

# Shadows & Syndicates

+16

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

100% AI  
Generated  
Card Visuals!

# Spielanleitung

DEUTSCH 

# Shadows & Syndicates

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

## Willkommen in der Welt von Shadows & Syndicates!

### Verliere einen Kampf, aber niemals deinen Weg...

Zwei Fraktionen – Rechtschaffene und die Kriminelle. Welche Seite du spielst, entscheidet sich am Anfang einer Partie. Sei auf alles gefasst!

## Diese Spielanleitung hat 3 Teile:

### Schnelleinstieg - Seite 5 bis Seite 17

Hier wird dir nur erklärt, was für den schnellen Einstieg grundlegend ist.

### Details zum Setaufbau - Seite 18 bis Seite 20

Dort wird erklärt, wie ein Set in Shadows & Syndicates aufgebaut ist.

### Glossar - Seite 21 und 22

Hier schaust du nach, wenn dir ein spezieller Begriff nichts sagt.

### Spielregeln

Die Spielregeln braucht ihr nur, wenn es mal Unstimmigkeiten gibt, wie etwas im Spiel genau zu machen ist. Ihr findet sie separat auf der Webseite.

---

Wenn du Fragen hast, die in dieser Anleitung nicht erklärt werden, dann schreib eine Email mit deinen Fragen an:

**[support@shadowsandsyndicates.com](mailto:support@shadowsandsyndicates.com)**

Natürlich kannst du auch einfach Feedback geben:

**[feedback@shadowsandsyndicates.com](mailto:feedback@shadowsandsyndicates.com)**

Und jetzt viel Spaß beim Lesen und Spielen!

# Shadows & Syndicates

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

## Inhaltsverzeichnis

<b>Grundlegendes</b>	Seite 5
<b>Ziel des Spiels / Kartenarten</b>	
<b>Kartenaufbau: Charaktere</b>	Seite 6
<b>Kartenaufbau: FX-Karten</b>	Seite 7
<b>Spielformate</b>	Seite 8
<b>Kartenbereiche</b>	Seite 8
<b>Spielvorbereitung: Karten organisieren</b>	Seite 9
<b>Spielablauf: Spieleröffnung</b>	Seite 10
<b>Spielablauf: Tischübersicht I</b>	Seite 11
<b>Penalty-Charaktere / Duos</b>	
<b>Spielablauf: Tischübersicht II</b>	Seite 12
<b>Kernregeln</b>	
<b>Spielablauf - Deine möglichen Aktionen</b>	Seite 13
<b>Der erste Zug / Aktionen</b>	
<b>Spielablauf - Standardangriffe</b>	Seite 14

# Shadows & Syndicates

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

---

## Inhaltsverzeichnis

<b>Spielablauf - Skills auslösen</b> Skill und One-Time Skill (aktiv) EDGE-Skill (aktiv) Passive Skill	Seite 15
<b>Spielablauf - FX-Karten anwenden</b> Ziel des Spiels / Kartenarten	Seite 16
<b>Spielablauf - wie ein Bodyguard entsteht</b>	Seite 17
<b>Charakterkarten</b> Gruppen und Rollen	Seite 18
<b>Charakterkarten</b> Duos	Seite 19
<b>FX-Karten</b>	Seite 20
<hr/>	
<b>Glossar</b>	Seite 21, 22

# Shadows & Syndicates

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

## Grundlegendes

### Ziel des Spiels

Du besiegst deinen Gegner, indem du die Punkte (KT) seines Leaders auf null bringst, oder dafür sorgst, dass er schon vorher aufgibt.

### Keine getrennten Ressourcen, kein Manascrew & Manaflood!

In Shadows & Syndicates gibt es einen einzigen Zahlenwert, und er heißt KT (KO Threshold).

Lass Dich nicht täuschen! Der Wert hat es in sich und ist gleichzeitig:

1. ERSCHÖPFUNGSANZEIGE (dein Puffer zum KO)
2. SKILLSTRIGGER (Voraussetzung für Einsatzfähigkeit bestimmter Skills)
3. ZAHLUNGSMITTEL (zum bezahlen von Kosten, z. B. für Gelbe Skills)

### Kartenarten

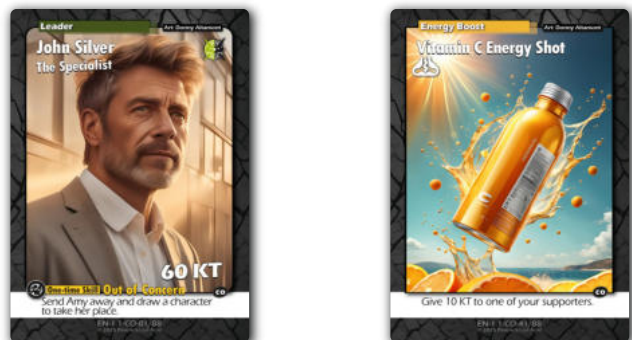
Es gibt die grüne und die rote Fraktion in Shadows & Syndicates. Jede Fraktion hat eine zweiseitige Fraktionskarte. Charaktere sind fast immer einer Fraktion zugeordnet. Es gibt aber auch „fraktionslose“ Charaktere ohne Fraktionssymbol. Sie schließen sich der Fraktion an die du spielst und müssen dem Charakterstapel deiner Fraktion hinzugefügt werden.

FX-Karten sind Effekt-Karten die einzelne oder mehrere Charaktere stärken und schwächen, oder den Spieler selbst beeinflussen.

#### Fraktionskarten



#### Charakterkarten und FX-Karten



# Shadows & Syndicates

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

## Kartenaufbau: Charaktere

Es gibt Charakterkarten mit **schwarzem** Textband und weißer Schrift. Diese SR Karten musst du nicht sofort anwenden und kannst sie offen oder verdeckt lagern zu einem Zeitpunkt deiner Wahl anwenden.

Es gibt spezielle Charaktere die Teil eines **Duos** sind. Dann steht **über** dem Skilltyp „In a duo with“ gefolgt vom Namen des Partners.

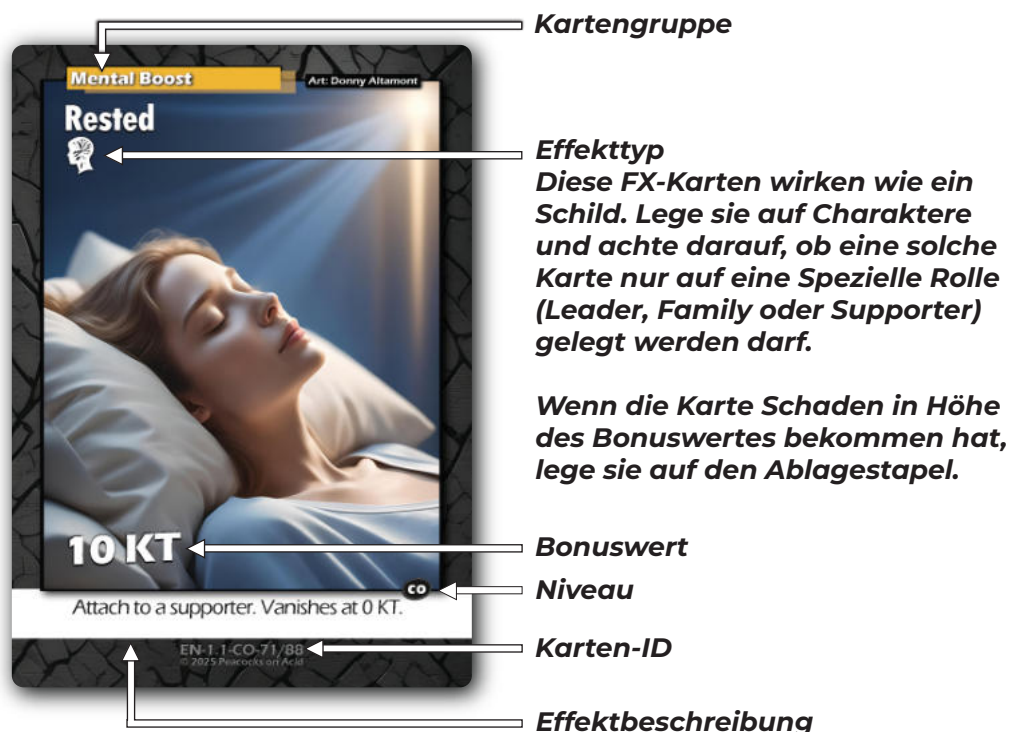


# Shadows & Syndicates

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

## Kartenaufbau: FX-Karten

**WICHTIG:** Es gibt FX-Karten mit schwarzem Textband und weißer Schrift. Diese SR Karten musst du nicht sofort anwenden, kannst sie offen oder verdeckt lagern und zu einem Zeitpunkt deiner Wahl anwenden.



# Shadows & Syndicates

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

## Spielformate

### Sumo Rush

Format: 4 Charaktere | 12 FX-Karten

Freizeit: Für zwischendurch / Turnier: Qualifikationsrunden

### Controlled

Format: 6 Charaktere | 16 FX-Karten

Freizeit: Hauptformat, Einsteiger und Profis / Turnier: Viertelfinalrunden

### Fiasco

Format: 8 Charaktere | 20 FX-Karten

Freizeit: Eine wirkliche Herausforderung / Turnier: Halbfinale & Finale

In allen Formaten erhältst du für jede gewonnene Partie 1 Punkt, und für den Gesamtsieg mehrerer Partien einen zusätzlichen Punkt.

## Kartenbereiche



# Shadows & Syndicates

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

## Spielvorbereitung: Karten organisieren

**WICHTIG:** In diesem Beispiel siehst du das **Controlled** Format.

Sortiere deine Karten vor Beginn einer Partie. Das spart Zeit! Es muss nicht so aufgefächert sein, wie im Beispielbild!

- 1) Leader, dann Family (beide Fraktionen)
- 2) restliche Charakterkarten, Reihenfolge egal (beide Fraktionen)
- 3) die Fraktionskarten (beide Fraktionen)

Die Fraktion, die du nicht spielst legst du komplett in den Ablagebereich. So hast du sie nach spielende schon vorsortiert und bequem griffbereit für die nächste Partie.



Wenn ihr zu zweit mit einer Player's Edition spielt, dann legt es - genau so - in die Mitte des Tisches.

# Shadows & Syndicates

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

## Spielablauf: Spieleröffnung

(Alle Formate haben den **gleichen** Spielablauf, es sind nur mehr Supporter im Spiel)

- 1) Bestimmt einen **Startspieler**, der die Partie eröffnet (z. B. durch Würfeln).
- 2) Der **Startspieler** wählt die grüne oder rote Fraktion, der andere Spieler bekommt automatisch die andere Fraktion.
- 3a) Spieler mit **eigener** Player's Edition legen die Fraktion, die sie nicht spielen so wie sie ist in den **Ablagebereich**.
- 3b) Spieler die sich eine Player's Edition **teilen**, nehmen sich ihre Fraktion aus der Mitte.
- 4) Lege die Fraktionskarte deiner Fraktion mit der weißen Seite nach oben in den **Fraktionsbereich**.
- 5) Mische deine restlichen Charakterkarten verdeckt und lege sie verdeckt in den Bereich **Nachziehstapel Charaktere**.
- 6) Lege dein **Kernteam** offen und mittig in die **Teamzone**, Leader rechts der Mitte, Family links der Mitte.
- 7a) Spieler mit eigener Player's Edition mischen alle FX-Karten verdeckt, zählen je nach Format 12, 16 oder 20 Karten von oben ab und legen sie verdeckt in den Bereich **Nachziehstapel FX-Karten**. Der Rest kommt in den **Ablagebereich**.
- 7b) Spieler die sich eine Player's Edition **teilen**, mischen alle FX-Karten verdeckt und legen **alle** verdeckt in die Mitte des Tisches.
- 8) Ziehe 4 Charaktere von deinem **Nachziehstapel Charaktere** und lege 2 rechts vom Leader, 2 links von der Family.

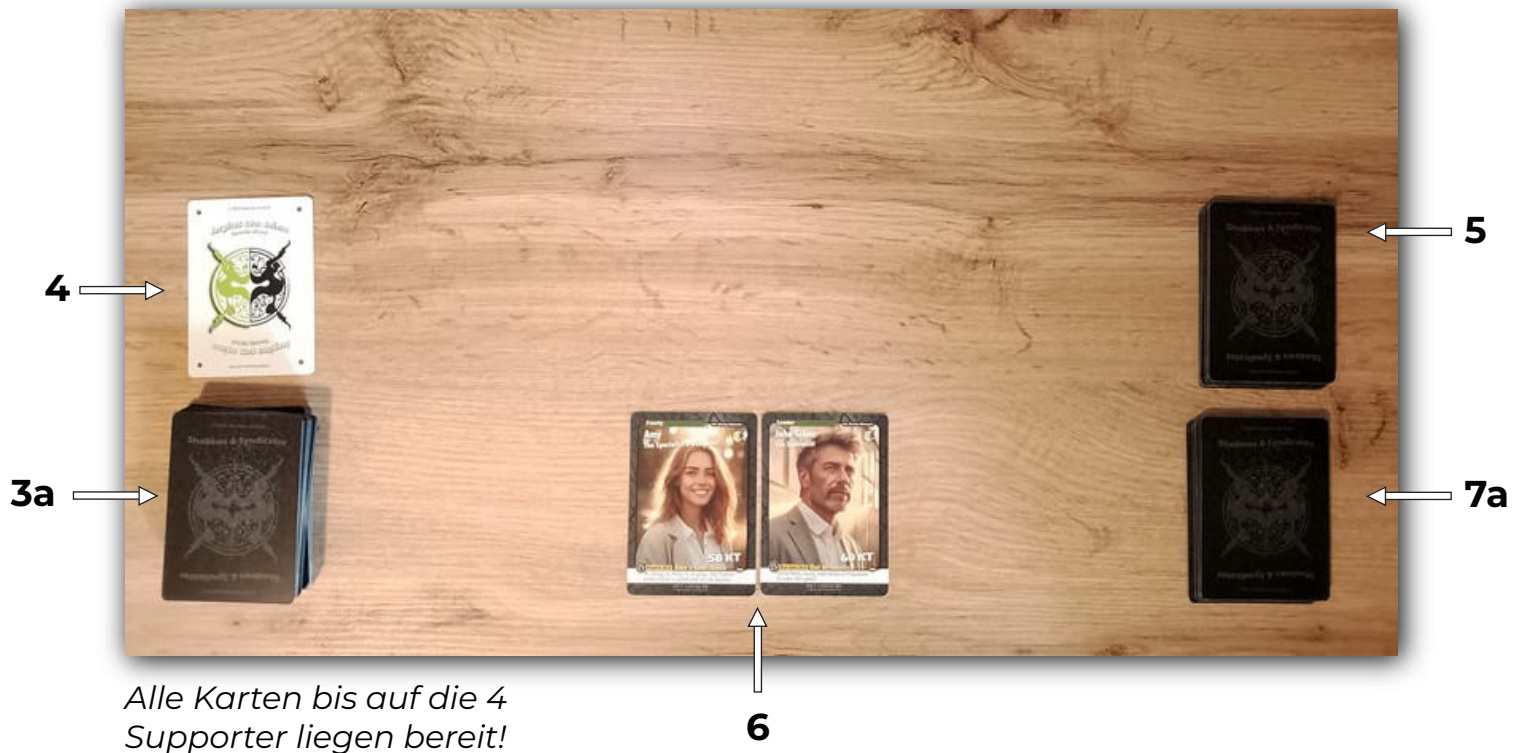
**WICHTIG:** Karten vom **Nachziehstapel Charaktere** werden immer **einzel**n gezogen und **sofort** platziert. Du musst nämlich während des Ziehens auf **Duos** und Charaktere mit **Penalty** achten! Wie du das machst, erfährst du auf der nächsten Seite.

# Shadows & Syndicates

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

## Spielablauf: Tischübersicht I

So sieht deine Spielfeldseite aus, **bevor** du die 4 Supporter vom Nachziehstapel für Charaktere ziehst.



## Penalty-Charaktere

Wenn du einen Charakter mit Penalty ziehst, musst du schauen, ob er sich mit den restlichen Charakteren deiner Teamzone verträgt oder das Spielfeld verlassen muss (Ablagestapel). Keine Angst - es gibt in Sets sehr wenige solche Charaktere. Diese Mechanik verhindert viel zu starke, unfaire Teams.

## Duos

Ziehst du einen Teil eines Duos, legst du ihn in die Teamzone. Danach suchst du im Nachziehstapel für Charaktere nach dem passenden Duo-Partner. Lege ihn in die Teamzone. Sollten alle Supporterslots belegt sein, egal in welchem Format, so wird der Duo-Partner **Bodyguard**. Mische dann den Stapel verdeckt und lege ihn verdeckt zurück an seinen Platz.

**WICHTIG:** Duo-Karten müssen nicht nebeneinander liegen damit ihre aktiven oder passiven Skills wirken.

# Shadows & Syndicates

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

## Spielablauf: Tischübersicht II

So sieht deine fertige Spielfeldseite aus. Es fehlt nur die KT-Anzeigen über den Charakteren, z. B. Würfel. Dein Gegner, Zuschauer und Schiedsrichter müssen jederzeit den aktuellen KT-Wert eines Charakters sehen können.



### Kernregeln

Spieler wechseln sich Zug um Zug ab. Pro Zug wird 1 Aktion ausgeführt.

Standardangriffe sind kostenlos und fügen Charakteren/ FX-Karten 10 KT Schaden zu.

Auf Charakterkarten steht deren KT Startwert, jeder Charakter hat aber maximal 60 KT (ausgeruht) haben. Bei 0KT verlässt er das Spielfeld.

Kommt ein Charakter nach Beginn einer Partie neu ins Spiel, nimmt er einen freien Slot ein. Sind alle Plätze belegt, wird der neue Charakter auf einen bestehenden Charakter als Bodyguard gelegt.

Gebrauchte Karten werden auf den Ablagestapel gelegt und kehren nicht wieder in die laufende Partie zurück.

Leere Nachziehstapel bedeuten nicht wie in anderen Kartenspielen das Ende einer Partie.

## Spielablauf - Deine möglichen Aktionen

### Der erste Zug

Beide Spieler signalisieren sie sich gegenseitig, dass sie bereit für die erste Aktion sind. Der Spieler, der nicht Startspieler ist, macht den ersten Zug.

Beide Spieler machen abwechselnd einen Zug mit genau einer Aktion. Es gibt in Shadows & Syndicates keine gegliederten Zugphasen oder Abläufe. Passen ist nicht erlaubt.

### Aktionen

Du darfst pro Zug genau 1 Aktion ausführen:

- einen Standardangriff mit **einem** Charakter ausführen, der dich nichts kostet und einem gegnerischen Charakter 10 KT abzieht
- oder einen Skill **eines** deiner Charaktere auslösen
- oder 1 FX-Karte ziehen und sofort auf einen Charakter anwenden, es sei denn eine Kartenbeschreibung sagt etwas anderes
- oder eine SR FX-Karte anwenden, die du zuvor aufbewahrt hast
- oder einen Bodyguard der 60 KT hat zu einem anderen Charakter oder Bodyguard zuweisen um ihm Schutz zu gewähren

**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. Einige Charaktere dürfen aber mehrere FX-Karten ziehen und dann vielleicht sogar verteilen.

Die Charaktere, die die FX-Karten bekommen müssen diese dann meist auch zusätzlich gleich anwenden und vielleicht mehrere Aktionsschritte ausführen. Das gilt alles als eine zusammenhängende Aktionskette.

# Shadows & Syndicates

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

## Spielablauf - Standardangriffe

In diesem Bildbeispiel greift MC Collins De Alpha den gegnerischen Charakter Ignacio (zu diesem Zeitpunkt 50 KT) an. Du kannst die angreifende Karte gegenüber vom Ziel legen oder deinem Gegner einfach nur ansagen.



Ignacio verliert durch den Standardangriff 10 KT, es sei denn, ein passiver Skill macht ihn immun, was in diesem Beispiel aber nicht der Fall ist.



Immunitäten sind permanente Effekte. Ein Spieler muss den Gegner darauf hinweisen, sobald eine Aktion die Immunität betrifft. Da die Aktion gegen eine immune Karte ungültig ist, gilt es nicht als ausgeführte Aktion.

**WICHTIG:** Es gibt in Shadows & Syndicates keine Aktionen des Gegners in deinem Zug.

# Shadows & Syndicates

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

## Spielablauf - Skills auslösen

Die meisten Charaktere haben einen aktiven oder passiven Skill.

### Skill und One-Time Skill (aktiv)

Sie können nur aktiviert werden, wenn der Charakter zum Zeitpunkt des Auslösens 60 KT hat. Du bezahlst 10 KT (dein Charakter hat dann nur noch 50 KT) und wendest den Skill an.

Der One-time Skill des Leaders kann in einer Partie nur einmal angewendet werden. Um das sichtbar anzuzeigen, drehst du deine Fraktionskarte von der weissen auf die schwarze Seite, wenn er aktiviert wurde.

**WICHTIG:** Du bezahlst immer erst die Aktivierung und wendest erst danach den Skill an.



### EDGE-Skill (aktiv)

EDGE-Skills sind besonders unangenehm. Der Charakter muss nicht ausgeruht sein um sie zu aktivieren und ihre Aktivierung ist zudem kostenlos.



### Passive Skill

Diese Skills haben keine Kosten und sind auch wirksam, wenn der Charakter unter einem Bodyguard liegt. Das gilt auch für Duos, egal ob der Geber oder Empfänger eines passiven Skills unter einem Bodyguard liegt.



# Shadows & Syndicates

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

## Spielablauf - FX-Karten anwenden

FX-Karten mit Kolbensymbol werden konsumiert. Hier im Bildbeispiel wird eine FX-Karte angewendet die nur auf einen **Supportcharakter** angewendet werden darf. Du informierst deinen Gegner, was der Effekt genau macht - in diesem Fall bekommt der Charakter, der vorher 50 KT hatte, 10 KT dazu.



FX-Karten mit Kopfsymbol werden als Schild auf Charaktere gelegt. Schaden trifft immer nur die oberste Karte. Schaden wird nicht aufgeteilt. Treffen 20 KT Schaden eine 10 KT FX-Karte, so verpuffen die restlichen 10 KT Schaden.



**WICHTIG:** Alle FX-Karten mit weißem Textband müssen sofort nach dem Ziehen angewendet werden. Nur SR FX-Karten darfst du verdeckt oder offen lagern und zu einem Zeitpunkt deiner Wahl anwenden.

# Shadows & Syndicates

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

## Spielablauf - wie ein Bodyguard entsteht

In Shadows & Syndicates gibt es ja eine begrenzte Anzahl an Slots in der Teamzone. Wenn alle Slots belegt sind und du einen neuen Charakter auf das Spielfeld bringen darfst, hätte der neue Charakter eigentlich keinen Platz. Ein solcher Charakter wird Bodyguard. Je nach Kartentext legst du den neuen Charakter auf einen erlaubten Charakter der Teamzone.

Hier im Beispiel ist „Valen Purcell“ neu auf das Spielfeld gekommen. Er hat 20 KT als Startwert. Er „leiht“ sich den Würfel des Charakters auf dem er liegt.

Ein Charakter, der unter einem anderen Charakter liegt ist automatisch ausgeruht und hat 60 KT. Du musst also nie einen speziellen Wert im Kopf behalten. Wenn der Bodyguard den Slot verlässt, dann stellst du den Würfel einfach auf 6.



**WICHTIG:** In einem Slot dürfen mehrere Charaktere übereinanderliegen. Es gibt keine maximale Anzahl. Da ein Bodyguard eher selten entsteht, wird es im Normalfall nicht zu hohen Charakterstapeln kommen.

# Shadows & Syndicates

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

## Charakterkarten

### Gruppen und Rollen

Es gibt zwei Charaktergruppen: Kernteam und Supporter.

Jeder Charakter hat eine Rolle. Es gibt feste und je nach Set beliebig viele zusätzliche Rollen, im Bildbeispiel weiß markiert. Zu den festen Rollen gehören:

- Leader, Family (Kernteam)
- Friend, Passionate Supporter & Reluctant Supporter

Alle zusätzlichen Rollen – wie in diesem Beispiel der schwarz markierte Altruist – sind Supporter, da sie nicht zum Kernteam (Leader & Family) gehören.

*Eine Rolle wird von einem einzelnen Charakter oder einer Gruppe von Charakteren vertreten.*



# Shadows & Syndicates

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

## Charakterkarten

### Duos

Es gibt Charaktere, die in einer engeren Beziehung zueinander stehen. Sie haben besondere aktive oder passive Skills, die nur wirken, solange der Partner auch in der Teamzone liegt.

Wenn du einen Teil eines Duos zu Spielbeginn oder später ziehst, legst du ihn wie alle anderen Charakterkarten die vom „Nachziehstapel Charaktere“ kommen, sofort in die Teamzone. Danach durchsuchst du den „Nachziehstapel Charaktere“ nach dem Partner des Duocharakters, und legst ihn auch in die Teamzone. Danach mischst du den „Nachziehstapel Charaktere“ verdeckt und legst ihn zurück an seinen Platz.

**WICHTIG:** Duocharaktere müssen nicht nebeneinander liegen, damit ihre aktiven Skills ausgeführt werden können oder passive Skills wirken.



**Beispiele:** Während Jasper Lawkins von einem passiven Skill profitiert, solange Dakota an seiner Seite ist, hat Jack Briggs einen aktiven Skill solange Harrison ihn deckt.

# Shadows & Syndicates

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

## FX-Karten

Es gibt feste und zusätzliche FX-Kartengruppen. Zu den festen gehören:

- Energy Boosts, die stärken oder schwächen
- Mental Boosts, die kurzfristig schützen
- High-Tech Stuff, der stärkt
- Bungle Boosts, die schwächen

Die Art und Anzahl zusätzlicher FX-Kartengruppen – wie in diesem Bildbeispiel die weiß markierten „Hangover Timeout“ oder „Food Coma“ Kartengruppen – ist je nach Set beliebig.

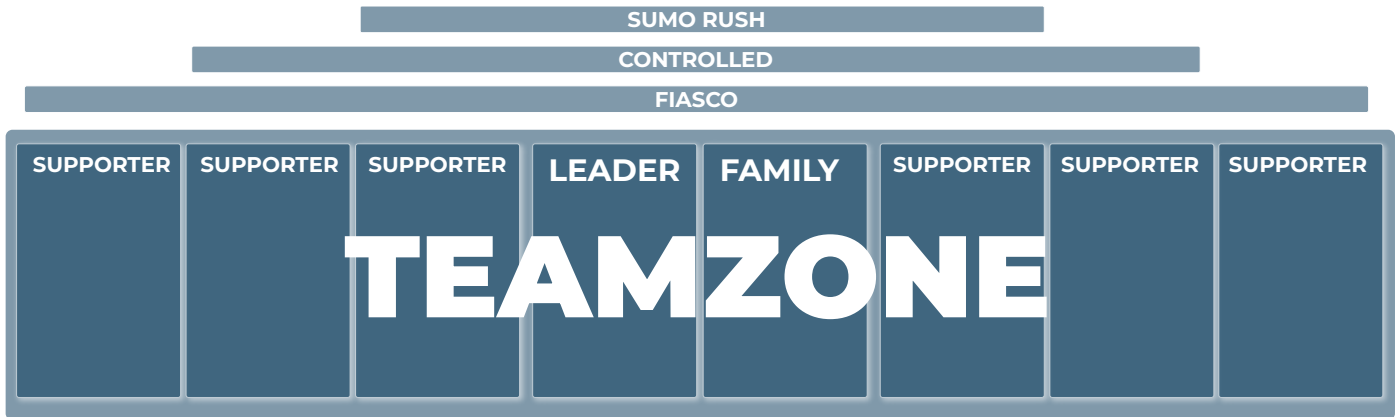


# Shadows & Syndicates

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

## Bodyguards

Die Teamzone hat begrenzte Slots für Supporter. Je nach Format wird das Team also um 2 Supporter „erweitert“.



Wenn alle Slots belegt sind, du aber einen weiteren Charakter legen darfst, wird der neue Charakter auf einen bestehenden gelegt.

Ein Charakter der auf einem oder mehreren Charakteren eines Slots liegt, wird als Bodyguard bezeichnet. Alle Charaktere, die unter einem Bodyguard liegen, sind automatisch ausgeruht (60 KT).

Bodyguards werden je nach Kartentext auf Supporterslots oder beliebig gelegt.

Ein ausgeruhter Bodyguard (60KT) kann den Slot wechseln. Wechselt er hierbei auf einem freien Slot, wird er zu einem normalen Charakter.

Im unteren Beispiel gehen wir von einer Partie Controlled aus und der letzte zum Spielbeginn gezogene Charakter ist Dakota Lawkins. Sie besetzt den letzten freien Slot und ihr Vater, Jasper Lawkins, der ja sofort nachgeholt wird, wäre in dem Fall ein Bodyguard und schützt in diesem Beispiel Ignacio, die Family.



# Shadows & Syndicates

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

## Glossar

**Ablagebereich / Ablagestapel:** Hier landen besiegte Charaktere, verbrauchte FX-Karten sowie alle Karten der Fraktion, die du in dieser Partie nicht spielst. Karten hieraus kehren nicht ins Spiel zurück.

**Aktion:** Du hast pro Zug genau eine Aktion. Du musst dich entscheiden: Angreifen, eine FX-Karte ziehen, einen Bodyguard verlegen oder eine SRFX-Karte anwenden.

**Ausgeruht:** Fällt ein Charakter unter 60 KT, gilt er als erschöpft. Er kann dann keine aktiven Skills nutzen, die einen "ausgeruhten" Zustand (60 KT) voraussetzen.

**Bodyguard:** Ein Charakter, der auf einem anderen liegt. Er schützt die darunterliegende Karte; diese gilt automatisch als ausgeruht (60 KT). Ein ausgeruhter Bodyguard darf den Slot wechseln.

**Duo:** Zwei Charaktere mit einer engen Beziehung. Ihr voller Effekt wirkt nur, wenn beide in der Teamzone liegen. Wird einer gezogen, wird der Partner sofort aus dem Deck nachgeholt.

**EDGE-Skill:** Besonders starke Fähigkeiten. Sie sind kostenlos und können auch aktiviert werden, wenn der Charakter nicht „ausgeruht“ ist.

**FX-Karte:** Effekt-Karten, die meist sofort angewendet und dann abgelegt werden. Pro Zug darf maximal eine FX-Karte gezogen werden.

**KT (KO Threshold):** Ein Wert für alles. Er zeigt die Erschöpfung an, dient als Voraussetzung (Trigger) für Skills und als Zahlungsmittel für das Auslösen der Skills.

**Leader:** Dein Hauptcharakter. Sinkt sein KT-Wert auf 0, ist das Spiel verloren.

**Penalty:** Ein einschränkender Effekt auf manchen Karten. Er verhindert zu starke Team-Kombinationen.

**SR Karten /SR FX:** Karten mit schwarzem Textband. Sie müssen nicht sofort genutzt werden, sondern können aufbewahrt und zu späteren Zeitpunkt angewendet werden.

**Standardangriff:** Eine kostenlose Aktion, die einem gegnerischen Charakter 10 KT Schaden zufügt.

**Teamzone:** Dein aktives Spielfeld. Sie besteht aus dem Kernteam (Leader & Family) und den Supporter-Slots.