



# SHARDS OF INFINITY

## RELICS OF THE FUTURE

### REGELN

#### EINLEITUNG

Bei der Zerstörung der Infinity-Maschine löschten realitäts-verzerrende Splitter alle Zivilisation aus und veränderten die Welt auf immer. Aus der Asche erhoben sich die Nachfahren der Menschheit. Du bist einer der Anführer dieser Völker, ein mächtiger Krieger – auf ewig verbunden mit einem mächtvollen Splitter.

In deinen Träumen zeigt dir der Splitter verzerrte Visionen der Zukunft. In einigen davon schwingst du den Splitter wie eine Waffe und mäht deine Feinde wie Halme auf einem Feld nieder. In anderen nutzt du den Splitter als Werkzeug, erneuerst das Land und baust die Zivilisation wieder auf. Erfahrung im Umgang mit den Splittern bedeutet die Kontrolle über unvorstellbare Macht.

Es gilt, eine Wahl zu treffen: Ist es dein Schicksal, deine Leute zum Sieg zu führen oder wirst du zu einem Relikt einer vergessenen Zukunft?

Triff deine Entscheidung weise.

*Shards of Infinity: Relics of the Future* erweitert *Shards of Infinity*. Die kompletten Regeln für das Spiel findest du im Regelheft zu *Shards of Infinity* oder unter: <https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/shards-of-infinity-von-iello/>

#### SPIELMATERIAL & VORBEREITUNG

- > **32 Karten, bestehend aus:**
  - > 24 schwarz umrandete Karten (zentrale Auslage)
  - > 8 grau umrandete Reliktkarten

Mischt die 24 schwarz-umrandeten Karten mit den Karten von *Shards of Infinity*. Danach erhält jeder von euch seine Charaktertafel. Ihr könnt die Charaktertafeln zufällig verteilen oder per Leben-Auktion festlegen (siehe Spielvarianten). Jeder Spieler legt dann die zu seinem Charakter gehörenden Reliktkarten beiseite und das Spiel verläuft wie üblich.

#### RELIKTE

Relikte sind ein neuer, mächtvoller Kartentyp. Jedem der vier Charaktere aus *Shards of Infinity* sind bestimmte Relikte zugeordnet. Anders als Verbündete und Champions werden Relikte nicht zu Beginn in den Stapel eingemischt. Stattdessen erhält jeder Spieler zwei Relikte, die zu seinem Charakter gehören und bei der Charakterwahl zu Beginn beiseite gelegt werden.

Du darfst 1 deiner beiden Relikte kostenlos rekrutieren, sobald du **10** erreicht hast. Wenn du dein Relikt rekrutierst, legst du es auf deinen Ablagestapel, also genau so, wie du es mit einer Karte aus der zentralen Auslage tun würdest. Du musst weder Kristalle (🔵) noch Erfahrung (🟡) ausgeben, um dein Relikt zu rekrutieren.

Charakter	Verfügbare Relikte
<b>Decima</b>	Prätorianer-01 Kampfanzug, Prätorianer-02 Kampfanzug
<b>Ko Syn Wu</b>	Herz des Nichts, Weltendurchbohrer
<b>Tetra</b>	Datenmantel, Terminal-Halbmonde
<b>Volos</b>	Entropische Klauen, Krone des Kollektivs



**Wähle dein Relikt sorgfältig! Du darfst nur 1 Relikt pro Spiel rekrutieren!**

#### SPIELVARIANTEN

Sobald ihr ein paar Partien *Shards of Infinity* gespielt habt, könnt ihr weitere Spielvarianten ausprobieren!

##### Teamvariante 2 gegen 2

In dieser Variante bilden vier Spieler zwei Teams, die gegeneinander antreten. Jeder Spieler sitzt direkt neben seinem Teamkollegen an einer Seite der Spielfläche und direkt gegenüber einem Spieler des anderen Teams. Folgende Regel-Änderungen gelten:

Du darfst Macht (🔴) lediglich einsetzen, um dem gegenüber sitzenden Spieler Schaden zuzufügen. Allerdings steht es dir frei, mit deiner Macht die Champions **beider** gegnerischer Spieler anzugreifen.

Wenn du den dir gegenüber sitzenden Spieler eliminiert, darfst du eventuell noch übrige Macht dem anderen Spieler als Schaden zufügen. Für den umgekehrten Fall, dass dein Teamkollege eliminiert wurde, gelten beide Gegner als dir gegenüber sitzend. Daher kannst du ab dann deine Macht beiden zuweisen.

Bei der Entscheidung, wer beginnen soll, wählt ihr keinen einzelnen Spieler, sondern ein Start-Team. Der Spieler, der links in diesem Team sitzt, beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter (das heißt, dass ein Spieler des ersten Teams einen Zug hat und dann beide Spieler des zweiten Teams, bevor das erste Team wieder an der Reihe ist). In diesem Modus beginnen alle Spieler mit null Erfahrung (🟡).

#### Drei-Spieler-Blutbad

Im Spiel zu dritt befolgt ihr die normalen Regeln, außer wenn ihr gegnerischen Spielern Macht zuweist: Jede Macht, die du einem gegnerischen Spieler zuweist, trifft beide gegnerischen Spieler in gleicher Weise. Beispielsweise würde (5) bei beiden gegnerischen Spielern jeweils 5 Schaden verursachen, wogegen sich natürlich jeder der beiden einzeln verteidigen kann. Wer übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

Dieser Modus funktioniert zwar mit den üblichen Startregeln, es empfiehlt sich aber, ihn mit der weiter unten erklärten Leben-Auktion zu kombinieren.

#### Solospieler gegen Nemesis

Spielst du solo, trittst du einem Charakter gegenüber, der die Rolle deines Widersachers bzw. deiner Nemesis einnimmt. Nach jedem deiner Züge hat die Nemesis einen Zug. Sie beginnt jedoch weder mit einem Deck, noch erhält sie Karten wie üblich. Du gewinnst, wenn du das Leben der Nemesis auf **0** bringst.

Beginne, indem du eine Charaktertafel für dich und die Nemesis wählst. Bei Spielbeginn darfst du, abhängig vom Charakter, den du darstellst, deinem Startdeck eine zusätzliche 11. Karte hinzufügen.

Charakter	11. Startkarte
<b>Decima</b>	Begrenzerdrohnen
<b>Ko Syn Wu</b>	Schleiergespenster
<b>Tetra</b>	Cloud-Orakel
<b>Volos</b>	Arachno-Anhänger

Du spielst deine Züge nach den normalen Regeln, indem du Kristalle nutzt, um neue Karten zu erhalten, Macht, um der Nemesis Schaden zuzufügen und deine Erfahrung wie üblich zu erweitern. Nach deinem Zug ist die Nemesis am Zug.

#### Zug der Nemesis

Das erste, was du im Zug der Nemesis tust, ist das Aufdecken der obersten Karte des Nachziehstapels. Passt die Karte zur Fraktionsfarbe der Nemesis, erhält die Nemesis **3**.

Als nächstes spielt die Nemesis die aufgedeckte Karte, erhält dabei ggf. Macht, Erfahrung und Leben durch Verbündete und bringt eventuelle Champions direkt ins Spiel. Die Nemesis spielt dann jede Karte der zentralen Auslage aus, die zur Fraktion der vorher aufgedeckten Karte passt. Alle Entscheidungen, welche die Nemesis dabei ggf. treffen müsste, werden von dir getroffen.

Einige Karten und Ressourcen funktionieren aber leicht anders:

Würde die Nemesis Kristalle erhalten, bannt sie stattdessen entsprechend viele Karten vom Nachziehstapel.

Würde die Nemesis eine oder mehr Karte/n ziehen, erhält sie stattdessen **1** pro Karte, die sie gezogen hätte.

Champions kommen sofort ins Spiel und stehen unter der Kontrolle der Nemesis. Wenn du den Champion einer Nemesis zerstörst, wird er gebannt, anstatt abgeworfen.

Die Nemesis kann keine Karten erhalten, daher kann sie ihre eigenen Karten weder bannen noch mit einem Abwurfstapel interagieren, also ignorierst du Texte, die darauf Bezug nehmen.

Nachdem die Nemesis alle Verbündeten passender Farbe ausgespielt hat, aktiviert sie alle ihre Champions, einen nach dem anderen.

Wenn die Nemesis Macht zuweisen muss, ist ihre oberste Priorität, dir Schaden zuzufügen, wenn dich das auf **0** bringen würde. Anderenfalls ist die nächste Priorität die Zerstörung deiner Champions. Hierbei zerstört die Nemesis deine Champions beginnend mit den höchsten Kosten, solange ihre Macht reicht. Bei einem Gleichstand entscheidest du. Alle übrige Macht nutzt sie, um dir Schaden zuzufügen.

Wenn die Nemesis weniger als **15** hat, ignoriert sie sämtliche Multitalent-, Echo-, Befeuern- und Einheit-Effekte von Karten, die sie vom Nachziehstapel und der zentralen Auslage spielt. Hat die Nemesis jedoch **15** oder mehr, behandelst du diese Texte so, als ob alle Voraussetzungen dafür erfüllt worden wären.

Am Ende des Zugs der Nemesis bannst du alle von der Nemesis in diesem Zug gespielten Verbündeten der zentralen Auslage, füllst die Auslage danach wieder auf und beginnst deinen nächsten Zug.

Die Nemesis kann auf diese drei Arten gewinnen:

- › Dein Leben fällt auf **0**.
- › Die Nemesis erreicht **30**.
- › Du musst die zentrale Auslage auffüllen, aber es gibt nicht mehr genug Karten dazu.

## Leben-Auktion

Bei dieser Variante entscheidet nicht der Zufall, wer Startspieler wird, sondern ihr bietet mit Lebenspunkten darum, wer Startspieler sein wird, sowie wer zuerst seine Charaktertafel wählen darf.

Nachdem ihr die zentrale Auslage ausgelegt habt, wählt ihr einen Spieler, der die Auktion beginnt. Beginnend bei diesem Spieler und dann im Uhrzeigersinn darf jeder von euch eine beliebige Menge Leben bieten. Um in der Auktion zu bleiben, musst du mindestens 1 Leben bieten und mehr als das aktuelle Gebot. Wenn du nicht bieten kannst oder willst, scheidest du aus der Auktion aus. Ihr bietet so lange weiter, bis nur noch 1 Spieler übrig ist. Wer die Auktion gewinnt, reduziert sein Leben um den gebotenen Wert. Der Gewinner wählt, mit welchem Charakter er spielen möchte und er ist der Startspieler.

Danach beginnt der Spieler links von ihm eine neue Auktion, jedoch ohne den Spieler, der bereits eine Charaktertafel hat. Führt diese Auktionen so lange fort, bis alle außer einem Spieler eine Auktion gewonnen und ihren Charakter gewählt haben. Der übrig gebliebene Spieler wählt dann einen Charakter und beginnt mit **50**.

## Relikt-Draft

Diese Variante erlaubt es, die euch im Spiel verfügbaren Relikte neu zu kombinieren. Normalerweise sind deine Relikte durch deinen Charakter bestimmt. In diesem Modus aber kann jeder wählen, auf welche Relikte er Zugriff hat. Nach wie vor darf jeder aber nur 1 Relikt pro Spiel rekrutieren!

Bei Spielbeginn, nachdem die zentrale Auslage ausgelegt wurde, legt ihr pro Spieler 2 zufällig gezogene Reliktkarten offen aus. Wählt nach Zufall einen Spieler, der den Relikt-Draft beginnen soll. Dieser Spieler beginnt, indem er eins der verfügbaren Relikte nimmt und vor sich ablegt. Dann, im Uhrzeigersinn, nehmen sich die nächsten Spieler jeweils 1 Relikt vom Tisch. Jetzt haben alle Spieler je eine Karte.

Sobald das der Fall ist, wählt der Spieler, der zuletzt seine Karte gewählt hatte, ein zweites Relikt. Dann, gegen den Uhrzeigersinn, wählen auch die anderen Spieler je ein zweites Relikt. Sobald am Schluss jeder 2 Relikte besitzt, ist der Spieler, der als letzter sein erstes Relikt gewählt hatte, Startspieler.

## Mysteriöse Relikte

In dieser Variante mischt ihr die Relikte und verteilt sie zufällig unter den Spielern, anstatt die zu nehmen, die zu euren Charakteren gehören. Halte deine Relikte vor den anderen geheim, bis du auf **10** kommst und eines der Relikte rekrutierst.

## F.A.Q.

**F: Wenn ich bei meinen maximalen **+** bin, während *Entropische Klauen* aktiv ist, erhalte ich dann trotzdem **?****

Ja. Egal ob du Leben in deinem Zug erhältst oder nicht, liefern dir Entropische Klauen dennoch **pro **+****, das du erhalten hättest.

**F: Erfüllt das Aktivieren eines Champions die Voraussetzung für *Prätorianer-01 Kampfanzug*, um diesen wieder auf meine Hand zu bekommen?**

Nein. Champions werden nur ausgespielt, wenn du sie aus deiner Hand in deinen Spielbereich legst.

**F: Kann ich *Prätorianer-01 Kampfanzug* in dem Zug, in dem ich ihn spiele, aus dem Spielbereich auf meine Hand zurücknehmen, wenn ich danach einen Champion im selben Zug ausspiele?**

Nein. Karten bleiben, wenn du sie ausspielst, bis zum Ende deines Zugs in deinem Spielbereich. Die Fähigkeit von *Prätorianer-01 Kampfanzug* wird nur ausgelöst, wenn er in deinem Ablagestapel liegt und er kehrt nur vom Ablagestapel auf deine Hand zurück.

**F: Kann ich *Prätorianer-02 Kampfanzug* nutzen, um mich gegen nahende Angriffe zu schützen, während er auf meiner Hand ist?**

Nein. Der Schild, den *Prätorianer-02 Kampfanzug* liefert, gilt nur, wenn er ein Champion im Spiel ist.

**F: Ziehe ich eine Karte durch *Begrenzerdrohnen* oder *Schleiergespenster*, auch wenn ich die Voraussetzungen für Echo oder Befeuern nicht erfülle?**

Ja. Das liegt daran, dass der Text „Ziehe 1 Karte“ in einer anderen Zeile steht als der Befeuern-/Echo-Text.

## GLOSSAR

**Bannen:** Wenn eine Karte gebannt wird, entfernst du sie zurück in die Schachtel (sie wird aus dem Spiel entfernt).

**Aktivieren:** Eine Aktivieren-Fähigkeit kannst du 1x zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zugs nutzen. Es empfiehlt sich, die aktivierte Karte von senkrecht auf waagrecht zu drehen, um dir ihre Aktivierung zu merken.

Das Nutzen einer Aktivieren-Fähigkeit zählt nicht als Ausspielen einer Karte aus deiner Hand.

**Söldner:** Wenn du die **-**-Kosten eines Söldners bezahlt, darfst du ihn rekrutieren oder *schnellausspielen*. Wenn du einen Söldner *schnellausspielst*, spielst du die Karte aus und erhältst ihren Effekt sofort. Sie kommt in diesem Fall am Ende deines Zugs unter den Nachziehstapel.

**Zerstöre:** Es bedeutet, eine im Spiel befindliche Karte auf den Ablagestapel zu legen. Das bezieht sich immer auf Champions.

## IMPRESSUM

### Autoren Shards of Infinity

Gary Arant und Justin Gary

### Leitender Redakteur Relics of the Future

Justin Gary

### Redaktion/Entwicklung

Jason Zila, Mataio Wilson, und Ryan Sutherland

### Projektleitung

Gary Arant (Stone Blade Entertainment) und Rachael Groynom (Ultra Pro Entertainment)

### Grafik-Design

Ryan O'Connor

### Illustrationen

Aaron Nakahara, Thien Nguyen und Thomas Verguet

### Entwicklung & Thematische Texte

George Rockwell III

### Prozess-Unterstützung

Bryan Hughes

### Tester des Cultist Program

Luke Anderson, Mayot Arthur, James Bruner, Parrish Danforth, George Gastelum, Katie Schneider Kramer, Erwin Leijenhorst, Kieren McCallum, Kyle Oliver, Glover Parker, Randall Parker, Nathan Revere, Vanessa Shields, Utsarga Sikder und Joseph Summa

© 2018 Ultra PRO

© 2022 IELLO für die lokalisierte Version

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, Frankreich

[www.iello.com](http://www.iello.com)

Hergestellt in Jiaxing, China durch Whatz Games

**ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erstickungsgefahr!

**ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers d'étouffement.

**AVVERTENZE!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.