


DIE ARENA VON TASH-KALAR

VLAADA CHVÁTIL & DÁVID TURCZI

Arkane Wesen materialisieren in der Arena und lassen die Grenzen von Raum und Zeit verwischen. Mit sich bringen sie Vorahnungen von Dingen, die geschehen werden. Ihr spielt mit den Gesetzen von Ursache und Wirkung, denn ihr schafft am sausen den Webstuhl der Zeit!

Webstuhl der Zeit ist ein Spielerdeck, das wie jedes andere Spielerdeck aus dem Grundspiel verwendet werden kann. Diese Erweiterung enthält 18 Wesenkarten, 17 nicht-legendäre Spielsteine, 3 legendäre Spielsteine sowie eine eigene Punktezahlleiste.

Die Wesen dieser Erweiterung werden Zeitweber genannt. Viele von ihnen besitzen einen Warpeffekt  und verändern mit diesen die Gesetze der Zeit. Solche Effekte kannst du bereits nutzen, bevor du die Figur des Wesens gelegt hast. Das ist natürlich sehr mächtig, aber Macht hat ihren Preis: Hast du einen Warpeffekt ins Spiel gebracht, musst du einen Weg finden, das entsprechende Wesen zu beschwören – oder du wirst bestraft, da du lose Enden im Gefüge von Raum und Zeit zurückgelassen hast.




WEBSTUHL DER ZEIT

Erweiterungsdeck

Warpeffekte



Warpeffekte sind auf Karten kursiv geschrieben und ihnen ist das -Symbol vorangestellt. Manche der Zeitweber-Karten haben nur einen regulären Effekt, manchen haben nur einen Warpeffekt und manche haben beides.

EINEN WARPEFFEKT INS SPIEL BRINGEN

Du kannst den Warpeffekt eines Wesens jederzeit während deines Zuges ins Spiel bringen, ausgenommen in deinem ersten Spielzug einer Partie. Dies kostet dich keine Aktion und deine Steine müssen dazu keine Figur in der Arena bilden.

Du kannst den Warpeffekt eines Wesens vor oder nach einer deiner Aktionen ins Spiel bringen, aber nicht, während du gerade einen anderen Effekt ausführst. Um einen Warpeffekt ins Spiel zu bringen, legst du die Karte von deiner Hand **offen auf deinen Stapel** und führst den beschriebenen Effekt aus.

OFFENBARTES WESEN

Wenn du einen Warpeffekt ins Spiel bringst, wird die Karte auf deinem Stapel zu deinem offenbarten Wesen. Solange du ein offenbartes Wesen besitzt, kannst du keinen weiteren Warpeffekt ins Spiel bringen.

Du kannst dein offenbartes Wesen wie üblich beschwören: Bilde die Figur, sage an, dass du das Wesen beschwörst, führe ihren regulären Effekt aus (falls vorhanden) und lege die Karte auf deinen Ablagestapel. Es kostet dich wie üblich eine Aktion, dein offenbartes Wesen zu beschwören. Sobald du es beschworen hast, besitzt du kein offenbartes Wesen mehr und kannst nun wieder einen Warpeffekt ins Spiel bringen.

Ein offenbartes Wesen wird in vielerlei Hinsicht als eine deiner Handkarten behandelt. Du kannst es wie jedes andere Wesen beschwören und die Karte **zählt als eine von deinen drei Handkarten, wenn du nachziehst**.

Das offenbarte Wesen liegt in erster Linie auf deinem Stapel, um dich daran zu erinnern, dass du am Ende deines Zuges nur 2 Karten auf der Hand haben darfst. Die Karte ist aber nicht Teil deines Stapels. Wenn du eine Karte nachziehst, nimmst du die oberste verdeckt liegende Karte, also die unter deinem offenbarten Wesen. Und wenn du die letzte Karte deines Stapels ziehst, löst du das Spielende aus, auch wenn noch ein offenbartes Wesen auf dem nun leeren Stapel liegt.

Es gibt aber auch Unterschiede zwischen Handkarten und offenbartem Wesen: Zum einen kannst du keinen Warpeffekt ins Spiel bringen, solange du ein

offenbartes Wesen besitzt. Zum anderen darfst du die Abwurfaktion nicht nutzen, um ein offenbartes Wesen abzuwerfen.


STRAFEN IN RAUM UND ZEIT

Mit den Gesetzen von Ursache und Wirkung zu spielen, hat seinen Preis: Solange du ein offenbartes Wesen besitzt, wird deine aktuelle Punktzahl um 2 reduziert. Wenn du in der Erhabenen Form am Ende deines Zuges 9 Punkte und ein offenbartes Wesen hast, so hast du tatsächlich aktuell nur 7 Punkte und das Spielende wird nicht ausgelöst.

Wenn ihr eine Schlacht spielt, wird diese 2-Punkte-Strafe auf alle Farben angerechnet. Verschiebe aber nicht die Steine auf der Punktezähleiste, sondern merke dir einfach, dass du zwei zusätzliche Punkte benötigst, um das Spielende auszulösen, solange du ein offenbartes Wesen besitzt. Aus diesem Grund hat die Punktezähleiste der Zeitweber zwei zusätzliche Felder.

(Solltest du bei Spielende noch ein offenbartes Wesen besitzen, kannst du dann die Steine auf der Punktezähleiste um 2 Felder zurücksetzen, um das tatsächliche Ergebnis anzuzeigen.)

Neue Spielbegriffe

Warpeffekt: Ein Effekt mit einem vorangehenden -Symbol.

Offenbartes Wesen: Wenn du einen Warpeffekt ins Spiel bringst, wird die Karte zu deinem offenbartem Wesen. Es bleibt solange dein offenbartes Wesen, bis du es beschworen hast oder bis es durch einen Effekt abgeworfen oder auf deine Hand zurückgebracht wird.

Einen Warpeffekt kopieren: Führe den kopierten Effekt aus. Wenn ein Warpeffekt durch einen regulären Effekt kopiert wird, dann gilt der kopierte Effekt nicht als Warpeffekt. Du kannst also einen Warpeffekt kopieren, auch wenn du ein offenbartes Wesen besitzt.

Vertauschen: Die zwei Steine tauschen ihre Plätze. Keiner von ihnen gilt als zerstört.

Farbloses Feld: Ein Feld, das weder rot noch grün ist.

Entgegengesetzte Richtung: Die zur ersten Richtung um 180° gedrehte Richtung.

Verbundener Effekt: Ein solcher Effekt kann nur ausgeführt werden, wenn es möglich ist, ihn komplett auszuführen. Ist das nicht möglich, wird kein Teil des Effekts ausgeführt.

Beispiel: Der Effekt der Königin der Gegensätze besagt, dass du zwei Steine in entgegengesetzte Richtungen bewegen musst. Da es sich um einen verbundenen Effekt handelt, musst du zwei Steine wählen, mit denen diese Bewegung möglich ist. Außerdem darfst du den ersten Stein nicht so bewegen, dass hierdurch die Bewegung des zweiten Steins unmöglich wird.

Zusätzliche Hinweise zu bestimmten Karten

Zeithändler: Der Warpeffekt des Zeithändlers kann nicht kopiert werden. Solange der Zeithändler dein offenbartes Wesen ist, werden alle Effekte ignoriert, die den Zeithändler abwerfen oder auf deine Hand zurückbringen würden. Der auf dem Zeithändler liegende Stein gilt nicht als zerstört. Er befindet sich nicht in der Arena, insbesondere nicht hinsichtlich der Bedingungen für Leuchtfeuer und in der Erhabenen Form bringt eine Legende auf dem Zeithändler keinen Punkt. Außerdem steht ein solcher Stein nicht für Beschwörungen oder das Legen von Steinen zur Verfügung, auch nicht, wenn der Besitzer des Steins keine Steine mehr außerhalb der Arena hat.

Wurm des Paradoxons: Der Warpeffekt des Wurms erlaubt dir, dein offenbartes Wesen abzuwerfen. Wenn du diesen Warpeffekt ins Spiel bringst, ist dies der Wurm selbst. Wenn du diesen Effekt kopierst, kann das ggf. auch ein anderes offenbartes Wesen sein.

Tor des Vergessens: Normalerweise bewirkt der Warpeffekt des Tors, dass du einen zerstörten Stein als zwei zerstörte Steine zählst. Wenn es dir gelingt, den Warpeffekt zweimal (oder gar dreimal) in einem Zug zu nutzen, zählt jeder zerstörte Stein sogar dreifach (bzw. vierfach).

EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL & DÁVID TURCZI

ILLUSTRATIONEN: DAVID COCHARD,
JAKUB POLITZER

GRAPHIKDESIGN: MICHAELA ZAORALOVÁ

ÜBERSETZUNG: SEBASTIAN RAPP

Testspieler: Nate Dorward, Stephen Scothern, Alison Mandible, Juraj Butek, Riccardo Fabris, Marcela Chvátilová, Simon Castle, Erin Lee Escobedo, Nick Larsen, Vitek Vodička, Lisa Bjornseth, Brian Modreski, Richard Cisse, Lior Kiperman, Petr Gašparik, Jan Beran, Jose Gallardo, Vojtěch Klan, David Jablonovsky, Vodka, Roneth, Mirek, Elwen, Petr Hnyk, Tomáš Dvořák und andere.

Besonderer Dank an: Adam Turczi für die Idee zu diesem Spielerdeck; Riccardo Fabris für die unzähligen Partien und Wai-yee für den namensgebenden Titel der englischsprachigen Ausgabe!

Weitere Informationen zu dem Spiel unter www.tash-kalar.com.

© Czech Games Edition, Oktober 2017.

www.CzechGames.com