

Schlüsselwörter.

Jede Karte kann ein oder mehrere Schlüsselwörter besitzen.

Schlüsselwörter sind Abkürzungen von Effekten, die häufig vorkommen:

Aktion:

Der Effekt wird dann ausgelöst, wenn die Creature von deiner Hand, während deinem Zug, auf das Feld beschworen wird.

Falle:

Aktiviert sich, wenn deine Karte im gegnerischen Lager oder deiner Hand, in deine Hölle gelegt wird.

Hölle:

Aktiviert sich, wenn die Karte von deinem Feld in die Hölle gelegt wird.

Munter:

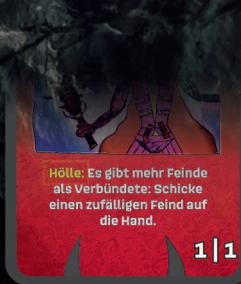
Die Creature kann im selben Zug eine weitere Aktion ausführen (Angreifen oder Verschieben), in der sie beschworen wurde.

Nachtragend:

Wenn eine Creature mit Nachtragend angegriffen wird, verteilt sie Blockscha-den. Der Angreifer erleidet dann so viel Schaden, wie der „nachtragende“ Verteidiger Angriffspunkte hat.

Träge:

Die Creature fügt sich selbst 1 Schaden hinzu, wenn sie in der Taktikphase verschoben wird (zusätzlich zu den Rückzugskosten).



Glossar.

A/B- Creature: Creature die sich in der A- oder B-Zone befindet.

Auf die Hand schicken: Effekte geben Karten immer auf die Hände ihrer Besitzer zurück.

Beleben: Eine Creature zu beleben heißt, diese Creature aus der Hölle zu beschwören.

Benachbart: Benachbarte Creatures sind Verbündete, die auf angrenzenden Plätzen positioniert sind (nicht schräg gegenüber).

Beschwören: Eine Creature zu beschwören heißt, sie auf das Feld zu legen.

C-Karte: Abkürzung für CRUSH Karte.

Feind: Creature auf dem feindlichen Spielfeld.

Hölle: Ablagestapel eines Spielers. Alle Karten, die in die Hölle gelegt werden, bleiben dort offen liegen und können jederzeit von allen Spielern eingesehen werden.

Kontrolle übernehmen: Verschiebe den Feind, über welchen du die Kontrolle übernehmen möchtest, auf dein Feld, unter Rücksicht der Beschwörungsregeln. Der Feind wird jetzt bis zum Spielende wie ein Verbündeter behandelt.

Lager: Kartendeck, welches zu Beginn einer Schlacht alle 20 verfügbaren Karten eines Spielers beinhaltet.

Mit „X“ Würfeln: Karteneffekte, die ihre Ziele mit „X Würfeln“ bestimmen, verlangen nach einem Würfelwurf mit X Würfeln. **Beispiel:** „Zerstöre eine Feldkarte mit 2 Würfeln.“ Würfle also 2 Würfel und wähle dann ein Ziel aus, dessen Kosten den Augenzahlen deiner Würfel entsprechen. (Beispiel: Du hast eine 2 und eine 6 geworfen, dann musst du eine Feldkarte mit Kartenkosten 2, 6 oder 8 zerstören, falls möglich.)

Startwürfel + „X“: Erhalte für den nächsten Zug X zusätzliche Startwürfel.

Verbrennen: Ein Würfel wird verbrannt, um die Kosten einer Aktion zu bezahlen. Ein verbrannter Würfel ist nutzlos und wird beiseitegelegt.

Verbündete: Abkürzung für Creatures, die sich auf deinem Feld befinden.

Zerstören: Eine Karte zu zerstören bedeutet, die Karte in die Hölle zu legen.

Zufällig: Wenn sich ein Effekt aktiviert, der eine zufällige Zielauswahl beinhaltet, dann können die Ziele zum Beispiel durch Würfelwurf oder durch verdecktes Kartenziehen ermittelt werden.

CREATURE CRUSH



A) Das Spielfeld



2 SPIELFELDER
FÜR 2 SPIELER

Jedes Spielfeld besitzt eine A, B-, und eine C-Zone. Jede Zone ist horizontal angeordnet und bietet Platz für 3 Spielkarten. Die A-Zone kann als die Front gesehen werden, die B-Zone eignet sich für Verteidiger und die C-Zone ist den Crushkarten vorbehalten. Hölle und Lager werden beliebig neben dem Spielfeld platziert. Das Lager enthält zu Spielbeginn alle 20 Spielkarten, die für die Schlacht ausgewählt wurden. Die Hölle ist die Bezeichnung des Ablagestapels. Jede zerstörte Karte wird in die Hölle des Spielers gelegt, welcher zuletzt in Besitz dieser Karte war.

B) Die Spielkarten

Es gibt 2 verschiedene Arten von Karten:
80 Creature- und 20 Crushkarten.



CREATURE
Karten



CRUSH
Karten



CREATURE CRUSH

Schlachtplan



1. ZUM SPIEL GEHÖREN:

- 1 Spielanleitung
- 2 Spielfelder
- 100 Spielkarten
- 10 Würfel (5 rote, 5 weiße)

Einführung.

CREATURE CRUSH ist das erste Dice-Card-Game seiner Art. Erlebe die einzigartige Kombination aus Würfelgeschick, Kartenkombinationen und klassischen Strategieelementen. Zwei Kontrahenten stehen sich im Duell gegenüber. Beide versuchen die Creatures ihres Widersachers so schnell wie möglich zu vernichten. Jeder Spieler besitzt sein eigenes Spielfeld, welches Platz für bis zu 6 Creatures und bis zu 3 Crushkarten bietet. Die Schlacht muss sorgfältig geplant werden, denn der sicher geglaubte Sieg kann schnell entgleiten. Der Verlust wichtiger Schlüsselkarten kann schwerwiegende Folgen haben. Um das Ziel zu erlangen, werden kühne Manöver und großes Geschick benötigt. Aber auch die beste Taktik kann durch Würfelpech zunichte gemacht werden.

CREATURE Karten.



Jede CREATURE besitzt Kosten, Angriffs- und Lebenspunkte und darf pro Spielzug nur eine der folgenden Aktionen ausführen: Angreifen, beschworen werden (= das Feld betreten) oder sie kann verschoben werden. Die meisten Creatures verfügen zudem über Effekte, welche die Spielsituation deutlich verändern können. Effekte die häufig vorkommen werden durch Schlüsselwörter abgekürzt.

Die Würfel.



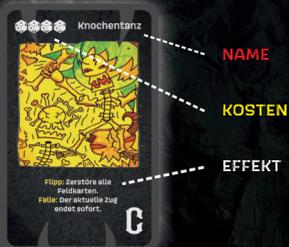
5X ROT
5X WEISS

Es gibt **5 weiße** und **5 rote Würfel**, die beliebig ergänzt werden können. Die weißen Würfel werden als Startwürfel bezeichnet, weil sie zu Beginn jedes Zuges neu gewürfelt werden. Sie können für bestimmte Aktionen verwendet werden:

- Bezahle die Kosten von Handkarten und bringe sie auf das Feld.
- Greife mit deinen Creatures an.
- Verschiebe in der Taktikphase deine Verbündeten.

Lege einen Würfel, den du für eine Aktion benutzt beiseite, er wird „verbrannt“. Auch alle nicht verwendeten Startwürfel werden mit dem Abschluss deiner Taktikphase verbrannt. Rote Würfel helfen dir, den Schaden auf verletzte Creatures zu markieren. Die Augenzahl zeigt die Höhe des Schadens an.

CRUSH Karten.



Jede CRUSH Karte muss zunächst verdeckt auf das Feld gelegt werden. Um sie verdeckt legen zu können, müssen ihre Kosten bezahlt werden. Die Kosten reichen von X (beliebig) bis maximal 4 Würfeln, die verbrannt werden müssen. Dabei spielt die Augenzahl der Würfel keine Rolle. Nur die vorausgesetzte Anzahl an Würfeln muss verbrannt werden. Ein verbrannter Würfel kann für den aktuellen Zug nicht mehr verwendet werden. Manche Crushkarten können ohne Voraussetzungen umgedreht und in deiner Kampfphase aktiviert werden. Diese haben vor dem „Flipp“ keine Voraussetzung stehen. Andere haben vor dem „Flipp“ eine Voraussetzung stehen, welche erst erfüllt werden muss, damit sie umgedreht und aktiviert werden können. Während dein Gegner am Zug ist, können nur verdeckte Crushkarten mit Voraussetzungen aktiviert werden. Nachdem der Effekt einer C-Karte abgehandelt wurde, wird sie in die Hölle gelegt. dort platziert.

2. Die Schlacht.

Das CREATURE CRUSH Dice-Card-Game ist ein strategisches Duell zwischen 2 Spielern.

A) Eine Schlacht gewinnen

Um zu gewinnen, gibt es 2 Möglichkeiten:

- Alle Karten deines Widersachers befinden sich in der Hölle.
- Dein Widersacher gibt das Spiel auf.

Eine Schlacht endet unentschieden, wenn sich beide Spieler darauf einigen oder wenn es zu einer Patt-Situation kommt.

B) Schlachtvorbereitung

1. Die Spieler setzen sich mit ihren Spielfeldern gegenüber an einen Tisch.
2. Entscheidet euch für eine Spielvariante und baut euer Lager nach deren Regeln auf.
3. Entscheidet durch Würfelwurf, wer das Spiel beginnt.
4. Beide Spieler nehmen, bevor die erste Runde beginnt, ihre obersten vier Lagerkarten auf die Hand.

C) Auswahl der Spielvariante

Die 3 Spielvarianten unterscheiden sich nur in ihrem Lageraufbau. Die Spielphasen und Regeln sind identisch.

Geplänkel

Das Geplänkel eignet sich besonders gut für den Einstieg in das Spiel. Der Aufbau des Lagers erfolgt zufällig:

1. Mische alle vorhandenen Spielkarten, wobei jede nur einmal vorhanden sein darf, und verteile davon an jeden Spieler 20 zufällige.
2. Jeder Spieler hat jetzt sein Lager mit 20 Karten aufgebaut. Platziere es verdeckt als Stapel auf dein Spielfeld. Alle anderen Karten werden für die bevorstehende Schlacht nicht mehr benötigt.

Arena

Im Unterschied zum Geplänkel erfolgt der Lageraufbau in 3 Schritten. Diese werden so oft wiederholt, bis alle Spieler ihre 20 Lagerkarten gesammelt haben.

1. Alle Spielkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel platziert. Der Stapel darf keine Karte doppelt enthalten.
2. Beide Wettstreiter ziehen davon 7 Karten.
3. Ihr entscheidet euch für 4 Karten, die ihr eurem Lager hinzufügen wollen. Die restlichen 3 Karten werden unter den Stapel zurückgelegt. Die Schritte 1-3 werden von euch so oft wiederholt, bis ihr alle 20 Lagerkarten zusammen habt. Der Rest des Spiels verläuft standardmäßig.

Liga

Die Spieler stellen ihr Lager selbst, aus beliebigen und allen verfügbaren Karten, zusammen. Jede Karte darf nur einmal im Lager enthalten sein.

Der Rest des Spiels verläuft standardmäßig.

D) Der Spielablauf

Nachdem der Lageraufbau abgeschlossen wurde, beginnt die Schlacht.

Die Spieler durchlaufen abwechselnd folgende 3 Phasen in dieser Reihenfolge: Startphase - Kampfphase - Taktikphase. Wenn ein Spieler seine Taktikphase beendet hat, endet auch sein aktueller Spielzug und der nächste Spieler beginnt seinen Zug.

Phase 1: Startphase

Die Startphase läuft wie folgt ab:

1. Ziehe eine Karte, zusätzlich zu deinen 4 Handkarten.
2. Würfle 3 Startwürfel. Würfle einen zusätzlichen vierten Würfel, falls alle deine Würfel einen Drilling zeigen. Würfle einen zusätzlichen fünften Würfel, falls deine Würfel einen Vierling zeigen. Würfle danach alle zusätzlichen Startwürfel, falls du welche durch Karteneffekte bekommen hast. Du kannst nicht mehr als 5 Startwürfel pro Spielzug erhalten.

Wichtig! Der Spieler, welcher das Spiel eröffnet, darf in seinem ersten Zug nur 2 Startwürfel werfen, erst in den darauffolgenden Zügen wirft er 3.

Phase 2: Kampfphase

Du kannst in dieser Phase Handkarten ausspielen und mit Verbündeten angreifen. Um eine Handkarte auszuspielen, müssen die Augenzahlen deiner Startwürfel einzeln oder addiert, genau den Kosten der Handkarte entsprechen. Für jeden Würfel kann also eine Handkarte mit denselben Kosten ausgespielt werden. Aber es ist auch möglich, mehrere Würfel zu addieren und zu verbrennen, um eine Handkarte mit höheren Kosten als 6 auszuspielen. Auch addierte Augenzahlen müssen genau den Kosten der Handkarte entsprechen, die du ausspielen möchtest.

Beispiel: Deine drei Startwürfel zeigen die Augenzahlen 2, 4 und 5. Damit könnte eine Creature mit hohen Kosten (7, 9 oder 11) von der Hand auf das Feld beschworen werden, oder bis zu drei Creatures mit niedrigen Kosten (6, 5, 4 oder 2). Es können auch eine hohe und eine niedrige Karte gespielt werden, solange die Kosten bezahlt werden können.

Creatures beschwören

Nachdem du die Kosten für eine Creature bezahlt hast, kannst du sie von deiner Hand auf einen freien Platz in deine B-Zone beschwören. Ist ein Platz in der B-Zone besetzt, dann ist es möglich eine Creature auf einen freien Platz in die A-Zone zu beschwören. Die beiden Plätze müssen sich dabei horizontal angrenzen. Dies gilt auch, wenn Creatures durch Effekte beschworen werden.

Angreifen und Verteidigen

Um mit einer Creature angreifen zu können, müssen ihre Kosten jedes Mal neu bezahlt werden. Wenn du z.B. eine 6, 4 und eine 3 geworfen hast, dann können Creatures mit Kosten 3, 4, 6, 7, 9, 10 oder 13 angreifen, bis du keine Würfel mehr hast (Addieren verbrennt wieder mehrere Würfel). Wenn eine Creature angegriffen wird, erhält sie Schaden in Höhe der Angriffsstärke ihres Angreifers. Schadensmarken bleiben so lange auf den Creatures liegen, bis sie zerstört oder geheilt werden. Besitzt eine Creature mehr Schadens- als Lebenspunkte oder fällt ihr Leben genau auf 0, dann wird sie zerstört und in die Hölle gelegt.

Wer kann wen angreifen?

Creatures, die sich in der A-Zone befinden haben 2 Möglichkeiten: Sie können einen Spieler direkt oder einen gegenüberliegenden Feind in der B-Zone angreifen. Ein direkter Angriff ist nur möglich, wenn deiner Creature kein Feind in der B-Zone gegenüber liegt. Creatures in der B-Zone können gegenüberliegende Feinde angreifen, egal in welcher Zone sie sich befinden, aber sie können dafür nicht direkt angreifen.

Creatures mit 0 Angriff können nicht angreifen. Greift eine Creature einen Spieler direkt an, dann wird dessen oberste Lagerkarte zerstört. Wenn das Lager leer ist, zerstöre eine zufällige feindliche Handkarte. Hat dein Gegenspieler weder Hand- noch Lagerkarten, dann zerstöre eine zufällige Crushkarte dieses Spielers, oder einen zufälligen Feind, falls er keine Crushkarten besitzt.

Phase 3: Taktikphase

In der abschließenden Phase kannst du deine Creatures auf andere freie Plätze, innerhalb deiner Spielfeldseite, verschieben. Dabei ist es deinen Creatures möglich, die Zonen zu übertreten.

Verbrenne für jede Creature, die du verschieben möchtest, einen Würfel. Zwei Verbündete können ihre Plätze tauschen, wenn du dafür 2 Würfel verbrennst.

3. Die Effekte.

Manche Effekte haben Voraussetzungen, die erst erfüllt werden müssen, um den Effekt zu aktivieren. Voraussetzungen stehen im Kartentext immer vor einem Doppelpunkt. (Beispiel: „Du hast 7 oder mehr Handkarten: Verursache 3 Schaden an einem beliebigen Ziel.“) Nur wenn die Voraussetzung „Du hast 7 oder mehr Handkarten“ erfüllt ist, kann der Effekt aktiviert werden: „Verursache 3 Schaden an einem beliebigen Ziel.“ Wenn ein Effekt keinen Zielort angibt, z.B. „Verschiebe eine Creature“, dann bezieht sich der Effekt immer auf das Feld, also auf Karten, die bereits in einer Zone positioniert wurden. Wenn der Effekt die Zielauswahl nicht weiter einschränkt, kann das Ziel innerhalb der Zonen selbst gewählt werden. Wenn sich mehrere Effekte nacheinander aktivieren, bilden sie eine Kette. Wenn das passiert, dann werden die Effekte, beginnend mit dem neuesten Effekt, rückwärts aufgelöst. Wenn sich mehrere Karteneffekte genau gleichzeitig aktivieren, dann entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge die Effekte aufgelöst werden. Dauerhafte Effekte haben keine Voraussetzung und kein Schlüsselwort vor sich stehen. Solange sich eine Creature mit einem dauerhaften Effekt auf dem Feld befindet, bleibt dieser Effekt aktiv. Manche Effekte erlauben es das Lager nach bestimmten Karten zu durchsuchen. Mische das Lager jedes Mal, wenn eine Kartensuche durchgeführt wurde.

CREATURE CRUSH