

# FANTASY DEFENSE

1-2 PLAYERS · 15MIN · 10+

SPIEL VON YOSHIYUKI ARAI & EVAN SONG · ILLUSTRATIONEN VON YANN TISSERON

Blutrünstige Orks überrennen die Welt. Jeder Widerstand scheint sinnlos: Die freien Völker werden nach und nach unterjocht. Ist dies nun das Ende der Welt? Für dich und deine Truppen ist es nur der Anfang!

Fantasy Defense ist ein herausforderndes Spiel, welches sowohl alleine als auch kooperativ gespielt werden kann. Nutze deine Einheiten und Zauber, um die Feinde zu besiegen. Doch Vorsicht: Jeder Kampf fordert Opfer und jeder Angriff bringt dich der Niederlage ein Stück näher...

## KOMPONENTEN

### ◇◇ MENSCHEN (37 Karten & 1 Übersicht) ◇◇

Rückseite



Kampfwert



Effekt

Zauberkarten (Start)



Heldenkarte (Start)



### ◇◇ ELFEN (37 Karten & 1 Übersicht) ◇◇

Rückseite



Kampfwert



Effekt

Zauberkarten (Start)



Heldenkarte (Start)



### ◇◇ ANGREIFER (27 Karten & 1 Übersicht) ◇◇

Rückseite



Effekt



Angriffsrichtung

Anführer



Plünderwert

### ◇◇ TORTEILE (7 für 1 Spieler (+5 für 2 Spieler) ◇◇



x4



x2



x1



STADTMORALBRETT  
UND MARKER

# SOLOMODUS

## I. AUFBAU

Entferne alle 2 Spieler („2P“) Angreifer und Tore; lege sie in die Schachtel.

1. Mische die übrigen 7 **Tore** und platziere sie in einer **horizontalen** Reihe.
2. Teile die Angreifer in 3 Stapel auf: Untergebene (blaue Kartenrückseite), Elite (rote Kartenrückseite) und Anführer (gelbe Kartenrückseite). Mische jeden Stapel **separat** und bilde das Angreiferdeck, von unten nach oben in der folgenden Reihenfolge: 1 Anführer, alle Elite Angreifer, der andere Anführer und letztendlich alle untergebenen Angreifer.
3. Setze die Stadtmoral **20**.
4. Wähle ein Verteidigerdeck (Menschen oder Elfen); lege das andere zurück in die Schachtel.
5. Platziere die 3 Startkarten (wie in dem Komponentenabschnitt angegeben) offen vor dir aus.
6. Mische die verbleibenden Karten.
7. Ziehe **4 Karten** vom Verteidigerdeck, diese bilden zusammen mit der Startcharakterkarte deine Starthand.



Beispielaufbau Solomodus mit den Menschen als Verteidiger

## II. SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

1. **INVASION** (ziehe neue Angreifer und ordne sie den Toren zu)
2. **STRATEGIE** (platziere und bewege Verteidiger um Tore zu verteidigen)
3. **KAMPF** (berechne den Kampfausgang an jedem belagerten Tor)
4. **VERSTÄRKUNG** (ziehe neue Verteidiger)

### 1. INVASIONSPHASE

Ziehe **einzeln** 3 Karten vom Angreiferdeck und ordne sie den Toren zu.

Jede Karte belagert ein einzelnes Tor. Dabei gelten folgende Regeln:

- Lege die Karten jeweils ans am weitesten rechts oder links liegende Tor (wie der Pfeil bestimmt).
- Falls das Tor bereits belagert ist, prüfe ob das nächste Tor noch frei ist (platziere die Karte dort).
- Falls alle Tore bereits belagert werden, ziehe diese Runde keine weiteren Angreifer.
- Wenn ein "Infiltrator"  Angreifer gezogen wird, wirf sofort eine Karte von deiner Hand ab.



## 2. STRATEGIEPHASE

Platziere eine beliebige Anzahl an Verteidigern aus deiner Hand an beliebigen Toren.



Soforteffekte werden nur **einmalig aktiviert** (beim Platzieren der Karte).



Passive Effekte dauern an, **so lange die Karte im Spiel bleibt**.

Du kannst zusätzlich eine **beliebige Anzahl** an platzierten Verteidigern an ein direkt angrenzendes Tor bewegen - inklusive der Verteidiger die du gerade platziert hast. Jeder Verteidiger kann nur 1x pro Zug bewegt werden (drehe die Karten leicht, um anzuzeigen, welche du bereits bewegt hast).

- Die äußersten rechten und linken Tore sind nicht benachbart.
- Es dürfen **maximal 2** Verteidiger nach der Strategiephase auf der Hand behalten werden. Platziere die übrigen!



### Zauberkarten

Du beginnst jedes Spiel mit 2 Zauberkarten (welche keinen Kampfwert besitzen). Zauber können jederzeit während der Strategiephase benutzt werden. Führe den Effekt der Karte aus und drehe sie auf die Rückseite – sie kann nicht mehr benutzt werden, es sei denn sie wird durch eine andere Karte aufgefrischt. Zauberkarten zählen nicht zu deinem Handkartenlimit.

### 3. KAMPFPHASE

An jedem belagerten Tor (in der Reihenfolge deiner Wahl): Summiere die Kampfwerte aller Verteidiger (inklusive der Torverteidigungsboni). Vergleiche das Resultat mit dem Kampfwert des Angreifers:

- Falls der Kampfwert der Verteidiger **größer (oder gleich)** ist, wurde der Kampf gewonnen! Lege den Angreifer auf den Abwurfstapel.
- Falls der Kampfwert der Verteidiger **kleiner** ist, wurde der Kampf verloren! Senke die Stadtmoral um  $\frac{1}{2}$  des Plünderungswertes der Angreifer (aufgerundet).
- Falls ein belagertes Tor **nicht verteidigt** wird, plündern die Angreifer deine Stadt ohne das ein Kampf stattfindet. Senke die Moral der Stadt um den vollen Plünderungswert des Angreifers.

**A** $24 > 22$ **B** $13 < 21$ **C** $0 < 15$ **-2**

Sieg oder Niederlage; Kämpfe bringen immer Verluste:

**Wirf 1 Verteidiger von jedem Tor ab, an dem ein Kampf stattgefunden hat.**

Beachte: Unverteidigte Tore verursachen keine Verluste.

### VERSTÄRKUNGSPHASE

Ziehe 5 Karten vom Verteidigerdeck. Falls das Verteidigerdeck leer ist, spiele ohne Nachziehen weiter. Es ist Zeit die nächste Runde zu beginnen!



## III. SPIELLENDE

Du gewinnst sofort, wenn alle Angreifer abgeworfen wurden.

Du verlierst sofort, wenn die Stadtmoral unter 1 sinkt.

# ANHANG - SYMBOLE



## INFILTRATOR (SOFORT)

Wenn dieser Angreifer gezogen wird, wirf sofort eine Karte deiner Wahl von deiner Hand ab. Im 2-Spieler Spiel muss nur der Spieler, dessen Tor belagert wird, die Karte abwerfen. Normalerweise also nur ein Spieler, bei Anführern beide.

## ANGREIFER



NUR ANFÜHRER

## AURA DER AUTORITÄT (PASSIV)

Anführer sind immun gegenüber allen Zauber- und Verteidigereffekten. Verteidiger an diesem Tor können aber immernoch modifiziert werden.

## MENSCHEN



### RUDELANGRIFF (PASSIV)

X = Anzahl der Verteidiger mit Rudelangriff am selben Tor (inklusive dieser Karte).



### ALARMGLOCKEN (SOFORT)

Ziehe eine Karte von deinem Verteidigerdeck.



### LUFTBRÜCKE (SOFORT)

Bewege eine beliebige Anzahl von Verteidigern von einem anderen Tor zu diesem Tor.



### DU KANNST NICHT VORBEI! (SOFORT)

Lege einen Angreifer zurück auf das Angreiferdeck.



### ARKANE ERNEUERUNG (SOFORT)

Drehe einen Zauber zurück auf die aktive Seite. (Kann nicht auf Ruf der Natur angewendet werden)



### WEICHT NICHT ZURÜCK (PASSIV)

X = Anzahl der Angreifer an deinen Toren.



### PSYCHOSTURM (ZAUBER)

Wirf einen belagernden Angreifer mit einem Kampfwert von 22 oder weniger ab.



### STADTSCHILD (ZAUBER)

Überspringe in dieser Runde an einem Tor die Kampfphase.

# ELFEN



## FEENLICHT (PASSIV)

Runde den Kampfwert des Angreifers an diesem Tor auf die nächste 10-er Stelle ab. (Beispiel: 17 wird zu 10).



## ALARMGLOCKEN (SOFORT)

Ziehe eine Karte von deinem Verteidigerdeck.



## WIEDERGEBURT (SOFORT)

Lege 1 deiner bereits abgeworfenen Verteidiger zurück unter dein Verteidigerdeck.



## WECHSELNDE WINDE (SOFORT)

Bewege einen bereits platzierten Verteidiger zu diesem Tor.



## VOLLTREFFER (SOFORT)

Lege einen belagernden Angreifer von diesem Tor mit einem Kampfwert von 20 oder weniger ab.



## VORAUSSICHT (SOFORT)

Wähle einen beliebigen Verteidiger aus deinem Verteidigerdeck und nimm ihn auf die Hand. (Mische danach das Deck).



## SCHARMÜTZEL (PASSIV)

Einmal pro Runde darf sich diese Einheit nach dem Kampf an ein angrenzendes Tor bewegen (und auch an einem zweiten Kampf teilnehmen).



## SEHNSUCHT NACH WILDNIS (PASSIV)

Dieser Verteidiger muss als Verlust ausgewählt werden.



## GEISTERFEUER (ZAUBER)

Reduziere für diese Runde den Kampfwert eines Angreifers um die Hälfte (abgerundet). Beispiel: 23 wird zu 12.



## RUF DER NATUR (ZAUBER)

Nimm 2 platzierte Verteidiger zurück auf die Hand.

## CREDITS

**Spieldesign Originalversion:**  
Yoshiyuki Arai "Defense Three Kingdoms"  
**Weiterentwicklung:** Evan Song  
**Illustrationen:** Yann Tisseron

**Art Direction & Grafik:** Vincent Dutrait  
**Redaktion:** SLP / **Deutsche Übersetzung:** Thomas Jacob  
**Produzent:** Kevin Kichan Kim  
©2017 Mandoo Games all rights reserved.

# KOOPERATIVER MODUS

Der Spielablauf ändert sich wie folgt:



## AUFBAU

**Behaltet** alle 2-Spieler Angreifer und Tore  
**Entfernt** die 1-Spieler Anführer.

1. Mische alle 12 Tore und teile sie in zwei gleich große Reihen auf. Diese werden gegenüberliegend platziert. Jeder Spieler wählt ein Verteidigungsdeck.
2. Bestimmt einen Startspieler
3. Beachtet: Die Spieler teilen sich die Stadtmoral.

## INVASIONSPHASE

1. Zieht Angreifer und ordnet diese den Toren zu. Der erste Angreifer wird einem Tor des Startspielers zugeordnet, der zweite Angreifer einem Tor des anderen Spielers usw...
2. Anführer werden zwischen den Toren der Spieler platziert (siehe Illustration). **1**

## STRATEGIEPHASE

1. In dieser Phase könnt ihr dem anderen Spieler jeweils einen Verteidiger aus eurer Hand geben.
2. Ihr könnt nur Verteidiger aus eurer jeweils eigenen Hand an eigene Tore platzieren.
3. Beachtet: Zaubersprüche können auch auf die Einheiten/Tore/Angreifer des anderen Spielers gespielt werden.

Beispiel für den kooperativen Modus

## KAMPFPHASE

1. Anführer müssen gleichzeitig bekämpft werden indem man den Kampfwert der Verteidiger beider Spieler kombiniert.

**Beachtet:** Anführer reduzieren Moral und generieren Verluste doppelt (an beiden von Ihnen belagerten Toren).

**Beachtet:** Für den 2-Spieler Anführer des Grundspiels gilt beim ersten Auftreten der niedrigere, beim zweiten Auftreten der höhere Kampfwert.

## VERSTÄRKUNGSPHASE

1. Wechselt den Startspieler und beginnt die nächste Runde!

