

ZUGABLAUF

1. Überprüfe die  Leiste.
2. Nutze eine der folgenden Standardaktionen:

BEWEGUNG

Bewege eine eigene Kreatur auf ein angrenzendes freies Feld.

ANGRIFF

Bewege eine eigene Kreatur auf ein angrenzendes vom Gegner besetztes Feld. Beachte die Machthierarchie.

AUFWERTUNG

Werte eine eigene Kreatur um 1 Machtstufe auf.

ZAUBER

Nutze einen Zauber einer eigenen Kreatur.

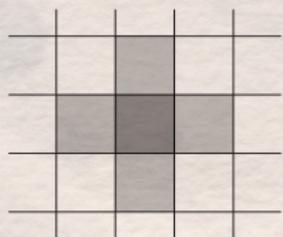
3. Überprüfe die  - Leiste. Siege bei 10 .

MACHTHIERARCHIE

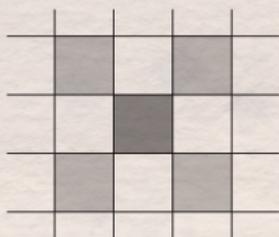


*Ausnahme:
Kreaturen der Machtstufe 3
besiegen auch Kreaturen
der Machtstufe 6.*

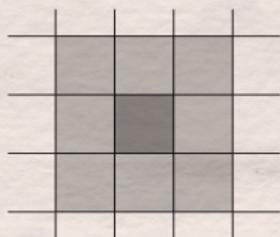
GLOSSAR



Angrenzend



Diagonal



Umliegend



= Siegpunkte



= Triggerpunkte



= Gegnerische Kreatur



= Bedrohende gegnerische Kreatur



= Immun gegen gegnerische Angriffe



= Immun gegen gegnerische Zauber



= Immun gegen gegnerische Besonderheiten