



PANAMA ROSE



WETTKAMPFREGLN



WARCRADLE[®]
STUDIOS

**„STREIFE EINE NEUE HAUT ÜBER WIE GELIEHENE
HANDSCHUHE UND VERBRENNE DIR DEINE FINGER
EIN WEITERES MAL.“**

- Richard K. Morgan, Altered Carbon

Die Lichter im Auditorium sind gedämpft und die Menge fällt in eine spannungsgeladene Stille.

Eine körperlose Stimme schallt durch den Raum...

„Willkommen Freunde, zum Fightdrome!“



Meine Freunde, heute Abend erlebt Ihr ein Event ohne gleichen. Heute Abend werdet Ihr Zeuge wie zwei angsteinflößende Krieger direkt vor Euren Augen kämpfen! Nur einer kann siegreich sein...aber wer wird es sein?!

Plötzlich flammen an beiden Enden der Arena Flutlichter auf und erhellen die Gestalten zweier ungeduldig aussehender Kämpfer.

Die Menge stockt und entlädt sich anfeuernd und brüllend vor Verzückung.

SPIELPRINZIP

In Altered Carbon: Fightdrome fechten zwei Wettkämpfer unter Kontrolle der Spieler aus wer von beiden der Stärkere ist. Die Spieler einigen sich vorab ob sie einen Kampf spielen bei dem sie versuchen als Letzter Spieler Karten auf der Hand zu halten oder als erster Spieler über mehrere Runden eine vorher bestimmte Anzahl an Ruhmpunkten zu erreichen um zu siegen.

SPIELKOMPONENTEN

Dieses Regelbuch

120 Karten

21 x Schlag

21 x Tritt

21 x Packen

9 x Tritt Block

9 x Schlag Block

3 x Neurochem Schlag

3 x Neurochem Tritt

3 x Neurochem Packen

3 x Neurochem Block

4 x Ausweichen

4 x Finte

6 x Sleeve

11 x Stack

2 x Referenzen



SPIELBEGINN

Mische die Sleeve- und Stack-Karten getrennt und gib dann eine [1] von jedem Typ an beide Spieler aus. Diese beiden Karten werden dann wie abgebildet kombiniert, um den Charakter des Spielers für dieses Spiel zu darzustellen. Lege die anderen Sleeve- und Stack-Karten wieder in die Schachtel, sie werden für das aktuelle Spiel nicht verwendet. Sleeve-Karten listen die verschiedenen Kartentypen auf und Stack-Karten zeigen die auszugebende Anzahl an Karten.



Teile anschließend alle verbleibenden Karten in ihre jeweiligen Typen auf und mischen sie. Die Punch Block- und Tritt Block-Karten sollten zu einem Stapel zusammengefasst werden. Die Finte & Ausweichen-Karten sollten aufgeteilt und beiseite gelegt werden. Jeder Spieler baut nun sein individuelles Deck aus diesen Karten. Die Spieler sollten den Typ und die Anzahl der Karten erhalten, die von ihrem Charakter bestimmt werden. **Der oben dargestellte Charakter würde die folgenden Karten generieren:**



Jeder Spieler erhält außerdem 2 Finte- und 2 Ausweichen-Karten. Sobald alle Karten verteilt wurden, werden die verbleibenden Karten in die Spielbox zurückgelegt.

**x2****x2**

Beide Spieler haben jetzt ihr individuelles Charakterdeck aus 44 Karten, diese sollten gut gemischt und mit dem Kartenrücken nach oben in Reichweite abgelegt werden. Der stärkste Spieler fängt zuerst an, Ihr könntet versuchen beim Armdrücken herauszufinden wer stärker ist!

SIEGBEDINGUNGEN

Bei einer einzelnen Runde gewinnt der letzte Spieler, der am Ende der Runde noch Karten in der Hand hält. Du hast Deinen Gegner soweit gebracht dass er sich nicht mehr wehren kann! Solltet Ihr Euch entschieden haben mehr als eine Runde zu spielen, addiert Ihr die Werte aller Karten, die am Ende der Runde noch auf Euren Händen liegen. Dies stellt Eure Ruhm-Punktzahl dar. Der erste Spieler, der 300 oder mehr Ruhmpunkte erreicht, ist der Gewinner.

SO WIRD GESPIELT

In Altered Carbon: Fightdrome spielen und ziehen die Spieler abwechselnd Karten, bis einer von ihnen keine Karte mehr spielen kann. Es gibt ein paar grundlegende Regeln, die zunächst erklärt werden:

- Du **musst** wann immer möglich eine Karte spielen, die Zuschauer sind hier um einen Kampf zu sehen, also kämpft!
- Wenn Du eine Non-Neurochem Karte ausspielst **musst** Du eine Karte ziehen – schließlich willst Du ja nicht das Dir die Karten ausgehen oder?
- Wenn Du nicht spielen kannst, **musst** Du eine Karte mit dem Kartenrücken nach oben ablegen, dadurch gerätst Du ins Wanken.
- Ein Kampf **musst** mit einem Angriff beginnen: Tritt, Punch und Packen sind allesamt Angriffskarten.



Nachdem die Spieler ihre Karten gemischt haben, zieht jeder Spieler 7 Karten von ihrem Deck um die Start-Hand zu bilden.

ÜBERSTIMULIERT: Wenn Deine Start-Hand mehr als 2 Neurochem-Karten oder keine Angriffskarten enthält, solltest Du die Hand Deinem Gegner zeigen, die Karten werden dann wieder mit dem Deck gemischt und Du ziehst 7 neue Karten.



oder



= ERNEUT
MISCHEN

Der erste Spieler wählt nun eine Angriffskarte aus seiner Hand und spielt sie offen vor sich aus - der Kampf hat begonnen! Der zweite Spieler muss entweder eine Karte aus seiner Hand spielen oder gerät ins Wanken. Das Spiel geht solange weiter, wobei jeder Spieler abwechselnd eine Karte spielt, die angreift oder blockt, bis nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat.

KARTEN AUSSPIELEN

Wie bei echten Kämpfen sind nur bestimmte Züge gültig - letztendlich ergibt es wenig Sinn einen Punch Block gegen einen Tritt einzusetzen!

Wenn Du auf einen Angriff reagierst, muss die gespielte Karte entweder den gleichen oder einen höheren Stärkewert haben - ein schwacher Block wird Dich nicht gegen einen mächtigen Angriff verteidigen. Bestimmte Karten können gegen jede Stärkekarte gespielt werden, diese Karten werden im Abschnitt



Kartentypen näher erläutert.

Wenn Dein Ziehstapel nach dem Ausspielen einer Karte leer ist, mische die Karten des Ablagestapels neu um einen neuen Ziehstapel zu bilden.

INS WANKEN GERATEN

Wenn ein Spieler nicht auf eine von seinem Gegner gespielte Karte reagieren kann, gerät er ins Wanken und muss eine Karte verdeckt ablegen. Wenn dies seine letzte Karte ist, ist die Runde beendet und der andere Spieler gewinnt. Wenn Du noch Karten auf der Hand hast, wird der Kampf fortgesetzt, wobei der nicht ins Wanken geratene Kämpfer wie gewohnt eine Angriffskarte spielt oder eine Ausruhen-Aktion ausführt.

AUSRUHEN

Wenn ein Spieler ins Wanken gerät, kann sein Gegner den Kampf entweder wie gewohnt fortsetzen indem er eine Angriffskarte spielt, oder stattdessen seinen Zug aufgeben und eine Karte ziehen. Der Kampf beginnt dann erneut und startet mit dem wankenden Spieler.

Eine Ausruhen-Aktion kann nicht ausgeführt werden, wenn ein Spieler mehr als 7 Karten hat.

Wenn der wankende Spieler nach einer Pause des angreifenden Spielers keine Angriffskarte spielen kann, endet die Runde und



die Ruhmpunkte für beide Spieler werden gezählt.

DER KAMPF MUSS WEITERGEHEN...

Immer wenn der Kampf unterbrochen wird, entweder nach einem Block, wenn ein Spieler wankt oder nachdem ein Spieler eine Ausruhen-Aktion ausgeführt hat, muss der folgende Spieler eine Angriffskarte spielen oder gerät selbst ins Wanken. Daher empfehlen wir den Spielern bei der Verwendung von Blöcken vor auszuplanen, um sicherzustellen dass sie darauffolgend eine Angriffskarte ausspielen können, um nicht ihren Vorteil zu verlieren.

KARTENTYPEN

ANGRIFFSKARTEN

Diese Karten werden verwendet um Kämpfe zu beginnen und weiterhin Druck auf deinen Gegner auszuüben. Wenn Du mit einer Angriffskarte reagierst, muss ihre Stärke gleich oder höher sein.



Tritt – kann gegen andere Tritt-Karten und Packen-Karten ausgespielt werden.



Schlag – kann gegen andere Schlag-Karten und Packen-Karten ausgespielt werden.



Packen – kann gegen jede Angriffskarte ausgespielt werden.

BLOCKKARTEN

Diese Karten unterbrechen den Kampf vorübergehend. Ihnen folgt eine Angriffskarte (in beliebiger Stärke) des Gegners. Wenn Du einen Angriff blockierst, muss die Stärke mindestens der gespielten Angriffskarte entsprechen.



Tritt Block – kann ausgespielt werden um Tritt oder Packen zu blocken.

Schlag Block – kann ausgespielt werden um Schlag oder Packen zu blocken.

FINTE & AUSWEICHEN-KARTEN

Diese Karten sind immer in jedem Deck enthalten und verhalten sich ähnlich wie Blockkarten, außer dass sie keinen Stärkewert haben. Die Spieler ziehen nach dem Spielen einer Finte- oder Ausweichen-Karte weiterhin wie gewohnt eine Karte. Ausweichen- und Finte-Karten können unabhängig von ihrer Stärke auf jede Nicht-Neurochem-Angriffskarte gespielt werden. Sie gelten nicht als Angriffs- oder Neurochem-Karten.



Finte – der Spieler verwirrt seinen Gegner mit einem angetäuschten Angriff und erhält anschließend eine weitere Angriffskarte. Der Kämpfer, der diese Karte spielt, muss sofort eine Angriffskarte von beliebigem Wert spielen oder er gerät ins Wanken.

Ausweichen – der Spieler umgeht den eingehenden Angriff seines Gegners und unterbricht den Kampf wie eine standardmäßige Block-Karte.

NEUROCHEMKARTEN

Diese Karten sind effektiv die höchste Karte ihres Typs und schlagen jede normale Angriffs- oder Blockkarte. Du ziehst jedoch keine Karte nachdem eine Neurochem-Karte gespielt wurde. Spieler können auf diese Angriffe nur mit ihren eigenen Neurochem-Karten reagieren - diese neue Neurochem wird zur Karte mit der höchsten Stärke.



Neurochem Tritt – kann gegen jede Tritt-Karte und Packen-Karte ausgespielt werden, zählt als Angriffskarte.

Neurochem Schlag – kann gegen jede Schlag-Karte und Packen-Karte ausgespielt werden, zählt als Angriffskarte

Neurochem Packen – kann gegen jede Angriffskarte ausgespielt werden, zählt als Angriffskarte.

Neurochem Block – kann gegen jede Angriffskarte ausgespielt werden und unterbricht den Kampf wie eine standardmäßige Block-Karte

SPIELENDEN & PUNKTZAHL

Wenn ein Spieler ins Wanken gerät und keine Karten mehr auf der Hand hat, wird der andere Spieler zum Gewinner dieses Kampfes erklärt. Der siegreiche Spieler summiert dann die Werte seiner verbleibenden Karten und addiert diese zu seiner aktuellen Ruhm-Punktzahl. Der erste Spieler der 300 oder mehr Ruhmpunkte erreicht, ist der Gewinner.

KARTEN WERTE



Angriffskarten – diese Karten sind je sovielen Ruhmpunkte wert wie ihre Stärke.

Block-Karten – diese Karten sind je 25 Ruhmpunkte wert.



Neurochem Karten – diese Karten sind je 50 Ruhmpunkte wert.

Sonstige Karten – diese Karten sind 0 Ruhmpunkte wert.



Wenn mehr als eine Runde gespielt wird, behält jeder Spieler das gleiche Charakter-Deck für alle nachfolgenden Runden dieses Spiels. Alle abgeworfenen Karten sollten vor Beginn der nächsten Runde wieder in die Decks jedes Spielers gemischt werden.

Um die Aufbauzeit zu verkürzen, empfehlen wir die Karten vor dem Verstauen in die entsprechenden Kartentypen aufzuteilen.

BEISPIELRUNDE

Alice und Simon spielen einen Kampf um herauszufinden, wer von beiden der beste Kämpfer ist. Nach einem kurzen Armdrücken triumphiert Alice und wird erste Spielerin. Wenn sie ihre Hand mit 7 Karten betrachtet, sieht sie, dass sie

verschiedene Optionen für Angriffskarten hat, welche sie als erste Karte spielen kann.

ALICE'S HAND:



Sie hat ein paar hohe Karten die sie am besten zunächst zurückhält, also beginnt sie damit TRITT 30 zu spielen, bereit, mit ihrem TRITT 60 zu reagieren. Alice spielt gerne zuerst ihre niedrigen Karten aus, auch wenn diese leicht zu kontern sind, doch die höheren Karten sind mehr wert wenn sie sie halten kann. Nachdem sie ihre Karte gespielt hat, zieht sie eine Neue um sie zu ersetzen.

ALTERED CARBON: FIGHTDROME



Simon beschließt seine TRITT 50 zu spielen (und zieht eine Ersatzkarte), was den Druck erhöht, aber Alice hat ihren TRITT 60 mit dem sie antworten kann, und so muss Simon jetzt entweder mit einer Karte antworten, die gleich stark oder höher ist oder er könnte den Angriff blockieren.



Simon hat keine Tritt -Karten mehr, aber mehrere Schläge. Er beschließt seinen TRITT BLOCK 80 zu spielen, eine hohe Karte, die aber notwendig ist um den Kampf zu unterbrechen, weil die Tritte zu stark für ihn sind. Insgeheim hofft er, dass Alice eine Schlag-Karte spielt, weil er eine SCHLAG 80 hat, eine ordentlich starke Karte mit der er weitermachen kann!

Alice beginnt den Kampf mit ihrem SCHLAG 20, genau wie Simon gehofft hatte und er spielt seinen SCHLAG 80 als Antwort. Alice hat nur die Möglichkeit ihren Neurochem Schlag zu spielen. Obwohl dies eine schwer zu schlagende Karte ist, kann sie keine neue Karte ziehen um sie zu ersetzen. Sie spielt die Neurochem-Karte und grinst vor Freude, als Simon zugibt, dass er keine Karte hat um sich an etwas so Mächtigem zu rächen. Da Simon keine Karte spielen kann, gerät er ins Wanken und legt eine seiner Karten verdeckt vor sich ab.

Da beide Spieler jetzt jeweils 6 Karten haben, geht der Kampf weiter während Alice mit ihrem Angriff nachlegt...



ALTERNATIVE REGELN

Findest du das Spiel zu schwer? Es gibt ein paar Wege die Regeln zu ändern, damit Einzelrundenspiele etwas länger dauern und der schwächere Spieler eine Chance zum Kampf hat!

Zögert nicht ein paar Regeln oder alle davon in Eure regulären Spiele aufzunehmen – Ihr könnt sogar Eure eigenen alternativen Regeln aufstellen.

ATEMPAUSE:

Wenn der angreifende Spieler eine Ausruhen-Aktion ausführt, kann sich der wankende Spieler auch ausruhen. Diese alternierenden Ausruhen-Aktionen können fortgesetzt werden, bis ein Spieler sich nicht mehr ausruhen kann. Dies kann einen oder beide Spieler auf 7 Karten zurückbringen. Dann muss der Kampf wie gewohnt fortgesetzt werden. Die Menge will keine Kämpfer sehen die herumstehen und nichts tun.

NACH LUFT RINGEN:

Ein Spieler der eine Neurochem als letzte Karte hat, darf nach dem Ausspielen eine neue Karte ziehen - das widerspricht eigentlich der normalen Regel beim Spielen von Neurochem-Karten.

WILLST DU RUHM?:

Ihr habt wenig Zeit, möchtet aber mehrere Runden spielen? Reduziert die Anzahl der für den Gewinn erforderlichen Ruhmpunkte auf 150, das sollte Euch zwei oder drei schnelle Kämpfe ermöglichen.



EPISCHES TURNIER

Wenn Ihr eine längere Reihe von Spielen spielen möchtet, könnt Ihr einen Kämpferstall erstellen. Spieler sollten zu Beginn des Spiels wie gewohnt eine [1] Stack-Karte erhalten, aber 3 Sleeve-Karten. Diese Sleeves werden zu Eurem Kämpferstall. Das Spiel wird wie gewohnt im Einzelkampf fortgesetzt, außer wenn ein Kämpfer eliminiert wird wählt der Spieler einen anderen Sleeve und erstellt aus dieser neuen Kombination aus Stack und Sleeve einen Ziehstapel. Die Kämpfe werden fortgesetzt, bis ein Spieler alle Sleeves verloren hat.



CREDITS

Altered Carbon geschaffen von: Richard K. Morgan

Spieldesign: Jim Radford

Entwicklung: Chris Pond

Künstlerische Leitung: Roberto Cirillo

Grafikdesign: Jon Cartwright, James Ginn & Neil Googe

Studiodirektion: Stuart Mackaness

Geschäftsführer: Richard Lawford

Jim's besonder Dank: Natasha, Alice, Holly, Max & Bailey dafür dass Ihr mich während des Covid-19 Lockdowns ausgehalten habt.

Altered Carbon Charaktere und Bilder adaptiert mit Erlaubnis von Altered Carbon, Gefallene Engel/Broken Angels und Heiliger Zorn/Woken Furies von Richard K. Morgan, erstmalig herausgegeben von Gollancz, eine Verlagsmarke von der Orion Publishing Group Ltd, London. Urheberrecht © Richard K. Morgan, 2002, 2003, 2005. Alle Rechte vorbehalten. Warcradle Studios ist ein Handelsname von Wayland Games Limited. Illustrationen und Designs sind urheberrechtlich geschützt © 2020 Wayland Games Limited.