

Aktive Seite

Wenn ihr im Beispiel oben in eurer Sequenz nacheinander zwei Angriffskarten spielt, erhaltet ihr einen Zählstein für eure Fähigkeit. Sobald ihr 2 Zählsteine gesammelt habt, wird die Fähigkeit aktiviert.
Im Kampagnenmodus haben die Spieler Zugriff auf mehrere Fähigkeitenkarten, sodass sie ihren Spielstil anpassen können (mehr Infos hierzu findet ihr in den Kampagnenregeln).

VERLUSTSCHADEN

Sobald ihr eure Sequenz als beendet erklärt, prüft ihr euren Verlustschaden.
Deckt hierzu 1 Karte vom Verluststapel auf. Ihr **Verlustwert zeigt an, wie viele Verteidigungskarten ( ) ihr in euer Sequenz haben müsst, um Verlustschaden zu vermeiden**.
Der Verlustschaden wird auf der aktiven Stellungskarte des Monsters angezeigt.
Wenn ihr bedroht werdet, müsst ihr 2 Verlustkarten aufdecken statt nur einer Karte und den höheren Verlustwert der beiden Karten für euch verbuchen.



Verlustwert

Verlustkarte

BEISPIEL 1 FÜR VERLUST

Alice hat die Sequenz gelegt (siehe Bild unten). Die aufgedeckte Verlustkarte zeigt 1 Verteidigungssymbol (). Da sie in ihrer Sequenz über 1 Verteidigungskarte verfügt, erhält sie keinen Schaden.



Verluststapel



Sequenz

BEISPIEL 2 FÜR VERLUST

Bob wird bedroht und deckt 2 Verlustkarten vom Verluststapel auf. Er verbucht den höheren Wert der beiden Karten für sich: 2 . Da er nur 1 Verteidigungskarte in seiner Sequenz hat, erleidet er entsprechend der Angabe auf der Stellungskarte des Monsters 1 Schaden.



Verluststapel



Verlustschaden



Bedrohungsmarker



Sequenz

LEBENSPUNKTE UND K. O.

Platziert für jeden Schaden, den ihr erleidet, 1 Schadensmarker auf eurem Jägerspielfeld. Sobald der Schaden, den ihr erhaltet, der Anzahl eurer Lebenspunkte entspricht oder darüber liegt, seid ihr umgehend k. o.
In dem Fall führt ihr folgende Schritte aus:



Schadensmarker

- Unterbrecht euren Zug (sofern ihr gerade am Zug seid).
- Legt alle Karten auf eurer Hand auf eurem Ablagestapel ab.
- Platziert eine Verwundungskarte oben auf eurem Ablagestapel.
- Platziert einen Verschleißmarker auf Harnisch- und Helmkarten.
- Legt eure Miniatur auf dem Spielfeld hin, um anzuzeigen, dass der Jäger am Boden ist.
- Platziert den K. O.-Marker mit der roten Seite nach oben auf eurem Jägerspielfeld.

Ein Spieler am Boden ist noch immer im Spiel: Der Spieler braucht 2 Runden, um sich zu erholen.
Wenn ihr in den nächsten beiden Runden eigentlich am Zug seid, führt ihr stattdessen folgende Schritte aus:
1. Runde nach dem K. O.:

- Dreht den K. O.-Marker um, sodass nun die schwarze Seite nach oben zeigt.

2. Runde nach dem K. O.:



K. O.-Marker

- Entfernt den K. O.-Marker.
- Entfernt alle Schadensmarker.
- Zieht die maximale Anzahl Karten, die ihr auf der Hand haben dürft.
- Stellt eure Miniatur wieder auf.
- **Euer Zug ist dann vorbei (ihr ignoriert Bedrohung und Verlust).**

Jetzt seid ihr wieder im Spiel!

VERSCHLEISS

Verschleißmarker werden auf Ausrüstungskarten platziert, um anzuzeigen, dass die Gegenstände beschädigt sind. Ein Verschleißmarker halbiert die Lebenspunkte einer Harnisch- oder Helmkarte bzw. den Schadenswert einer Waffenkarte. (Ja, manche Monster zerstören eure Waffen!) Verschleißmarker werden im Kampagnenmodus von Sitzung zu Sitzung weitergegeben und können durch das Ausgeben von Ressourcen entfernt werden (mehr Info hierzu siehe Kampagnenregeln).



Verschleißmarker

VERWUNDUNGSKARTEN

Verwundungskarten schwächen euren Kartenstapel. Wenn ihr eine Verwundungskarte aus eurem Stapel zieht, müsst ihr sie direkt wieder ablegen (gemäß ihrer Beschreibung).

Diese Karten werden eurem Stapel im Kampagnenmodus hinzugefügt und werden permanent ein Teil davon. Die Spieler behalten ihre Wunden durch die Sitzungen hindurch, bis sie Ressourcen ausgeben, um sie zu heilen (mehr Info hierzu siehe Kampagnenregeln).



Verwundungskarte

ENDE EINES SPIELZUGS

Nachdem ihr euren Verlustschaden überprüft habt, endet euer Spielzug gemäß den folgenden Schritten:

► **Legt alle Karten aus eurer Sequenz ab.** Haltet dabei die Reihenfolge ein, in der ihr die Karten gespielt habt (die letzte in eurer Sequenz gespielte Karte liegt oben auf eurem Ablagestapel).

► **Wenn ihr euren Zug mit 2+ Karten auf der Hand beendet, nehmt 1 Ausdauermarker.** Platziert den Marker auf eurem Jägerspielfeld. Hinweis: Ihr könnt nur 1 Ausdauermarker auf eurem Jägerspielfeld platzieren.

► **Zieht neue Karten.** Zieht so lange neue Karten von eurem Stapel, bis ihr 5 Karten auf der Hand habt (Standardanzahl der Karten auf der Hand). Hinweis 1: Wenn ihr bereits vor dem Ziehen neuer Karten mehr Karten auf der Hand habt als die Standardanzahl, legt Karten von der Hand ab, um wieder auf die Standardanzahl zu kommen. Hinweis 2: **Wenn ihr im Spiel neu ziehen müsst, euer Stapel aber leer ist, erhaltet ihr einen Schaden in Höhe eurer Waffenstufe. Mischt die Karten auf dem Ablagestapel neu und zieht erneut.**

AUSDAUERMARKER

Ein Ausdauermarker steht für einen Bonus-Ausdauerpunkt, den ihr später im Spiel anwenden könnt. Sobald ihr Ausdauerpunkte verliert, **könnt ihr den Ausdauermarker einsetzen und 1 Ausdauerpunkt generieren**.



Ausdauermarker

► Das Monster wendet sich dem Spieler mit dem Aggressionsmarker zu.

► Der nächste Spieler ist am Zug. Sobald alle Spieler ihren Zug gespielt haben, ist die Runde beendet.

5.2.2 KI-SYSTEM UND REAKTIONEN DES MONSTERS

Das Monster reagiert anhand seiner Verhaltenskarten, die verdeckt auf dem Monsterspielfeld liegen, auf die Aktionen der Spieler.

Auf der Rückseite jeder Verhaltenskarte befindet sich ein Reaktionssymbol, das für ein bestimmtes Ereignis steht, welches die Reaktion des Monsters auslöst. Sobald ihr eine Reaktion auslöst, deckt ihr die entsprechende Verhaltenskarte auf und führt ihre Funktion aus.

Hinweis: **Das Ereignis, das eine Verhaltenskarte auslöst, muss vollständig abgeschlossen werden,** bevor die Verhaltenskarte wieder verdeckt abgelegt werden kann. **Wenn ein Ereignis zwei Verhalten gleichzeitig auslöst, entscheiden die Spieler, welche Karte zuerst aufgedeckt und ausgeführt wird.**

Nachdem eine Verhaltenskarte vollständig ausgeführt wurde, wird sie abgelegt und durch die oberste Karte auf dem Verhaltensstapel ersetzt. **Es müssen immer drei aktive Verhaltenskarten im Spiel sein.**



Verhaltenskarte (Rückseite)



Verhaltenskarte (Vorderseite)

KAMPFBOOST

Boosts sind in der Funktion einer Karte enthalten. Dabei kann es sich um Verbesserungen handeln, welche die Wirkung der Karte verändern, oder es können je nach Karte zusätzliche Effekte erzielt werden.

Sobald eine Verhaltenskarte aufgedeckt wird und das Monster über ausreichend Kampfmarker verfügt, bezahlt es Kampfpunkte in Höhe der Kampfpunkte auf der Karte, um den Boost zu aktivieren.

SYMBOLE FÜR REAKTIONEN

Im Folgenden findet ihr eine Beschreibung aller Symbole für Reaktionen, die ihr für den Prolog kennen müsst. Eine vollständige Liste der Reaktionssymbole der Monster findet ihr auf Seite 44.

: Wenn ein Spieler eine Angriffskarte von seiner Hand spielt.

: Wenn ein Spieler eine Manöverkarte von seiner Hand spielt.

: Wenn ein Spieler eine Abwehrkarte von seiner Hand spielt.

: Wenn ein Spieler eine Ausweichkarte von seiner Hand spielt.

: Am Ende einer Runde, bevor ein anderer Rundenende-Effekt in Kraft tritt.

: Wenn eine weitere Verhaltenskarte ausgelöst wird (bevor die Karte abgelegt wird).

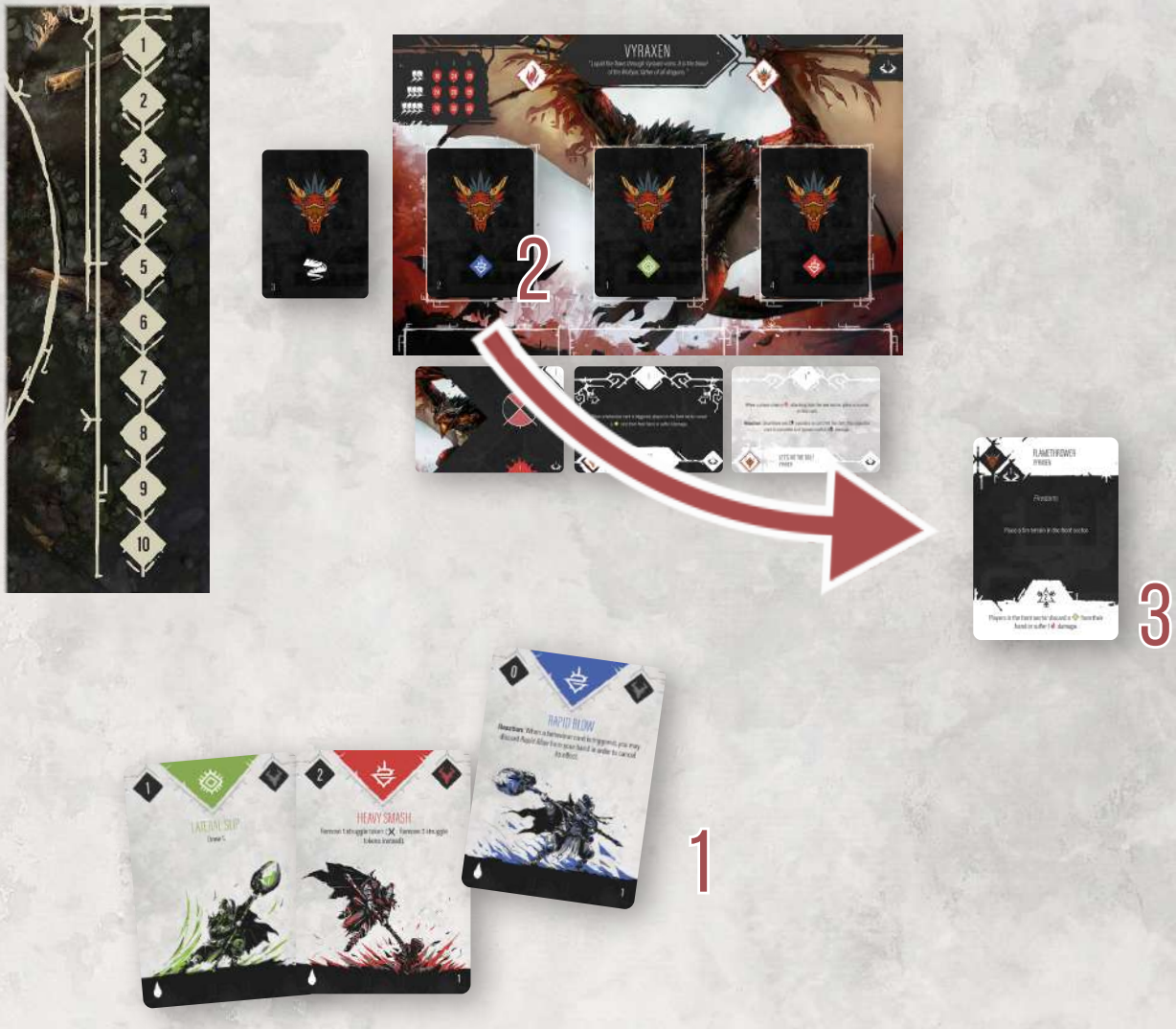
: Wenn ein Spieler seinen Zug im vorderen Sektor beginnt.

: Wenn ein Spieler seinen Zug im Flankensektor beginnt.

: Wenn ein Spieler seinen Zug im hinteren Sektor beginnt.



BEISPIEL 1 FÜR EINE REAKTION DES MONSTERS



1. Alice spielt *Rapid Blow* ( ) („Flinker Schlag“) von ihrer Hand und führt die entsprechenden Effekte aus.

2. Anschließend wird das Reaktionssymbol ausgelöst.

3. Alice deckt die Verhaltenskarte auf und führt die entsprechenden Effekte aus.

Zum Schluss legt Alice die Verhaltenskarte ab und ersetzt sie durch die oberste Karte auf dem Verhaltensstapel. Alice führt ihren Zug fort und spielt weitere Karten in ihrer Sequenz.

BEISPIEL 2 FÜR EINE REAKTION DES MONSTERS



1. Bob spielt *Knockout* ( ) von seiner Hand und führt die entsprechenden Effekte aus.

2. Anschließend wird das Reaktionssymbol ausgelöst.

3. Bob deckt die Verhaltenskarte auf und führt deren Effekte aus.

4. Bevor er die Verhaltenskarte ersetzt, wird die Reaktion ausgelöst.

5. Bob deckt die entsprechende Verhaltenskarte auf und führt deren Effekte aus.
Zum Schluss legt Bob beide Verhaltenskarten (2 und 4) ab und ersetzt sie durch die beiden obersten Karten auf dem Verhaltensstapel.

GEFÄHRDUNGSKARTEN

Gefährdungskarten sind starke passive Fähigkeiten, die mit den Stellungen des Monsters einhergehen (die entsprechende Stellung wird durch die Stellungsnummer oben in der Mitte der Karte angezeigt). Sobald das Monster eine neue Stellung einnimmt, werden die Gefährdungskarten durch solche ausgetauscht, die mit der neuen Stellung übereinstimmen.

Ausnahme von dieser Regel bilden Gefährdungskarten mit einem Sternchen (*) neben der Stellungsnummer. Solche Gefährdungskarten werden normal gespielt, sobald die entsprechende Stellung aufgedeckt wird, bleiben dann aber bis zum Ende des Spiels im Spiel.



ZIELKARTE

Zielkarten stellen für die Spieler eine Möglichkeit dar, während des Spiels Bonusse oder Vorteile zu erhalten, wenn sie die Bedingungen erfüllen, die im Kartentext erläutert werden.
Ebenso wie Gefährdungskarten beziehen sich Zielkarten auf bestimmte Stellungskarten: Sie kommen ins Spiel, sobald die zugehörige Stellung aufgedeckt wird, und sie werden aus dem Spiel genommen, sobald die zugehörige Stellung verändert wird. Ziele mit einem Sternchen (*) neben der Stellungsnummer bleiben jedoch bis zum Ende der Schlacht im Spiel.





ELEMENTARSCHADEN

Monster können Elementarschaden zufügen (z. B.: 1 = 1 Feuerschaden, 1 = 1 Kristallschaden usw.). Die Art des Schadens interagiert mit dem Element eurer Harnisch- und Helmkarten. Im Prolog sind eure Harnisch- und Helmkarten neutral (sie verfügen über keine Elementarstärke oder Elementarschwäche), daher ist dieser Aspekt noch nicht relevant. Auf das Thema wird im Einzelnen in den Kampagnenregeln eingegangen.



5.3 ENDE EINER RUNDE

Eine Runde ist zu Ende, wenn alle Spieler einmal am Zug waren. Der Rundenmarker wird um 1 Feld weitergesetzt: Eine neue Runde beginnt mit der Monsterphase.

WANN IST DAS SPIEL ZU ENDE?

SIEG

Die Spieler gewinnen das Spiel, sobald sie die letzte Stellung des Monsters vollendet haben.
Hinweis: Für manche Szenarien gelten besondere Voraussetzungen für den Sieg.

NIEDERLAGE

- Die Spieler verlieren das Spiel, sobald sie in einem Szenario alle gleichzeitig k. o. sind.
- Die Spieler verlieren das Spiel, wenn Runde 10 beendet wird, ohne dass ein Sieg errungen wurde. In diesem Fall gelten die Spieler als erschöpft und können sich dem Monster nicht mehr stellen.

LOS GEHT'S!

Ihr kennt jetzt die Basisregeln und könnt mit dem Spiel beginnen!
Hinweis: Für den Fall, dass ihr die Bedeutung bestimmter Schlagwörter oder Symbole nachschlagen müsst, befinden sich alle Erläuterungen hierzu in Kapitel 7.

6. ENDE DES PROLOGS

Lest den folgenden Abschnitt, wenn ihr gewonnen habt. Anschließend könnt ihr eure Reise durch *Primal: The Awakening* fortsetzen, indem ihr die Kampagnenregeln lest.

Das Grollen des Woltyar schwillt zu einem unheimlichen Donnern an, wie ihr es noch nie gehört habt. Die Erde bebt erneut. Das Monster liegt am Boden und starrt euch bis zu seinem letzten Atemzug mit glühendem Zorn an.

Ihr seid erschöpft. Der Himmel verdunkelt sich, als ihr den Kadaver des Monsters näher untersucht: ein Vyraxen. Dies ist eine der ältesten Spezies auf Thyrea. Das werden aufregende Neuigkeiten für das Orakel und seine Gelehrten sein.

Die vermisste Patrouille hat wahrscheinlich eine Begegnung mit dieser Kreatur nicht überlebt. Viele von euch sind verletzt, und der Woltyar wird immer bedrohlicher. Ihr entscheidet, zum Stützpunkt zurückzukehren und Bericht zu erstatten. Es ist lange her, seit eine Expedition einem derart wilden und aggressiven Biest begegnet ist. Und ihr habt eine Ahnung, dass dies erst der Anfang ist ...

NIEDERLAGE

Bei einer Niederlage wird die Schlacht so lange wiederholt, bis ihr den Sieg erringt und die Kampagne starten könnt. Normalerweise wirkt sich eine Niederlage in einem Szenario (basierend auf den für das Szenario geltenden Regeln) auf den Fortschritt einer Kampagne aus. Der Prolog bildet eine Ausnahme, da er der Anfang der Geschichte ist. Verliert nicht gleich den Mut, wenn ihr euer erstes Spiel verliert! Monster sind starke Gegner und dazu bestimmt, euch vor eine große Herausforderung zu stellen. Wenn alle in der Gruppe einverstanden sind, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad einer Kampagne anpassen. Weitere Info hierzu findet ihr in den Kampagnenregeln.

BELOHNUNGEN

Für den Sieg über den Vyraxen habt ihr euch eine Belohnung verdient! Allerdings müsst ihr erst lernen, wie ihr Belohnungen und Ressourcen, die ihr sammelt, verwaltet. Lest euch die Kampagnenregeln durch, um mehr darüber zu erfahren, wie ihr die Belohnungen einsammelt, die ihr im Prolog erhalten habt, und wie ihr den Kampagnenmodus spielt.

7. GLOSSAR

7.1 SCHLAGWÖRTER, EIGENSCHAFTEN UND SYMBOLE

Eigenschaften sind *kursiv* gedruckt und haben keine unmittelbare Auswirkung auf das Spiel. Stattdessen verweisen bestimmte Fähigkeiten auf Karten mit bestimmten Eigenschaften. Beispiele für Eigenschaften sind: *Aim* („Zielen"), *Slash („Schlitzen"), Rage („Wüten")* usw. Schlagwörter sind **fett** gedruckt und beziehen sich auf einen bestimmten Effekt.
Unten findet ihr eine vollständige Liste der Schlüsselwörter und Symbole auf den Karten:

SCHLÜSSELWÖRTER FÜR JÄGER

► **Assist** („Unterstützung"): Mit diesem Schlüsselwort auf einer Karte könnt ihr einen anderen Spieler bei dessen Zug unterstützen, indem ihr die Karte ablegt, sodass der aktive Spieler 1 Karte ziehen darf.

► **Blind („Blendung")**: Platziert den Blendungsmarker auf einer Gefährdungskarte im Spiel. Die Gefährdungskarte wird bis zum Ende der Runde als leer angesehen (der Marker wird am Ende der Runde wieder entfernt).

► **Confuse („Verwirrung")**: Wenn ihr ein Monster verwirrt, legt ihr bis zu 2 aktive Verhaltenskarten ab und ersetzt sie durch die obersten Karten auf dem Verhaltensstapel.

► **Consume („Verzehren")**: Ihr könnt diese Wirkung zu Beginn der Monsterphase aktivieren. Nach der Aktivierung wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

► **Heal X („X heilen")**: Entfernt X Schaden von eurem Jägerspielfeld.

► **Move („Bewegen")**: Ihr könnt euren Jäger in einen anliegenden Sektor auf dem Spielfeld ziehen.

► **Opening („Eröffnung")**: Löst diesen Effekt aus, wenn ihr eure Sequenz mit dieser Karte eröffnet.

► **Quick Assist („Schnelle Unterstützung")**: Wie Unterstützung, allerdings zieht ihr nach dem Ablegen der Karte ebenfalls 1 Karte.

► **Recycle X („X erneuern")**: Legt X Karten von eurer Hand ab und zieht X neue Karten.

► **Start**: Ihr könnt die entsprechende Fähigkeit zu Beginn eures Zugs auslösen. Hinweis: Wird mehr als eine Start-Funktion ausgelöst, legt ihr die Reihenfolge der Aktivierung fest.

► **Stealth („Schleichen")**: Karten mit dem Schlagwort „Stealth" lösen keine Monsterreaktionen für die Symbole / / / aus.

► **Strain („Ermüdung")** (Marker): Wenn ihr am Ende eures Zugs wieder Karten auf die Hand nehmt, zieht ihr für jeden eurer Ermüdungsmarker 1 Karte weniger und legt die Marker dann ab.

► **Stun („Betäubung")**: Platziert den Betäubungsmarker auf einer aktiven Verhaltenskarte: Die Karte kann bis zum Ende der Runde nicht ausgelöst mehr werden (am Ende der Runde wird der Betäubungsmarker zurückgelegt).
Wählt dann einen anderen Spieler, der dem Monster für jede Karte mit dem Symbol auf seiner Hand seinen Waffenschaden zufügt.

► **Volley X („Salve X")**: Entfernt X Karten von oben von eurem Stapel. Fügt dem Monster für jede dieser Karten mit dem Symbol euren Waffenschaden zu.

► **Vulnerable („Verwundbarkeit")**: Wenn ihr „Verwundbarkeit" ausspielt, wird der nächste Schaden für das Monster in der Runde verdoppelt.

SCHLÜSSELWÖRTER FÜR DAS MONSTER

► **Armor („Harnisch“)** (Marker): Wenn ihr eine Angriffskarte spielt und das Monster über einen Harnischmarker verfügt, entfernt den Marker und fügt den Schaden der Karte nicht zu (Waffenschaden und weitere Schäden, die aus der Funktion der Karte hervorgehen).

► **Acceleration („Beschleunigung“)** (Marker): Während des Kampfs in der Monsterphase sammelt das Monster 1 extra Kampfpunkt für jeden seiner Beschleunigungsmarker.

► **Bonus damage („Bonusschaden“)**: Wenn ein Boost einen Bonusschaden +X vorsieht, werden alle von der entsprechenden Verhaltenskarte zugefügten Schäden um X verstärkt.

► **Escalation („Eskalation“)**: Das Monster eskaliert, sobald sein Verhaltensstapel leer wird und es dadurch Kampfmarker erhält (weitere Infos hierzu siehe Seite 20).

► **Upkeep („Erhaltung“)**: Diese Wirkung tritt nach dem Kampf in der Monsterphase in Kraft.

SYMBOLE AUF AKTIONSKARTEN

/ / / : Diese Symbole zeigen eure Waffenstufe an. (*wenn ihr beispielsweise aufgefordert werdet, 2 als weiteren Schaden zuzufügen, multipliziert ihr eure Waffenstufe mit zwei und fügt das Ergebnis eurem Angriff hinzu.)*

: Dieses Symbol bezieht sich auf eine Angriffskarte. Stehen hinter dem Symbol ein „:“ und eine Funktion, wird die Funktion aktiviert, sobald ihr eine Angriffskarte von eurer Hand spielt.

: Dieses Symbol bezieht sich auf eine Manöverkarte. Stehen hinter dem Symbol ein „:“ und eine Funktion, wird die Funktion aktiviert, sobald ihr eine Manöverkarte von eurer Hand spielt.

: Dieses Symbol bezieht sich auf eine Abwehrkarte. Wenn hinter dem Symbol eine Funktion steht, wird diese aktiviert, sobald ihr eine Abwehrkarte von eurer Hand spielt.

: Dieses Symbol bezieht sich auf eine Ausweichkarte. Wenn hinter dem Symbol eine Funktion steht, wird diese aktiviert, sobald ihr eine Ausweichkarte von eurer Hand spielt.

[*Eigenschaft*] ◄: Dieses Symbol gefolgt von „:“ und einer Funktion bedeutet, dass die Funktion aktiviert wird, sobald ihr diese Karte von eurer Hand spielt, sofern die vorherige Karte in eurer Sequenz über diese [*Eigenschaft*] verfügt.

► : Dieses Symbol gefolgt von „:“ und einer Funktion bedeutet, dass die Funktion aktiviert wird, wenn die nächste Karte in eurer Sequenz (in diesem Fall ROT) eine Karte des geforderten Typs ist.

◄: Dieses Symbol gefolgt von „:“ und einer Funktion bedeutet, dass die Funktion aktiviert wird, sobald ihr diese Karte von eurer Hand spielt, sofern die vorherige Karte in eurer Sequenz das Symbol aufweist (dies gilt natürlich auch für jedes andere Symbol).

: Die Wirkung dieses Symbols wird nur dann aktiviert, wenn eure Fähigkeit aktiviert ist (weitere Infos zu Fähigkeitenkarten siehe Seite 30).

7.2 GELÄNDE



Heilpflanzen: Wenn ihr euren Zug in einem Sektor mit Heilpflanzen beginnt, könnt ihr für jede Heilpflanze in eurem Sektor 1 Heilung vornehmen (1 Schadensmarker aus eurem Jägerspielfeld entfernen).



Gestrüpp: Wenn ihr euren Zug in einem Sektor mit Gestrüpp beginnt bzw. wenn ihr in einen Sektor mit Gestrüpp wechselt, könnt ihr entscheiden, ob ihr eure Miniatur auf dem Geländemarker platzieren möchtet. Wenn ihr eure Miniatur auf dem Geländemarker platziert, nennt einen anderen Spieler, und unterbrecht euren Zug. Ihr setzt euren Zug fort, sobald der von euch genannte Spieler seinen Zug beendet hat.
Hinweis 1: Im vorderen Sektor könnt ihr das Gestrüpp nicht nutzen.
Hinweis 2: Gestrüpp kann nur von einem Spieler auf einmal verwendet werden.



Giftpflanzen: Wenn ihr eine Angriffskarte spielt und sich in eurem Sektor Giftpflanzen befinden, fügt ihr dem Monster zusätzlichen Schaden in Höhe eurer Waffenstufe zu.



Feuer: Feuer-Gelände kann **rot (Vorderseite)** oder **gelb (Rückseite)** sein. Feuer-Gelände kommen mit der roten Seite nach oben ins Spiel. Am Ende einer Runde werden alle gelben Feuer-Gelände aus dem Spiel entfernt und alle roten Feuer-Gelände umgedreht (die gelbe Seite zeigt nun nach oben).
Spieler in einem Sektor mit einem Feuer-Gelände (rot oder gelb) können keine Karten von ihrer Hand spielen. Sie überspringen die nachfolgende Sequenz ihres Zugs. Weitere Infos hierzu findet ihr auf der nächsten Seite unter „Sequenz".
Wenn ihr ein Feuer-Gelände in einem Sektor platzieren müsst, in dem es bereits ein Feuer-Gelände gibt, fügt stattdessen allen Spielern in diesem Sektor 1 Schaden zu.
Interaktion mit anderem Gelände: Wenn ihr in einem Sektor ein Feuer-Gelände platziert, müsst ihr jegliches Gestrüpp aus diesem Sektor entfernen.



Plateau: Wenn ihr euren Zug in einem Sektor mit Plateau beendet, könnt ihr das Plateau erklimmen, indem ihr eure Miniatur auf den Geländemarker stellt.
Wird eine Reaktion des Monsters ausgelöst, während ihr auf dem Plateau steht, könnt ihr auf den Rücken des Monsters springen. In dem Fall:

► Entfernt eure Miniatur vom Spielfeld, und platziert sie auf der ausgelösten Verhaltenskarte, um die entsprechende Reaktion zu verhindern.

► Zieht dann die oberste Karte des Verluststapels und die oberste Karte eures eigenen Stapels: Vergleicht den Verlustwert mit den Ausdauerpunkten auf eurer gezogenen Karte (💧) Wenn die Ausdauerpunkte gleich oder höher dem Verlustwert sind, **fügt dem Monster euren Waffenschaden zu**. Wenn die Ausdauerpunkte niedriger sind als der Verlustwert, erleidet ihr Verlustschaden und werdet „abgeworfen".

Wenn ihr abgeworfen werdet, wählt einen Sektor auf dem Spielfeld und platziert dort eure Miniatur. **Solange ihr nicht abgeworfen werdet, könnt ihr die Aktion wiederholen, um weitere Reaktionen zu verhindern**.
Hinweis: Zu Beginn eures nächsten Zugs springt ihr entweder zurück auf das Plateau oder – sofern ihr euch noch auf dem Rücken des Monsters befindet – werdet abgeworfen.



Fels: Wenn ihr Schaden durch Verlust erleidet, entfernt ein Felsen-Gelände aus eurem Sektor, um den Schaden zu verhindern.



Sand: Wenn ihr aus einem Sektor mit Sand-Gelände zieht, werden die Ausdauerpunkte für die Bewegung um 1 erhöht.

7.3 SYMBOLE FÜR REAKTIONEN

: Wenn ein Spieler eine Angriffskarte von seiner Hand spielt.

: Wenn ein Spieler eine Manöverkarte von seiner Hand spielt.

: Wenn ein Spieler eine Abwehrkarte von seiner Hand spielt.

: Wenn ein Spieler eine Ausweichkarte von seiner Hand spielt.

: Am Ende einer Runde, bevor ein anderer Rundenende-Effekt in Kraft tritt.

: Das Ereignis, das dieses Reaktionssymbol auslöst, wird im Spiel auf einer Gefährdungs- oder Zielkarte beschrieben.

: Wenn eine weitere Verhaltenskarte ausgelöst wird (bevor die Karte abgelegt wird).

: Wenn ein Spieler seinen Zug im vorderen Sektor beginnt.

: Wenn ein Spieler seinen Zug im Flankensektor beginnt.

: Wenn ein Spieler seinen Zug im hinteren Sektor beginnt.

: Wenn das Monster seine Blickrichtung ändert.





MITWIRKENDE

Spieldesign: Tommaso Mondadori, Alberto Parisi

Künstlerische Leitung: Laura Valdinoci

Grafiken und Illustrationen: Daniel Comerci, Consuelo Pecchenino

Miniaturdesign: Daniele Angelozzi, Alessandro Depaoli, Andrea Di Natale

Übersetzung: Anne Wosnitza, Veronika Hoffmann

© 2020 Reggie Games, Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf ohne die vorherige schriftliche Genehmigung des Herausgebers weder ganz noch in Teilen in irgendeiner Form und Weise einschließlich Fotokopien, Aufnahmen oder andere durch elektronische oder mechanische Methoden entstandene Vervielfältigungen reproduziert, verbreitet oder übertragen werden. Ausnahme hiervon bilden kurze Zitate im Rahmen einer Kritik und bestimmte nicht kommerzielle Verwendungszwecke, die nach dem Urheberrecht zulässig sind.



Primal: The Awakening Basisregeln Version 0.75

Reggie Games – 2020 ©
Alle Rechte vorbehalten
www.reggiegames.com