TREMSTEIN

Regelwerk



INHALTSANGABE

1. Tremstein Welt

2. Ziel des Spiels

2. Spielvorbereitung

3. Spielkarten
— Symbole erklärt
— Attribute
— Aktionskarten

7. Kartendecks
— Pinkes Deck
— Lila Deck
— Blaues Deck
— Gelbes Deck

11. Spielblatt

12. Kampfsystem

13. Spielverlauf

15. Regionen

Tremstein Welt

In Tremstein steht das Ende der Welt kurz bevor. Die Trems kämpfen nicht aus Ehre, sondern aus Angst und Gier. Wer Regionen kontrolliert, sichert Ressourcen und damit die Chance zu überleben. Aus Chaos wird Krieg, und jeder Zug entscheidet, wer am Ende noch steht.

Ziel des Spiels

Tremstein ist ein Area Control Spiel. Die Spieler versuchen, die Landkarte zu kontrollieren und dadurch Punkte zu sammeln. Punkte erhältst du zum Beispiel durch Kämpfe gegen gegnerische Tremstein. Wenn du den Haupttrem eines Gegners besiegst, erhältst du 50 Punkte auf einmal. Wer zuerst 100 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Lege das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler legt seine Tremkarten mit Figuren sowie sein Spielblatt vor sich hin. Dort werden Punkte, Schaden, Stärke und Geld notiert. Die Eroberungssteine werden neben den eigenen Spielbereich gelegt, können jedoch erst ab Spielbeginn verwendet werden. Außerdem legt jeder Spieler einen Würfel bereit. Die Ereigniskarten/Handkarten werden gemischt und als Stapel neben das Spielfeld gelegt. Anschließend wird gewürfelt, um den Startspieler zu bestimmen. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Spielkarten

Dein **Haupttrem** ist der erste Trem, den du zu Beginn des Spiels kostenlos auf die Weltkarte setzt. Dieser muss ein **Champion Trem** sein.



Champion Trems sind die stärksten Einheiten und können als Haupttrem verwendet werden.
→ Besiegst du einen solchen Trem, erhältst du **50 Punkte.**



Specialist Trems sind stärkere Einheiten mit nützlichen Fähigkeiten, eignen sich aber nicht als Haupttrem.
→ Besiegst du einen solchen Trem, erhältst du **30 Punkte.**



Support Trems sind einfache Einheiten mit wenigen, klaren Fähigkeiten.
→ Besiegst du einen solchen Trem, erhältst du **20 Punkte.**



Swarm Trems sind günstige Einheiten, die du nach ihrem Tod immer wieder kaufen kannst. Sie sind jedoch eher schwach.
→ Besiegst du einen solchen Trem, erhältst du **10 Punkte.**

Symbole erklärt



INFO !

Die höchste Zahl ist immer der Champion, die zweithöchste der Specialist. Support liegt darunter, und die niedrigste Zahl ist der Swarm Trem. Das pinke Deck hat ist das einzige was kein Swarm Trem hat sondern 2 Supports.

Attribute

Lebenpunkte (HP) geben an, wie viel Schaden ein Trem einstecken kann, bevor er besiegt wird.

Aktionspunkt (AP) geben an, wie viele Aktionen ein Trem pro Runde ausführen kann. Ein Aktionspunkt wird verbraucht, um sich zu bewegen, einen Gegner anzugreifen, eine aktive Fähigkeit zu nutzen oder eine Region einzunehmen. Die Aktionspunkte regenerieren sich am Anfang jeder Runde.

Attacke (ATK) bestimmt, wie viel Schaden ein Trem verursacht. Dieser Wert wird beim Angriff zum Schaden addiert.

Mana (MA) wird für aktive Fähigkeiten benötigt. Jede Fähigkeit hat eigene Mana kosten. Mana regeneriert sich nicht automatisch jede Runde. Einige Trems besitzen aktive Fähigkeiten. Diese haben spezielle Effekte und verbrauchen Mana.

Manche Trems können sich heilen. Heilung stellt verlorene HP wieder her. Überschüssige Heilung hat keinen zusätzlichen Effekt. Zusätzlich können Trems Schilde besitzen. Schilde blocken Schaden, bevor HP verloren gehen. Wenn mehrere Schilde aktiv sind, werden sie in einer festen Reihenfolge verbraucht: Zuerst Karten Schilde, danach Fähigkeits Schilde und zuletzt alle übrigen Schilde.

Aktionskarten

Im Spiel gibt es **zwei Arten** von Karten: **Eventkarten** und **Handkarten**.

Eventkarten werden gezogen und müssen sofort aufgedeckt und im selben Zug ausgespielt werden. Ihr Effekt tritt direkt ein und kann nicht aufbewahrt werden.

Handkarten werden ebenfalls gezogen, können aber auf der Hand behalten werden. Sie können zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt ausgespielt werden.

Kartendecks

Pinkes Deck

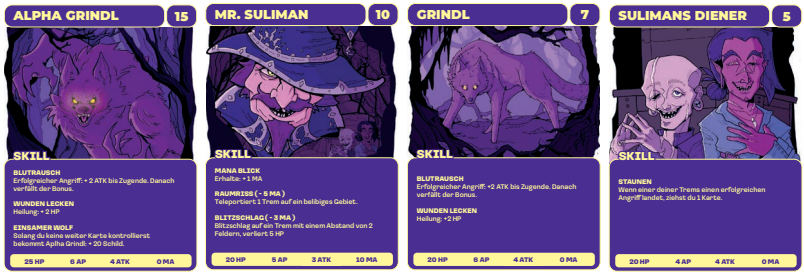


Ich erkläre hier nur die komplizierten Karten, weil die meisten anderen Karten selbsterklärend sind und direkt so funktionieren, wie es auf der Karte steht.

Kommt die Professor oder Doktor Karte ins Spiel, platzierst du das Zentrum auf ihren Feld. Jede Runde würfelst du 1 W6 und wählst den jeweiligen Effekt.

Bei Irritation setzt ein Gegner 1 Runde aus kann sich bei Angriff aber verteidigen.

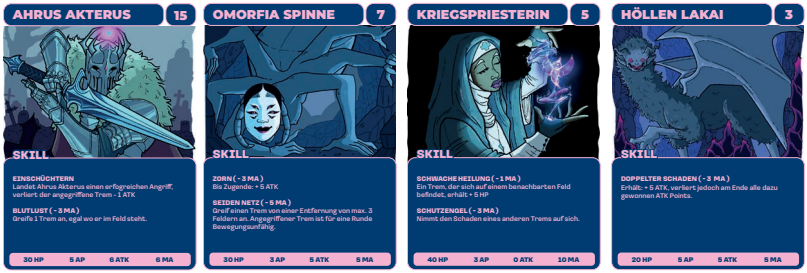
Lila Deck



Ich erkläre hier nur die komplizierten Karten, weil die meisten anderen Karten selbsterklärend sind und direkt so funktionieren, wie es auf der Karte steht.

Bei Alpha Grindl aktiviert sich Blutrausch erst, nachdem du einen erfolgreichen Angriff gelandet hast. Den + 2 ATK Bonus erhältst du dann beim zweiten erfolgreichen Angriff. Alles andere bleibt wie beschrieben.

Blaues Deck



Ich erkläre hier nur die komplizierten Karten, weil die meisten anderen Karten selbsterklärend sind und direkt so funktionieren, wie es auf der Karte steht.

Im blauen Deck können mehrere Charaktere aus der Entfernung angreifen, aber das bedeutet nicht immer Schaden oft ziehen sie stattdessen Attribute ab. Die Spinne behält ihren ATK Bonus für eine ganze Runde; danach verfällt er.

Gelbes Deck



Ich erkläre hier nur die komplizierten Karten, weil die meisten anderen Karten selbsterklärend sind und direkt so funktionieren, wie es auf der Karte steht.

Das gelbe Deck ist etwas komplexer, weil die Trems als Team zusammenarbeiten. Viele Effekte bauen auf Gift und Giftmarken auf. Wenn z. B. die Alchemistin oder der toxische Golem eine Giftmarke verteilt, können andere Teammitglieder dieses Gift verstärken oder weiter stapeln. Dadurch steigt der Giftschaden, wenn zusätzliche Gift Effekte dazukommen (z. B. durch Räuberbande oder Rattenarmee). Die genauen Werte stehen jeweils direkt auf den Karten.

Spielblatt

Das Spielblatt hilft dir, Punkte und Werte deiner Charaktere im Überblick zu behalten. Im oberen Bereich werden alle Punkte notiert. Trage dort jede Runde ein, wie viele du erhalten, ausgegeben, verloren oder gestohlen bekommen hast. Darunter stehen die Attribute deiner Trems. Für jeden gibt es ein eigenes Feld, in das du oben den Namen einträgst.

Für jeden Charakter werden drei Werte festgehalten:

Die Lebenspunkte (HP) zeigen, wie viel Leben dein Trem aktuell hat. Notiere hier Veränderungen wie Schaden oder Heilung und halte immer den aktuellen Stand fest.

Attacke (ATK) gibt die Stärke deines Trems an. Da sich dieser Wert im Spiel verändern kann, solltest du ihn regelmäßig aktualisieren.

Mana (MA) zeigt, wie viel „Geld“ deinem Trem noch zur Verfügung steht. Falls ein Trem keine Mana hat, kann das Feld leer bleiben.

Auf der Rückseite des Blattes kannst du Notizen oder Berechnungen festhalten. Das hilft dir, deine Züge besser zu planen.

Kampfsystem

Ein Kampf kann gestartet werden, sobald sich zwei gegnerische Charaktere auf dem selben Feld befinden.
Ein Angriff kostet einen Aktionspunkt (AP). Solange ein Charakter noch AP hat, kann er weitere Angriffe durchführen.

Zu Beginn eines Kampfes würfeln beide Spieler. Der Spieler mit der höheren Zahl gewinnt den Angriff und darf erneut würfeln, um den verursachten Schaden zu bestimmen. Der gewürfelte Schadenswert wird mit der Attack (ATK) des Charakters addiert. Das Ergebnis ist der gesamte Schaden, den der Gegner erleidet.

Einige Charaktere besitzen zusätzliche Fähigkeiten, die den Schaden weiter beeinflussen können. Ein Kampf kann so oft wiederholt werden, bis die Aktionspunkte des angreifenden Charakters aufgebraucht sind.

INFO!

- Es können mehrere Spieler in derselben Region stehen.
- Du kannst entscheiden, 1 Spieler anzugreifen oder 2 Spieler gleichzeitig. Dabei gilt: 1 AP pro angegriffenem Spieler (also 2 Spieler = 2 AP).

Spielverlauf

Zu Beginn des Spiels wird der Startspieler durch Würfeln bestimmt. Jeder Spieler würfelt mit einem W6 Würfel, und die Person mit der höchsten Zahl beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Der Startspieler setzt seinen Haupttrem auf ein Gebiet seiner Wahl. Dieses Gebiet gilt damit automatisch als eingenommen, und es kann ein Eroberungsstein darauf platziert werden. Anschließend verfahren alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn auf die gleiche Weise. Danach ist das Spielfeld vorbereitet und das Spiel kann beginnen.

Grundprinzip des Spielverlaufs
Ein Zug beschreibt die Zeitspanne von dem Moment, in dem ein Spieler an der Reihe ist, bis er seinen Zug wieder beendet und an den nächsten Spieler übergibt.

Jeder Zug ist in zwei Hauptphasen unterteilt:

1. Wirtschaftssegment
Zu Beginn eines Zuges wird das Wirtschaftssegment ausgeführt. Der Spieler zieht, falls möglich, eine Karte und kann im laufe des Spiels die Karteneffekte aktivieren . Anschließend trägt er seine Punkte ein, die für weitere Aktionen im Spiel relevant sind.

2. Aktions- / Kampfsegment

Im zweiten Teil des Zuges kann der Spieler aktiv handeln. Er kann seine Truppen bewegen, neue Gebiete erobern oder Kämpfe gegen andere Spieler führen. Dabei verbraucht er seine verfügbaren AP. Sobald diese aufgebraucht sind, endet der Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Spiel läuft in dieser Struktur im Uhrzeigersinn weiter, bis es zu intensiveren Spielsituationen wie Kämpfen, Gebietskonflikten oder strategischen Wendepunkten kommt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 100 Punkte erreicht oder alle anderen Spieler aus dem Spiel ausgeschieden sind. Ein Spieler scheidet aus, wenn er keine Gebiete und keine Truppen mehr besitzt.

INFO !

- Angaben welche von den Tremkarten stammen, stehen über dem Regelwerk.
- Beschworene Truppen kannst du nur auf eigene eroberte Felder platzieren.
- Skills können sofort nach dem Kauf genutzt werden.
- Bewegen und Erobern kosten jeweils AP (separat).

Regionen

Jede Runde bekommst du Punkte für die Regionen die du besitzt. Also Eine Region in deinem Besitzt = 1 Punkt.

Regionen, die ein Spieler kontrolliert, beeinflussen die Fähigkeiten und Attribute seiner Trems. Bestimmte Gebiete sind als Kerngebiete gekennzeichnet. Kontrolliert ein Spieler ein solches Gebiet, erhalten alle seine Trems einen besonderen Vorteil.

Jede Region gewährt dabei einen eigenen Effekt:



In der **Fortuna Halle** kannst du zusätzliche Würfelvorteile erhalten. Plus 1 Würfel Punkt



Die **Himmelsklippen** geben deinen Trems **+20 Schild.**



Das **Impulsfeld** gewährt dir pro Runde zusätzlich **2 AP**.



Der **Märchenwald** liefert dir jede Runde **5 MA**, die du frei auf deine Trems verteilen kannst.



In der **Kriegsschmiede** erhalten deine Trems **+3 ATK**.



Verderbniss Region verleiht die Fähigkeit „**Lebensentzug**“. Bei einem erfolgreichen Angriff wird dem Angreifer die Hälfte des verursachten Schadens deinem Trem als HP gegeben.



Im **Feuerreich** bekommst du die passive Fähigkeit Brand, welche dem kritischen Schaden, welchen der Spieler würfelt, einen weiteren **W6** hinzufügt.

INFO !

- Du bekommst nur Vorteile wenn du alle Regionen mit dem gleichen Effekt Regierst.
- 1 AP: Teleportiere dich von einem Impulsfeld zu einem anderen Impulsfeld.
- In der Verderbnis Region werden Zahlen abgerundet.

