

KARTHEDIS – Future Market



Karthedis – Future Market ist rundenbasiertes Stichspiel für 2 bis 9 Spieler. Allerdings ist mit mehr als einer Spielausführung auch ein Spiel mit beliebig vielen Spielern möglich. Es wird jedoch eine Spieleranzahl von 3 bis 6 empfohlen. Im Spiel wird um die fünf Basisressourcen gespielt. Der Spieler, der zuerst die gewählte Ressourcenbedingung erfüllt hat, gewinnt.

Spielablauf

Zu Beginn eines jeden Spiels wird der **Marktführer** bestimmt, der die erste Stichrunde beginnen wird. Der Marktführer ist automatisch der älteste Spieler oder falls zuvor schon eine Runde gespielt wurde, der vorherige Sieger der Runde. Nachdem der Marktführer bestimmt worden ist, werden sämtliche Karten gemischt und jeder Spieler bildet ein verdecktes Deck mit **zwanzig** Karten. Danach wird sich auf eine Siegbedingung geeinigt, wie viele verschiedene oder auch gleiche Basisressourcen für einen Sieg benötigt werden. Im Anschluss nimmt jeder Spieler die obersten **fünf** Karten seines Decks auf die Hand. **Achtung: Dies löst keine Fähigkeiten aus!** Danach werden pro Spieler Ressourcenkarten aufgedeckt, plus eine zusätzliche Karte.

Eine jede Spielrunde hat vier Phasen, die von einem jeden Spieler abwechselnd durchlaufen werden, stets beginnend mit dem aktuellen Marktführer. Gespielt wird im Anschluss in dem Uhrzeigersinn. Nach einer jeder Spielrunde wechselt der Marktführer im Uhrzeigersinn.

Achtung: Sämtliche Phasen und Fähigkeiten werden immer beginnend mit dem Marktführer im Uhrzeigersinn abgerechnet. Es ist erst der nächste Spieler dran, wenn der Vorherige fertig ist.

Einstellungsphase – eine jede Runde beginnt mit der Einstellungsphase. In dieser Phase können Karten mit der **Spekulieren**-Fähigkeit verwendet werden. Hat jeder Spieler diese Fähigkeiten abgearbeitet, falls vorhanden, zieht jeder Spieler eine Karte. Es ist zu beachten, dass auch hierbei **Einsatzfähigkeiten** ausgelöst werden können.

Erste Aufrufphase – in dieser Phase legt jeder Spieler eine Karte verdeckt oder offen vor sich hin. Wird die Karte verdeckt gelegt, so passt der Spieler bis zu der **nächsten Aufrufphase** seinen Zug. Der betreffende Spieler nimmt also nicht an der Handelsphase teil, kann aber weiterhin Karten mit der Fähigkeit **Intervenieren** spielen. Ein Spieler, der auf diese Weise gepasst hat, zieht am Ende der Aufrufphase zwei Karten und entfernt die verdeckt gespielte Karte komplett aus dem Spiel. Auch hier können **Einsatzfähigkeiten** ausgelöst werden. Wird eine Karte allerdings offen gespielt und hat **nicht** die **Aufruffähigkeit**, so wird diese **abberufen** und der Spieler zieht eine Karte. Die **Abberufen**-Fähigkeit wird hierbei ausgelöst. Hat die Karte jedoch die Fähigkeit **Aufruf**, bleibt diese bis zum Rundenende liegen und die Aufruffähigkeit bleibt so lange aktiv, wie die Karte im Spiel ist. Die Aufrufphase endet, wenn jeder Spieler eine Karte gelegt hat.

Handelsphase – ein jeder Spieler, der in der Aufrufphase nicht gepasst hat, kann nun verdeckt eine Karte an eine Ressource anlegen, die erworben werden möchte. Alternativ kann auch eine Karte mit der Fähigkeit **Intervenieren** offen gespielt werden. Die **Intervenieren**-Fähigkeit wird sofort abgearbeitet und die Karte direkt im Anschluss abberufen. Möchte ein Spieler an der Handelsphase doch nicht teilnehmen, kann zu Beginn dieser Phase, im eigenen Zug, eine Karte in der Hand offen vor sich hinlegen und dann abberufen. **Ein Spieler, der auf diese Weise ausscheidet, darf in dieser Phase keine Karten mehr spielen!** Es werden so lange Karten im Uhrzeigersinn verdeckt gelegt, bis ein jeder Spieler offiziell verkündet hat, keine Karten mehr zu spielen. Dann werden die verdeckten Karten in bekannter Reihenfolge aufgedeckt und etwaige **Expertisefähigkeiten** abgearbeitet. Erst wenn sämtliche Karten aufgedeckt worden sind, wird überprüft, welcher Spieler den höchsten Handelswert hat und somit die Basisressource gewinnt. Sollte niemand den höchsten Handelswert haben, gewinnt niemand die Ressource. Hat ein Spieler nach dem Gewinn einer Basisressource die Siegbedingung erfüllt, so gewinnt dieser Spieler. **Sollten zwei oder mehr Spieler die Bedingung gleichzeitig erfüllen, dann gewinnt der Spieler mit den meisten Karten in seiner Hand.**

Zweite Aufrufphase – ein jeder Spieler kann in dieser Phase bis zu zwei Karten **offen** spielen. Haben die Karten eine **Aufruffähigkeit**, dann wird diese ganz normal abgearbeitet. Karten ohne diese Fähigkeit werden auch in dieser Phase sofort abberufen und der Spieler zieht eine Karte. **Werden zwei Karten auf diese Weise gelegt, dann werden zwei Karten gezogen.** Ein Ausspielen von Karten ist jedoch nicht bindend und ein Spieler kann freiwillig passen. Hat ein jeder seine Fähigkeiten abgearbeitet, werden sämtliche Spielerkarten auf dem Spielfeld abberufen. Bitte beachtet, dass auch hier **Abberufen** Fähigkeiten ausgelöst werden können. Nach diesem Schritt werden die Ressourcenkarten wieder aufgefüllt, danach startet eine neue Runde mit einem neuen Marktführer, der im Uhrzeigersinn bestimmt wird.

Hinweis zu Basisressourcen:

Erhandelte Basisressourcen verbleiben in der Hand und können nicht gespielt oder durch einen Effekt abgeworfen werden. Sie dienen ausschließlich zum Erreichen der Siegbedingung und haben keinen anderen Nutzen. Nach dem erfolgreichen Erhandeln einer Basisressource kann der Spieler seine Hand offen vorzeigen, sollte dieser die Siegbedingung erfüllt haben.

Spielfähigkeiten

Abberufen – diese Fähigkeit wird ausgelöst, wenn eine Karte aus dem aktiven Spiel auf den Abberufen Stapel gelegt wird. Diese Fähigkeit wird nicht ausgelöst, sollte eine Karte direkt von deinem Deck oder deiner Hand aus auf dem Abberufenstapel gelegt werden. Manche Karten mit Abberufen haben auch noch dann eine Fähigkeit, wenn diese im Stapel liegen. Dieser Effekt hält an, bis ein Effekt den Abberufenstapel aus dem Spiel entfernt.

Aufruf – Karten, die über diese Fähigkeit verfügen, bleiben bis zum Rundenende dort liegen, wenn diese in der entsprechenden Phase gespielt worden sind. Am Ende der Runde werden alle Karten abberufen, die in den Aufrufphasen offen gespielt worden sind.

Aus dem Spiel entfernen – entfernt eine Karte dauerhaft aus dem Spiel, außer eine Karte bezieht sich speziell auf Karten, die von einem aus dem Spiel entfernt worden sind.

Einsatz – diese Fähigkeit wird beim Ziehen der Karte ausgelöst. Zeige Karten mit dieser Fähigkeit offen vor, falls du diesen Effekt nutzen möchtest.

Expertise – wird beim Aufdecken der Karten in der Handelsphase abgearbeitet und hat danach keine weiteren Effekte mehr. Muss zuvor in der Handelsphase verdeckt gespielt worden sein.

Intervenieren – Karten mit dieser speziellen Fähigkeit können nur in der Handelsphase offen gespielt werden, wenn der Spieler an der Reihe ist. Sie lösen ihren Effekt aus und werden danach abberufen. Hat eine Karte ebenso die **Abberufen**fähigkeit, so wird diese ausgelöst.

Spekulieren – befindet sich zu Beginn einer Runde eine Karte mit dieser Fähigkeit in der Hand, darf diese Fähigkeit verwendet werden. **Dieser Effekt darf auch in nachfolgenden Runden genutzt werden, sollte sich die Karte dann noch immer in der Hand befinden.** Zeige Karten mit dieser Fähigkeit offen vor, falls du diesen Effekt nutzen möchtest.

Kartenerläuterung



Alternative Spielvorbereitungen

Karthedis – Future Market erlaubt alternative Spielvorbereitungen, die den Spielern deutlich mehr Freiheit für die Gestaltung des eigenen Decks ermöglichen. Das **klassische** Spielerlebnis gibt einen jeden Spieler **zwanzig** zufällige Karte, die zu dem eigenen Deck werden. Einige Spieler könnten dieses Spielerlebnis als zu zufällig einstufen und für dieser Spieler gibt es zwei spaßige Alternativen: der **Draft** und der freie **Deckbau**!

Draft

Bei dem Draft erhält jeder Spieler fünf zufällige Karten und behält eine davon. Im Anschluss werden die verbliebenen Karten im Uhrzeigersinn weitergeben, bis jeder fünf Karten auf diese Weise erhalten hat. Danach werden weitere fünf Karten erhalten, eine bestimmt und dann gegen den Uhrzeigersinn weitergereicht. Wiederholt diesen Vorgang bis ein jeder Spieler seine zwanzig Karten für sein Deck hat. **Empfohlen für erfahrenere Spieler!**

Warum eigentlich Draft?

Das Draft-Erlebnis ermöglicht dem Spieler eine zusätzliche Spielkomponente, die besonders für erfahrenere Spieler interessant sein kann. Es ermöglicht auch eine freiere Gestaltung des Decks, ohne das Zufallselement komplett aus der Gestaltung zu nehmen.

freier Deckbau

Der freie Deckbau ist genau das, was sich darunter vorgestellt wird. Mithilfe der vorhandenen Karten wird sich ein Deck aus zwanzig Karten gebaut. Es ist hierbei auch möglich, das Produkt mehrfach zu erwerben, um weitere gewünschte Kopien von einer Katze nutzen zu können. Es wird jedoch nicht empfohlen! Zudem sollte vor dem Spielen abgeklärt werden, was bei dem freien Deckbau erlaubt ist. **Empfohlen nur für erfahrene Spieler!**

Warum eigentlich freier Deckbau?

Freiheit ist in den meisten Spielen eine fantastische Sache und das ist in diesem Fall nicht anders. Die unglaubliche Freiheit bei zwölf verschiedenen Spezies bringt eine ungeahnte Vielfalt an unterschiedlichen Spielmöglichkeiten. Zudem wird das Zufallselement nahezu komplett aus dem Spiel genommen, was das Spiel bedeutend taktischer machen kann.

Siegbedingung

Karthedis – Future Market gibt zwar die Basisressourcen als Siegbedingung vor, aber wie viele benötigt werden und in was für einer Kombination ist den Spielenden überlassen. Je nach der gewählten Siegbedingung kann das Spiel in der ersten Handelsphase enden oder sich mehrere Runden in die Länge ziehen. Schlussendlich gilt, dass sich die Spielenden darüber einig werden müssen, wie lange gespielt werden sollte. Empfohlen werden drei unterschiedliche oder zweimal die gleiche Basisressource.