

# Essence of The Arcane

Spielregeln

## Lass mich dir eine Geschichte erzählen.....

Magie. Die unsichtbare Kraft, die sich dem Willen von Zauberern und dergleichen beugt, fließt frei um uns herum.

Kleiner als wir wahrnehmen können, sind Partikel, Motes genannt, die von Magieanwendern angerufen werden, um Zauber zu wirken.

Diese Punkte passen nicht immer gut zusammen.

Häufig geraten sie in Konflikt.

Das ist die Natur der...

## Wesen des Arkanen

*"Essence of the Arcane"*

Essnce of the Arcane ist ein abstraktes in dem Spieler gegnerische Momente magischer Energie kontrollieren und versuchen, die Momente des anderen Spielers vom Brett zu entfernen.

Um diese Druck- und Spielversion von Essence of the Arcane verwenden zu können, müssen Sie einige Komponenten zusammenstellen.

Die folgenden Komponenten sind erforderlich.

- ◆ 10 Würfel in 2 verschiedenen Farben (jeweils 5 davon)
- ◆ Ein Objekt zur Darstellung der Leere (ein Flaschenverschluss ist geeignet)
- ◆ Ein Ausdruck der Tafel (zu finden am Ende dieser PDF-Datei)

## Einrichten

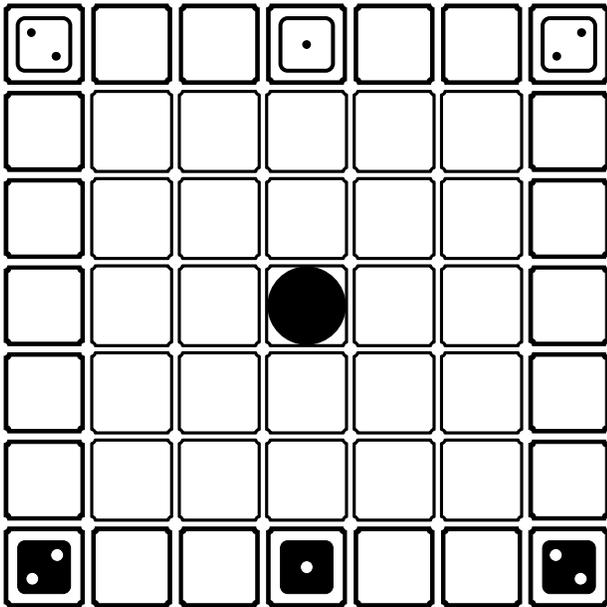
Jeder Spieler nimmt die 5 Würfel in der von ihm gewählten Farbe.

Diese Würfel bilden die Punkte in seinem Mana-Pool.

Jetzt legen die Spieler 3 ihrer Würfel auf den Rand des Brettes, das ihnen am nächsten liegt. 2 Würfel in den Ecken sollten 2 Kerne zeigen, die auf die Ecke und die Mitte Spielbretts gerichtet sind.

1 Würfel in der Mitte sollte 1 Pips zeigen.

Platzieren Sie schließlich das ungünstige Token auf der mittleren Fläche des Boards.



**Das Brett sollte so aussehen**

***Für ein schnelleres Spiel bewegen Sie während des Spiels jeden Mote um 1 Feld direkt auf die Leere zu und ignorieren die äußeren Felder.***

## Das Spiel spielen

Der Zug eines jeden Spielers besteht aus zwei Phasen, die nacheinander ausgeführt werden müssen.

### **Erste Phase: Wachstum**

Der aktive Spieler wählt eine seiner Mote und erhöht seine Stärke, indem er seine Vorderseite nach oben auf eine Nummer 1 höher dreht, als sie es derzeit ist.

**Hinweis: Diese Phase wird in der ersten Runde des Spiels übersprungen.**

Ein Mote kann nie eine Stärke von mehr als 6 haben.

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass alle Ihre Mote bei 6 sind, wird diese Phase einfach übersprungen.

### **Zweite Phase: Aktion**

Hier findet der größte Teil des Spiels statt. In der Aktionsphase muss der Aktive Spieler 2 Aktionen durchführen.

Es ist erforderlich, dass Ihre Handlungen anders sind.

Es ist verboten, die gleiche Aktion zweimal in einem Zug zu verwenden.

Ein einzelner Mote kann 2 verschiedene Handlungen ausführen, oder 2 verschiedene Mote können jeweils eine andere Handlung ausführen.

Auf der nächsten Seite finden Sie eine Liste der Aktionen, die ein Mote ausführen kann.

# Aktionen

Jede dieser Aktionen kann während der Aktionsphase durchgeführt werden.

## Bewegen

Ein Mote kann eine Reihe von Räumen bis zu seiner Stärke bewegen, in einer geraden Linie.

**Hinweis: Die Richtungen, in die sich ein Mote bewegen kann, basieren auf den Pips, die angezeigt werden.**

## Aufteilen

Das Splitten wird verwendet, um neue Motes auf dem Brett hinzuzufügen.

Um sich aufzuspalten, reduzieren Sie die Stärke einer Mote um 2, und platzieren Sie dann eine neue Mote mit der Stärke 2 auf einem leeren, benachbarten Raum.

**Hinweis: Angrenzend bedeutet jeder der 8 Felder, die ihn umgeben.**

## Heilen

Du kannst die Stärke eines Mote um jeden Betrag reduzieren und dann die Stärke eines freundlichen benachbarten Mote um diesen Betrag +1 erhöhen.

## Die Leere Verschieben

Verschieben der Leere, 1 Leerzeichen in jede Richtung.

Wenn die Leere mit einem Mote in einen Raum eindringt, zerstören Sie den Mote.

## Destabilisieren

So greift man an.

Um zu destabilisieren, reduzieren Sie die Kraft einer Mote um einen beliebigen Betrag und reduzieren Sie dann die Kraft aller benachbarten Mote.

Wenn eine Mote auf 0 reduziert wird, stirbt sie und wird entfernt.

**Hinweis: Dies trifft jede Mote, auch Ihre eigene**

# Bewegung

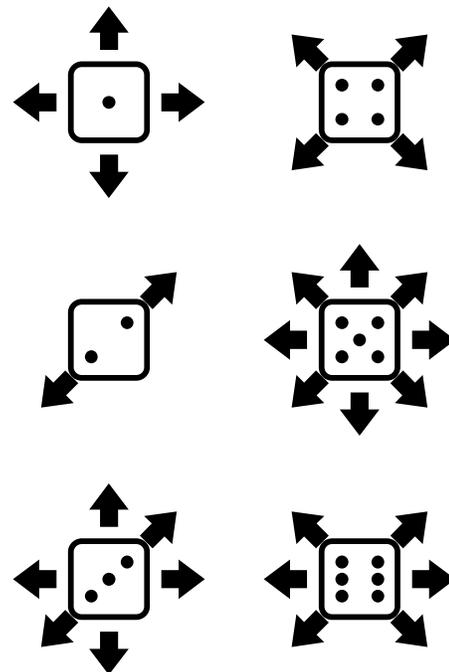
Die Motes sind in den Richtungen, in die sie sich bewegen können, durch die Ausrichtung der angezeigten Kerne eingeschränkt.

Kerne in den Ecken der Würfel bedeuten, dass sich der Mote sich diagonal in Richtung dieser Kerne bewegen kann.

Ein Pip in der Mitte des Würfels bedeutet, dass der Mote sich in jede beliebige orthogonale Richtung bewegen kann.

Und schließlich bedeuten Punkte auf den Seiten der Würfel, dass der Mote sich orthogonal in Richtung der Punkte bewegen kann.

**Hinweis: Der Besitzer eines Mote kann ihn in jede Richtung drehen, nachdem er mit ihm interagiert hat.**



**Die Bewegungsoptionen für jede Mote.**

## Die Leere

Magie kann nicht in der Leere existieren.  
Es wird durch ein Token dargestellt, das sich in der Mitte des Brettes befindet.  
Motes dürfen NICHT in den Hohlraum eindringen oder ihn passieren.

## Ende des Spiels

Das Ziel von Essence of the Arcane ist es, die gegnerischen Töne zu eliminieren.  
Wenn ein Spieler der letzte mit Motes auf dem Brett ist, wird er zum Sieger erklärt.

## Regeln für Varianten

Sie können mit einer dieser Variantenregeln spielen, um dem Spiel eine gewisse Komplexität zu verleihen.

### **Bestimmt**

Das Leere Token ist nicht mehr unpassierbar.  
Du kannst immer noch nicht damit aufhören, aber du kannst dich durchbewegen und nach der Bewegung 1 Energie verlieren.

### **Schleife**

Sie können eine Mote von der Kante des Brettes wegbewegen und sie dann von der gegenüberliegenden Seite wieder eindringen lassen.

**Hinweis: Räume auf der gegenüberliegenden Seite des Brettes werden NICHT als angrenzende Räume betrachtet.**

### **Beschwörung**

Diese Variante gibt den Spielern eine neue Aktion, wie folgt.

#### ***Beschwörung der Leere***

Entfernen Sie eine Mote mit einer Stärke von 6 vom Brett und bewegen Sie dann den leeren Token in den leeren Raum, der von der Mote übrig bleibt.

## Häufig gestellte Fragen

### **Kann ich meine Mote auf 0 reduzieren?**

Ja, aber wisse, dass es sterben wird.  
Es wird jedoch seine Aktion vor dem Tod abschließen.

### **Was ist angrenzend?**

Angrenzend bedeutet jeder der 8 umgebenden Räume.

### **Warum überspringen wir Wachstum in der ersten Runde?**

m den ersten Spielervorteil zu eliminieren.

Ohne diese Regel ist der erste Spieler in der Lage, den anderen Spieler zu überstürzen und zu überstürzen und zu verkrüppeln, bevor er die Chance hat zu handeln.

### **In welche Richtung kann sich ein Mote bewegen?**

Es hängt von den Pips ab, die angezeigt werden.

### **Muss ich die volle Strecke zurücklegen?**

Nein. Du kannst jeden Betrag bis zur Stärke der Mote bewegen.

### **Kann Destabilisieren meine eigene Mote auf 0 reduzieren?**

Ja. Allerdings dürfen Sie Ihre endgültige Mote NICHT mit Destabilisieren opfern.

## Danksagungen

### **Spieldesign & Mechanik**

Jed Doerksen

### **Kunst & Grafikdesign**

Jed Doerksen

**Urheberrecht:** 2019, Trapped Chest

Alle Rechte vorbehalten.

*Es wird die Erlaubnis erteilt, jeden Teil dieses Dokuments für den persönlichen Gebrauch auszudrucken.*

Diese Seite muss für die Verwendung als Spielbrett ausgedruckt werden.

