



HEXASCENSION

IMPROVISE ADAPT ASCEND

Regelwerk
V 1.3.2

Spielübersicht

Was ist Hexascension ?

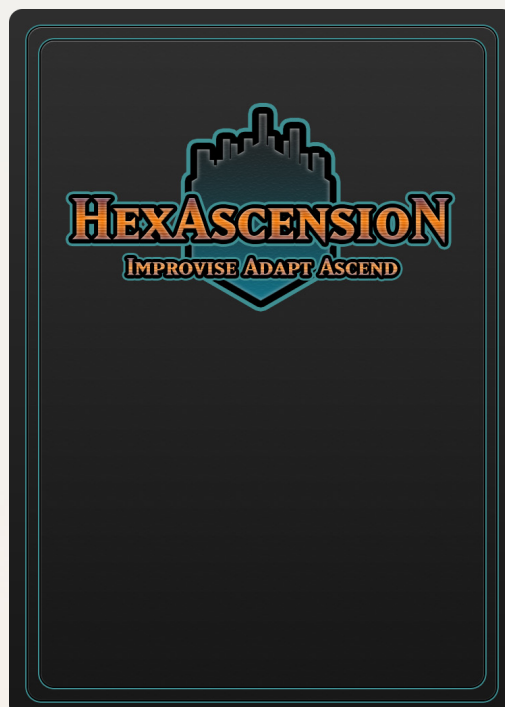
Hexascension ist ein Gesellschaftsspiel, welches die traditionellen Elemente eines Deckbuilding Games mit den Elementen eines Rundenbasierten Tisch Rollenspieles verbindet.

Wie bei klassischen Deckbuilding Games fängt bei *Hexascension* jeder Spieler mit dem exakt gleichen Karten und Möglichkeiten an, im Laufe des Spieles kann dann jeder Spieler sein Kartendeck individuell erweitern und verbessern, in dem er neue Karten erwirbt.

Die einzelnen Karten erlauben es dem Spieler zum einem, neue bessere Karten zu erwerben und zum anderem seinen Charakter auf dem Spielfeld zu bewegen um mit diesem Aktionen auszuführen, z.B gegen Monster zu kämpfen oder Städte zu erkunden.

Hexascension bietet eine Vielzahl von möglichen Spielstrategien, wo durch selten eine Party gleich verlaufen wird und eine Strategie besser ist als andere.

Das Spiel kann mit 2 bis 6 Spielern gespielt werden, eine Runde dauert zwischen 45 und 90 Minuten.



Spielhintergrund

Zeit und Ort des Geschehens:

Die Geschichte von *Hexascension* spielt in einem futuristischem Mittel Europa, ende des 21 Jahrhunderts.

Die Welt von Hexascension:

Nach vielen Umweltkatastrophen, hervorgerufen durch klimatische Veränderungen der Atmosphäre unseres Planeten, sind große Teile der Welt unbewohnbar geworden und die Menschen leben in gigantischen Ballungsgebieten, die auf den noch bewohnbaren Teilen der Welt errichtet worden sind.

Die Ballungsgebiete sind gigantische Stadtkomplexe, die durch fortschrittliche Technologie geprägt sind, die äußern Bereich der Städte sind aber oftmals auch, durch zurückliegende Katastrophen gekennzeichnet. Die inneren Teile der Städte lassen sich am ehesten als Heterotopie bezeichnen, wo fortschrittliche Technik und Wissenschaft auf Sekten und Religion trifft.

Grundlegendes Setting der Spielwelt:

Ein Großteil der Menschen ist in ihrer sozialen Lebensweise, in den letzten hundert Jahre, stark durch die Umweltkatastrophen und durch die sich verändernden Lebensbedingungen eingeschränkt worden. Daraus haben sich neue Formen des sozialen Miteinanders entwickelt und die Einwohner der Ballungsgebiete arbeiten gemeinsam zusammen für ein gemeinsames höheres Wohl. Die Entscheidungen, was eben dieses höhere Wohl ist und welche Handlungen notwendig sind, um eben dieses zu erreichen, wird von der Regierung festgelegt, welche sich unmittelbar nach dem Ende der Katastrophen geformt hat. Die Menschen folgen nur dem Aussagen der Regierung, ohne dies groß zu hinterfragen.

Vor ca. 20 Jahren wurde ein System von der Regierung eingeführt, welches das Potenzial von Menschen elektronisch anhand der Gehirnströme eines Menschen messen soll. Dieses System wird verwendet, um die einzelnen Personen besser von der Regierung kontrollieren zu können, dieses System ermöglicht es nämlich einzelnen Person, gezielt bestimmte Lebenswege und Tätigkeiten zuzuweisen. Somit bestimmt die Regierung den Lebensweg jedes Menschen und weist Personen automatisch ihren Beruf, ihre Ausbildung sowie ihr Ansehen in der Öffentlichkeit, zu.

Die Regierung besteht aus sechs Individuen die seit ihrer Gründung vor 100 Jahren fast die gesamte Infrastruktur kontrollieren. Niemand kennt aber die genaue Identität dieser sechs Individuen oder weiß genau, um was es sich dabei handelt.

Neben der Regierung gibt es aber auch noch eine zweite Einrichtung, die auf das Zusammenleben der Menschen Einfluss hat, die Organisation.

Die Organisation ist ein Zusammenschluss mehrerer Sekten, die sich bereits während den Katastrophen gebildet haben. Durch die vielen klimatische Veränderungen der Atmosphäre und den erschwerten Lebensbedingungen haben viele Menschen wieder zurück zu Glauben gefunden und kleine religiöse Gruppen gebildet, welche sich dann über die Jahre hinweg zu Sekten entwickelt haben. Dieser Zusammenschluss des Glaubens bietet Menschen einen Lebensweg außerhalb der von der Regierung überwachten und kontrollierten Bereiche.

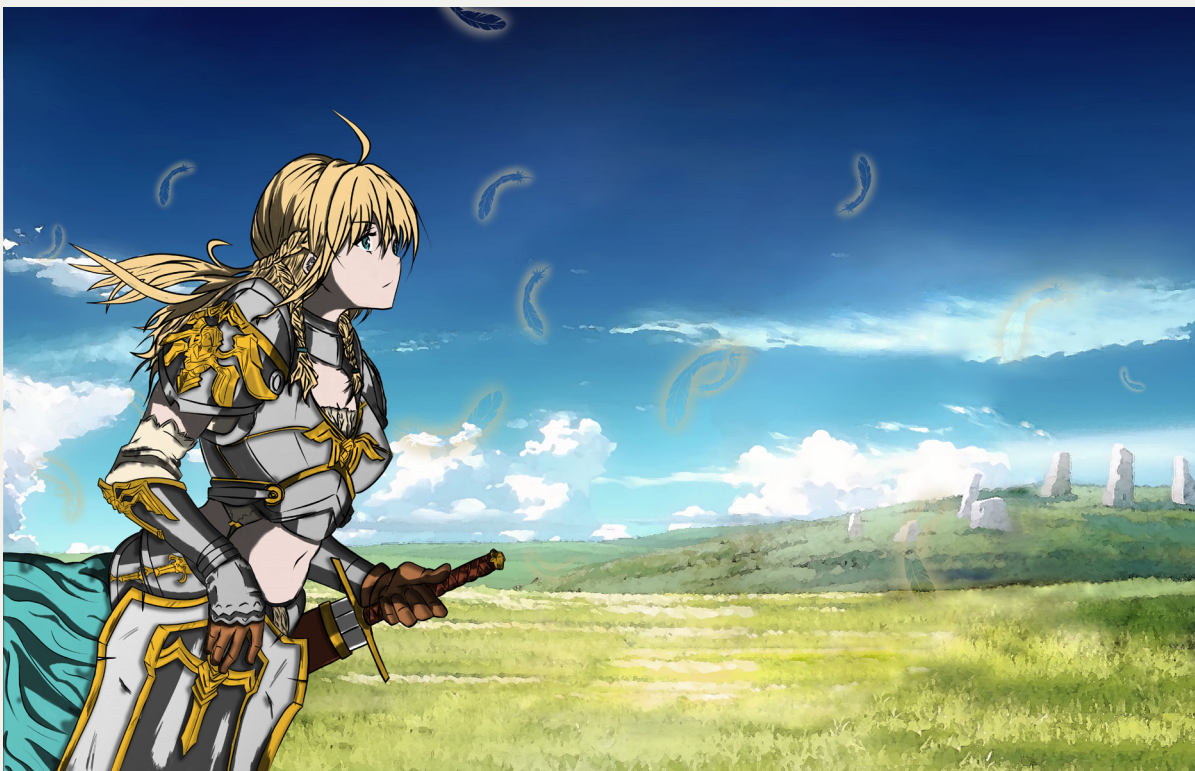
Einleitende Story:

Um sein Potenzial zu steigern oder zu initial zu definieren findet regelmäßig das Event *Hexascension* in allen großen Städten statt.

Teilnehmer können dort ihre geistigen Fähigkeiten zur Evaluation darstellen, um so ihr elektronisch gemessenes Potenzial zu steigern oder aber, im Extremfall auch zu senken.

Dieser Wettkampf findet in einer Digitalen-Neuronalen-Welt statt, damit keiner der Teilnehmer zu lebensgefährlichen Schaden kommt und die Teilnehmer ihre geistigen Fähigkeiten ohne physische Hindernisse entfalten können.

Die Spieler des Spiels von *Hexascension* schlüpfen jeweils in die Rolle einer der Herausforderer des Wettkampfes von *Hexascension* um ihre geistigen Fähigkeiten, dort zur schau zustellen und somit ihr Potenzial zu steigern.



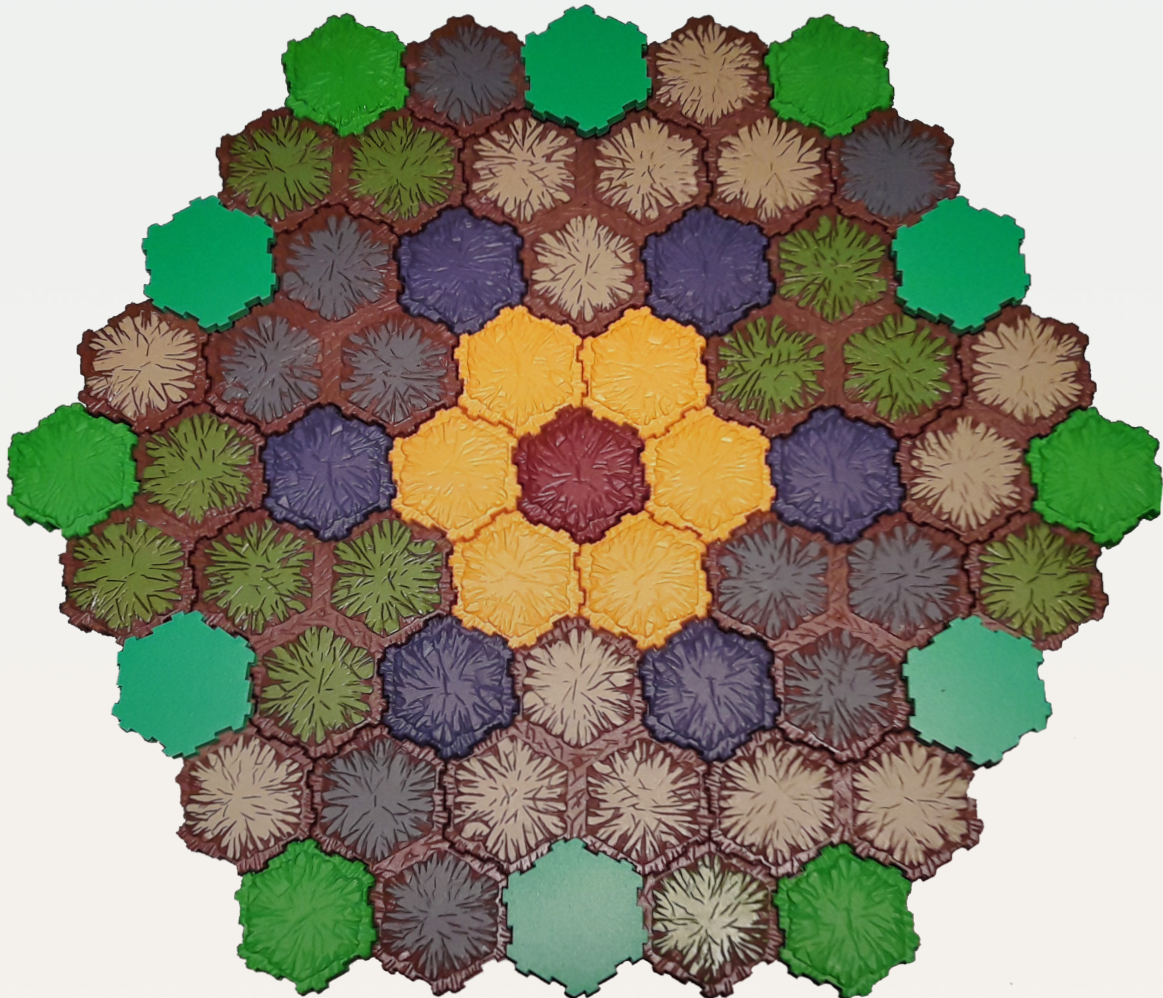
Inhaltsverzeichnis

1.	Spielübersicht	2
2.	Spielhintergrund	3
3.	Spielinhalt	6
4.	Spielaufbau	8
	4.1 Basisaufbau des Spielbrettes	9
5.	Spielbereiche	10
	5.1 Kartenspielbereich	10
	5.2 Spielbrett	11
6.	Die Karten	12
	6.1 Kartenarten	12
	6.2 Basiskarten und Auslagekarten	14
	6.3 Gebietskarten	15
	6.4 Charakterkarten	16
	6.5 Monsterkarten	17
7.	Spielablauf	18
8.	Zugablauf	18
	8.1 Karten ausspielen	19
	8.2 Aktive Fähigkeiten benutzen	19
	8.3 Karten erwerben	20
	8.4 Karten Verbannen	20
	8.5 Auslage / Auslagekarten	20
	8.6 Charakter bewegen / Aktionen ausführen	20
	8.7 Kämpfen gegen Monster	21
	8.8 Kampfablauf	21
	8.9 Kämpfen gegen andere Spieler	22
	8.10 Kampfunfähig	23
	8.11 Aufsteigen / Rollen wechseln	23
	8.12 Aufstiegsbedingungen	24
9.	Spielende und Siegbedingung	25
10.	Glossar	26
11.	Mitwirkenden	28

Spielinhalt

- **264 Karten**
 - 72 Startkarten (12 je Spieler)
 - 54 "Fokus" Karten
 - 18 "March" Karte
 - 40 Basiskarten
 - 20 "Meditations" Karten.
 - 10 "Sprint" Karten.
 - 10 "Aufstieg" Karten.
 - 94 Auslagekarten
 - 9 Gebietskarten
 - 13 Monsterkarten
 - 5 Schwache Monster.
 - 5 Normale Monster.
 - 3 Bossmonster.
 - 36 Charakterkarten
 - 6 "Erkunder" Karten.
 - Jeweils 3:
 - "Kämpfer", "Händler", "Manipulator", "Späher" und "Weiser" Karten.
 - Special Karten für jeden Charakter.
- **1 Spielmatte**
- **6 Spielfiguren**
- **70 Token**
 - 30 Kleine weiße Token (1 Ascensionpunkt)
 - 20 Große türkise Token (5 Ascensionpunkte)
 - 20 Große orangene Token (10 Ascensionpunkte)

- **43 Hexagonale Spielfeldteile**
 - 1 Nexus (Rot)
 - 6 Arenen (Orange)
 - 6 Städte (Dunkelblau)
 - 6 Dörfer (Hellgrün)
 - 6 Startpunkte (Flach / Grünblau)
 - 18 Wiesen / Wüsten / Berge
 - 6 Dreifach Spielfeldteile
 - 12 Zweifach Spielfeldteile



Spielaufbau

Zu Beginn des Spieles bekommt jeder Spieler ein Startdeck, welches sich wie folgt zusammensetzt:

- 9 "Foucs" Karten
- 3 "March" Karten

Zu dem bekommt jeder Spieler eine Spielfigur und einen Charakterkarte vom Typ "Erkunder".

Entsprechend der Anzahl der Spieler, wird eine festgelegt menge Token (Ascensionpunkte) zu Seite gelegt, welche im Laufe des Spiels genutzt werden.

Die Menge der Ascensionpunkte wird wie folgt bestimmt:

25 Punkte + 10 Punkte * der Anzahl Spieler.

Die 43 hexagonalen Spielfeldteile werden z.B wie auf der nächsten Seite beschrieben zu einem großen Spielbrett zusammengesteckt.

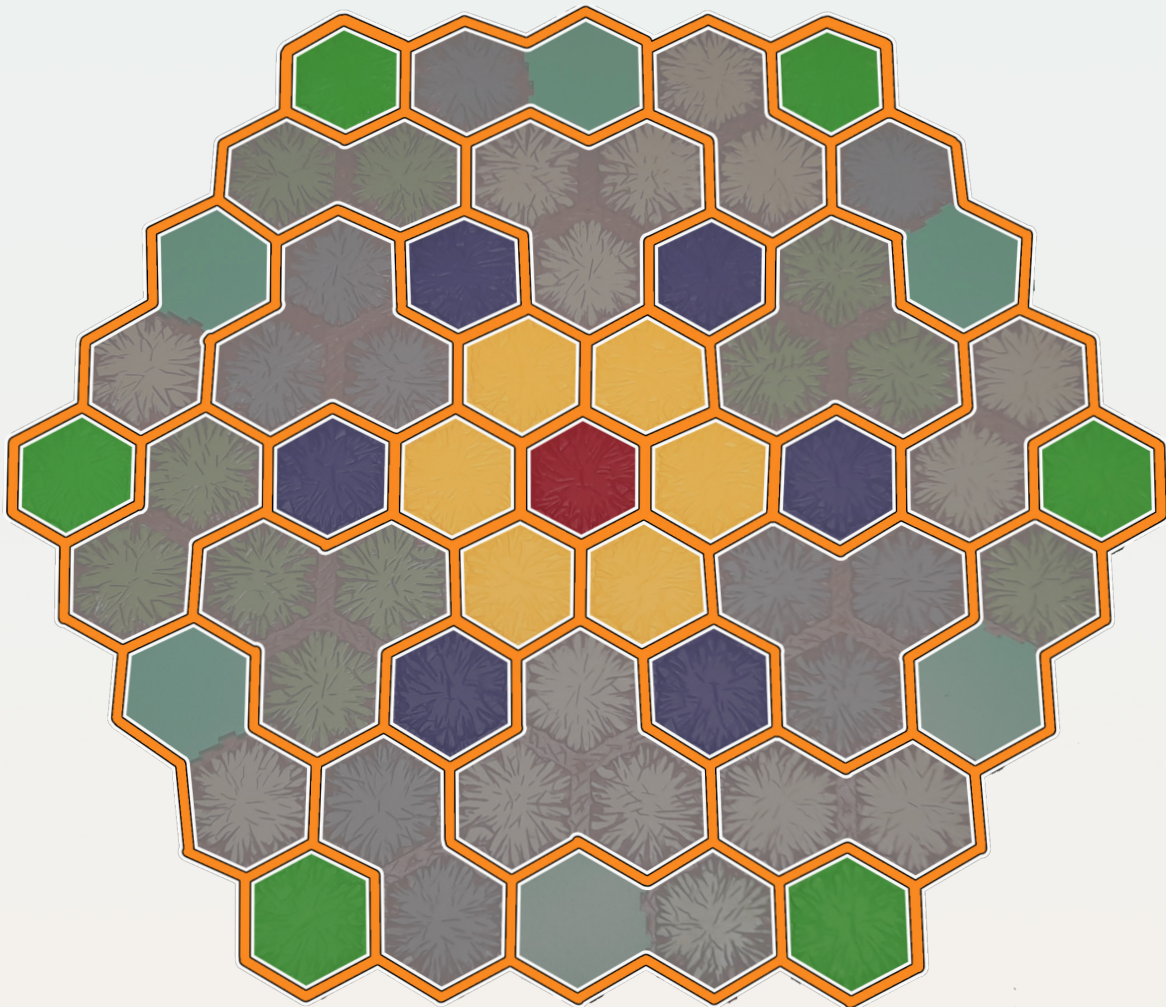
Die folgenden besonderen Spielfeldteile werden durch ihre korrespondierenden Farben angezeigt:

- Rot: Nexus
- Gelb: Arenen
- Dunkelblau: Städte
- Hellgrün: Dörfer
- Blaugrün: Mögliche Startpunkte

Anschließend entscheidet sich nacheinander jeder Spieler für eine Startseite und platziert einen Startpunktmarker sowie seine seinen Charakter auf dem jeweiligen Startfeld und mischt anschließend sein Kartendeck.

Basisaufbau des Spielbrettes:

Bai der hier angezeigte Aufbauvariante des Spielfeldes handelt es sich nur um eine Empfehlung, das Spielbrett kann nach beliebigen anders zusammengesetzt werden um den Spielablauf individuell anzupassen.



Spielbereiche

Hexascension verfügt über zwei separate Spielbereiche, den Spielbereich für die Karten, und das eigentliche Spielbrett, auf dem die Figuren platziert werden.

Kartenspielbereich:

In dem Kartenspielbereich werden die zum Erwerb zur Verfügung stehenden Karten ausgelegt, sowie die Karten der einzelnen Spieler ausgespielt.

Der Kartenspielbereich besteht aus zwei unterschiedlichen Teilen, dem zentralen Bereich und dem Ausspielbereich.

Der zentrale Bereich ist der Bereich, in dem die Basiskarten sowie die sechs aufgedeckten Karten des Auslagedecks zum Erwerb zur Verfügung stehen. Zudem gibt es hier auch das Exil einen Bereich für verbannte Karten (mehr dazu in Kapitel "**Karten ausspielen**").



Im Ausspielbereich, spielen Spieler Ihre Handkarten um z. B. neue Karten zu erwerben, anders als der zentrale Bereich, der für alle Spieler zur Verfügung steht, hat jeder Spieler seinen eigenen Ausspielbereich. Der Ausspielbereich beinhaltet auch einen Platz für das Deck und den Ablagestapel jedes Spielers (Mehr dazu in Kapitel "**Karten ausspielen**").

Die fünf Felder für die ausgespielten Karten, dienen lediglich als Hilfe Stellung, es können während des eigenen Zuges beliebig viele Karten ausgespielt werden.



Spielbrett:

Hierbei handelt es sich um das aus den 61 hexagonalen Feldern bestehendes Spielbrett, auf dem mit den Charakterfiguren einzelne Aktionen ausgeführt werden können.

Mit Hilfe von Bewegungs / Aktionskarte, können Spieler ihre Charaktere auf dem Spielbrett bewegen bzw. mit ihren Charakteren eine Aktion auf einem Spielfeld ausführen (Mehr dazu in Kapitel "Charakter bewegen / Aktionen ausführen").

Das Spielbrett verfügt über 5 besondere Spielfeldteile, die jeweils einen Effekt auslösen, wenn ein Charakter auf dem Spielfeld eine Aktion ausführt.

- **Nexus (Rot)**

Ziehen einer zufälligen Nexus Gebietskarte (Rotes Symbol auf der Rückseite) und würfeln eines sechseitigen Würfels.

- **Arenen (Gelb)**

Ziehen einer zufälligen Nexus Gebietskarte (Rotes Symbol auf der Rückseite) und würfeln eines sechseitigen Würfels.

- **Städte (Dunkelblau)**

Ziehen einer zufälligen Stadt Gebietskarte (Dunkelblaues Symbol auf der Rückseite) und würfeln eines sechseitigen Würfels.

- **Dörfer (Hellgrün)**

Ziehen einer zufälligen Nexus Gebietskarte (Hellgrünes Symbol auf der Rückseite) und würfeln eines sechseitigen Würfels.

- **Startpunkte (Grünblau)**

Ziehen einer zufälligen Startpunkt Gebietskarte (Hellgrünes Symbol auf der Rückseite) (**Hinweis:** im Basisspiel ist nur ein Startpunkt Gebietskarte enthalten) und würfeln eines sechseitigen Würfels.

Je nach würfel ergebniss wird das auf der Gebietskarte Beschriebene Ereigniss ausgelöst. Wenn ein Spilere das Ereigniss "Nichts" würfelt passiert nichts un der Zug des Spilers geht normal weiter.

Der selbe Effekt eines besonderen Spielfeldteiles kann jeweils nur einmal pro Zug aktiviert werden. Das heißt, ein Spieler kann zum Beispiel nicht in einem Dorf das Ereigniss "Erholung" zweimal in einem Zug aktivieren. Wenn ein Spieler erneut ein Ereigniss würfelt welches er bereits in disem Zug ausgeführt hat, passiert nicht.

Die Karten

Bei *Hexascension* gibt es insgesamt fünf unterschiedliche Arten von Karten, Startkarten, Basiskarten, Auslagekarten, Charakterkarten und Monsterkarten.

Startkarten:

Sind die Karten, mit denen ein Spieler das Spiel beginnt, es gibt zwei Typen von Startkarten "Fokus" und "March". Diese Karten sind daran zu erkennen, dass keine Fokuskosten in der oberen rechten Ecke aufweisen.

Hinweis: Startkarten haben als Kosten den Wert 0.

Basiskarten und Auslagekarten:

Sind die Karten, die der Spieler im Laufe des Spieles erwirbt und seinem Deck hinzufügt. Die Basiskarten "Meditation", "Sprint" und "Aufstieg" sind immer zum Erwerb verfügbar (solange bis alle Karten von Spielern erworben wurden).

Von den Auslagekarten sind hingegen immer nur sechs zufällige Karten gleichzeitig zum Erwerb verfügbar.

Diese Karten sind daran zu erkennen, dass sie einen der in "**Basiskarten und Auslagekarten**" beschriebenen Kartentypen aufgedruckt haben. Insgesamt gibt es bei den Auslagekarten fünf unterschiedliche Farben. Jede Farbe repräsentiert die Zusammengehörigkeit der Karte zu einer der spielbaren Klassen / Rollen in *Hexascension*. (Mehr dazu in Kapitel "**Charakter bewegen / Aktionen ausführen**"). Die dunkelblauen Auslagekarten, sind neutrale Karten und haben keine Klassen Zugehörigkeit.

Gebietskarten:

Gebietskarten repräsentieren in *Hexascension* einzelne Orte die der Spieler besuchen kann, wenn er eine Aktion auf einem der besonderen Spilefelteile ausführt. Es gibt Unterscheidliche Gebietskarten Typen einen für jedes besonderen Spilefelteil, die Zuordnung welche Gebietskarte zu welchen Spilefelteil gehört, geschieht über die farbige Makierung auf der Rückseite der Gebietskarte.

So sind Städte-Gebietskarte z.B passend zu den Stadt-Spilefelteilen blau makiert.

Charakterkarten:

Die Charakterkarten zeigen die Klasse des Charakters eines Spielers an und geben Informationen über die Attribute und Effekte des jeweiligen Charakters. Jeder Charakter kann zu jeder Zeit immer nur eine Klasse haben. Wird eine neue Klasse erworben, so wird die alte Klasse abgelegt. Diese Karten sind daran zu erkennen dass sie den Kartentyp "Charakter", sowie aufgedruckte Attributpunkte haben. Die Farben der Klassenkarten korrespondieren mit den jeweiligen Farben der Auslagekarten.

Spezialkarten (z.B Focus des Kämpfers):

Wenn ein Spieler zum ersten mal im Spielverlauf seine Klasse wechselt (siehe Kapitel "**Aufsteigen / Rollen wechseln**") erhält er neben der neuen Charakterkarte auch die jeweilige Spezialkarte der neuen Klasse.

Wechselt ein Spieler z.B vom "Erkunder" zum "Kämpfer" erhält er ebenfalls die Karte "Focus des Kämpfers". Analog ist dieses Verhalten auch für alle anderen Klassen aber nur wenn dies der erste Klassen- / Charakter-Wechsel des Spielers ist. Die so erhalten Spezialkarte wird in den Ablagestapel des Spielers gelegt und ist somit nach dem nächsten zurück mischen des Ablagestapels bestandteil des Decks des Spielers.

Hinweis: Spezialkarten haben als Kosten den Wert 0.

Monsterkarten:

Monsterkarten repräsentieren die Monster, gegen die in *Hexascension* gekämpft werden kann. Sie Unterteilen sich in einfache Monsterkarten, normale Monsterkarten und Bossmonsterkarten. Diese Karten sind daran zu erkennen das sie den Kartentyp "Monster", sowie aufgedruckte Attributpunkte haben.

Nachfolgend wird der Aufbau der einzelnen Karten genauer beschrieben.

Basiskarten und Auslagekarten:

1. Kartenname

Der Name der Karte.

2. Kosten

Die Fokuspunkte die notwendig sind um die Karte zu erwerben.



4. Effekttext

Der Effekt der Karte, wenn diese ausgespielt wird.

3. Type der Karte

Normale Aktionen

Karten, die nur während des eigenen Spielzuges gespielt werden können.

Schnelle-Aktionen

Karten, die auch während gegnerischen Spielzügen gespielt werden können.

Relikte

Karten, die dauerhaft ausgelegt bleiben und dauerhafte Effekte haben.

7. Kartennummer

Die Nummer der Karte.

6. Illustrator

Der Name des Illustrators der Karte.

5. Ascensionpunkte

Die Menge der Ascensionpunkte, die die Karte Wert ist.

Gebietskarten:

1. Kartename

Der Name der Karte.

2. Mögliche Ereignisse

Die Ereignisse, die in diesem Ort, je nach Würfelwurf auftreten können.



3. Type der Karte

Ort

4. Ereignisstext

Die Effekte der Ereignisse die in diesem Gebiet auftreten können.

5. Illustrator

Der Name des Illustrators der Karte.

6. Kartenummer

Die Nummer der Karte.

Charakterkarten:

1. Kartename

Der Name der Karte.

2. Attribute

- 2.1 Physischer Angriff
- 2.2 Physische Verteidigung
- 2.3 Magischer Angriff
- 2.4 Magische Verteidigung

3. Type der Karte

Charakterkarte.



4. Effekttext

Der Effekt des Charakters.

5. Illustrator

Der Name des Illustrators der Karte.

6. Kartenummer

Die Nummer der Karte.

Monsterkarten:

1. Kartenname

Der Name der Karte.

2. Attribute

- 2.1 Physischer Angriff
- 2.2 Physische Verteidigung
- 2.3 Magischer Angriff
- 2.4 Magische Verteidigung

3. Type der Karte

Einfache Monster

Standard Monsterkarte.

Monster

Schwerer zu besiegende Monster.

Bossmonster

Sehr starke Monster.

4. Effekttext

Der Effekt des Monsters. Dieser aktiviert sich wenn gegen diese Monster gekämpft wird.

5. Belohnung

Die Belohnung für das besiegen des Monsters.

7. Illustrator

Der Name des Illustrators der Karte.

6. Ascensionpunkte

Die Menge der Ascensionpunkte, die nach besiegen des Monsters erhalten werden.

8. Kartenummer

Die Nummer der Karte.



Spielablauf

In *Hexascension* ist jeder Spieler abwechselnd, nacheinander mit seinem Zug an der Reihe. Wenn ein Spieler seinen Zug beendet und nichts mehr tun möchte, ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Reihenfolge der Spieler wird vor Spielbeginn festgelegt, und während des Spieleablaufes beibehalten.

Das Spiel geht so lange, bis das in Kapitel "**Spielende und Siegbedingung**" beschriebene Spielendekriterium erreicht ist.

Zugablauf

Während seines Zuges kann ein Spieler beliebig viele seiner Handkarten in beliebiger Reihenfolge ausspielen und abhängig von den ausgespielten Karten unterschiedliche Aktionen ausführen.

Beispiel: Der aktive Spieler hat vier "Fokus" und zwei "March" Karten ausgespielt, das bedeutet, dass er in diesem Zug, Karten im Gesamtwert von bis zu vier Fokuspunkten erwerben kann und bis zu zwei Bewegungen / Aktionen mit seiner Spielfigur auf dem Spielfeld ausführen kann. In welcher Reihenfolge der Spieler diese Aktionen ausführt, ist ihm überlassen. Beispielsweise kann der Spieler im obigen Beispiel zu erst eine Karte für einen Fokuspunkt erwerben sich dann einmal bewegen, dann noch einmal eine Karte mit Kosten von zwei Fokuspunkten erwerben, dann eine Spielfeldaktion ausführen und dann wieder eine Karte für einen Fokuspunkt erwerben.

Am Ende des Zuges werden alle vom Spieler ausgespielten Karten sowie die restlichen Karten auf seiner Hand in seinen Ablagestapel gelegt, anschließend zieht der Spieler sechs neue Karten und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis: Sollte ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spieles eine Aktion durchführen bei der er eine Karte ziehen muss, während er keine Karten mehr in seinem Deck hat, werden alle Karten aus seinem Ablagestapel als sein neues Deck gemischt bevor der Spieler eine Karte zieht.

Karten ausspielen

In *Hexascension* gibt es zwei Zeitpunkte an dem ein Spieler eine Karte von seiner Hand Auspielen kann, der jeweilig Zeitpunkt ist abhängig von Kartentype.

Startkarten, Basiskarten und Auslagekarten (mit dem Type Normale Aktion):

Können nur während des eigenen Zuges ausgespielt werden, wenn nicht aktiv ein andere Karteneffekt abgehandelt wird. Wird gerade ein Karteneffekt abgehandelt, muss der Spilere warten bis diser Effekt fertig ist bevor er eine weitere Karte spielen kann.

Auslagekarten (mit dem Type Schnelle Aktion):

Können zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden, auch während dem Zug eines Gegners. "Schnelle Aktionen" können ein aktiven Karteneffekt unterbrechen. Wird gerade ein Karteneffekt abgehandelt, und ein Spieler spielt eine "Schnelle Aktion", wird zuerst der effkt der Schnellen aktion abgehandelt bevor der Effekt der gerade aktiven Karte zu ende geführt wird.

Immer wenn eine Karte ausgespielt wird, aktiviert sich direkt der Effekt der Karte, das kann zum Beispiel das Erhalten von einem Fokuspunkt oder einer Bewegungsaktion sein. Der Effekt einer ausgespielten Karte kann nicht aufgestaut werden und zu einem späteren Zeitpunkt genutzt werden.

Bestimme Karten haben Effekte die Charaktere / Spieler als Ziel wählen, wird eine solche Karte ausgespielt muss zuerst das jeweilige Ziel der Karte gewählt werden, bevor die Karte abgehandelt werden kann.

Karten mit dem Type Relikt haben oft keinen direkten Effekt der sich beim Auspielen aktiviert, dise Karten haben meist entweder einen dauerhaft anhaltenden Effekt oder einen Effekt, der separat aktiviert werden muss.

Hinweis: Alle ausgespielten Karten bleiben bis zum Ende des Zuges des aktiven Spielers ausgelegt liegen und werden erst am Ende des Zuges in den Ablagestapel des jeweiligen Spielers gelegt.

Aktive Fähigkeiten nutzen

Charaktere und Reliket haben häufig Effekte, die seeparat aktiviert werden können wenn die Karte offen Ausgelegt ist. Diese Effekte können nur zu dem Zeitpunkt aktiviert werden an dem eine "Normale Aktions" Karte ausgespielt werden kann, sprich nur währendn des eigenen Zuges, siehe "**Karten ausspielen**".

Zum Beispiel kann der Effekt der Karte "Energie Beinshienen" nur aktiviert werden wenn die Karte offen augelegt ist un der besitzer der Karte gerade um Zug ist.

Karten erwerben

Wenn ein Spieler eine Karte entweder von den Basiskarten oder der Auslage an Karten erwerben möchte, muss er entsprechend der Kosten der Karte gleich viel oder mehr Fokuspunkte in diesem Zug gesammelt haben. Wenn ein Spieler erfolgreich eine Karte erworben hat, wird diese in seinen Ablagestapel gelegt und beim nächsten Neumischen von seinem Deck mit in das neue Deck gemischt. Zum Beispiel hat ein Spieler in seinem Zug sechs Fokuspunkte gesammelt und kann somit eine Karte mit Kosten von bis zu sechs erwerben oder optional auch beliebig viele Karten, mit einem Gesamtwert von sechs.

Karten verbannen

Wenn ein Effekt eine Karte verbannen sollte, wird diese Karte in das Exil gelegt. Karten, die sich im Exil befinden, sind nicht mehr durch Effekte als Ziel wählbar und werden nicht mehr in das Deck eines Spielers zurück gemischt, wenn dieses leer ist.

Auslagekarten nachlegen

Wenn ein Spieler eine der ausgelegten Auslagekarten erwirbt, wird vom Auslagendeck sofort eine Karte nachgelegt, dasselbe gilt, auch wenn auf andere Weise eine der ausgelegten Auslagekarten entfernt wird.

Charakter Bewegungen / Aktionen ausführen

Während seines Zuges kann ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt, wenn er über eine Bewegung/Aktion verfügt, entweder seine Figur auf dem Spielfeld um den dort angegebenen Wert an Feldern bewegen oder den Effekt des Feldes an seiner aktuellen Position ausführen. Zum Beispiel auf dem Arenafeld eine Aktion ausführen.

Auf jedem der besonderen Spielfeldteile (siehe Kapitel "**Figuren Spielfeld**") kann eine Aktion ausgeführt werden, auf Normalen Feldern kann keine Aktion ausgeführt werden.

Wenn ein Spieler eine Aktion auf einem besonderen Spielfeldteil ausführt, zieht er als erstes zufällig eine der Gebietskarten die dem Type des Spezialfeldes entspricht. Anschliessend würfelt er einen Sechseitigen Würfel und führt je nach Würfelresultat das auf der Gebietskarte Beschriebene Ereignis durch. Wenn ein Spieler das Ereignis "Nichts" würfelt passiert nichts und der Zug des Spielers geht normal weiter.

Der selbe Effekt eines besonderen Spielfeldteiles kann jeweils nur einmal pro Zug aktiviert werden. Das heißt, ein Spieler kann zum Beispiel nicht in einem Dorf das Ereignis "Erholung" zweimal in einem Zug aktivieren. Wenn ein Spieler erneut ein Ereignis würfelt welches er bereits in diesem Zug ausgeführt hat, passiert nichts.

Wenn ein Spieler sich auf ein Feld bewegen will, wo sich bereits ein anderer Spieler befindet, muss zuerst gegen diesen gekämpft werden, gewinnt der aktive Spieler den Kampf zieht er auf das jeweilige Feld (Siehe Kapitel "**Kämpfen**").

Kämpfen gegen Monster

Wenn ein Spieler auf einer Gebistkarte ein Ereignis auslöst welches besagt das der Spieler gegen ein Monster kämpft, kommt es zum Kampf gegen ein Monster. Dies bedeutet, das von dem jeweiligen Monsterkartendeck solange Monster aufgedeckt werden bis ein Monster aufgedeckt das den auf der Gebistkarte beschriebene Type hat. Wurde ein Monster gefunden kämpft der Spieler mit seinem Charakter gegen dieses. Alle anderen Monster werden wieder zurück ins Monsterkartendeck gemischt.

Kampfablauf

Zu beginn des Kampfes entscheidet der Angreifende Spieler ob er eine Physische oder eine Magische Attacke verwenden will und würfelt danach einen sechs seitigen Würfell und addiert das Ergebnis des Wurfes mit seiner Gesamtattacke des zuvor von ihm gewählten Angriffstypes.

Beispiel:

Der Verteidiger würfelt ebenfalls einen sechs seitigen Würfell und addiert das Ergebnis des Wurfes mit seiner Gesamtverteidigung des vom Angreifer angegriffenen Types.

Beispiel:

Als letztes werden nun der Angriffswert und der Verteidigungswert der Kampfteilnehmer mit einander verglichen. Ist der Wert des Angreifers höher als der des Verteidigers so war der Angriff erfolgreich. Ist der Wert gleich oder kleiner so war der Angriff nicht erfolgreich.

Danach schlägt der Verteidiger nun zurück und wählt ebenfalls eine Angriffstypen für seinen Angriff aus, im Falle eines Monsters schlägt das Monster immer mit allen seinen Angriffstypen zurück die einen Wert größer 0 haben.

Der anschließende Ablauf hier ist nun der selbe wie bei dem Angreifenden Spieler zuvor.

Abhängig von den Kampfresultaten geschehen unterschiedliche Ereignisse die nachfolgend beschrieben sind.

Hinweis: Nach dem Kampf gegen ein Monster wird dieses wieder zurück in das Monsterdeck gemischt.

Angriff	Rückschlag	Ergebniss
Erfolgreich	Fehlgeschlagen	Der Angreifer erhält er die Belohnungen und die aufgedruckten Ascensionpunkte des Monsters.
Erfolgreich	Erfolgreich	Der Angreifer erhält er die Belohnungen und die aufgedruckten Ascensionpunkte des Monsters. Wird aber Kampfunfähig siehe " Kampfunfähig ".
Fehlgeschlagen	Erfolgreich	Der Angreifer wird Kampfunfähig siehe " Kampfunfähig ".
Fehlgeschlagen	Fehlgeschlagen	Nichts passiert, der Zug des Angreivers geht normal weiter.

Kämpfen gegen andere Spieler

Ebenfalls könne Spieler, auf dieselbe Weise gegeneinander kämpfen, wie ein Spieler gen ein Monster kämpft, siehe "**Kampfablauf**".

Der einzige Unterschied bei dem Kampf zwischen zwei Spielern ist, das bei dem zurückschlagen des Verteidigenden Spilere dieser aktiv Entscheiden kann mit welchen Agriffstype er zrückschlägt (Physisch oder Magisch).

Abhängig von den Kampfergebnissen geschen hier ebenfalls unterschiedliche Ereignisse die nachfolgend beschrieben sind.

Angriff	Rückschlag	Ergebniss
Erfolgreich	Fehlgeschlagen	Der Angreifer zieht auf das Feld des Verteidigers und erhält 1/4 der Ascensionpunkte des Verlierers (Abgerundet). Der Verteidiger wird " Kampfunfähig ".
Erfolgreich	Erfolgreich	Beide Spilere werden " Kampfunfähig ".
Fehlgeschlagen	Erfolgreich	Der Verteidiger bleibt auf seinem Feld und erhält bis zu 2 Ascensionpunkte des Angreifers. Der Angreifer wird " Kampfunfähig ".
Fehlgeschlagen	Fehlgeschlagen	Nichts passiert, der Zug des Angreivers geht normal weiter.

Kampfunfähig

Wird ein Spieler Kampfunfähig ist sein Zug automatisch vorbei und seine Spielfigur muss nun auf einem der freien Startfeldern platziert werden. Au welchem Startpunkt genau seine Spielfigur platziert wird entscheidet der Spieler selbst.

Aufsteigen / Rollen wechseln

In *Hexascension* gibt es insgesamt sechs unterschiedliche Klassen / Charakter Arten, die Spieler übernehmen können. Jede der Rollen hat einen Basisangriffswert für Physischen- sowie für Geistigen-Schaden, sowie einen Wert für die Physische- und Geistige-Verteidigung. Charaktere können auch über bestimmte Sonderfähigkeiten verfügen, die während des eigenen Zuges vom Spieler aktiviert werden können.

Erkunder

Die Startklasse mit der alle Spieler starten, diese Klasse hat keine Besonderen Fähigkeiten oder erhöhte Attribute.

Manipulator

Rolle mit ausgewogenen Attributen und Sonderfähigkeiten, die andere Spieler behindern, z.B das Abwerfen von Karten.

Händler

Rolle mit leicht erhöhter Verteidigung und Sonderfähigkeiten, die bei dem Erwerb von neuen Karten aktiviert werden können.

Kämpfer

Rolle mit erhöhten physischen Attributen und Sonderfähigkeiten, die weitere Attribute erhöhen können.

Weiser

Rolle mit erhöhten geistigen Attributen und Sonderfähigkeiten, die Karten ziehen können.

Späher

Rolle ausgewogenen Attributen und Sonderfähigkeiten, die die Bewegung erhöhen.

Jede der Charakterkarten, mit Ausnahme des Erkunders, hat eine bestimmte Bedingung, die erfüllt werden muss, damit ein Spieler zu diesem Charakter / Klasse wechseln kann. Jeder Spieler kann zur gleichen Zeit immer nur eine Charakterkarte haben. Wird eine Neue erworben, muss die alte abgelegt werden.

Wenn ein Spieler zum ersten mal im Spielverlauf seine Klasse wechselt erhält er neben der neuen Charakterkarte auch die jeweilige Spezialkarte der neuen Klasse.

Wechselt ein Spieler z.B vom "Erkunder" zum "Kämpfer" erhält er ebenfalls die Karte "Focus des Kämpfers". Analog ist dieses Verhalten auch für alle anderen Klassen aber nur wenn dies der erste Klassen- / Charakter-Wechsel des Spielers ist.

Die so erhalten Spezialkarte wird in den Ablagestapel des Spielers gelegt und ist somit nach dem nächsten zurück mischen des Ablagestapels bestandteil des Decks des Spielers.

Hinweis: Spezialkarten haben als Kosten den Wert 0.

Aufstiegsbedingungen:

Klasse / Rolle	Bedingung
Erkunder	Kein Bedingung, diese Klasse ist die Starklasse aller Spieler.
Manipulator	Der Spieler hat in dieser Runde mindestens eine Karte ausgespielt die einen anderen Spieler oder ein Relikt als Ziel wählt zudem muss er über 5 oder mehr Fokuspunkte verfügen (Die Fokuspunkte werden nicht aufgebraucht).
Händler	Der Spieler muss in diesem Zug Karten für insgesamt 9 oder mehr Fokuspunkte erworben haben.
Kämpfer	Der Charakter des Spielers muss mindestens einen Summe sein Attribute von 25 haben. (Basiswert inclusive Boni von Relikten ohne temporäre Bonie)
Weiser	Der Charakter des Spielers muss in diesem Zug mindestens 4 extra Karten gezogen haben.
Späher	Der Spieler muss in diesem Zug mindestens 4 Bewegungen oder Spielfeldaktionen ausgeführt haben.

Spielende und Siegbedingung

Das Spiel ist vorbei, sobald alle zur Seite gelegten Ascensionpunkte Token aufgebraucht wurden. Der Spieler den letzten Ascensionpunkt erwirbt, beendet seinen Zug ganz Normal, danach hat jeder andere Spieler noch einen Zug, den er durchführen kann.

Anschließend werden alle gesammelten Ascensionpunkte mit den Ascensionpunkten der erworbenen Karten im Deck des Spielers, in seiner Hand und an ausgelegten Relikten addiert. Der Spieler mit den Meisten Ascensionpunkten hat das Spiel gewonnen.

Hinweis: Die Berechnung der Ascensionpunkte Token während dem Spielaufbau ist wie folgt: $25 \text{ Punkte} + 10 \text{ Punkte} * \text{der Anzahl Spieler}$.



Glossar

Begriff	Beschreibung
Ablagestapel	Der Bereich in dem verwendete Karten, soweit die restlichen nicht verwendeten Karten am Ende des Zuges, abgelegt werden.
Ablegen	Das direkte ablegen einer Karte von der Hand in den Ablagestapel.
Ascension Token	Siegpunkte Marker die während des Spieles erhalten werden können.
Ascensionpunkte	Die Punkte die am Ende des Spieles entscheiden welcher Spieler gewonnen hat.
Ausgespielte Karten	Die Karten die von dem Aktiven Spieler gerade ausgespielt wurden.
Auslage	Der Bereich der die sechs zufällig zum erwerb ausgelegten Karten beinhaltet.
Auslagekarten	Die sechs zufällig ausgelegten Karten, die im Auslagebereich liegen oder von dort erworben wurden.
Basiskarten	Die Karten mit denen ein Spieler das Spiel beginnt und die aus der Basiskartenbereich erworben werden können.
Charakterkarten	Die Karten, die Charaktere und deren Klassen Repräsentieren jeder Spieler kann immer nur eine Charakterkarte zu gleichen Zeit haben.
Deck	Der Kartenstapel eines Jeden Spielers von dem er Karten zieht.
Deckbuilding Game	Deck-Building ist ein Mechanismus in Kartenspielen, bei dem die Spieler während des Spiels ein Kartendeck zusammenstellen und optimieren.
Effekt	Der Effekt einer Karte.
Erwerben	Das kaufen einer Karte, nach dem Erwerb einer Karte wird diese normalerweise in den Ablagestapel des Spielers gelegt.
Exil	Der Bereich in den Karten gelegt werden die aus dem Spiel entfernt worden sind.
Figuren Spielfeld	Das Spielfeld auf dem die Spielfiguren sich bewegen.
Focus / Focuspunkte	Die Menge der Währung über die ein Spieler gerade verfügt. Wird zu erwerben einer Karte benutzt.

Begriff	Beschreibung
Focuspunkte Kosten	Die Kosten zum erwerb einer Karte (rechts Oben).
Hand	Die Karten die der Spieler aktuell gezogen hat und auf der Hand hält.
Magische Verteidigung	Die Magische Widerstandskraft eines Monsters oder eines Charakters im Kampf.
Magischer Angriff	Der Magische Schaden den ein Monster oder ein Charakter im Kampf austeilt.
Monsterkarten	Die Karten, die Monster Repräsentieren gegen die der Spieler kämpfen kann.
Nexus	Das Feld im Zentrum des Spielfeldes, hier kann gegen besonders starke Monster gekämpft werden.
Normale Aktion	Eine Kartentyp der nur im eigenem Spielzug ausgespielt werden kann.
Physische Verteidigung	Die Physische Widerstandskraft eines Monsters oder eines Charakters im Kampf.
Physischer Angriff	Der Physische Schaden den ein Monster oder ein Charakter im Kampf austeilt.
Relikte	Besondere Karten die nicht nach ihrer Benutzung in den Ablagestapel gelegt werden sonder dauerhaft vor dem Spieler ausgelegt liegen bleiben.
Schnelle Aktion	Eine Kartentyp der zu jedem Zeitpunkt ausgespielt werden kann.
Spielzug / Zug	Der gesamte Spielzug eines Spielers, der Zug eines Spielers Endet wenn er sich dazu entscheidet oder er keine weitere Aktion mehr durchführen kann.
Verbannen	Die Aktion die eine Karte ganz aus dem Spiel entfernt, die entfernte Karte wird dadurch in das Exil gelegt.
Ziehen	Das hinzufügen einer Karte oben vom Deck zu der Hand eines Spielers.

Mitwirkende

Idee:

Kevin Schneider

Game Design:

Kevin Schneider

Projekt Management:

Kevin Schneider

Game Balancing:

Kevin Schneider

Grafik Design:

Kevin Schneider

Regelbuch:

Kevin Schneider

3D Support:

Sebastian Muth

Karten Illustrationen:

Kevin Schneider,
Claudia Folmer,
Andre Ihl,
Kevin Schneider 90

Marketing:

Kevin Schneider

Playtesting:

Produktion:

Kevin Schneider

Spezieller Dank:

