

Win Conditions

Das Spiel kann auf zwei Wege gewonnen werden:

1. Der gegnerische Anführer wird im Kampf besiegt.
2. Fünf eigene Minions werden zum Mythos.

Deck

Ein Deck besteht aus 40 Minion-Karten und einer Anführer-Karte, wobei maximal vier Kopien einer Minion-Karte im Deck vorhanden sein dürfen.

Minions und Anführer werden als Kreaturen bezeichnet.

Spielfeld

Das Spielfeld besteht aus einem 5x5 Gitter. Auf jede Unterteilung hat eine Kreatur Platz. Zusätzlich sind den Unterteilungen folgende Werte zugewiesen:

2	2	2	2	2
2	3	3	3	2
2	3	4	3	2
2	3	3	3	2
2	2	2	2	2

Karten

Eine Karte setzt sich aus den folgenden Elementen zusammen:

- Name
- Illustration
- Kraft-Wert
- Bewegungs-Wert
- Effekt
- Mythos-Effekt

Karten können reguläre Effekte und Mythos-Effekte haben. Ein regulärer Effekt ist immer aktiv, solange sich die Karte auf dem Spielfeld befindet. Ein Mythos-Effekt kann auf zwei Arten ausgelöst werden:

- Die Anführer werden zu Beginn des Spiels zum Mythos.
- Wenn ein Minion gegen den gegnerischen Anführer stirbt, wird er zum Mythos.

Wenn eine Kreatur zum Mythos wird, bleibt der Mythos-Effekt für den Rest des Spiels aktiv.

Karten können Keywords innerhalb ihrer Effekte besitzen. Folgende Keywords existieren:

- Pflanze: Eine Pflanzen-Kreatur erhält am Ende des Zugs +1 ANG.
- Triumph: Ein Triumph-Effekt trifft ein, wenn die Kreatur einen Kampf gewinnt.

Ablauf

Zu Beginn setzen beide Spieler Ihren Anführer auf das Startfeld und ziehen vier Handkarten. Der Mythos Effekt des Anführers ist sofort aktiv und sein Kraft-Wert wird verdreifacht.

Züge werden von beiden Spielern gleichzeitig ausgeführt. Ein Zug ist in drei Phasen aufgeteilt:

1. Ziehen: Beide Spieler ziehen die oberste Karte ihres Decks.
2. Planen: Beide Spieler haben eine sich jeden Zug verändernde Anzahl an AP (Aktionspunkten) zur Verfügung. Die AP pro Zug entsprechen dem Wert des Feldes, auf dem sich der Anführer aktuell befindet. Für 1 AP können folgende Aktionen je einmal gespielt werden:
 - Eine Karte von der Hand auf ein freies Feld neben dem eigenen Anführer setzen. (Diagonale Felder sind NICHT benachbart.)
 - Eine Kreatur, die sich bereits auf dem Spielfeld befindet, bewegen. Die Kreatur kann sich maximal um seine Anzahl Bewegung bewegen und darf währenddessen nicht mit dem Pfad einer verbündeten Kreatur kollidieren. (Diagonale Felder sind NICHT benachbart.)
3. Ausführen: Die geplanten Aktionen werden für beide Spieler gleichzeitig ausgeführt. Die Reihenfolge der Schritte ist:
 - Gesetzte Karten als Minions auf das Spielfeld bringen
 - Schritt 1 aller Bewegungen (d.h. von einem Feld zum andern)
 - Schritt 2 aller Bewegungen
 - ...bis alle Bewegungen abgeschlossen sind.

Kampf

Wenn zwei Kreaturen auf dasselbe Feld ziehen oder während des Zuges kollidieren, wird sofort ein Kampf ausgelöst. Bei beiden Kreaturen wird gleichzeitig der eigene Kraft-Wert um den der anderen Kreatur reduziert. Wenn der Kraft-Wert einer Kreatur auf 0 oder weniger fällt, stirbt sie & wird vom Spielfeld entfernt. Erst wenn ein Kampf beendet wird, werden andere Aktionen weitergeführt.