

# Kado: I'll Calir Regelwerk

<b>Kado: I'll Calir Regelwerk</b>	<b>1</b>
Ziel des Spiels	1
Karten	1
Anführer	1
Charaktere	2
Zauber	2
Machtquellen	2
Relikte	2
Spielvorbereitung	2
Zugablauf	2
Erholungsphase	3
Startphase	3
Aktionsphase	3
Schlussphase	3

## Ziel des Spiels

In Kado geht es darum den gegnerischen Magier zu vernichten. Dies gelingt in dem die Lebenspunkte auf 0 gesetzt werden.

## Karten

Es gibt fünf verschiedene Kartentypen:

- Anführer
- Zauber
- Charaktere
- Relikte
- Machtquellen



### Anführer

Jeder Spieler besitzt einen Anführer der zu Beginn des Spiels auf dem Feld ist.

**Anführer** verfügen neben einem Namen auch über ein *Elementsymbol* welches die Affinität zu einem bestimmten Element darstellt, *Lebenspunkte* und einer *Fähigkeit*.

### Charaktere

Charaktere können von rekrutiert werden um deinen Anführer zu beschützen oder deinen Gegenspieler anzugreifen. Charaktere können von dem aktiven Spieler in der Aktionsphase bei einem offenen Boardstate gespielt werden.

**Charaktere** besitzen einen *Kampf-* und *Widerstandswert*. Der *Widerstandswert* besagt wie viel Schaden ein Charakter in jeder Runde einstecken kann bevor er stirbt. Der *Kampfwert* steht für die Höhe des Schadens den ein Charakter im Kampf austeilt. Ebenfalls verfügt ein Charakter über Elementvoraussetzungen und Machtkosten. Die Elementvoraussetzungen müssen beim rekrutieren des Charakters erfüllt sein. Die Machtkosten geben an wie viele Machtpunkte für die Rekrutierung eines Charakters bezahlt werden müssen.

## **Zauber**

Zauber sind mächtige Karten die das Spiel zu deinen Gunsten ändern können. Nach dem wirken werden Zauber ins Jenseits gelegt. Zauber können jederzeit gewirkt werden von dem Spieler der Priorität hat.

Die Anzahl der Elementsymbole auf einem Zauber zeigen an wie stark das Element auf dem Spielfeld ausgeprägt sein muss um ihn spielen zu können. Die Machtpunkte die Kosten welche beim Spielen bezahlt werden müssen. So musst du für einen Zauber mit 2 Feuersymbolen und 3 MP mindestens 2 Feuersymbole bei deinen Machtquellen oder Anführer auf dem Feld haben und 3 Machtpunkte bezahlen.

## **Relikte**

Relikte sind magische Gegenstände welche nur von dem aktiven Spieler in der Aktionsphase bei einem offenen Boardstate gespielt werden können.

Relikte verfügen über Machtkosten die beim ausspielen bezahlt werden müssen. Relikte bleiben permanent auf dem Spielfeld.

## **Machtquellen**

Machtquellen können erschöpft werden um einen Machtpunkt für das ausspielen von Karten zu erhalten.

Machtquellen verstärken ein Element wodurch stärkere Zauber gespielt werden können

## **Spielvorbereitung**

Jeder Spieler startet mit seinem Magier offen auf dem Feld, mischt sein Zauberbuch (50 Karten mit maximal 3 Kopien) und legt es verdeckt vor sich hin. Der beginnende Spieler startet mit 5 Handkarten. Der zweite Spieler mit 6.

## Zugablauf

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Dabei werden die folgenden Phasen der Reihe nach durchlaufen:

- Erholungsphase
- Startphase
- Aktionsphase
- Schlussphase

Beim verlassen jeder Phase erhält zuerst der aktive und dann der passive Spieler noch einmal Priorität.

### Erholungsphase

In der Erholungsphase erholen sich alle erschöpften Karten die der aktive Spieler kontrolliert.

### Startphase

In der Startphase muss der aktive Spieler eine Karte ziehen und kann dann eine Karte von seiner Hand als Machtquelle aktivieren. Jede Karte kann dabei als Machtquelle verwendet werden. Nicht Machtquellen Karten werden dabei verdeckt eingelagert und stellen kein Elementsymbol zur Verfügung. Machtquellen Karten können offen als Machtquelle aktiviert werden und verstärken das Element mit ihrem Elementsymbol.

### Aktionsphase

In der Aktionsphase kann der aktive Spieler beliebig und in beliebiger Reihenfolge folgende Aktionen ausführen.

### Karten ausspielen

Der aktive Spieler kann eine Karte ausspielen und auf den Stack legen in dem er die Bedingungen erfüllt und die Kosten zahlt. Eine Karte bleibt solange auf dem Stack bis sie verrechnet wurde. Wenn der aktive Spieler keine Karten mehr ausspielen möchte kann der passive Spieler Zauber ausspielen. Wenn kein Spieler mehr eine Karte ausspielen möchte wird der Stack beginnend mit der zuletzt hinzugefügten Karte verrechnet.

### **Angreifen**

Der aktive Spieler kann mit einem Charakter ein Angriffsziel bestimmen. Angriffsziele können der gegnerische Anführer oder erschöpfte Charaktere sein.

Dann kann der passive Spieler nicht erschöpfte Charaktere wählen mit denen er blockt.

Der aktive Spieler wählt, sofern mehr als ein Blocker deklariert wurden, aus an welchen Blocker sein Charakter Schaden macht.

Jetzt fügen sich alle Charaktere Schaden in Höhe ihres Kampfwertes zu. Wenn ein Charakter in diesem Zug mehr Schaden als sein Widerstandswert erhalten hat wird er sofort ins Jenseits gelegt.

Am Ende des Kampfes werden alle am Kampf beteiligten Charaktere erschöpft.

### **Schlussphase**

In der Schlussphase wird der Schaden an Charakteren zurückgesetzt.