

# REINER KNIZIA Equinox

Die Fabelkreaturen des verzauberten Waldes versammeln sich, um das Equinox zu feiern. In einem freundschaftlichen Turnier wollen sie ihre magischen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Ihr Ziel ist es, das Turnier zu gewinnen und sich in den Märgen und Sagen zu verewigen. Nur drei von ihnen werden sich durchsetzen können, während die anderen drohen, in Vergessenheit zu geraten. Wer wird es schaffen?

## Ziel des Spiels

Erlange die meisten Prestigepunkte (PP), indem du auf die Kreaturen wettest, die im Turnier bestehen werden. Je früher du deine Wette abgibst, desto mehr PP ist sie wert. Aber bedenke, wenn du viel auf eine einzelne Kreatur setzt, werden deine Mitspieler wahrscheinlich versuchen, diese aus dem Turnier zu werfen. Am Ende des Spiels gewinnt derjenige Spieler, der mit seinen Wetten die meisten Prestigepunkte erlangen konnte.

## Spielmaterial



**Championkarten (x14):** Diese Karten zeigen die Kreaturen, die im Turnier antreten werden. Jede Kreatur hat eine Spezialfähigkeit, die genau dann aktiviert wird, wenn der **Beherrscher** eine dazugehörige Kreaturenkarte ausspielt (siehe S. 5).

**Kreaturenkarten (x154):** Diese Karten werden genutzt, um die Stärke der Teilnehmer des Turniers darzustellen. Zu jeder der 14 Kreaturen gehören 11 Kreaturenkarten, die mit Werten von 0 bis 10 in der oberen linken Ecke nummeriert sind. Dieser Wert steht für die **Stärke** der Karte.



**Chamäleonkarten (x11):** Obwohl das Chamäleon nicht offiziell am Turnier teilnimmt, erscheint es gelegentlich und stiftet Chaos, indem es die Gestalt der anderen Kreaturen imitiert. Wie schon bei den Kreaturenkarten gibt es auch hier Karten mit den Stärkewerten von 0 bis 10.


Eine Chamäleonkarte neutralisiert außerdem zeitweise die **Spezialfähigkeit** der Kreatur, dessen Gestalt es annimmt (siehe S. 5).

**Hinweis:** Es gibt keine Championkarte für das Chamäleon.

**Baumkarten (x3):** Die Ältesten des Waldes beaufsichtigen den geregelten Ablauf des Turniers. Diese Karten haben besondere Effekte, wenn sie gespielt werden.



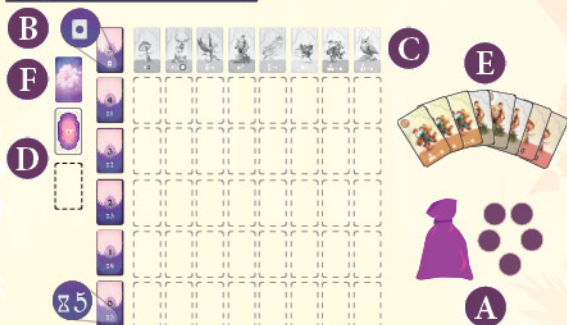
**Reihenkarten (x6):** Diese Karten mit den Symbolen , , ,  und  werden genutzt, um die aktuelle Runde sowie den Wert der Wettsteine in den jeweiligen Reihen anzuzeigen.






**Verschwindekarten  (x11):** Diese Karten werden genutzt, um anzuzeigen, welche Kreaturen bereits aus dem Turnier ausgeschieden sind.



**Säckchen (x5) und Wettsteine (x25):** Die 25 Steine (5 pro Spielerfarbe) werden genutzt, um Wetten auf die Kreaturen im Turnier abzuschließen. Sie werden in den farblich passenden Säckchen verstaut.

## Spielaufbau



- Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt sich das Säckchen mit den 5 **Wettsteinen** der gewählten Farbe und legt diese vor sich ab **A**. Legt alle ungenutzten Wettsteine und Säckchen zurück in die Schachtel.
- Bestimmt (entweder zufällig oder gemeinsam) 8 der 14 **Championkarten**, die ihr in dieser Partie verwenden wollt. Legt alle ungenutzten Championkarten und die dazugehörigen Kreaturenkarten zurück in die Schachtel.
- Legt in der Mitte des Tisches die **Reihenkarten** senkrecht untereinander aus. Die Karte  liegt dabei oben **B**, gefolgt von den anderen Karten in absteigender Folge von  zu . Anschließend legt ihr die 8 gewählten Championkarten in einer waagerechten Reihe neben der Karte  offen aus **C**. Die Reihenfolge der Championkarten spielt dabei keine Rolle. Die Championkarten und Reihenkarten bilden den Rand eines Rasters aus 8x5 **Feldern**, auf welche die gespielten Karten gelegt werden. Jedes Feld gehört zu genau einer Kreatur und einer Reihe.
- Mischt nun alle verbliebenen **Kreaturenkarten** zusammen mit den **Chamäleonkarten** und **Baumkarten** und bildet daraus einen verdeckten Nachziehstapel. Legt diesen für alle Spieler gut erreichbar auf den Tisch und lasst Platz für einen Ablagestapel **D**. Dann zieht jeder Spieler verdeckt 8 Karten und nimmt diese auf die Hand **E**.
- Legt die **Verschwindekarten ** neben den Spielbereich **F**.
- Es beginnt der Spieler, dessen Geburtstag am dichtesten zum nächsten Equinox\* ist.

\* *Equinox* (engl. für Äquinoktium, auch als Tagundnachtgleiche bekannt) bezeichnet die Tage des Jahres, an denen die Sonne den Himmelsäquator übersteigt und Tag und Nacht fast überall auf der Erde etwa gleich lang sind. Das Frühlingsäquinoktium fällt jedes Jahr entweder auf den 19., 20. oder 21. März, das Herbstäquinoktium entweder auf den 22., 23. oder 24. September.

## Überblick

Das Spiel wird über 5 Runden ⌚ gespielt. Jede Runde besteht aus einem oder mehreren Zügen für jeden Spieler. Die Züge werden reihum im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit dem Startspieler. In jedem Zug wird eine Karte gespielt, bis irgendwann die aktuelle Reihe vervollständigt wurde. Eine Runde endet, sobald eine Kreatur aus der aktuellen Reihe verschwindet.

Der Zug eines Spielers ist in 5 Schritte unterteilt:

Schritt 1: Eine Wette abgeben/aufdecken.

Schritt 2: Eine Karte spielen.

Schritt 3: Karten von der Hand abwerfen.

Schritt 4: Auf 8 Handkarten nachziehen.

Schritt 5: Überprüfen, ob eine Kreatur verschwindet.

### Wichtig:

Wenn du in Schritt 1 eine geheime Wette abgibst, überspringst du Schritt 2.

## Kreaturenkarte



## Spielzug

### Schritt 1

#### Eine Wette abgeben/aufdecken

Du kannst auf eine Kreatur wetten, mit der Hoffnung, dass sie am Ende des Spiels noch im Turnier ist. Je früher eine Wette abgegeben wird, desto mehr PP ist sie wert. Wähle in diesem Schritt eine der folgenden Optionen:

- A) Gib eine reguläre Wette ab
- B) Gib eine geheime Wette ab
- C) Decke deine geheime Wette auf
- D) Überspringe den Schritt

**A) Gib eine reguläre Wette ab:** Wähle ein Feld einer Kreatur, die noch im Turnier ist, in der aktuellen Reihe. Auf dem Feld darf sich kein Wettstein befinden. Nimm einen deiner vor dir liegenden Wettsteine und setze ihn auf dieses Feld. Wenn hier schon eine Karte liegt, setze den Wettstein oben rechts auf die Karte.

- Es darf nur eine reguläre Wette pro Kreatur pro Runde abgegeben werden.
- Der Wert einer Wette hängt von der Runde ab, in der sie abgegeben wurde (siehe S. 4).
- **Wichtig:** Jeder Wettstein darf nur einmal im Spiel gesetzt werden. Ein gesetzter Wettstein darf nicht zurückgenommen werden, außer durch die Spezialfähigkeit von Moosmann.

### Beispiel:

Christoph möchte eine Wette auf Cornu abgeben. Er setzt seinen Wettstein auf das noch leere Feld der aktuellen Reihe unter der Cornu-Championkarte. In dieser Runde darf keine weitere reguläre Wette auf diese Kreatur abgegeben werden.




### Beispiel:

Laura möchte in ihrem Zug eine Wette auf Echimir abgeben. Sie setzt ihren Wettstein auf das Feld der aktuellen Reihe unter der Echimir-Championkarte, direkt auf die dort liegende Karte. In dieser Runde darf keine weitere reguläre Wette auf diese Kreatur abgegeben werden.



## ODER

B) **Gib eine geheime Wette ab:** NUR IN DER ERSTEN RUNDE  darfst du eine geheime Wette abgeben. In diesem Fall wählst du eine **Kreaturenkarte** aus deiner Hand, legst sie verdeckt vor dir ab und setzt einen deiner vor dir liegenden Wettsteine auf diese Karte.

Wenn du eine geheime Wette abgibst, darfst du in diesem Zug keine Karte ausspielen. Du überspringst also Schritt 2 und fährst mit Schritt 3 fort.


- Die Kreaturenkarte zeigt die Kreatur, auf die gesetzt wurde.
- Eine geheime Wette ist am Ende des Spiels 5 PP wert.
- Jeder Spieler darf nur **einmal im Spiel** eine geheime Wette abgeben.
- Eine geheime Wette darf auch auf eine Kreatur abgegeben werden, auf die in dieser Runde schon regulär oder geheim gewettet wurde.
- **Beachte:** Chamäleonkarten und Baumkarten sind **keine** Kreaturenkarten. Du darfst diese Kartentypen **nicht** für eine geheime Wette nutzen.

**Beispiel:**  
Stefan möchte eine geheime Wette abgeben.

Er wählt eine der Kreaturenkarten auf seiner Hand, legt sie verdeckt vor sich ab und setzt einen seiner Wettsteine darauf.



## ODER

C) **Decke deine geheime Wette auf:** Statt eine Wette abzugeben, kannst du auch deine geheime Wette aufdecken. Decke dazu deine Kreaturenkarte mit dem Wettstein auf und lege sie auf den Ablagestapel. Setze den Wettstein auf die entsprechende **Championkarte** (in der obersten Reihe ).

Es kann sinnvoll sein, deine geheime Wette aufzudecken, um zum Beherrscher einer Kreatur zu werden (siehe S. 4). Eine aufgedeckte geheime Wette hat den Prestigewert 5.

- Wenn ein Spieler die *Urvater*-Baumkarte spielt, kann der Fall eintreten, dass du deine geheime Wette aufdecken musst, obwohl du nicht am Zug bist.
- Wenn du deine geheime Wette aufdeckst, darfst du in diesem Zug wie üblich eine Karte spielen.
- Es kann vorkommen, dass mehrere Spieler eine geheime Wette auf dieselbe Kreatur abgeben. In diesem Fall ist es erlaubt, die Wettsteine dieser Spieler auf die Championkarte zu setzen, sobald die geheimen Wetten aufgedeckt werden.

**Beispiel:**  
Marie möchte ihre geheime Wette aufdecken. Sie nimmt den Wettstein von der Kreaturenkarte und deckt diese auf, sodass alle Spieler sie sehen können.



Dann setzt sie den Wettstein auf die entsprechende Championkarte in der obersten Reihe.



Anschließend legt sie ihre aufgedeckte Kreaturenkarte auf den Ablagestapel.



## ODER

D) **Überspringe den Schritt:** Du darfst dich auch dazu entscheiden, keine Aktion in diesem Schritt durchzuführen.




## Wert der Wetten

Jeder Spieler darf im Spiel bis zu 5 Wetten abgeben, durch das Setzen der eigenen 5 Wettsteine. Am Spielende erhältst du PP für Wetten auf Kreaturen, die am Ende der 5. Runde noch im Turnier verblieben sind. Jede Wette hat einen bestimmten Prestigewert, welcher von der Runde, in der sie abgegeben wurde, abhängt. Diese Prestigewerte sind auf den Reihenkarten angegeben.

### Reihenkarte



Eine geheime Wette (deren Wettstein immer in die oberste Reihe  gesetzt wird) hat stets den Prestigewert 5.

## Der Beherrscher

Als Beherrscher einer Kreatur bezeichnet man den Spieler, der den höchsten kombinierten Prestigewert auf den Feldern und der Championkarte der entsprechenden Kreatur hat.

- Sollten mehrere Spieler den gleichen kombinierten Prestigewert für eine Kreatur haben, beherrscht keiner diese Kreatur.
- Der Wert einer geheimen Wette zählt nicht zum Prestigewert hinzu, es sei denn, die Karte wurde schon aufgedeckt und der Wettstein auf die Championkarte gesetzt.

### Beispiel:

Marie hat in den Runden 1 und 2 auf Vulpa gewettet und daher einen kombinierten Prestigewert von 7 (4 für die Wette in Runde 1 und 3 für die Wette in Runde 2).



$$4 + 3 = 7$$

Wenn kein anderer Spieler für diese Kreatur einen Prestigewert von 7 oder mehr hat, ist Marie der Beherrscher von Vulpa und kann daher jedes Mal, wenn sie eine solche Kreaturenkarte spielt, die Spezialfähigkeit aktivieren.



## Schritt 2

### Eine Karte spielen

In jeder Runde werden Kreaturen- und Chamäleonkarten gespielt und auf die Felder der aktuellen Reihe gelegt. Karten können sowohl auf freie als auch belegte Felder der aktuellen Reihe gelegt werden. Wird eine Karte auf ein belegtes Feld gelegt, überdeckt sie die zuvor gespielte(n) Karte(n). Nur die oberste (also sichtbare) Karte zeigt die Stärke der jeweiligen Kreatur in dieser Runde. Wähle in diesem Schritt eine der folgenden Optionen:

- A) Spiele eine Kreaturenkarte
- B) Spiele eine Chamäleonkarte
- C) Spiele eine Baumkarte
- D) Überspringe den Schritt

**Beachte:** Du darfst keine Karte spielen, wenn du in diesem Zug eine geheime Wette abgegeben hast.

**A) Spiele eine Kreaturenkarte:** Wähle eine Kreaturenkarte aus deiner Hand und lege sie auf das Feld der zugehörigen Kreatur in der aktuellen Reihe.

- Du darfst keine Kreaturenkarte einer Kreatur spielen, die bereits verschwunden ist.
- Sollte das Feld schon durch eine andere Karte belegt sein, lege deine gespielte Kreaturenkarte auf diese drauf. Nur die oberste (also sichtbare) Karte bestimmt die aktuelle Stärke der Kreatur.
- Liegt ein Wettstein auf diesem Feld, schiebe deine gespielte Kreaturenkarte unter den Wettstein.
- Karten, die in diesem Schritt überdeckt wurden, dürfen nachträglich von keinem Spieler angesehen werden.

### Spezialfähigkeit

Wenn du die Kreaturenkarte einer Kreatur spielst, DEREN BEHERRSCHER DU BIST, darfst du die zugehörige Spezialfähigkeit sofort nutzen. Die Spezialfähigkeiten aller Kreaturen werden im Appendix (siehe S. 8) genau beschrieben. Es gibt aber auch ein paar allgemeine Regeln:

- Die Spezialfähigkeiten der Kreaturen können den Spielregeln widersprechen. In diesem Fall haben die Spezialfähigkeiten Vorrang.
- Die Spezialfähigkeit einer Kreatur kann nur vom Beherrscher dieser Kreatur genutzt werden.
- Der Beherrscher einer Kreatur darf die Spezialfähigkeit nur nutzen, wenn er eine entsprechende Kreaturenkarte von seiner Hand spielt.  
Das Spielen von Chamäleonkarten oder das Bewegen von Kreaturenkarten durch andere Spezialfähigkeiten aktivieren keine Spezialfähigkeiten.

### ODER

**B) Spiele eine Chamäleonkarte:** Wähle eine Chamäleonkarte aus deiner Hand und lege sie auf ein Feld einer Kreatur deiner Wahl in der aktuellen Reihe (als wäre es eine entsprechende Kreaturenkarte).

- Eine Chamäleonkarte darf nicht auf ein Feld einer bereits verschwundenen Kreatur gelegt werden.
- Eine Chamäleonkarte aktiviert nicht die Spezialfähigkeit einer Kreatur.
- Sollte das Feld schon durch eine andere Karte belegt sein, lege deine gespielte Karte auf diese drauf. Nur die oberste Karte bestimmt die aktuelle Stärke der Kreatur.
- Eine Kreaturenkarte, die direkt auf eine Chamäleonkarte gespielt wird, darf nicht die Spezialfähigkeit der Kreatur aktivieren.



**Beispiel:**  
Marie spielt eine Chamäleonkarte auf die oberste Noctia-Kreaturenkarte und verdeckt diese.

Im nächsten Zug spielt Stefan (der Beherrscher von Noctia) eine Noctia-Kreaturenkarte und verdeckt damit die Chamäleonkarte. Stefan darf nun nicht Noctias Spezialfähigkeit aktivieren.



### ODER

**C) Spiele eine Baumkarte:** Wenn du eine Baumkarte spielst, führst du ihren jeweiligen Effekt aus und legst die Karte anschließend auf den Ablagestapel. Es gibt zwei verschiedene Arten von Baumkarten: Urvater und Dryada. Die Effekte beider Karten werden im Appendix (siehe S. 8) genau beschrieben.



### ODER

**D) Überspringe den Schritt:** Es kann vorkommen, dass du nur Kreaturenkarten von bereits verschwundenen Kreaturen auf der Hand hast und daher keine Karte spielen darfst. In diesem Fall zeigst du deinen Mitspielern deine Hand und beweist, dass du keinen Zug durchführen kannst, und überspringst den Schritt. Du darfst diese Option nicht wählen, wenn du noch Karten auf der Hand hast, die du spielen darfst.

### Schritt 3

#### Karten von der Hand abwerfen

In diesem Schritt darfst du bis zu 3 Kreaturenkarten von Kreaturen, die bereits verschwunden sind, abwerfen. Zeige deinen Mitspielern jede deiner abgeworfenen Kreaturenkarten. Alle anderen Kartentypen dürfen nicht abgeworfen werden.

**Beachte:** Kein Spieler darf sich während des Spiels die Karten im Ablagestapel ansehen.

### Schritt 4

#### Auf 8 Handkarten ziehen

Wenn du weniger als 8 Karten auf der Hand hast, ziehst du Karten vom Nachziehstapel, bis du wieder 8 Karten auf deiner Hand hast.

Das Spiel endet sofort, wenn du die letzte Karte vom Nachziehstapel ziehst. In diesem Fall verschwindet keine Kreatur in dieser Runde. Dies ist der einzige Fall, in dem das Spiel mit mehr als 3 übrigen Kreaturen beendet wird.

### Schritt 5

#### Überprüfen, ob eine Kreatur verschwindet

Am Ende deines Zuges überprüfst du, ob eine Kreatur verschwindet und das Turnier verlässt. Eine Kreatur verschwindet, wenn auf allen Feldern in der aktuellen Reihe mindestens eine Karte liegt und **nur eine** Kreatur von den verbliebenen Kreaturen die niedrigste Stärke hat.

- Sollten mehrere der verbliebenen Kreaturen dieselbe niedrigste Stärke haben, wird die Runde fortgesetzt.
- Nachdem eine Kreatur verschwunden ist, **endet die aktuelle Runde**. Legt eine Verschwindekarte in die nächste Reihe auf das Feld dieser Kreatur. Bereite dann die nächste Runde vor.

#### Die nächste Runde vorbereiten

Legt in der nächsten Reihe jeweils eine Verschwindekarte auf die Felder aller bereits zuvor verschwundenen Kreatur.

Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist am Zug.

#### Beispiel:

Am Ende des Zuges eines Spielers liegt auf allen Feldern der aktuellen Reihe mindestens eine Karte. Noctia und Moosmann teilen sich den letzten Platz, jeweils mit einer Stärke von 1. Daher wird die Runde fortgesetzt.

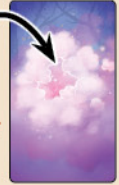


Im nächsten Zug wird eine Noctia-Karte mit Stärke 4 gespielt. Moosmann hat nun die niedrigste Stärke und verschwindet am Ende des Zuges aus dem Turnier.



Legt eine Verschwindekarte auf das Feld von Moosmann in der nächsten Reihe.

Danach bereitet ihr die nächste Runde vor und legt in der nächsten Reihe jeweils eine Verschwindekarte auf die Felder aller bereits verschwundenen Kreaturen.



## Spielende

Das Spiel endet entweder nachdem die 5. Runde abgehandelt wurde oder wenn der Nachziehstapel leer ist.

Wenn das Spiel nach der 5. Runde endet, legt die letzte verbliebene Verschwindekarte **direkt** auf die Kreatur in der 5. Reihe, die zuletzt verschwunden ist.

Deckt nun alle geheimen Wetten auf und setzt alle Wettsteine auf die entsprechenden Championkarten (wie auf Seite 3 beschrieben).



# Endwertung

Jeder Spieler berechnet den Gesamtwert der eigenen Wetten. Dabei werden nur Wettsteine auf Championkarten und Feldern von Kreaturen gezählt, die am Ende des Spiels nicht verschwunden sind. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der PP durch die geheime Wette erzielt hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten PP durch Wetten in Runde 1 erzielt hat, dann Runde 2 und so weiter. Sollten die am Gleichstand beteiligten Spieler in allen Runden gleich viele PP erzielt haben, teilen sie sich den Sieg.

										<i>Reihe der Championkarten</i>	
<i>Jede Wette ist 5 PP wert.</i>											
										<i>Reihe 1 - Runde 1</i>	
<i>Jede Wette ist 4 PP wert.</i>											
										<i>Reihe 2 - Runde 2</i>	
<i>Jede Wette ist 3 PP wert.</i>											
										<i>Reihe 3 - Runde 3</i>	
<i>Jede Wette ist 2 PP wert.</i>											
										<i>Reihe 4 - Runde 4</i>	
<i>Jede Wette ist 1 PP wert.</i>											
										<i>Reihe 5 - Runde 5</i>	
<i>Jede Wette ist 0 PP wert.</i>											

*Fungi, Susi und Noctia haben das Turnier gewonnen.*



*Die Wetten auf diese 3 Kreaturen werden gewertet und bringen folgende PP:*

*4 + 1 + 5 + 4 + 3 = 17 PP für Stefan,*

*5 + 3 + 3 + 1 = 12 PP für Marie,*

*4 + 2 = 6 PP für Christoph und*

*2 PP für Laura.*

*Stefan gewinnt die Partie!*

## Impressum

Autor: Reiner Knizia  
 Realisation: Sophie Gravel  
 Illustration: Chris Quilliams  
 Grafikdesign: Stéphane Vachon  
 Entwicklung: Sophie Gravel und Anh Tú Tran  
 Übersetzung: Moritz Thiele



Alle Rechte vorbehalten  
 © 2021 Plan B Games Inc.  
 19 rue de la Coopérative  
 Rigaud, QC J0P 1P0, Canada

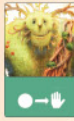
Anleitung bitte aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält. Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden.  
 Made in China

# Appendix

## Spezialfähigkeiten



**Susi:** Du darfst genau 3 Karten vom Nachziehstapel ziehen und sie auf deine Hand nehmen. Solltest du dabei die letzte Karte vom Nachziehstapel ziehen, endet das Spiel sofort.



**Moosmann:** Nimm dir einen deiner bereits zuvor gesetzten Wettsteine zurück und lege ihn vor dir ab. Solltest du den Wettstein von deiner geheimen Wette nehmen, legst du die verdeckte Kreaturenkarte offen auf den Ablagestapel.



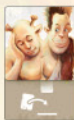
**Cornu:** Wähle einen anderen Spieler, ziehe zufällig die Hälfte (aufgerundet) der Handkarten dieses Spielers und lege sie verdeckt vor ihm ab.

Der Spieler darf diese Karten in seinem nächsten Zug nicht verwenden und nimmt sie in Schritt 3, nach dem Abwerfen von Handkarten, wieder auf die Hand.



**Klumpi:** Setze einen deiner vor dir liegenden Wettsteine auf ein beliebiges Feld, auf dem sich noch kein Wettstein befindet (auch Felder aus vorherigen Reihen). Du darfst den Wettstein nicht auf eine Championkarte setzen.

**Beispiel:** Du kannst diese Fähigkeit in der 4. Runde nutzen, um einen Wettstein auf das Feld einer Kreatur in der ersten Reihe zu setzen, auf der sich zuvor kein Wettstein befand. Diese Wette hat einen Prestigewert von 4, als wäre sie in der ersten Runde abgegeben worden.



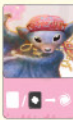
**Echomir:** Spiele eine zweite Karte, als hättest du einen zusätzlichen Schritt 2 in diesem Zug. Diese Spezialfähigkeit darf nur einmal pro Zug genutzt werden.



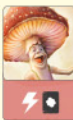
**Lupino:** Wähle eine ausgespielte Lupino-Kreaturenkarte aus einer vorherigen Reihe und nimm sie auf die Hand.



**Noctia:** Wähle einen anderen Spieler und eine Kreatur, die noch im Turnier ist. Der gewählte Spieler muss dir eine entsprechende Kreaturenkarte von seiner Hand geben. Hat der Spieler keine solche Karte, muss er dir seine komplette Hand zeigen. Du darfst seine Handkarten keinen Mitspielern zeigen. Der gewählte Spieler darf dir Karten, die durch die Spezialfähigkeit von Cornu verdeckt abgelegt wurden, weder geben noch zeigen.

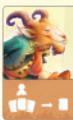


**Carmen:** In Schritt 3 deines Zuges darfst du Kreaturenkarten auch dann abwerfen, wenn diese noch im Turnier sind. Du musst außerdem nicht jede deiner Kreaturenkarten vorzeigen. In diesem Zug darfst du allerdings nicht mehr als 3 Karten abwerfen.



**Fungi:** Wähle eine Kreatur, die bereits verschwunden ist, und aktiviere sofort die entsprechende Spezialfähigkeit. Du darfst keine Kreatur wählen, die beim Aufbau zurück in die Schachtel gelegt wurde.

**Hinweis:** Wenn du den verschwundenen Lupino (siehe unten) wählst, darfst du eine aufgedeckte Kreaturenkarte von Fungi aus einer vorherigen Reihe wählen und auf die Hand nehmen.



**Ziegfried:** Wähle einen anderen Spieler mit mindestens 3 Karten auf der Hand. Ziehe zufällig 3 Karten von diesem Spieler und sieh dir die Karten an. Behalte eine der Karten und gib die anderen beiden an den Spieler zurück, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Du darfst keine Karten, die durch die Spezialfähigkeit von Cornu verdeckt abgelegt wurden, von diesem Spieler ziehen.



**Aquilon:** Wähle eine sichtbare Chamäleonkarte in einer beliebigen Reihe und nimm sie auf die Hand.



**Raneri:** Wähle 2 Felder mit mindestens einer Karte einer Kreatur, die noch im Turnier ist. Tausche die Positionen der sichtbaren ausliegenden Karten.

**Beispiel:** Auf dem Feld einer Kreatur liegt in der aktuellen Reihe eine Kreaturenkarte mit Stärke 4 und in einer vorherigen Reihe eine Kreaturenkarte mit Stärke 8 sichtbar aus. Du darfst nun die Karte mit Stärke 8 in die aktuelle Reihe legen, während die Karte mit Stärke 4 auf das vorherige Feld platziert wird.



**Vulpa:** Wähle eine sichtbare Kreaturen- oder Chamäleonkarte einer anderen Kreatur in der aktuellen Reihe und lege sie auf den Ablagestapel. Liegt eine Karte darunter, zeigt diese nun die aktuelle Stärke der Kreatur. Sobald du eine Karte gewählt hast, darfst du dich nicht mehr umentscheiden.



**Ursus:** Während des Spiels hat Ursus keine Spezialfähigkeit. Allerdings sind die Stärkewerte auf seinen Kreaturenkarten jeweils um 0,5 erhöht und liegen somit zwischen 0,5 und 10,5.

**Hinweis:** Die Stärke einer Ursus-Kreaturenkarte bleibt unverändert, wenn sie direkt auf eine Chamäleonkarte gespielt wird.

Wenn Ursus nicht verschwunden ist erhält jeder Spieler während der Endwertung 0,5 PP für jeden eigenen Wettstein auf der Championkarte oder einem Feld von Ursus.

## Baumkarten



**Urvater:** Wähle eine Kreatur, die noch im Turnier ist. Jeder Spieler, der eine geheime Wette auf diese Kreatur abgegeben hat, muss diese sofort aufdecken (wie auf Seite 3 beschrieben). Dies kann dazu führen, dass der Beherrscher der Kreatur wechselt.



**Dryada:** Wähle eine sichtbare Kreaturenkarte in einer beliebigen Reihe und nimm sie auf die Hand.