

TOWN TOKEN TERRORS

BATTLEFIELDS

RULE BOOK

Season 1 - PRIMEVAL





Seid begrüßt, Kriegsherren, Ich bin Dozin der Dozent! Euer Ratgeber in der Welt von Token Terrors: Battlegrounds! Lasst uns anfangen!

Die Stärke der Token Terrors steigt mit ihrer Anzahl! Kommandiere deine Truppen und halte Tokens vom gleichen Typ nahe beieinander um deren Bedrohungsstufe zu steigern, während du versuchst deinen Gegner zu überlisten und zu bezwingen. Benutze die speziellen Fähigkeiten der Token Terrors, um strategische Vorteile zu erlangen und die Truppen deines Gegners zu eliminieren. Herrsche siegreich!



BATTLGROUNDS

Staffel 1 – URZEIT

SPIELMATERIAL

- 36 Token Terrors (Grundkonzept: Tokens, Seite 2)
- 1 Schlachtfeldbrett
- 2 Friedhofsbeutel (Tokens zerstören, Seite 11)
- 1 Ausweichwürfel (Ausweichen, Seite 10)
- 2 Steigerungswürfel (Steigerungspunkte, Seite 12)
- 6 Token Talent Karten (Token Terror Fraktionen, Seite 13)
- 2 Regelübersichtskarten "Auf einen Blick"
- 1 Regelheft

GRUNDKONZEPT: TOKENS

Bevor wir direkt ins Spiel springen, werfen wir einen Blick auf die namensgebenden Elemente - die Token Terrors!



AKTIVIERUNG UND BLICKRICHTUNG

Du wirst deine Token Terrors (kurz: Tokens) aktivieren, um sie Aktionen durchführen zu lassen. Dazu änderst du ihre Blickrichtung, indem du sie drehst:

- Blickrichtung nach vorne (zum Gegner): Das Token ist erfrischt und kann aktiviert werden.
- Blickrichtung nach hinten (zu dir): Das Token ruht sich aus und kann nicht aktiviert werden.
- Blickrichtung zur Seite: Das Token kann nicht aktiviert werden, da es vorbereitet ist, um eine Spezialfähigkeit auszuführen. (Dazu später mehr)

Die Tokens sind Teil von verschiedenen Fraktionen und gehören entweder der Nahkampf-, oder der Fernkampfklasse an. Jede Fraktion hat einzigartige Spezialfähigkeiten. (Die einzelnen Fraktionen dieser Box werden auf Seite 13 detailliert beschrieben)

ZUR FRAKTIONS-AUSWAHL



Einem unerfahrenen Kriegsherrn würde ich eine Mischung aus zwei Fraktionen im Verhältnis von 5/5 oder 6/4 empfehlen, wobei eine auf Nahkampf und die Andere auf Fernkampf spezialisiert sein sollte. Verwegene Draufgänger können auch einen herausfordernden Mix, wie 3/3/4 oder 6/2/2 wählen. Da benachbarte Tokens der gleichen Fraktion jedoch, wie ihr noch lernen werdet, stärker werden, stellt dies einen deutlichen Anstieg der Schwierigkeit dar.



Abb. 1. Beispiel für ein vollständig spielbares Schlachtfeld

AKTIVIEREN

Dieses Feld zeigt an, wo ein Token **AKTIVIERT** wurde.

BEWEGEN

Diese Felder zeigen ein **BEWEGUNG**scommando an.

NAHKAMPF & FERNKAMPF

Diese Felder zeigen an, in welcher Reichweite Tokens kämpfen und Schaden zufügen können.

In diesem Regelheft werdet ihr immer wieder Beispielbilder sehen, welche euch die Feinheiten von Token Terrors näherbringen sollen, indem sie mit verschiedenfarbigen Markierungen anzeigen, welche Aktionen die Tokens durchführen können (Wir entschuldigen uns, falls farbenblinde Spieler dadurch Schwierigkeiten haben sollten).

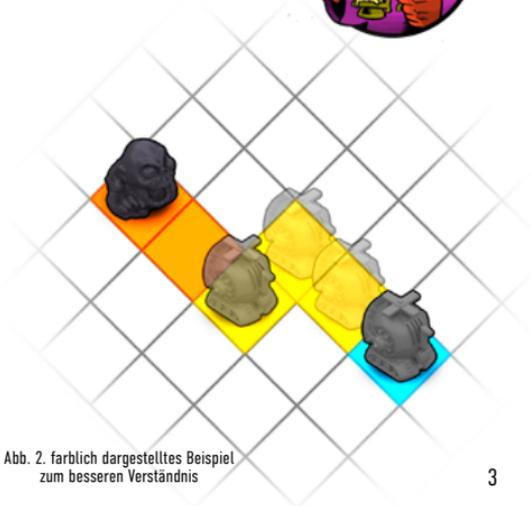


Abb. 2. farblich dargestelltes Beispiel zum besseren Verständnis

SPIELAUFBAU

1. **Trefft euch zum Kampf!** Das **Schlachtfeld-Spielbrett** wird zwischen den Spielern platziert: Hier findet die Action statt! Die Spieler sollten sich gegenüber sitzen.

2. **Bestimmt den Startspieler.** Jeder Spieler wirft den **Ausweichwürfel** (der Numerische). Der Spieler mit der höheren Zahl beginnt. Bei einem Gleichstand wird noch einmal gewürfelt.



Abb. 3. Ausweichwürfel

3. **Legt die Steigerungspunkte fest.** Jeder Spieler nimmt einen **Steigerungswürfel** und legt ihn so vor sich ab, dass das „1“ Auge des Würfels nach oben und zum Gegner zeigt. Dieser Würfel wird während des Spieles rotiert, um die gegenwärtige Anzahl an **Steigerungspunkten** anzuzeigen. Zeigt das „X“ zum Gegner, bedeutet das, dass du momentan keine Steigerungspunkte zur Verfügung hast. (Mehr dazu auf Seite 12)



Abb. 4. Steigerungswürfel

4. **Rekrutiert eure Armee.** Der erste Spieler nimmt sich 1 bis 6 Tokens aus einer beliebigen Fraktion. Sobald ein Spieler eine Fraktion gewählt hat, darf der andere Spieler diese Fraktion nicht mehr benutzen. Verbleibende Tokens einer gewählten Fraktion dürfen später nur vom Spieler genommen werden, welcher diese Fraktion bereits besitzt. Nun nimmt der zweite Spieler 1 bis 6 Tokens einer freien Fraktion.

Die Spieler wechseln sich ab, bis jeder 10 Tokens besitzt. Man darf bis zu 6 Tokens einer Fraktion besitzen. Dann nimmt sich jeder Spieler noch die **Talentkarten** seiner Fraktionen, sowie, wenn benötigt, eine Regelübersichtskarte und platziert diese auf seiner Seite des Spielbretts. Sämtliches nicht benötigtes Material wird zurück in die Schachtel gegeben.

Die Spieler stecken ihre Tokens in den **Friedhofsbeutel** (kurz: Friedhof) und schütteln diesen, um eine zufällige Armeezusammenstellung zu erreichen. Im Friedhof sammeln die Spieler später jene Tokens, die im Kampf zerstört werden.



IHR DENKT DARÜBER NACH, EINE FRAKTION ZU TEILEN?

Mächtiger Kriegsherr, wenn du und dein Gegner den Armeerstellungsprozess überspringen und vorgefertigte Armeen benutzen wollt, so raten wir euch dennoch davon ab, Fraktionen untereinander zu teilen. Das stiftet nur Verwirrung und passt auch nicht zur Hintergrundgeschichte. Elfen und Goblins, die Elfen und Goblins töten, das ist doch pures Chaos! Wenn beide Spieler der Meinung sind, damit umgehen zu können oder zum Beispiel individuell bemalte Tokens haben – Lasst euch nicht aufhalten! Aber sagt nicht, dass wir euch nicht gewarnt hätten...!

- 5. Bereitet die Tokens vor.** Jeder Spieler zieht zufällig 5 Tokens aus seinem Friedhof. Dies ist seine Startarmee. Die restlichen 5 werden auf die Reservfelder der Talentkarten der zugehörigen Fraktion gestellt. Spieler, die mit ihrer Startarmee nicht zufrieden sind, dürfen ihren Steigerungspunkt einsetzen, um diesen Prozess zu wiederholen. (Dazu wird der Steigerungswürfel auf die „X“ Seite gedreht.)
- 6. Plaziert die Tokens.** Beginnend mit dem Zweiten Spieler, stellt ihr abwechselnd eure 5 Starttokens auf ein beliebiges Feld innerhalb der ersten zwei Reihen eurer Seite des Spielbretts. Alle Tokens beginnen das Spiel erfrischt (Blickrichtung nach vorne/ zum Gegner)

Der Zweite Spieler beginnt das Spiel.

DEIN SPIELZUG

1. ERFRISCHEN? Mach deine Truppen bereit!

Hast du Ausgeruhte oder Bereitgemachte Tokens am Spielfeld, so darfst du eine beliebige Anzahl davon **Erfrischen**. Diese Tokens gelten dann als Erfrischt.

2. AKTIVIEREN. Positioniere, Kämpfe und Gewinne!

In jedem deiner Züge musst du ein erfrishtes Token **Aktivieren** und genau drei (3) Kommandos ausführen – nicht weniger. Du darfst Kommandos wiederholen, sofern nicht anders angegeben (wie zum Beispiel Raserei, die nur einmal pro Zug erlaubt ist). Kommandos werden auf Seite 8 genauer beschrieben. Folgende Kommandos dürfen erteilt werden:

- Bewegen
- Raserei (einmal pro Zug)
- Kämpfen
- Talent einsetzen (einmal pro Zug, pro Talent)

3. EINSETZEN? Treibe deine Tokens weiter an!

Nachdem du drei Kommandos ausgeführt hast, darfst du **Steigerungspunkte** einsetzen, um deinem aktivierten Token zusätzliche Kommandos zu erteilen. (Vergiss nicht, du hast schon zu Spielbeginn einen Steigerungspunkt zur Verfügung.)

Steigerungspunkte aufzusparen ist eine clevere Idee! Wenn du genügend Punkte ansammelst, kannst du einem Token in nur einem Zug ganze 9 Kommandos erteilen!



4. AUSRUHEN? Halte deinen Zorn zurück und bereite einen Angriff vor!

Nachdem du deine Kommandos durchgeführt hast, kannst du dein Token entweder Ausruhen, indem du es mit Blickrichtung zu dir drehst, um einen Steigerungspunkt zu verdienen, oder du lässt es Erfrischt, damit es die Möglichkeit hat, Angriffen auszuweichen. Bestimmte Kommandos machen dein Token Bereit statt Erfrischt oder Ausgeruht. Dadurch verdienst du keine Steigerungspunkte und Vorbereitete Tokens können nicht ausweichen.



Abb. 5. ein ausgeruhter Goblin

5. VERSTÄRKEN! Bis zuletzt! ANGRIFF!

Wenn du 4 oder weniger Tokens auf dem Schlachtfeld hast, füge Tokens aus deiner Reserve (wenn vorhanden) auf beliebige, freie Randfelder hinzu, bis du wieder 5 Tokens hast.

Wenn du deinen Zug beendet hast, beginnt der andere Spieler seinen Zug. Wechselt euch ab, bis ein Sieger feststeht!

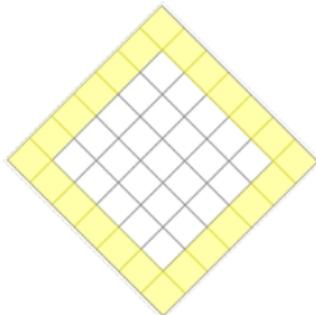


Abb. 6. Verstärkungsfelder

SO GEWINNST DU

Zerstöre alle Tokens deines Gegners. Wenn dein Gegner weder auf dem Schlachtfeld, noch in seinen Reserven Tokens übrig hat, gewinnst du das Spiel!

KOMMANDOS

Kriegsherren, es ist verboten, sinnlose Kommandos zu erteilen. Ein Token darf zum Beispiel niemals ein leeres Feld angreifen oder eine Spezialfähigkeit wählen, die einen Angriff manipulieren würde, ohne danach einen Angriff durchzuführen. Kommandos müssen immer einen Zweck haben!



BEWEGUNG! Marschier, meine Lakaien!

Bewege deine Tokens auf ein benachbartes Feld (vorwärts, rückwärts, links, rechts), aber nicht diagonal. Bewegungen können auf zwei Arten eingeschränkt werden:

- **Feinde blockieren!** Tokens dürfen sich durch verbündete, nicht aber durch feindliche Tokens bewegen.
- **Kein Gedränge!** Tokens teilen keine Felder. Bewegst du ein Token auf ein Feld, wo bereits ein verbündetes Token steht, musst du sofort eine weitere Bewegung ausführen. Die Bewegung darf nicht auf einem Feld enden, wo bereits ein anderes Token steht.



RASEREI! Lass den Zorn aufwallen und überkochen!

Dieses Kommando darfst du nur einmal pro Zug verwenden. Das aktive Token steigert seine Bedrohungsstufe um 1, bis es Kämpft, Zerstört oder Erfrischt wird. Wenn du dein Token in Raserei versetzt, aber im gleichen Zug nicht mehr kämpfst, so machst du es bereit, indem du es nach rechts drehst. Raserei bleibt aktiv, bis das Token Kämpft, Erfrischt oder Zerstört wird. Bis dahin verteidigt es mit der gesteigerten Bedrohungsstufe.



KAMPF! Stähle deinen Willen und KÄMPFE!

Das Kommando „Kämpfen“ erlaubt es deinem Token, ein einzelnes feindliches Token innerhalb seiner Reichweite anzugreifen.

Nahkampftoken haben eine Reichweite von einem Feld. Je nachdem, wie viele Kommandos du aufwendest, ändert sich das Zielfeld des Angriffs:

1 Kommando – Greife einen Feind auf einem benachbarten Feld an.



Abb. 7. Nahkampfangriff

2 Kommandos um zu „Überrumpeln“ – Greife einen Feind auf einem umliegenden Feld an (diagonal).



Abb. 8. Überrumpeln

Bei Überrumpeln gibt es keinen Gegenschlag.

Fernkampftoken können Feinde in einer geraden Linie innerhalb von 2 Feldern Entfernung angreifen (nicht diagonal), wenn kein anderes Token zwischen ihnen und ihrem Ziel steht. Fernkampftokens greifen immer in einer geraden Linie an, sofern nicht anders angegeben. Je nachdem, wie viele Kommandos du aufwendest, ändert sich die Chance, dass ein erfrishtes, verteidigendes Token dem Angriff ausweichen kann:

1 Kommando – Der kontrollierende Spieler des erfrishten, verteidigenden Tokens muss eine 4 oder höher würfeln, um auszuweichen.

2 Kommandos für einen „Gezielten Schuss“ – Der kontrollierende Spieler des erfrishten, verteidigenden Tokens muss eine 6 würfeln, um auszuweichen.

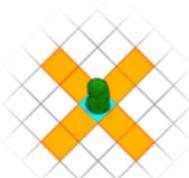


Abb. 9. Fernkampf



Abb. 10. Fernkampf mit verbündeten und feindlichen Hindernissen

Ein Kampf zwischen Tokens läuft in drei Schritten ab:

ab:

1. Bestimme die Bedrohungsstufen
2. Ausweichversuche durchführen? (Nur bei Fernkampfangriffen)
3. Schaden austeilen

Schritt 1: Bestimme die Bedrohungsstufen

Gewöhnliche Tokens starten mit Bedrohungsstufe 1.

Ein Token steigert seine Bedrohungsstufe für jedes benachbarte, verbündete Token der gleichen Fraktion um 1. (Nicht vergessen, diagonale Felder gelten nicht als benachbart.)



Abb. 11. Bedrohungsstufen bestimmen

Schritt 2: Ausweichversuche durchführen? (Nur bei Fernkampfangriffen)

Wenn der Verteidiger erfrischt ist und der Angreifer einen Fernkampf durchführt, versucht der Verteidiger auszuweichen. Dazu wirft er den Ausweichwürfel:

- **1-3: Fehlschlag.** Weiter beim nächsten Schritt.
- **4-6: Erfolg!** Der verteidigende Spieler bewegt sein ausweichendes Token 1 bis 3 Felder weit weg. Damit ist der Kampf beendet. (Überspringe den nächsten Schritt, da kein Token Schaden genommen hat.)
- **Gezielter Schuss!** Der Verteidiger muss eine 6 würfeln, um auszuweichen. Ansonsten, zum nächsten Schritt.

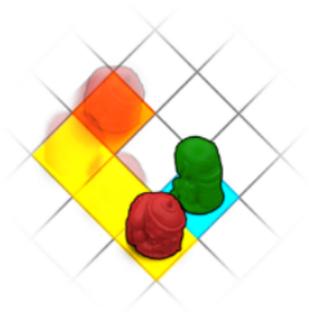


Abb. 12. Ausweichen

Schritt 3: Schaden austeilen

Die angreifenden und verteidigenden Tokens fügen sich gegenseitig gleichzeitig Schaden zu. Der Schaden des angreifenden Tokens entspricht seiner momentanen Bedrohungsstufe. (Bei Bedrohungsstufe 3 fügst du 3 Schadenspunkte zu.) Das verteidigende Token führt einen Gegenschlag aus und fügt dem Angreifer auf die gleiche Weise Schaden zu, aber nur, wenn sich der Angreifer in Reichweite des Verteidigers befindet:

Nahkampf:

Der Angreifer befindet sich auf einem beliebigen benachbarten Feld (nicht diagonal).



Fernkampf:

Der Angreifer befindet sich in einer geraden Linie und nicht weiter als 2 Felder entfernt.



Da der Gegenschlag von verteidigenden Tokens nur passiv auf benachbarte Felder (Nahkampf) oder in einer geraden Linie (Fernkampf) stattfindet, kann Überrumpeln niemals einen Gegenschlag auslösen, so dass der Angreifer dabei keinen Schaden erleiden kann.

Tokens zerstören

Wenn ein Token in einem einzigen Zug mindestens Schaden in der Höhe seiner derzeitigen Bedrohungsstufe nimmt, wird es zerstört und im Friedhof des kontrollierenden Spielers platziert. War dies das letzte Token deines Gegners, hast du das Spiel gewonnen! Am Ende eines Zuges wird sämtlicher Schaden zurückgesetzt. Zugfügiger Schaden bleibt nur während eines Zuges aufrecht.

Du kannst ein Token mit höherer Bedrohungsstufe als dein eigenes zerstören, wenn du es öfter angreiffst und dabei mindestens den Schaden anrichtest, welcher der momentanen Bedrohungsstufe des gegnerischen Tokens entspricht – so lange dein Token dabei nicht selbst zerstört wird. Bleib außerhalb der gegnerischen Reichweite und schlag weiter zu! Angreifende und verteidigende Tokens fügen bei jedem Kampf ihre volle Bedrohungsstufe als Schaden zu. Wenn das angreifende Token über mehrere Kämpfe hinweg Schaden nimmt und dabei die Bedrohungsstufe erreicht oder überstiegen wird, wird es zerstört. Der Schaden von feindlichen Gegenschlägen kumuliert sich innerhalb eines Zuges.



STEIGERUNGSPUNKTE

Nachdem du die 3 Kommandos deines Zuges verbraucht hast, darfst du eine beliebige Anzahl an Steigerungspunkten ausgeben, um zusätzliche Kommandos zu erteilen. Dabei gilt: Ein Steigerungspunkt entspricht einem zusätzlichen Kommando. Du musst genug Kommandos und/oder Steigerungspunkte zur Verfügung haben, um Kommandos zu erteilen.

Es gibt 2 Arten, Steigerungspunkte zu verdienen.

- **SPRINT.** Wenn du während deines Zuges 3 aufeinanderfolgende Bewegungskommandos ausführst, erhältst du einen Steigerungspunkt. Das gilt nur für Bewegungskommandos, aber nicht für Talente und das Token muss 3 einzigartige Bewegungen durchführen – kein Zurückziehen auf vorherige Felder!
- **AUSRUHEN.** Jedes Mal, wenn ein Token ausgeruht wird, verdienst du einen Steigerungspunkt. Es gibt zwei typische Arten, ein Token auszuruhen:
 - **ENDE DER AKTIVIERUNG.** Nachdem du alle Kommandos deines Zuges erteilt hast, hast du die Wahl dein Token auszuruhen, um einen Steigerungspunkt zu erhalten.
 - **DURCH TALENTEFFEKTE.** Manche Talente bewirken, dass Token sich ausruhen. Auch wenn Token durch ein Talent ausgeruht werden, bekommst du einen Steigerungspunkt.

Wenn ein Token aufgrund eines Talents ausgeruht wird, endet deine Aktivierung und du fährst mit der Verstärken-Phase fort, bevor dein Zug endet.

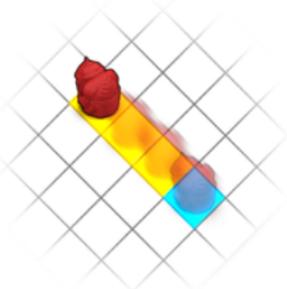


Abb. 13. Sprint



Abb. 14. Ausruhen

FRAKTIONEN

Jede Fraktion in Token Terrors hat bestimmte Schlüsselinformationen auf ihrer Talentkarte. Bestimmte Token Terrors werden diese Schlüsselwörter auf verschiedene Weise nutzen.



1

3

4

5



6

1

3

2

1. Der **Fraktionsname**, zum Beispiel Elfen, Soldaten oder Wyvern.
2. Zwei einzigartige **Talente**, welche jeder Fraktion zusätzliche spezielle Kommandos gewähren.
3. Ein **Kampfstil** (Nahkampf oder Fernkampf), der bestimmt auf welche Entfernung ein Token kämpfen und Gegenschläge ausführen kann. (zum Kampf, siehe Seite 9).
4. Eine **Bewertung**, wie Gewöhnlich, Tyrannisch oder Titanisch, die sowohl die Größe des Tokens anzeigt, als auch wie viele der verfügbaren Plätze einer Armee das Token einnimmt.
5. Ein **Typus**, wie Schurke, Mensch oder Tier. Dies zeigt an, aus welcher Art von Kreaturen sich diese Fraktion begründet.
6. Die **Reserve**, wo zusätzliche Tokens dieser Fraktion darauf warten, zerstörte Tokens während der Verstärken-Phase zu ersetzen.

Diesen Regeln folgt jede Fraktion beim Einsatz ihrer Talente:

- Jeder Einsatz eines Talents kostet ein Kommando, sofern nicht anders angegeben.
- Du darfst jedes Talent nur einmal pro Zug nutzen.
- Manche Talente gewähren anhaltende Effekte. Dies wird durch das Bereitmachen des Tokens angezeigt. Der Effekt endet erst, wenn das Token kämpft, erfrischt oder zerstört wird.
- Wenn sich Talente und Regeln widersprechen, hat immer das Talent Vorrang.

TOKEN TERRORS STAFFEL 1: URZEIT

GOBLINS – NAHKAMPF | GEWÖHNLICH | SCHURKE

Goblins sind vielseitige Knallfrösche, die nur darauf warten, von der Leine gelassen zu werden. Sie sind großartig darin, mit unerwarteten Attacken mehrere Feinde auf einen Schlag auszuschalten, auch wenn sie dabei oft selbst zerstört werden.

ERMÄCHTIGEN: Ein anderer Goblin darf bis zu 2 Kommandos ausführen (keine Talente)

AUFSTACHELN: Das nächste Mal, wenn dieser Goblin in diesem Zug kämpft, steigt seine Bedrohungsstufe um 1 für jeden ihn umgebenden Feind (zusätzlich zu benachbarten verbündeten Gobblins).

SOLDATEN – NAHKAMPF | GEWÖHNLICH | MENSCH

Soldaten funktionieren am besten als 3 Mann Einheit, die im Gleichschritt in Feindesgebiet eindringen. Sie kontrollieren Bereiche des Schlachtfeldes und nutzen den richtigen Moment zum Angriff.

MARSCH: Bewege bis zu 2 andere Soldaten jeweils um bis zu 2 Felder.

PHALANX: Mach diesen Soldaten bereit. Wenn er, während er solcherart vorbereitet ist, kämpft oder einen Gegenschlag ausführt, steigt seine Bedrohungsstufe um 1 für jeden umgebenden, verbündeten Soldaten (zusätzlich zu benachbarten, verbündeten Soldaten)

ZOMBIES – NAHKAMPF | GEWÖHNLICH | UNSTERBLICH

Zombies sind langsame, entbehrliche Angreifer, deren Zweck darin besteht, Hindernisse auf beiden Seiten des Kampfes zu erschaffen. Werden sie weise eingesetzt, können sie später im Spiel noch den Spieß umdrehen, weil sie sich weigern zu sterben und einfach immer wieder zurückkommen.

UNTOT: Mach diesen Zombie bereit. Wird er, während er solcherart vorbereitet ist, zerstört, darfst du ihn stattdessen ausruhen. (Er hat nun wieder seine vollständige Bedrohungsstufe zur Verteidigung zur Verfügung)

INFIZIEREN:  Bis zum Ende dieses Zuges darf dieser Zombie freundliche Tokens angreifen. Wenn dieser Zombie irgendein Token zerstört, lege 1 Zombie aus deinem Friedhof in deine Reserve.

WYVERN – FERNKAMPF | GEWÖHNLICH | TIER

Wyvern sind tödliche, einsame Jäger, die große Strecken zurücklegen können und aus der Ferne angreifen, um sich dann in Sicherheit zu bringen. Warte auf Nachzügler und greife im Sturzflug an!

FLÜCHTEN: Bewege diesen Wyvern um genau 3 Felder.

JAGEN: Der nächste Angriff dieses Wyvern in diesem Zug hat eine Reichweite von 3 Feldern.

ELFEN – FERNKAMPF | GEWÖHNLICH | FEE

Elfen sind geübte Fernkämpfer, die am liebsten zu zweit unterwegs sind. Lauere auf Fehler deiner Feinde und halte deine defensive Stärke aufrecht, indem du sie mit Pfeilen aus sicherer Entfernung bestrafst.

TEAMWORK: Bewege einen anderen Elfen um bis zu 3 Felder.

SCHARFSCHÜTZE: Beim nächsten Kampf in diesem Zug, darf dieser Elf diagonal mit einer Reichweite von 2 Feldern angreifen.

FLIEGENDE MASCHINEN – FERNKAMPF | GEWÖHNLICH | MASCHINE

Fliegende Maschinen zeigen ihre Stärke, wenn sie dem Feind zahlenmäßig überlegen sind. Rekrutiere 6 Fliegende Maschinen, baue bis du ein großes Geschwader hast und überrenne deine Feinde, während deine Verteidigung kaum zu knacken ist.

BAUEN: 🗨️ Platziere eine Fliegende Maschine aus deiner Reserve auf ein beliebiges, umgebendes Feld dieser Fliegenden Maschine. (Dadurch kannst du mehr als 5 Tokens gleichzeitig am Spielbrett haben)

SCHWARM: Bewege diese und alle verbündeten Fliegenden Maschinen um jeweils 1 Feld.



EIN SPIELBEISPIEL

Alle fett gedruckten Schlüsselwörter sind im Glossar ab Seite 22 zu finden. Talente werden auf den Seiten 14 & 15 beschrieben.

Ozzy und Wren spielen gegeneinander und haben gerade den Spielaufbau abgeschlossen. Jeder hat 5 Tokens auf seiner Seite des Spielbrettes, 5 Tokens in der **Reserve** und 1 **Steigerungspunkt** (Abb. 15). Wren ist der zweite Spieler, also beginnt er das Spiel. Er hat keine Tokens, die erfrischt werden müssen, also aktiviert er einen Wyvern. Wrens erstes Kommando ist der Einsatz eines **Talents – Flüchten**, das es ihm erlaubt, seinen Wyvern 3 Felder weit zu bewegen, in diesem Fall 1 Feld nach vorne und 2 Felder nach rechts (Abb. 16)

Nach der Bewegung ist Wrens Wyvern benachbart zu einem anderen Wyvern, wodurch sich die **Bedrohungsstufe** von beiden Wyvern um 1 erhöht. Beide Wyvern haben nun Bedrohungsstufe 2. Wrens aktivierter Wyvern ist jetzt in Reichweite, um sein anderes Talent zu nutzen – **Jagen** – welches ihm erlaubt, beim nächsten **Kampf** 2 Schadenspunkte über eine Entfernung von 3 Feldern zuzufügen.

Wren setzt sein zweites Kommando ein, indem er die Spezialfähigkeit Jagen nutzt und danach sein letztes Startkommando, um seine **Fernkampf-Attacke** zu einem **Gezielten Schuss** aufzuwerten. Jetzt hat Wren keine Kommandos mehr übrig, also setzt er seinen Steigerungspunkt ein, um ein viertes Kommando zu erteilen. Dadurch kann er seine Fernkampf-Attacke auf Ozzy's Soldat mit Bedrohungsstufe 2 durchführen und fügt über 3 Felder Entfernung 2 Schadenspunkte zu. (Abb.17)

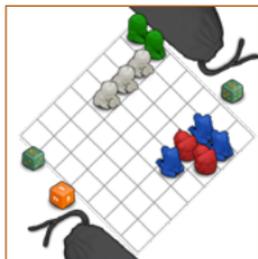


Abb. 15

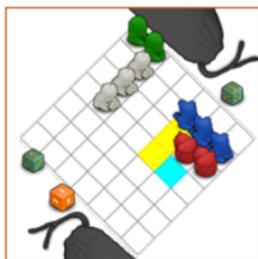


Abb. 16

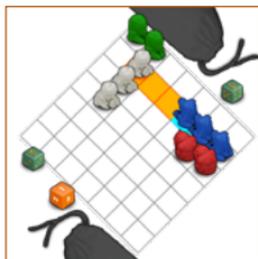


Abb. 17

Ozzys Soldat ist **erfrischt**, also darf Ozzy versuchen, **auszuweichen**. Normalerweise müsste er für ein erfolgreiches Ausweichen eine 4, 5 oder 6 würfeln, da diese Attacke jedoch ein Gezielter Schuss ist, muss Ozzy eine 6 würfeln. Ozzy wirft den Ausweichwürfel und würfelt eine 6! Ozzys Soldat ist der Attacke ausgewichen und muss nun 1 bis 3 Felder bewegt werden. Ozzy bewegt den verteidigenden Soldaten 2 Felder nach vorne und 1 nach rechts und beendet seine Ausweichbewegung dadurch auf einem **umgebenden** Feld von Wrens aktivem Wyvern (Abb.18).

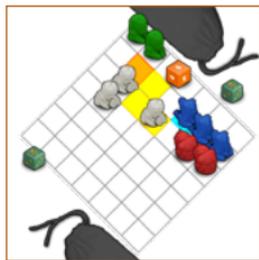


Abb. 18

Wren hat all seine 3 Startkommandos eingesetzt und auch seinen Steigerungspunkt ausgegeben, darum kann er in diesem Zug keine Kommandos mehr erteilen. Er sieht, dass Ozzy seinen Wyvern höchstwahrscheinlich **zerstören** wird und beschließt das Beste aus der Situation zu machen, indem er seinen aktiven Wyvern **ausruht** und dadurch 1 Steigerungspunkt verdient (Abb. 19). Nachdem Wren 5 Tokens am Spielfeld hat, muss er die **Verstärken-Phase** überspringen und Ozzys Zug abwarten.



Abb. 19

Jetzt ist Ozzy an der Reihe. Er hat 3 Startkommandos, 1 Steigerungspunkt und muss keine Tokens erfrischt, also aktiviert er den Soldaten, der gerade Wrens Fernkampf-Attacke ausgewichen ist (Abb. 20). Ozzys erstes Kommando ist der Einsatz des Soldaten-Talents **Marsch**, welches ihm erlaubt, zwei weitere freundliche Soldaten jeweils um bis zu 2 Felder zu bewegen. Ozzy bewegt diese Soldaten auf die zum aktiven Soldaten benachbarten Felder. Dadurch erhöht er die Bedrohungsstufe dieser zwei Soldaten auf 2 und die des aktiven Soldaten auf 3.



Abb. 20

Ozzy nützt sein 2. und 3. Kommando, um Wrens ausgeruhten Wyvern zu **übrumpeln** und ihm dadurch diagonal 3 Schadenspunkte zuzufügen (Abb. 21). Bei Nahkampf-Attacken können Tokens nicht ausweichen, also wird Wrens Wyvern zerstört und im Friedhofsbeutel platziert. Da Wrens Wyvern nur in einer geraden Linie von bis zu 2 Feldern angreifen kann, darf er auch keinen Gegenschlag durchführen und so nimmt Ozzys Soldat keinen Schaden.

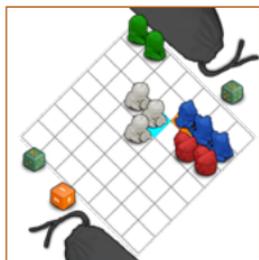


Abb. 21

Mit seinem einzigen Steigerungspunkt setzt Ozzy noch die andere Spezialfähigkeit der Soldaten ein – **Phalanx**. Er macht seinen aktiven Soldaten bereit, indem er ihn um 90 Grad nach rechts dreht (Abb. 22). Dadurch steigt die Bedrohungsstufe dieses Soldaten um 1 für jeden umgebenden, **verbündeten** Soldaten (in diesem Fall um 2). Der vorbereitete Soldat steigt damit insgesamt auf eine Bedrohungsstufe von 5. Der Effekt dieser Spezialfähigkeit hält so lange an, bis dieser Soldat kämpft, erfrischt oder zerstört wird. Nachdem Ozzy nun seine 3 Kommandos eingesetzt und auch keine Steigerungspunkte mehr zur Verfügung hat, könnte er den aktiven Soldaten ausruhen, doch das würde den Verteidigungsbonus der Spezialfähigkeit Phalanx negieren, deshalb beendet er seinen Zug.



Abb. 22

Wren ist wieder dran. Er hat 4 Tokens am Spielfeld und 1 Steigerungspunkt. Er überspringt die Erfrischt-Phase, weil alle seine Tokens Erfrischt sind. Wren möchte seine Goblins schützen und zusätzliche Steigerungspunkte verdienen, und entscheidet sich deshalb für einen Rückzug. Er wendet alle 3 Kommandos für Bewegungen auf und zieht seinen aktivierten Goblin hintereinander um 3 Felder weiter (Abb. 23). Da er dabei jedes Mal auf ein neues Feld zieht, gilt das als **Sprint**, was ihm einen Steigerungspunkt einbringt. Wren hat nun 2 Steigerungspunkte.

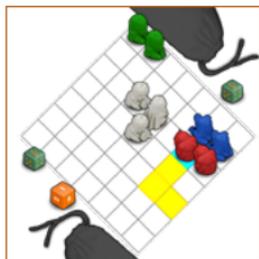


Abb. 23

Wren hat nun alle seine Startkommandos genutzt, daher gibt er einen Steigerungspunkt aus, um das Talent der Goblins einzusetzen – **Ermächtigen** – die es ihm erlaubt 2 weitere Kommandos (ausgenommen Talente) mit einem anderen verbündeten Goblin durchzuführen. Wren wählt einen Goblin aus, der ein Feld entfernt steht und nutzt das erste Kommando, um ihn auf das, zum aktiven Goblin benachbarte Feld zu ziehen (Abb.24), wodurch die Bedrohungsstufe von beiden auf 2 steigt.



Abb. 24

Dann nutzt er das zweite Kommando der Spezialfähigkeit Ermächtigen, um den Goblin in „Raserei“ zu versetzen, wodurch seine Bedrohungsstufe wieder um 1 auf insgesamt 3 steigt. Er macht den Goblin bereit, indem er ihn um 90 Grad nach rechts dreht, um anzuzeigen, dass der Effekt von Raserei (+1 Bedrohungsstufe) anhält, bis dieser Goblin kämpft, Erfrischt oder Zerstört wird.

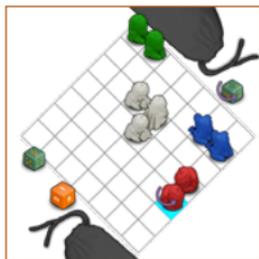


Abb. 25

Da Wren keine Fernkampf-Attacke von Ozzy erwartet, Ruht er seinen aktiven Goblin aus und verdient dadurch einen neuen Steigerungspunkt. Er beendet seinen Zug mit 2 Steigerungspunkten (Abb.25).

Nachdem Wren jetzt nur 4 Tokens am Spielbrett hat, **Verstärkt** er seine Truppen, indem er einen Goblin aus seiner Reserve nimmt und ihn auf ein freies Randfeld neben seinen Rasenden Goblin stellt, wodurch die Bedrohungsstufe von beiden um 1 steigt. (Abb. 26)

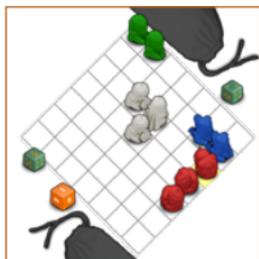


Abb. 26

Wren und Ozzy spielen weiter, bis einer von ihnen keine Tokens mehr auf dem Spielbrett oder in der Reserve hat.

GLOSSAR

AKTIVIERT/AKTIV: Als aktivierte Tokens bezeichnet man jene, die die Spieler auswählen, um die 3 Kommandos auszuführen, bevor sie ausgeruht werden dürfen.

ANDERE/WEITERE: Andere Tokens können all jene verbündeten Tokens sein, welche NICHT zu Beginn des Zuges aktiviert werden.

BENACHBART: Die Spielfelder über, unter, links und rechts eines Tokens gelten als benachbart. Diagonale Felder sind nicht benachbart.

SCHLACHTFELD-BRETT: Das Spielfeld (7x7 Felder), wo die Kämpfe von Token Terrors stattfinden.

ÜBERRUMPELN: Wenn ein Spieler 2 Kommandos aufwendet, um einen Nahkampfangriff auf ein diagonales Feld auszuführen (verbunden durch eine Ecke des Feldes des aktivierten Tokens). Überrumpeln zieht keinen Gegenschlag vom Verteidiger nach sich.

FRIEDHOFSBEUTEL: Der Beutel, wo zerstörte Tokens gesammelt werden. Jeder Spieler hat einen.

KOMMANDO: Die Aktionen, die ein aktiviertes Token nutzen muss. Am Anfang eines Zuges hat jeder Spieler 3 Kommandos, die er durchführen muss, bevor er sein aktiviertes Token ausruhen darf. Zusätzliche Kommandos können durch den Einsatz von Steigerungspunkten erhalten werden.

KOMMANDOKOSTENSYMBOL  : Das Symbol zeigt an, wie viele Kommandos du für bestimmte Talente einsetzen musst. Zum Beispiel bedeutet , dass du 3 Kommandos brauchst, um dieses Talent zu nutzen. Talente ohne Symbol, kosten 1 Kommando.

SPRINT: Wenn dein aktiviertes Token während deines Zuges alle 3 Kommandos für Bewegungen verwendet (kein Zurückziehen auf vorherige Felder), verdienst du sofort einen Steigerungspunkt.

FEIND/FEINDLICH: Ein gegnerisches Token.

ERFRISCHT: Ein Token mit Blickrichtung zum gegnerischen Spieler. Erfrischte Tokens können aktiviert werden, können das Ziel von Spezialfähigkeiten sein, können bei einem gegnerischen Angriff Schaden austeilen und können bei Fernkampfangriffen Ausweichversuche durchführen.

VERBÜNDET: Alle von dir kontrollierten Tokens. Verbündete Tokens können nicht gegeneinander kämpfen, sofern nicht anders angegeben.

BEREITGEMACHT/VORBEREITET: Ein um 90 Grad nach rechts gedrehtes Token. Dieser Status deutet an, dass das Token unter einem andauernden Effekt oder einer Spezialfähigkeit steht. Dieser Zustand hält an, bis das Token entweder ein bestimmtes Kommando beendet, kämpft, erfrischt oder zerstört wird. Tokens können durch Raserei Bereit gemacht werden oder wenn sie Ziel oder Empfänger von bestimmten Spezialfähigkeiten sind. Bereit gemachte Tokens können nicht noch einmal vorbereitet werden. Bereit gemachte Tokens gelten nicht als Erfrischt und können deshalb keine Ausweichversuche durchführen. Bereit gemachte Tokens können Gegenschläge durchführen und das Ziel von Spezialfähigkeiten sein.

ERFRISCHEN: Zu Beginn deines Zuges darfst du alle Ausgeruhten oder Vorbereiteten Tokens in den Erfrischten Zustand setzen, indem du sie von dir wegdrehst. (Blickrichtung zum gegnerischen Spieler). Damit gelten sie als Erfrischt und können aktiviert werden.

VERSTÄRKEN: Wenn du am Ende deines Zuges 4 oder weniger Tokens am Schlachtfeld stehen hast, darfst du deine Armee mit Tokens aus deiner Reserve auffüllen (wenn vorhanden), bis du wieder 5 Tokens am Schlachtfeld hast. Verstärkungen werden auf beliebige freie Randfelder gestellt.

RESERVEN: Auf den Spezialfähigkeitskarten der Fraktionen befinden sich deine Reserven. Diese werden während des „Verstärkens“ ins Spiel gebracht, um zerstörte Tokens zu ersetzen.

AUSRUHEN/RUHEND/AUSGERUHT: Ein Token, welches mit Blickrichtung zum kontrollierenden Spieler gedreht ist. Spieler können ihre Tokens am Ende des Zuges Ausruhen, nachdem 3 oder mehr Kommandos durchgeführt wurden. Ein Ruhendes Token kann nicht aktiviert werden, aber Ziel von Spezialfähigkeiten sein, sowie einen Gegenschlag durchführen. Ruhende Tokens können zu Beginn jedes Zuges erfrischt werden. Ein Token Auszurufen bringt dem kontrollierenden Spieler 1 Steigerungspunkt ein. Wird ein Token als Resultat einer Spezialfähigkeit während eines Zuges Ausgeruht, so endet die Aktivierung und der Spieler geht zur Phase „Verstärken“ über.

FELD: Eine Maßeinheit, die einem einzelnen Quadrat auf dem Schlachtfeld-Brett entspricht.

UMGEBEND: Als Umgebend werden sämtliche zu einem Feld benachbarten Felder, sowie die diagonalen Felder (an den Ecken berührend) bezeichnet.

GEZIELTER SCHUSS: Spieler, die Fernkampftoken kontrollieren, können Kommandos einsetzen, um gewöhnliche Fernkampfattacken zu „Gezielten Schüssen“ aufzuwerten. Um einem Gezielten Schuss auszuweichen, muss der verteidigende Spieler eine 6 mit dem Ausweichwürfel werfen.

STEIGERUNGSPUNKTE: Steigerungspunkte können in beliebiger Anzahl eingesetzt werden, um dem aktivierten Token in deinem Zug zusätzliche Kommandos zu erteilen. Dabei entspricht 1 Steigerungspunkt 1 Kommando. Steigerungspunkte werden mithilfe des Steigerungswürfels angezeigt und durch Sprint oder Ausruhen verdient.

BEDROHUNGSSTUFE: Im Kampf werden die Tokens anhand ihrer Bedrohungsstufe verglichen, um zu bestimmen welches überlebt. Tokens haben unterschiedliche Bedrohungsstufen, abhängig von deren Größe/Seltenheit und steigern diese um 1 pro benachbartem, freundlichen Token der gleichen Fraktion.

TALENT: Jede Fraktion hat einzigartige Spezialfähigkeiten.

GEWÖHNLICHES TOKEN: Ein gewöhnliches Token besetzt 1 Feld, hat eine Anfangsgefahrenstufe von 1 und nimmt 1 von den 10 verfügbaren Plätzen in der Armee ein.

TYRANNISCHES TOKEN: Ein tyrannisches Token besetzt 2 Felder, hat eine Anfangsgefahrenstufe von 2 und nimmt 2 von den 10 verfügbaren Plätzen in der Armee ein. Hast du ein Tyrannisches Token in deiner Armee, darf kein anderer Spieler ein Duplikat dieses Tokens im Spiel haben.

TITANISCHES TOKEN: Ein titanisches Token besetzt 4 Felder, hat eine Anfangsgefahrenstufe von 4, nimmt 4 von den 10 verfügbaren Plätzen in der Armee ein und hat 3 Spezialfähigkeiten statt 2. Hast du ein Titanisches Token in deiner Armee, darf kein anderer Spieler ein Duplikat dieses Tokens im Spiel haben.

Gratulation Kriegsherren! Ihr besitzt nun das nötige Wissen, um das Schlachtfeld zu betreten und siegreich mit eurer Token Terrors Armee zu sein. Für weitere Infos, Tipps, Tricks, sowie die Hintergrundgeschichte, besucht www.TokenTerrors.com



NOTIZEN

Hier kannst du dir Kampfstrategien und starke Formationen notieren!



TERRIBLE GAMES

Token Terrors: Battlegrounds ©2020 Terrible Games.

Token Terrors wurde kreiert von John de Campos

Regeln und Spieldesign: Phil Doccolo, John de Campos, Lucas Gerace

Bearbeitung der Regeln: Joshua Yearsley, Michael Epstein & Patrick J Goepfert

Übersetzung: Patrick Darthé

