

Regeln für das Trading Card Spiel, Soulbound Ærkana

Soulbound Ærkana ist ein fesselndes Trading Card Spiel, das Strategie und Geschick erfordert. Um das Spiel fair und unterhaltsam zu gestalten, folgen hier die spezifischen Regeln.

Allgemeine Regeln für Soulbound Ærkana

1. **Spieleranzahl:** Das Spiel kann mit 2 oder bis zu 4 Spielern gespielt werden.
2. **Kartendeck:** Jeder Spieler nutzt ein individuelles Deck mit mindestens 40 und bis zu 60 Karten, das sie vor dem Spiel zusammenstellen. Besondere Wesen, dürfen sich max. 10 im dafür vorgesehen besonderen Vorrat befinden.
3. **Beschränkung der Karten:** Jede Karte darf sich max. 3 mal im Vorrat befinden, es sei denn die Karte ist bereits auf eine niedrigere Anzahl limitiert, zB: "Tsunami Welle" (1x).
4. **Ziel des Spiels:** Das Hauptziel ist es, die Bindungspunkte des Gegners auf null zu reduzieren. Man beginnt das Spiel mit 8000 Bindungspunkten.
5. **Spielrichtung:** Bei zwei Spielern gegeneinander, bestimmt der Münzwurf die Reihenfolge. Bei vier Spielern bildet man Teams oder spielt jeder gegen jeden im Uhrzeigersinn.
6. **Mischen und Geben:** Zu Beginn mischt jeder Spieler sein eigenes Deck. Dann kann das Deck des Gegners gemischt werden. Danach zieht jeder Spieler fünf Karten auf die Hand.
7. **Reihenfolge der Züge:** Spieler ziehen zu Beginn ihres Zuges eine Karte vom eigenen Deck und können dann eine Karte ausspielen.
8. **Wertigkeit der Karten:** Karten haben verschiedene Typen und Werte, die durch ihre Fähigkeiten und Kosten bestimmt werden.
9. **Arkanum(Magie)- und Siegel (Fallen)-Karten** haben ihre Kosten oben aufgedruckt. Beispiel: eine Arkanum-Karte mit der Ziffer 4, kostet 4 Seelenpunkte. Diese müssen vor der Aktivierung, jedoch nicht beim Setzen der Karte bezahlt werden.
10. **Wesen (Monster)- Karten,** haben ihre Stufe oben aufgedruckt und kosten zwei Seelenpunkte pro Bindung, es sei denn der Text der Karte sagt etwas anderes. Wesen mit höherer Stufe kosten Opfer und Seelenpunkte. Beispiel: - Wesen der Stufen 1,2,3 oder 4 können ohne Opfer, nur für die Zahlung von zwei Seelenpunkten gebunden werden. Wesen der Stufe 5 und 6, benötigen ein Opfer, Wesen der Stufe 7 und 8, können durch Opfer von zwei anderen Wesen gebunden werden. Ab Stufe 9 sind drei Opfer nötig.
11. **Seelenpunkte:** Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 10 Seelenpunkte, für die Kosten zu erbringen. Sind die Seelenpunkte verbraucht kann der Spieler, keine Wesen mehr binden oder andere Karten aktivieren. Seelenpunkte füllen sich zu Beginn des nächsten eigenen Zirkels wieder auf.

Spielverlauf

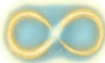
1. **Karten ausspielen:** Spieler können während ihres Zuges eine Wesen-Karte aus ihrer Hand auf das Spielfeld spielen, indem sie die Kosten der Karte bezahlen. Wesen können in dem

Zirkel in dem sie beschworen wurden nicht angreifen, es sei denn ihr Effekt sagt etwas anderes. Eine zweite Bindung ist ebenfalls möglich, wenn es der Effekt der Karte erlaubt. Ein Wesen das geopfert werden soll, um ein stärkeres Wesen mit höherer Stufe zu rufen, muss sich mindestens Zirkel lang auf dem Feld befinden haben. Wesen können offen im Stärke Modus oder verdeckt im Schild Modus gespielt werden. Arkanum und Siegel Karten werden verdeckt in die vorhergesehen Zone gespielt, außer Spielfeld-Arkanum oder Landmarke.

Begriffe	Erklärung
Zirkel	Zug, Runde
Fluss	Ablagestapel, Kartenfriedhof
STK/SCH	Angriff/Verteidigung, ATK / DEF
Exil	Verbannung, aus dem Spiel genommen
Binden, Bindung	Wesen(Monster) beschwören, aufrufen, Karte ausspielen
Vorrat	Deck, Kartenstapel
besondere Wesen	Verschmelzung(Fusion), Kristall-Überlagerung

1. **Angriff und Verteidigung:** Spieler können Wesen auf dem Spielfeld nutzen, um gegnerische Kreaturen anzugreifen oder zu blocken. Im Stärke-Modus (Wert STK, deine Angriffskraft) liegt die Karte aufrecht, im Schild-Modus (Wert SCH, deine Verteidigung) liegt die Karte waagerecht. Greift ein Wesen, ein anderes Wesen im Stärke Modus an, unterliegt das schwächere Wesen. Es geht in den Fluss(Ablagestapel, Kartenfriedhof), es sei denn die Karte sagt etwas anderes. Der Gegner erhält die Differenz der Werte an seinen Bindungspunkten abgezogen. Sind beide Wesen gleich stark, gehen beide in den Fluss (Ablagestapel, Kartenfriedhof), kein Spieler verliert Punkte. Greift ein Wesen ein anderes im Schild Modus an, gewinnt das Wesen, welches die höheren Punkte hat. Das besiegte Wesen geht in den Fluss(Ablagestapel, Kartenfriedhof). Kein Spieler verliert Punkte. Hat das Wesen höhere SCH Werte, als das angreifende Wesen STK, sind keine Wesen besiegt, aber der angreifende Spieler, verliert die Differenz an Bindungspunkten. Wird ein Wesen im verdeckten Zustand angegriffen, wird die Karte aufgedeckt, ihre Effekte (falls sie welche hat), aktivieren sich ganz normal, sie bleibt waagerecht im Schildmodus liegen. Schadensberechnung wie oben.
2. **Spezialkarten:**
 - **Arkanum (Blau):** Diese Karten können gespielt werden, um sofortige oder Dauerhafte Effekte zu erzielen. Karten die länger auf dem Feld bleiben sind als solche markiert.

- **Siegel (Violett):** Diese Karten müssen zuerst gesetzt werden, bevor sie aktiviert werden dürfen. Auch hier gibt es markierte Karten, die dauerhafte Vorteile bieten.
- **Wesen ohne Effekt (Gelb)**
- **Wesen mit Effekt (Grau):** Haben starke, spielentscheidende Effekte
- **Verschmelzungen (Grün):** Zwei oder mehr Wesen werden miteinander, aus der Hand, vom Feld, oder aus dem Fluss verschmolzen. Teilweise ist ein Arkanum dazu nötig. Die Wesen, die zur Verschmelzung benutzt werden, gehen in den Fluss, es sei denn die Karte sagt etwas anderes.
- **Kristall-Überlagerung (Türkis):** Dazu muss der Spieler zwei oder mehr passende Wesen auf dem Feld überlagern. Die zur Überlagerung benutzten Wesen, bleiben unter dem neu gebundenen Wesen liegen und gehen nicht in den Fluss.
- **Netz (Rot):** Haben besondere Effekte, je nachdem auf welcher Position sie sich befinden.
- **Landmarken (waagerechte Karte):** Bringen Vorteile für bestimmte Wesen und haben Effekte die sich auf den Spielverlauf auswirken. Keine Negativ Effekte. Werden waagerecht in die dafür vorgesehene Zone gespielt.

	Ewiges Siegel: Bleibt so lange auf dem Feld, bis es zerstört wird.
	Infinity Arkanum: Bleibt so lange auf dem Feld, bis es zerstört wird.
	Spielfeld Arkanum: Nur in der vorgesehenen Zone spielbar. Bleibt so lange auf dem Feld, bis es zerstört wird.

Sonderregeln

- **Deckdurchlauf:** Sollte ein Spieler keine Karten mehr in seinem Deck haben, verliert er das Spiel.
- **Handlimit:** Am Ende des Zuges darf ein Spieler maximal sieben Karten auf der Hand haben. Überzählige Karten müssen abgeworfen werden.

Mit diesen Regeln seid ihr bereit, in die Welt von Soulbound Ærkana einzutauchen und spannende Matches zu erleben. Viel Spaß beim Spielen!