



S O U L G I V E R S TM

8. 2vs2

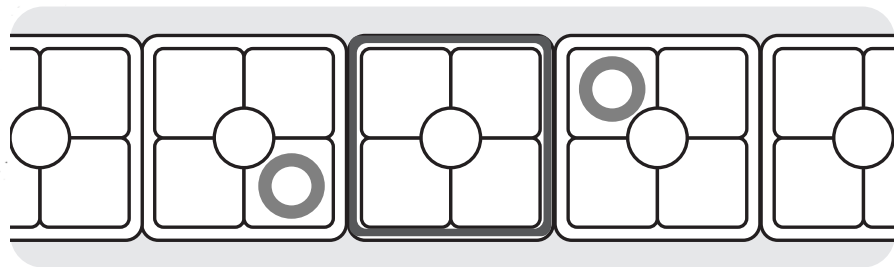
Geht gemeinsam in die Schlacht um das Fragment oder stirbt bei dem Versuch.

Der 2vs2-Soulgivers-Modus wird in zwei Teams mit jeweils zwei Spielern gespielt, die gegeneinander antreten, um das Fragment zu gewinnen. Schließt euch zusammen und spielt in Synergie, um euch zu verteidigen und das gegnerische Team eine Runde nach der anderen zu überraschen.

AUFBAU 2VS2:

1. Die Hauptkachel in die Mitte der Spielfläche legen.
2. Die beiden Interferenz-Kacheln wie abgebildet platzieren (S.33 oben), auf beiden Seiten der Hauptkachel.
3. Die restlichen 22 Kacheln mischen und sie mit der Vorderseite nach unten in ein 5x5-Raster legen. Anschließend werden sie aufgedeckt.
4. Das Fragment in die Mitte der Hauptkachel legen.
5. Die Barriere auf die Hauptkachel legen.
6. Sich in zwei Teams aufteilen und ein Volk pro Team wählen. Den jeweiligen Soulgivers-Stapel nehmen.
7. Die Portale eures Volkes wie im 1vs1 Modus legen.
8. Jedes Team positioniert im eigenen gemeinsamen Spielbereich: **1 Spieleraktionen der Soulgivers, 1 Karte Spieleraktionen, 1 Karte Fähigkeiten der Soulgivers, 1 Tribut-Essenz, 1 Soulgivers-Stapel, 4 Schwarzes-Loch-Modifikatoren, 2 Flicker-Modifikatoren, 6 Schalen-Modifikatoren oder 4 Schemen-Modifikatoren.**
9. Jeder Spieler platziert in seinem Bereich: **2 Tribut-Essenzen, 2 Zerfallswürfel.**
10. Erster-Spieler-Münze werfen, um das Startteam zu bestimmen. Bestimmen wer innerhalb der Teams Spieler 1 und Spieler 2 sein wird.
z.B. Zugreihenfolge: *Schemen: Spieler 1, Spieler 2; Schalen: Spieler 1, Spieler 2.*
11. Die beiden Teams dürfen, in Zugreihenfolge, eine einzige Kachel, die neben einem der eigenen Portale liegt, mit einer anderen Kachel tauschen. Diese darf jedoch nicht neben einem gegnerischen oder eigenen Portal liegen, eine Interferenzkachel oder die Hauptkachel sein. Die ausgewählten Kacheln können beliebig gedreht werden.
12. Zwei Charaktere pro Spieler aus eurem gemeinsamen Soulgivers-Stapel wählen, ohne sie dem Gegner zu zeigen. Dann den Stapel noch einmal mischen.
13. Im Wechsel die 2 Soulgivers, die den 2 gewählten Karten entsprechen, gleichzeitig auf die eigenen Portale legen. Für den Eintritt ins Spiel ist das Portal als ein einzelnes großes Feld zu betrachten.
14. Die Spieler weisen jedem Soulgiver im Spiel einen Zerfallswürfel zu, der auf 1 gelegt wird.

Der Anomaliestapel wird in diesem Modus nicht verwendet.



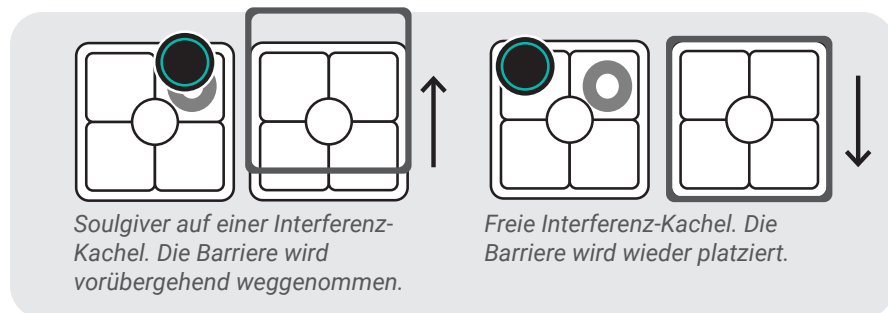
Interferenz-Kacheln zu Beginn des Spiels.

ALLGEMEINE REGELN:

- Die zwei Völker spielen abwechselnd. Während der Spielrunde eines Volkes spielt Spieler 1 zuerst und dann spielt Spieler 2. Nachdem die beide Spieler eines Teams ihre Runde beendet haben, beginnt die Runde des anderen Volkes.

- Die Teamstrategie kann nur vor Spielbeginn diskutiert und entschieden werden. Danach muss jeder Spieler seine Strategie individuell überdenken und umsetzen. Seid ihr bereit, euren Einklang zu testen?

- Die Barriere kann nicht zerstört werden und schützt immer die Kachel, auf dem sich das Fragment befindet. Die Barriere kann vorübergehend weggenommen werden, indem ein Soulgiver auf einem Interferenzen-Feld platziert wird. Wenn es keinen Soulgiver auf zumindest einem der zwei Interferenzenfelder gibt, wird die Barriere auf der Kachel, auf dem sich das Fragment zu dieser Zeit befindet, wieder platziert. Wenn die Barriere aktiv ist, verhindert sie, dass die Kachel betreten oder verlassen werden kann.



Soulgiver auf einer Interferenz-Kachel. Die Barriere wird vorübergehend weggenommen.

Freie Interferenz-Kachel. Die Barriere wird wieder platziert.

- Jeder Spieler hat 2 Tribut-Essenzen zur Verfügung, um seine Strategie umzusetzen. Die Spieler desselben Volkes haben eine zusätzliche Tribut-Essenz zur Verfügung. Sie wird von den beiden Spielern geteilt und kann von einem von ihnen nur einmal pro Runde des Volkes benutzt werden.

- Jeder Spieler kann beide Portale seines Volkes betreten und das Fragment abgeben.

- Die Soulgivers verschiedener Spieler können das Fragment aneinander weitergeben, egal ob sie demselben Volk oder dem gegnerischen Volk angehören.

- Der Zerfall wird immer am Ende der Runde des einzelnen Spielers erhöht, nicht am Ende der Runde des Volkes.

- Wenn ein Soulgiver stirbt, legt der Spieler seine Seele sofort auf das Spielfeld. Zu Beginn seiner Runde zieht er einen neuen Soulgiver nach den normalen Regeln aus dem gemeinsamen Stapel.

SPEZIELLE AKTIONEN:

- Die Fähigkeit des Volkes wird von beiden Spielern geteilt. Sie kann nur einmal pro Spiel von jedem Spieler in demselben Team nach den üblichen Regeln der Fähigkeit des Volkes gespielt werden.

- Zu Beginn der Runde seines Volkes kann ein Spieler sich eine 2-minütige Auszeit nehmen. Die Auszeit kostet eine gemeinsame Tribut-Essenz. Es sind bis zu 2 Auszeiten pro Volk und pro Spiel erlaubt. Während der Auszeit können die Spieler des selben Teams privat diskutieren und ihre Spielstrategie abstimmen.

MODIFIKATOREN:

- Modifikatoren können nicht auf der Kachel platziert werden, um welche die Barriere aktiv ist.

- Modifikatoren, die bereits auf der Kachel platziert wurden, um welche Barriere aktiv ist, können nicht entfernt werden.



SOULGIVERSGAME.COM

SOULGIVERS™ Copyright ©2021 Gravity Games, All Rights Reserved