

~spielregeln~

Shadows & Syndicates

Lose the fight, but never lose your path...

**Willkommen in der Welt von
Shadows & Syndicates**

Willkommen in der Welt von **Shadows & Syndicates**

RECHTLICHER HINWEIS – CE-KENNZEICHNUNG

Dieses Produkt fällt nicht unter die Spielzeugrichtlinie 2009/48/EG der Europäischen Union. Es handelt sich um ein Kartenspiel, das ausdrücklich für Personen ab 16 Jahren konzipiert wurde.

Inhalt, Sprache, Darstellung und Spielmechanik sind nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet oder bestimmt. Die grafische Gestaltung dient der künstlerischen Darstellung und spricht keine spezifisch kindliche Zielgruppe an. Eine CE-Kennzeichnung ist daher nicht erforderlich.

Disclaimer

Alle Elemente dieses Sammelkartenspiels sind in unterschiedlichem Maße von der Realität inspiriert. Etwaige Ähnlichkeiten zu realen Gegebenheiten sind rein zufällig und nicht beabsichtigt. Es wird bewusst darauf geachtet, sich möglichst weit von realen Gegebenheiten zu entfernen, um eine originelle und einzigartige Spielwelt zu schaffen und zufällige Übereinstimmungen so gut wie möglich auszuschließen.

Konzept & Darstellung

Alle Charaktere und anderen Elemente in **Shadows & Syndicates** werden überspitzt dargestellt. Auf eine originalgetreue Darstellung von Drogen und Waffen wird bewusst verzichtet.

Spiel- und Sammelwelten

Dieses Sammelkartenspiel will zurück zum eigentlichen Sinn von Spielen und Sammeln: Spieler sollen ungestört spielen können, Sammler ungestört sammeln. Darum gibt es **Shadows & Syndicates** in einer unlimitierten Player's Edition als vollständiges Set und in einer limitierten Collector's Edition.

Beide Editionen verwenden unterschiedliche Kartonstärken: leicht und griffig für das Spiel, veredelt und sammelgerecht für's Album. Das geschlossene Sammelsystem verhindert, dass mehr Sammler mit einer Sammlung beginnen, als sie am Ende auch vervollständigen können.

Nachhaltigkeit & Sammelspaß

Ein besonderes Augenmerk liegt auf der Vermeidung von Bulk: Der Sammler erhält die CO, UC und RA Karten garantiert in einer limitierten „1-pro-Kunde“ Sammlerbox ohne auf Booster verzichten zu müssen und kann sich so trotzdem auf die Jagd nach Super Rares und 1/1-Karten freuen.

Folierte Karten sind kein Bestandteil von Sets. Sie sind zu einem Massenprodukt geworden, die einen lieben sie, die anderen nicht – Spieler werden durch sie geblendet, umweltverträglich sind sie auch nicht.

Natürlich sollen Liebhaber von Foils trotzdem nicht zu kurz kommen. Deshalb gibt es zu jedem Set eine limitierte Collector's Foil Edition, die das komplette Set in Folienausgabe enthält – und zusätzlich die extrem seltenen True One-of-One Karten, die ebenfalls foliert sind und echte Unikate darstellen.

Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Spielregeln

Formate, Siegbedingungen, Zählsystem	Seite 1
Charaktere - Teil A	Seite 1
Charaktere - Teil B	Seite 2
Bodyguards, Schaden	Seite 2
Kartenarten	Seite 3
Kartenaufbau	Seite 4
Kartenmanagement & Spielfeld	Seite 5
Ohne das geht nichts	Seite 6
Freies Kombinieren der Seltenheiten	Seite 6
Karten organisieren	Seite 6

Spielablauf

Vorbereitung - Teil A	Seite 7
Vorbereitung - Teil B	Seite 8
Analyse des Teams, Duos, Penalties	Seite 9
Spielstart & Aktionen	Seite 10
Normale Angriffe ausführen und beenden	Seite 11
Aktive Skills verwenden, Passive Skills	Seite 12
Der One-Time-Skill des Leaders	Seite 13
FX-Karten	Seite 14
Mehrspieler Modus - Sumo Rush	Seite 15
Mehrspieler Modus - Controlled	Seite 16
Glossar	Seite 17

Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Formate für's Freie Spiel

- Sumo Rush: Du spielst mit 4 Charakteren – 8 Matches, bester Gesamtscore entscheidet
- Controlled: Du spielst mit 6 Charakteren – 3 Einzelmatches, jeweils Best of 3
- Fiasco: Du spielst mit 8 Charakteren – 3 Matches, jeweils Best of 3

Formate im Turniermodus

- Sumo Rush: Du spielst mit 4 Charakteren – 8 Matches, 6-Punkte qualifizieren für Controlled
- Controlled: Du spielst mit 6 Charakteren – 3 Best-of-3-Duelle, 4 KO-Runden, 3 Siege für Halbfinalqualifikation nötig
- Fiasco: Du spielst mit 8 Charakteren – Halbfinale & Finale, jeweils Best of 3

In allen Formaten erhältst Du für jedes gewonnene Match 1 Punkt, und für den Sieg einer Matchserie einen zusätzlichen Punkt.

Siegbedingungen

- Der Leader Deines Gegners hat 0 KT
- Der Gegner gibt auf.

Zählsystem

In Shadows & Syndicates wird in 10er Schritten gezählt. Du hängst also bei Augenzahlen einfach eine 0 an den gewürfelten Wert.

Charaktere - Teil A

Es gibt je nach Format 2-6 Plätze für Supporter. Man legt je nach Format 1-3 Supporter links vom Leader und rechts von Family.

- jeder Charakter kann **maximal** 60 KT haben. Das ist unabhängig vom Startwert des Charakters auf der Karte.
- ein Charakter muss **mindestens** 10 KT haben um auf dem Spielfeld zu bleiben. Ein Charakter mit 0 KT gilt als KO und verlässt das Spielfeld.

Werte über 60 und unter 0 KT (durch Skills oder FX-Karten) werden ignoriert. Überschüssige Punkte können nicht aufgehoben oder übertragen werden und sind verloren.

Nach Spielbeginn können neue Charaktere nur durch bestimmte Skills und FX-Karten ins Spiel gerufen werden.

Neue gezogene Charaktere müssen immer zuerst freie Supporter Slots besetzen. Wenn kein Supporter Slot frei ist, wird ein neu gerufener Charakter automatisch zum Bodyguard eines Charakters Deiner Wahl.

Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Charaktere - Teil B

Ein Charakter darf keine KT oder FX-Karten auf andere Charaktere übertragen, mit oder bei anderen tauschen, es sei denn eine Kartenbeschreibung sagt etwas anderes.

Nur der oberste Charakter eines Charakterstapels in einem Slot (Bodyguard) kann angreifen, angegriffen werden und FX-Karten anwenden. Darunter liegende Charaktere sind immer passiv, können nicht angreifen, nicht angegriffen werden, keine Skills anwenden und keine FX-Karten verwenden. Das gilt für alle Situationen in denen 2 oder mehrere Charaktere auf einem Charakterslot übereinander liegen.

Bodyguards

Ein Bodyguard ist eine Charakterkarte, die auf einer oder mehreren anderen Charakterkarten liegt. Er entsteht, wenn Du während des Spiels einen Charakter ziehen darfst und alle Supporter Slots belegt sind. Du entscheidest, welcher Deiner Charaktere den Bodyguard als Schutz bekommt.

Bodyguards verwenden die Würfel der Charaktere, die sie schützen, für ihre eigenen aktuellen KT Werte.

Geschützte Charaktere auf denen ein Bodyguard liegt werden automatisch auf 60 KT gesetzt (Charakter ist erholt).

Ein Bodyguard kann sich bewegen, um einen anderen Charakter zu schützen – vorausgesetzt, der Bodyguard ist ausgeruht und hat 60 KT.

Verlässt der Bodyguard den geschützten Charakter, wird der Würfel des Charakters auf 60 KT gesetzt. Du musst Dir also nicht verschiedene KT Werte von Charakteren die unter einem Bodyguard liegen merken. Alle Charaktere unter einem Bodyguard haben automatisch 60 KT.

Nur der Bodyguard kann angreifen und angegriffen werden. Alle darunterliegenden Charaktere sind immun und passiv: Sie können nicht angreifen, nicht angegriffen werden und keine FX-Karten anwenden.

Mehrere Bodyguards auf einem Charakter

Hier gilt eine simple Regel: Die oberste Karte eines Charakterstapels in einem Slot ist Bodyguard. Legt man zum Beispiel einen neu gezogenen Charakter auf einen bestehenden Bodyguard, so gilt nur der neue, oben liegende Charakter als Bodyguard und der „alte“ Bodyguard wird zum „normalen“ Charakter und erhält 60 KT.

Grundregel für Schaden

Schaden trifft immer die oberste Karte eines Stapels in einem Slot, egal ob es eine Charakterkarte oder eine FX-Karte ist. Nehmen wir an, es liegen 4 Charaktere übereinander und zusätzlich 2 Metal Boosts, so muss der Gegner erst den obersten Mental Boost angreifen und zerstören, danach den zweiten. Danach bekommt der oberste Charakter (Bodyguard) Schaden.

Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

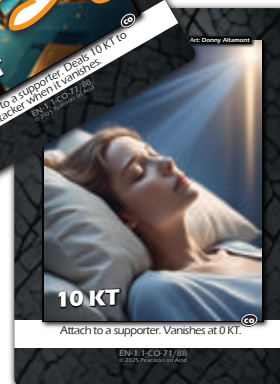
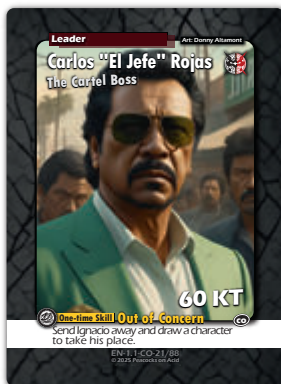
Kartenarten

Es gibt nur drei Kartentypen: Fraktionskarten, Charakterkarten und FX-Karten.

Die grüne Fraktionskarte gehört zu John Silver, die rote Fraktionskarte zum Gegner dieser Episode – in diesem Fall Carlos „El Jefe“ Rojas (Staffel 1, Episode 1).

Charakterkarten sind farblich in grün und rot unterteilt (Fraktionen).

Ungefähr die Hälfte aller FX-Karten ist hilfreich – aber die andere Hälfte wirkt sich negativ auf Deine Charaktere aus. Überlege Dir also gut, ob und wann Du FX-Karten wirklich ziehst!



Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Kartenaufbau

Alle Karten in **Shadows & Syndicates** besitzen den gleichen Aufbau. So wird man nicht durch verschiedene Layouts abgelenkt und kann sich voll auf die Taktik konzentrieren.

Charakterkarten besitzen farbliche Abstufungen. Je heller das Grün oder Rot, desto weniger kann sich der Leader auf ihn verlassen und ihn kontrollieren. Hellgrüne und hellrote Charaktere sind die absoluten Freigeister, die auf niemanden hören! Sie können aber mit ihren besonderen Skills mächtig Schaden anrichten oder in anderer Weise das Spiel drehen.

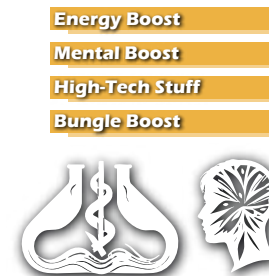
Oben links sieht man das Fraktionssymbol auf den Charakterkarten. Sollte man das Symbol auf anderen Karten sehen, dann bedeutet das, dass die Karte an die Fraktion gebunden ist und nur von Grün oder Rot gespielt werden darf.



Leader
Family
Friend
Passionate Supporter
Reluctant Supporter
Altruist



Leader
Family
Friend
Passionate Supporter
Reluctant Supporter
Altruist



20 KT



Unten rechts im Bild sieht man den Startwert der KO-Schwelle des Charakters.

Unten links am Bildrand sieht man die Skill-, Effekt-, oder Penalty-Beschreibung und rechts am Bildrand die Seltenheit der Karte.

Einige Charakterkarten haben eine „Is in a duo with“ Markierung. So siehst Du auf Anhieb ob ein Charakter Teil eines Duos ist.

FX-Karten erkennst Du immer an ihrem gelben Balken. Das Kolbensymbol mit der Schlange steht für Boosts, die sofort wirken und dann abgelegt werden. Das Kopfsymbol zeigt an, dass die Karte auf einen Charakter gelegt wird. Der Kartentext erklärt, ob sie auf einen bestimmten Charakter oder frei wählbar auf einen Charakter gelegt werden darf – und wie lange sie im Spiel bleibt.

Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

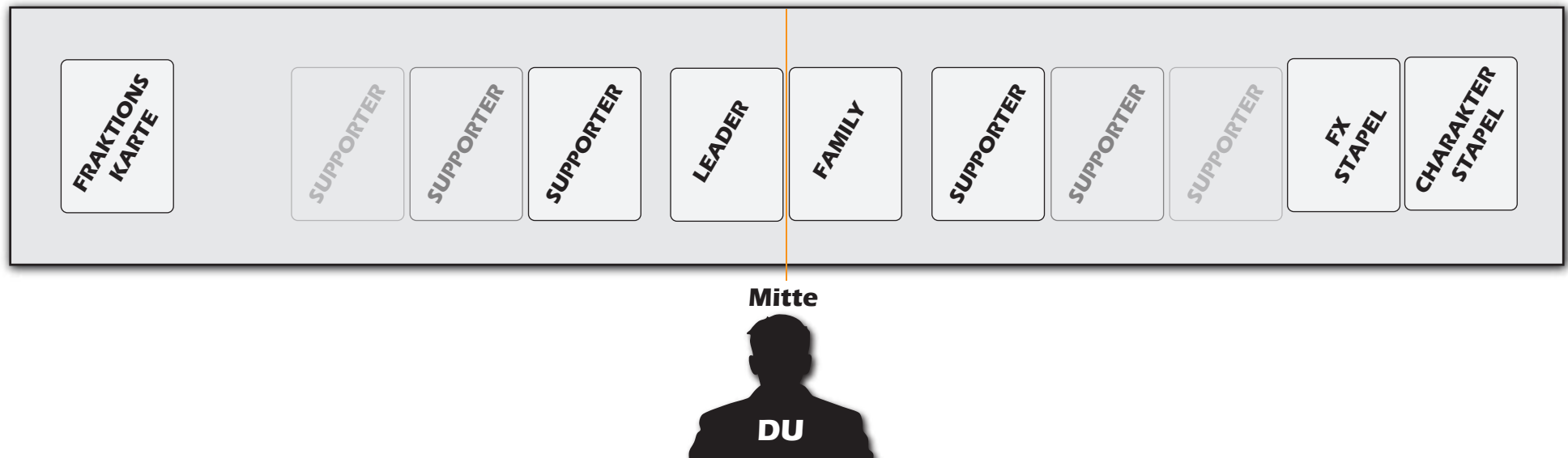
Kartenmanagement

- Es gibt jede Karte nur ein mal.
- Es gibt keine Handkarten und daher keine Fehlhände die einen Mulligan (Austausch der Karten) nötig machen.
- Es werden mit Ausnahme der „Duo-Regel“ nie Karten ausgetauscht oder zurückgelegt. Nach Spielbeginn werden nur FX-Karten und in seltenen Fällen Charakterkarten gezogen.

Das Spielfeld

Es gibt bis zu 8 Charakterplätze in fester Anordnung. Der Leader wird immer mittig links und Family mittig rechts daneben platziert.

Je nach Format liegen 1-3 Supporter links vom Leader und 1-3 Supporter rechts von der Family. Links außen legst Du die Fraktionskarte und rechts FX und Charaktere. Beide verdeckt.



Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Ohne das geht nichts

- einen Augen- oder Zahlenwürfel für Gewinnermittlungen
- jeder Charakter auf dem Spielfeld braucht einen Würfel oder anderen Marker um seinen aktuellen KT Wert (KO-Threshold) anzuzeigen.

Sumo Rush -> 4 Würfel oder Marker
Controlled -> 6 Würfel oder Marker
Fiasco -> 8 Würfel oder Marker

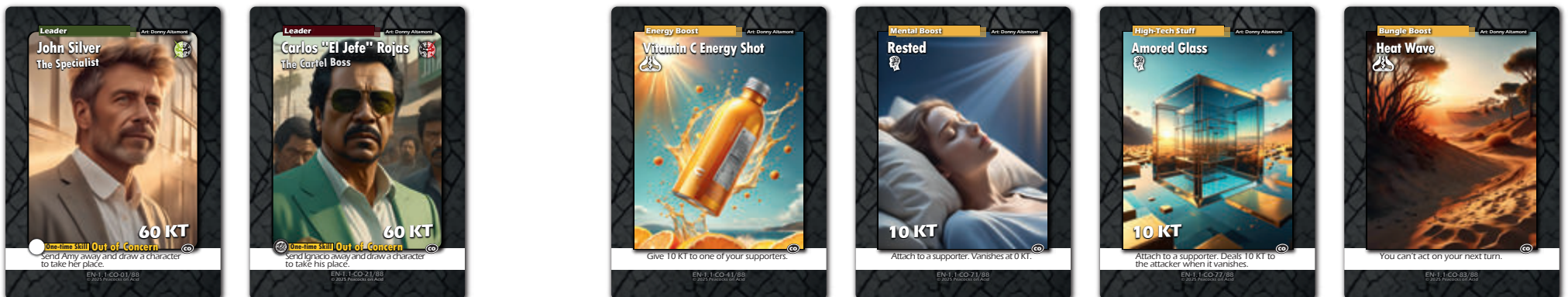
Freies Kombinieren der Seltenheiten

In **Shadows & Syndicates** sind Skillmechaniken und die Stärke von Strafen und Skills an die Seltenheit gekoppelt. Auch haben verschiedene Seltenheiten manchmal von einander getrennte Mechaniken.

Man kann sich mit seinem Gegner z. B. darauf einigen nur Common & Super-Rare spielen, eine eher einfache Partie, die sich aber durch die Super Rare Karte überraschend wenden kann.

Karten organisieren

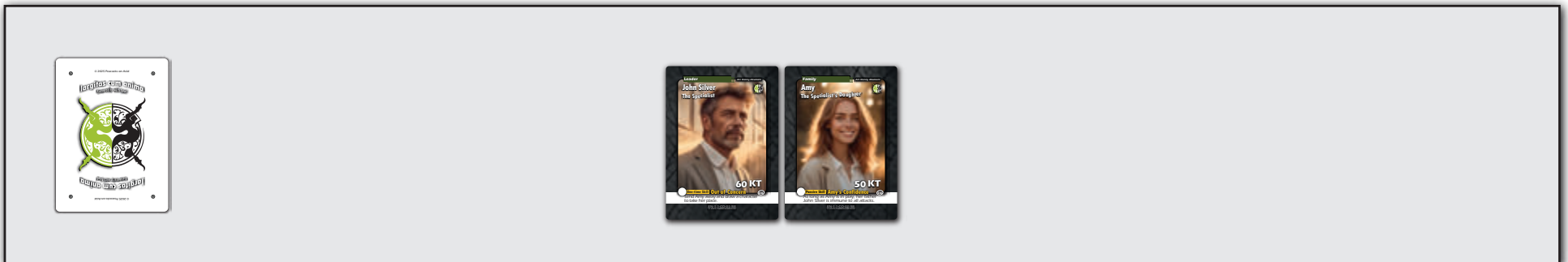
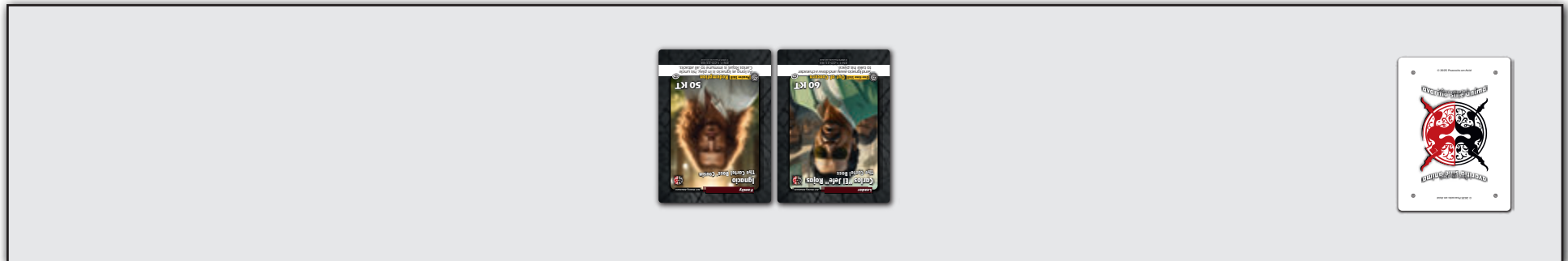
Es gibt nur grün- und rot markierte Charakterkarten sowie gelb markierte FX-Karten. Auf dem Spielfeld liegen nur Deine Fraktionskarte, die Charakterkarten Deiner Fraktion und FX-Karten. Was Du nicht brauchst, legst Du beiseite.



Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Vorbereitung - Teil A

- 1) Beide Spieler würfeln. Die höhere Augenzahl gewinnt. Bei Gleichstand wird solange weitergewürfelt, bis ein Gewinner feststeht. 
- 2) Der Gewinner wählt die grüne oder rote Fraktion. Beide sind im Kern ausgeglichen. Der Verlierer spielt automatisch die andere Fraktion.
- 3) Beide Spieler legen die Karte ihrer Fraktion mit der weissen Seite nach oben an ihren Platz.
- 4) In **Shadows & Syndicates** bilden Leader + Family das KERNTEAM und sind immer automatisch gesetzt und haben ihre festen Plätze.
Beide Spieler legen, sobald feststeht wer grün und wer rot spielt, ihren Leader mittig links und Family mittig rechts vor sich.



Vorbereitung - Teil B

- „Ziehe 3 FX-Karten und gib sie weiter“ bedeutet zum Beispiel: Du darfst sie beliebig verteilen – sogar alle an denselben Charakter –, weil es regelkonform ist. So kannst Du auf Basis weniger Grundregeln frei handeln, ohne halbe Romane auf den Karten lesen zu müssen.



Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Analyse des Teams

Bevor es jetzt zur Sache geht, muss Du noch nachsehen, ob Dein Team überhaupt funktioniert. Es kann z. B. nicht Jeder mit Jedem oder man hat vielleicht mit Glück ein Duo oder zumindest einen teil davon gezogen. Verschaff Dir Überblick und lege die Supporter so, wie es Dir am besten passt.

Duos

Ziehst Du nur einen Teil eines Duos, darfst du im Charakterstapel nach dem passenden Gegenstück suchen. Lege dafür einen zuvor gezogenen Charakter ab. Danach mische den Charakterstapel neu. Das geht nur vor Spielbeginn. Wenn Du später einen neuen Charakter ziehen darfst und einen Teil eines Duos erwischst, darfst Du den Duopartner nicht nachrufen. Duos müssen nicht nebeneinander liegen damit ihre Skills wirken.

Penalties

Wenn Du mehrere Charaktere mit Penalty gezogen hast, entscheide zu Deinem Vorteil. Manchmal kannst Du einen Charakter „zuerst“ gehen lassen damit ein anderer bleiben kann.

Beispiel: Wenn Seraphim Kade das Spiel **zuerst** verlässt, kann Bennet Frost bleiben. Du lässt Seraphim Kade einfach **zuerst** gehen und vermeidest so das aufeinandertreffen von Bennet Frost und Seraphim Kade - wie im richtigen Leben. Auf diese Weise rettest Du einen Charakter!



Jeder Charakter, der das Spielfeld verlässt, wird neben den Charakterstapel gelegt und im laufenden Match nicht wieder verwendet.

Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Spielstart

Wenn beide Spieler ihre Teams fertig analysiert und organisiert haben, signalisieren sie sich gegenseitig, dass sie bereit für die erste Aktion sind. Da der Gewinner des Würfelns die Fraktion wählen durfte, bekommt der Verlierer den ersten Zug.

Beide Spieler machen abwechselnd genau eine Aktion in einem Spielzug. Es gibt in **Shadows & Syndicates** keine gegliederten Zugphasen oder Abläufe. Jeder macht genau eine Aktion pro Zug.

WICHTIG: Wenn Du einen Skill verwendest, dann gilt alles was zum ausführen des Skills nötig ist als **eine** Aktion.

Beispiel: Du darfst pro Zug nur eine FX-Karte ziehen ziehen. Einige Charaktere können durch Skills mehrere FX-Karten ziehen und dann zusätzlich verteilen. Die Charaktere, die die FX-Karten bekommen müssen diese dann auch meist gleich anwenden. Das gilt alles als **eine** Aktion.

Aktionen

Du darfst pro Zug:

- einen normalen Angriff ausführen, der Dich nichts kostet und dem Gegner 10 KT abzieht
- oder einen aktiven Skill wirken der 10 KT kostet - Bedingung: Der Charakter muss 60 KT haben
- oder eine FX-Karte ziehen und sofort auf einen Charakter anwenden, es sei denn eine Kartenbeschreibung sagt etwas anderes
- oder eine Super Rare FX-Karte anwenden, die du zuvor aufbewahrt hast
- oder einen Bodyguard der 60 KT hat einem anderen Charakter oder Bodyguard zuweisen um ihm Schutz zu gewähren

Gebrauchte Karten werden mit dem Gesicht nach oben einfach neben den jeweiligen Stapel abgelegt und kehren nicht wieder ins Spiel zurück.

Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Normale Angriffe ausführen und beenden

Gib Deinem Gegner Bescheid, welchen seiner Charaktere Du angreifen willst. Dein Gegner vermerkt den Schaden von 10 KT auf seinem Würfel.



Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Aktive Skills verwenden

Nur ausgeruhte Charaktere mit vollen 60 KT können Skills auslösen.

Nehmen wir als Beispiel Rex Blaze: Wenn Du eine gerade Zahl würfelst, teilt er den dreifachen Schaden aus. Wir gehen in diesem Beispiel von einem länger laufenden Match aus und Rex hat aktuell 60 KT gesammelt um den Skill auszulösen.

Kündige Deinem Gegner den Skill an, bezahle die Skillkosten von 10 KT und würfele dann. Bekommst Du gerade, dann greife an, wie Du es bei einem normalen Angriff auch machen würdest. Der Charakter des Gegners verliert durch den Skill 30 KT statt 10 KT.

So funktionieren in der Regel alle aktiven Skills und Du kannst sie immer auslösen, wenn Du 60 KT hast.

Passive Skills

Ein passiver Skill wie **Amys Selbstvertrauen** kostet nichts und wirkt permanent. Das ist das unangenehme daran und Dein Gegner wird versuchen solche Charaktere oder Duo-Partner, die Skills ermöglichen, möglichst schnell aus dem Spiel zu nehmen.



Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Der One-Time-Skill des Leaders

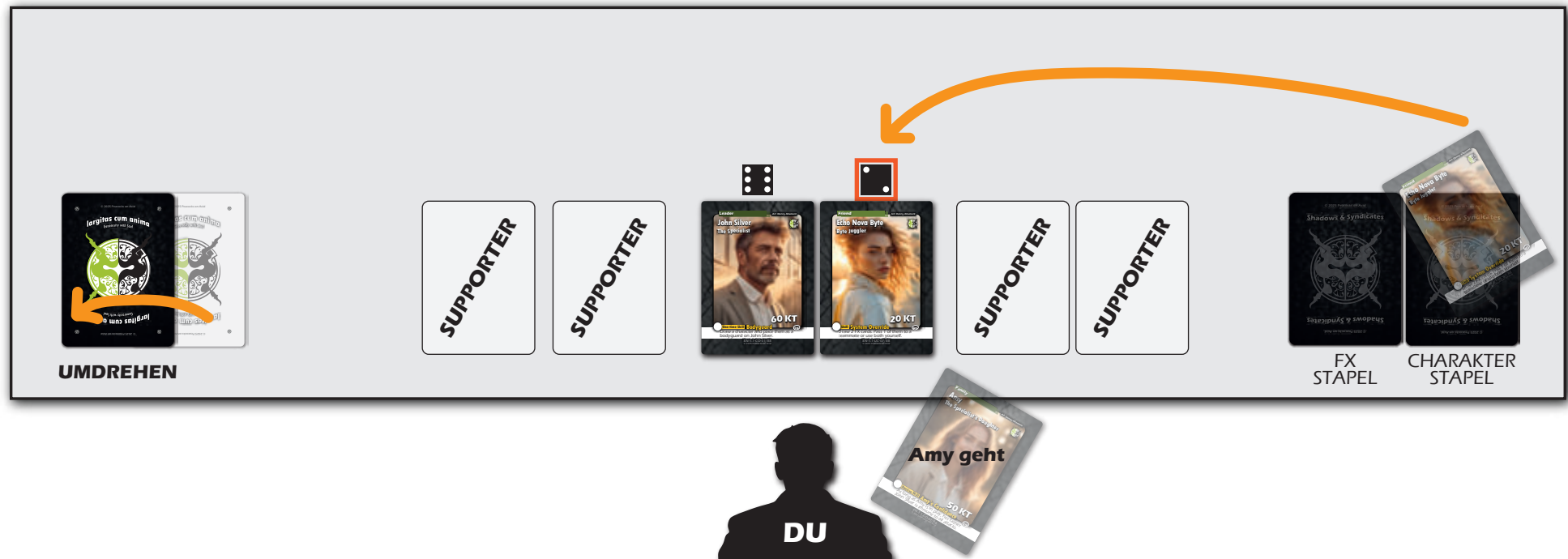
Für diesen besonderen Skill muss der Leader auch wie gewohnt 60 KT haben um ihn auszulösen. Du kündigst ihn Deinem Gegner an, zahlst 10 KT lässt die Family gehen und ziehst einen neuen Charakter vom Charakterstapel.

Du legst den neuen Charakter in den Family Slot und änderst den Würfel auf den KT Startwert des neuen Charakters.

Wichtig: Wenn der Charakter im Family Slot das Spielfeld verlässt, kann der Slot nicht neu belegt werden, weil er der Family vorbehalten ist.

Wende Deine Fraktionskarte (weiss) auf die schwarze Seite.

So wissen Gegner, Schiedsrichter, Publikum aber auch Du selbst, dass der One-time Skill angewendet wurde und nicht mehr zur Verfügung steht.



Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

FX-Karten

Es gibt viele verschiedene Arten von FX-Karten. Etwa die Hälfte stärkt oder schützt Deine Charaktere – die andere Hälfte kann ihnen oder Deinem ganzen Team schaden. Überlege Dir also gut, ob und wann Du eine FX-Karte ziehst.

Einem Charakter können mehrere FX-Karten gegeben werden und ein Charakter darf auch mehrere FX-Karten hintereinander anwenden.

FX-Karten die auf einen Charakter gelegt werden dürfen gestapelt werden. Angriffe treffen nur die oberste FX-Karte.

Liegen eine oder mehrere FX-Karten auf einem Charakter oder Charakterstapel mit Bodyguard in einem Slot, so sind alle Charaktere inaktiv, solange die FX-Karte nicht zerstört wird.

Boosts

Boosts geben Deinen Charakteren kurzfristige Leistungsschübe – oder entziehen ihnen Kraft. Du wendest die Karte auf einen Charakter Deiner Wahl an, passt den KT-Wert entsprechend an und legst die Karte anschließend ab.

Timeouts

Diese Karten werden auf einen Charakter Deiner Wahl gelegt. Das Timeout bedeutet, dass der Charakter in der nächsten Runde handlungsunfähig ist. Die Karte bleibt während des Timeouts sichtbar auf dem Charakter liegen.

Stuff

Diese besonderen Karten werden ebenfalls auf Charaktere gelegt und bleiben dort, solange es der jeweilige Kartentext vorgibt. Stuff kann Ausrüstung, mentale Zustände oder sonstige Effekte darstellen.

FX-Karten sofort anwenden oder aufheben?

Normale FX-Karten müssen sofort angewendet werden. Super Rare FX-Karten mit schwarzem Textband und weißer Schrift sind eine Ausnahme:

- SR FX-Karten mit **negativer** Wirkung musst Du **sofort** ausführen.
- SR FX-Karten mit **positiver** Wirkung darfst Du **behalten** und in einem Deiner **späteren Züge** einsetzen.

Ob Du die SR-FX-Karten Deinem Gegner zeigst, ist Dir überlassen, Du kannst sie auch verdeckt zu Seite legen. Wenn Du zu lange mit der Anwendung wartest, kann es passieren, dass der Effekt nicht mehr ausführbar ist – zum Beispiel, wenn eine Karte oder ein Stapel nicht mehr verfügbar ist. Hab also im Blick, wie lange Du eine SR FX-Karte „parkst“, sonst verfällt sie.

Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Mehrspieler Modus - Sumo Rush

2 Spieler bilden dabei ein Team. Damit es nicht zur Vermischung von Karten kommt, teilen sich in diesem besonderen Fall 2 Spieler eine Player's Edition. Solo gilt aber immer: Jeder Spieler braucht eine eigene Player's Edition!

2 gegen 2 Sumo Rush

Das normale Sumo Rush Spielfeld bestehend aus Supporter, Leader, Family, Supporter wird um 2 Supporter erweitert. Einspieler übernimmt die linke Flanke an Supportern, der Spielpartner die rechte. Beide kümmern sich gemeinsam um das Kernteam (Leader/Family).

Gewinnermittlung, Fraktionswahl finden genauso statt, wie im normalen 1 Gegen 1. Es werden alle Charakterkarten und FX-Karten getrennt gemischt und verdeckt gelegt. Es werden alle Charakterkarten verdeckt für beide Spieler erreichbar gelegt. Hinzu kommen 12 FX-Karten, die blind gezogen werden. Auch sie gehören beiden Spielpartnern. Die restlichen FX-Karten werden weggelegt.



Duos, Sonderregel für 2 vs 2

Wenn zwei Spielpartner jeweils einen Charakter eines Duos ziehen, so bleibt der Duo Charakter beim Spieler, der ihn gezogen hat. Skills sind trotz der Verteilung auf 2 Spieler aktiv.

Kartentexte

Alle Kartentexte sind genauso anzuwenden wie bei einem Spieler. Der Spieler der eine FX-Karte zieht, ist auch der „Verwender“ der FX-Karte. Es gelten alle Regeln des normalen Regelwerkes.

Bodyguards

Bodyguards sind nicht an die Flanke gebunden und können sich innerhalb des normalen Regelwerkes frei bewegen und handeln.

Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Mehrspieler Modus - Controlled

2 Spieler bilden auch hier ein Team. Damit es nicht zur Vermischung von Karten kommt, teilen sich in diesem besonderen Fall 2 Spieler eine Player's Edition. Solo gilt aber immer: jeder Spieler braucht eine eigene Player's Edition!

2 gegen 2 Controlled

Das normale Controlled Spielfeld bestehend aus Supporter, Supporter, Leader, Family, Supporter, Supporter wird um 2 Supporter erweitert. Einspieler übernimmt die linke Flanke an Supportern, der Spielpartner die rechte. Beide kümmern sich gemeinsam um das Kernteam (Leader/Family) .

Gewinnermittlung, Fraktionswahl finden genauso statt, wie im normalen 1 Gegen 1. Es werden alle Charakterkarten und FX-Karten getrennt gemischt und verdeckt gelegt. Es werden alle Charakterkarten verdeckt für beide Spieler erreichbar gelegt. Hinzu kommen 16 FX-Karten, die blind gezogen werden. Auch sie gehören beiden Spielpartnern. Die restlichen FX-Karten werden weggelegt.



Duos, Sonderregel für 2 vs 2

Wenn zwei Spielpartner jeweils einen Charakter eines Duos ziehen, so bleibt der Duo Charakter beim Spieler, der ihn gezogen hat. Skills sind trotz der Verteilung auf 2 Spieler aktiv.

Kartentexte

Alle Kartentexte sind genauso anzuwenden wie bei einem Spieler. Der Spieler der eine FX-Karte zieht, ist auch der „Verwender“ der FX-Karte. Es gelten alle Regeln des normalen Regelwerkes.

Bodyguards

Bodyguards sind nicht an die Flanke gebunden und können sich innerhalb des normalen Regelwerkes frei bewegen und handeln.

Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates

Glossar – Shadows & Syndicates (alphabetisch)

Bodyguard: Ein Charakter, der auf einem oder mehreren anderen Charakteren liegt.

Boost: Eine besondere FX-Karte mit Sofortwirkung. Boosts tragen das Kolbensymbol mit Schlange.

Bungle Boost: Ein harmlos aussehender Boost, der jedoch eine sofortige negative Wirkung (z. B. Schadenseffekte oder Blockaden) entfaltet.

Duos: Zwei besonders aufeinander abgestimmte Charaktere, die gemeinsam im Spiel sein müssen, um eine Sonderfähigkeit zu aktivieren.

Family: Ein Hauptcharakter im Team, gleichrangig mit dem Leader. Jede Fraktion hat genau eine Family-Karte.

Fraktionskarte: Die Fraktionskarte (weisse Seite) zeigt, zu welcher Seite ein Spieler gehört (grün = John Silver, rot = Gegner).

FX-Karten: Egal ob Lebensmittel, technische Geräte oder Bedingungen - sie unterstützen oder schaden Charakteren oder ganzen Teams.

KT (KO Threshold): Jeder Charakter hat KT als Lebenspunkte. Sinkt die KT eines Charakters so verlässt er das Spiel verbraucht sind.

Leader: Der wichtigste Charakter eines Spielers. Jeder hat genau einen Leader. Wird der Leader besiegt, endet das Spiel.

Normaler Angriff: Eine Standardaktion die pauschal 10 KT Schaden beim gewählten Ziel verursacht und nichts kostet

One-Time-Skill: Ein einmalig aktivierbarer Spezialeffekt eines Leaders.

Passiver Skill: Ein permanent aktiver Effekt eines Charakters, der keine Kosten verursacht und automatisch wirkt, solange die Karte im Spiel ist.

Penalty: Ein automatischer Nachteil, der eintritt, wenn eine bestimmte Kombination von Charakteren zu Spielbeginn gezogen werden.

Skill (aktiver Skill): Ein mehrfach ausführbarer Effekt eines Charakters. Darf nur ausgeführt werden, wenn der Charakter genau 60 KT hat.

Super Rare FX-Karten: FX-Karten mit schwarzem Textband. Positive Effekte dürfen aufgehoben und später ausgespielt werden.

Supporter: Alle weiteren Charaktere im Team, die nicht Leader oder Family sind. Je nach Spielmodus dürfen 2–6 Supporter verwendet werden.

Timeout: Eine FX-Karte mit dem Kopfsymbol, die auf einen Charakter gelegt wird, um dessen nächste Aktion zu blockieren.