SEEKER
CHRONICLES

Regelwerk

WILLKOMMEN SEEKER ...

... in Sion, Stadt des Fortschritts. Sion ist das blühende Epizentrum menschlichen Fortschritts, eine Stadt wie keine andere. Als Zeugnis des menschlichen Erfindungsreichtums werden hier die tiefsten Geheimnisse des Universums entschlüsselt und Du bist nun Teil dieses Fortschritts.

Als Seeker hast Du Zugriff auf die einzigartige Bibliothek Sions: hier findest Du mächtige Module, die das gesammelte Wissen der Menschheit enthalten. Sie mögen sich im Moment noch ungewohnt anfühlen, aber mit der Zeit werden sich ihre Kräfte in Deinen Händen voll entfalten können.

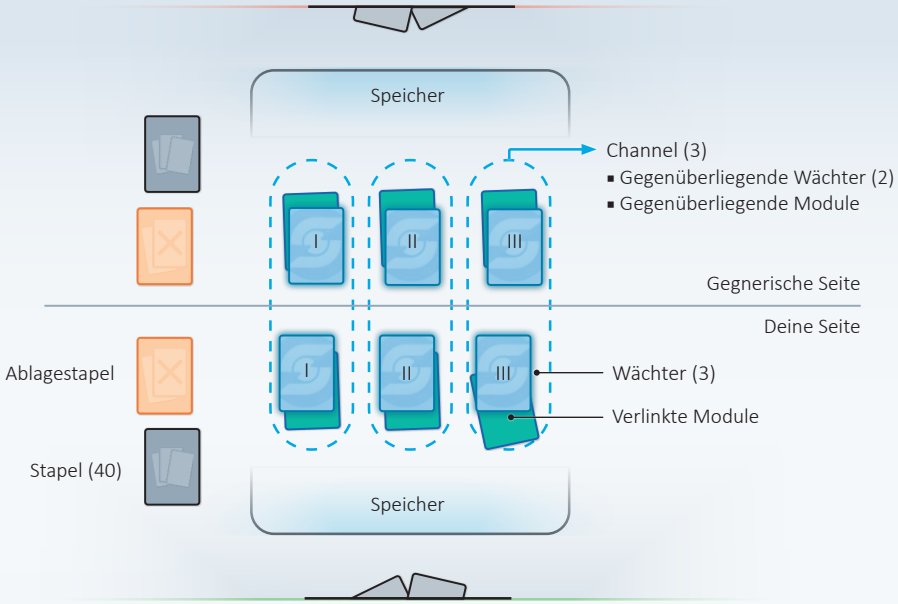
Hier auf dem Testgelände wirst Du Deinen Verstand darauf vorbereiten, Module zu nutzen und den Fortschritt Sions zu lenken. Bevor Du jedoch Deine Fähigkeiten unter Beweis stellen kannst, werden wir Dir zeigen wie Du in Sion Fortschritt machst.

ÜBERSICHT

Seeker Chronicles ist ein episches, strategisches Duell zwischen zwei Seekern. Dein Ziel ist es mit Deinen Wächtern fortzuschreiten und dadurch Karten von Deinem Stapel auf Deinen Ablagestapel zu tun bis Dein Stapel *zweimal* geleert wurde. Schaffst Du das vor Deinem Gegner, gewinnst Du das Spiel.

Du magst Dich wundern warum Du zweimal Deinen Stapel durchläufst? Fortschritt ist das Fundament Sions und erfordert sowohl Strategie als auch Disziplin: Erforsche Deinen Stapel einmal, um neue Chancen des Fortschritts aufzudecken. Dann beweise Deine Ergebnisse, indem Du Deinen Stapel ein zweites Mal erforschst. Nur so kann Dein Fortschritt anerkannt und in die Bibliothek von Sion aufgenommen werden.

Willkommen auf dem Testgelände. Hier wirst Du Deinen Gegner herausfordern und Deine strategischen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Lerne die Regeln des Spiels hier oder schaue unser Video auf *seeker-chronicles.com/rules* an!



Nutze diesen Plan des Testgeländes als Referenz für die folgenden Seiten!

ZENTRALE SPIELMECHANIK

In Seeker Chronicles gibt es zwei Typen von Karten:
Module und **Wächter** des Wissens.

Wächter

Wächter sind Wesen, die Dich auf Deinem Weg des Fortschritts begleiten werden. Auf dem Testgelände forschen sie für Dich, während Sie gleichzeitig die Wächter Deines Gegners herausfordern, um seinen Fortschritt zu verhindern. Nutze sie, um die Macht Deiner Module zu erwecken und weitere Wächter zu aktivieren.

Name

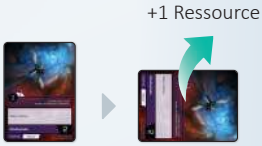
Flavor Text

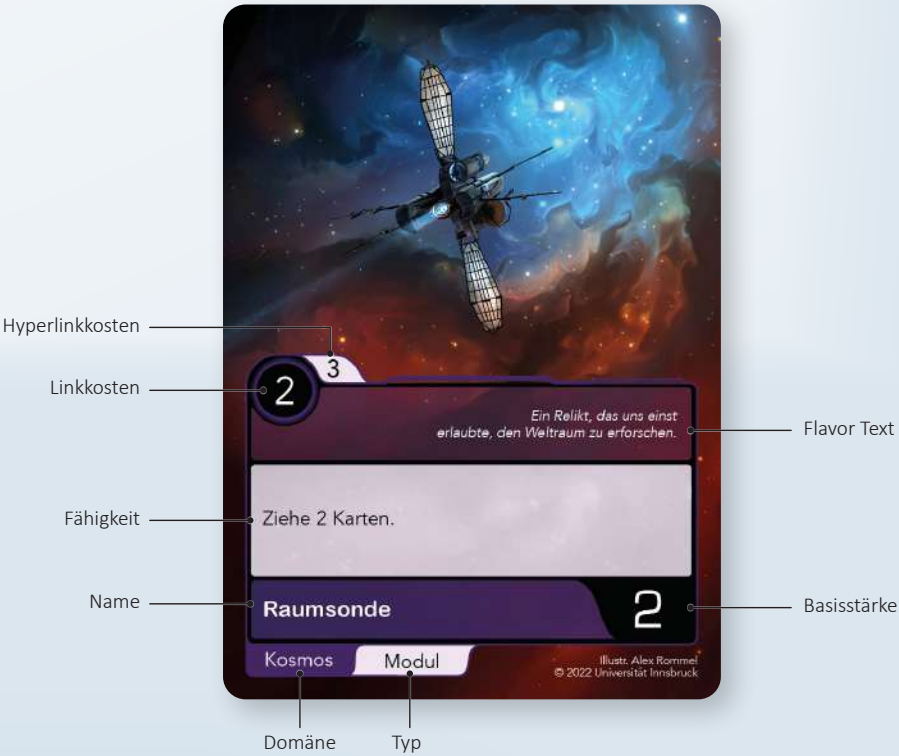
Domäne

Typ

Module

Module sind das Kernelement des Spiels. In jedem Zug kannst Du ein Modul aus Deiner Hand in Deinen Speicher spielen. Dort kann jedes Modul getappt werden, um eine Ressource zu erzeugen, die genutzt werden kann, um andere Module mit Deinen Wächtern zu linken oder zu hyperlinken.



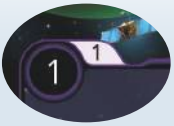


Linken und Hyperlinken

Du kannst Module Deinen Wächtern zuweisen. Wenn Du das tust, dann wird ihre Stärke dem Wächter zuteil und ihre Fähigkeit tritt in Kraft. Es gibt hierfür zwei Möglichkeiten:

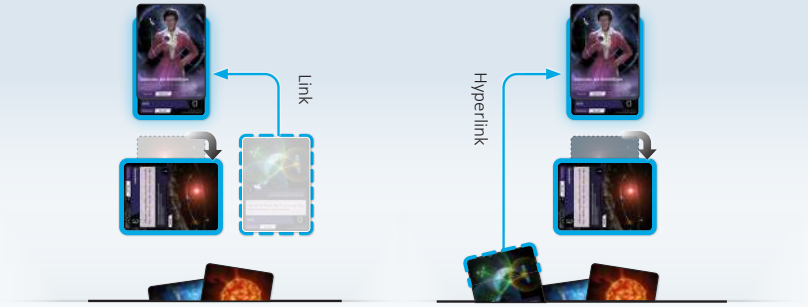
- ***Linke*** es (falls es enttappt in Deinem Speicher liegt)
- ***Hyperlinke*** es (von Deiner Hand)

So funktionieren Linken und Hyperlinken Schritt für Schritt:



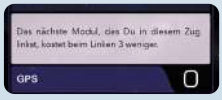
1. **Kosten zahlen** — Für Linken und Hyperlinken gibt es getrennte Kosten, die angeben wie viele Ressourcen Du jeweils dafür zahlen musst.
   Ein Modul ist hyperlinkbar, wenn es Hyperlinkkosten hat.

2. **Modul zuweisen** — Schiebe das Modul unter den Wächter; das Modul gilt nun als *verlinkt*, unabhängig davon ob es hypergelinkt oder gelinkt wurde.



GPS kannst Du linken (links) und hyperlinken (rechts). ***Links:*** *Wenn GPS ungetappt in Deinem Speicher ist, dann kannst Du es mit einem Deiner Wächter linken. Raumfahrt wurde getappt, um die Kosten zu zahlen (1 Ressource).* ***Rechts:*** *Du kannst GPS auch direkt von Deiner Hand hyperlinken, indem Du 1 Ressource zahlst.*

3. **Stärke hinzufügen** — Addiere die Stärke des Moduls zu der Stärke des Wächters.
   Überprüfe, ob Du Deinen nächsten Wächter aktivieren kannst (s. nächste Seite). Wenn ja, dann aktiviere jetzt Deinen Wächter.



4. **Fähigkeit auslösen** — Die Fähigkeit des Moduls tritt in Kraft.

Wächter aktivieren und W-Module

Dir stehen drei Wächter zur Verfügung. Jeder Wächter verfügt über ein einzigartiges Wächter-Modul (W-Modul) und die Möglichkeit die Stärke Deiner verlinkten Module zu assimilieren. Das erste Mal, wenn Dein erster oder zweiter Wächter Stärke 7 erreicht (ohne Modifizierung der Stärke durch Fähigkeiten), aktiviere Deinen nächsten Wächter.

Wächter werden entsprechend der Stadien ihrer W-Module (I, II, III) nacheinander aktiviert. Sobald Du einen Wächter aktivierst, lege ihn neben den zuletzt aktivierten Wächter und füge dessen W-Modul Deiner Hand hinzu!

Stadium

Wenn ein Wächter (hier: Johnson) eine Gesamtstärke von 7 oder mehr erreicht, wird Dein nächster beseite gelegter Wächter (hier: Newton) sofort aktiviert. Newton verschafft Dir Zugang zu seinem einzigartigen Modul (Optisches Prisma), welches Du dann von den beiseite gelegten Karten auf die Hand nimmst.

Vorbereitung

Bevor das Spiel beginnt, bereite Dich wie folgt vor (das Gleiche gilt für Deinen Gegner):

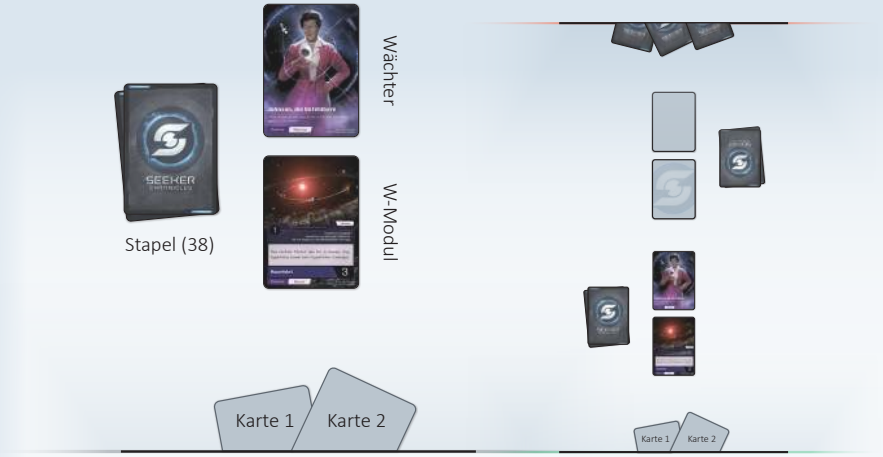
1. Wähle eines der **Starter Decks** (Kosmos, Order oder Quantum).
   Jedes Deck besteht aus 40 Modulen (Stapel), 3 Wächtern und 3 W-Modulen.
   Weitere Informationen zu den Decks findest Du auf den Seiten 18 und 31.

2. Platziere Deinen ersten **Wächter** im Spiel und
   lege das zugehörige Stadium-I **W-Modul** in Deinen Speicher.
   Lege Deine beiden anderen Wächter und W-Module verdeckt beiseite.

3. **Mische** Deinen Stapel und wirf eine Münze. Der Gewinner entscheidet,
   wer als erstes am Zug ist.

4. **Ziehe 2 Karten** von Deinem Stapel.
   Mulligan — Jetzt darfst Du einmal Deine Handkarten in Deinen Stapel zurückmischen und eine neue Starthand ziehen.

5. Wenn Du nicht als erstes am Zug bist, darfst Du jetzt eine zusätzliche Karte ziehen.



*So sieht Deine Spielfeldseite (**links**) bzw. das gesamte Testgelände (**rechts**) aus bevor das Spiel beginnt, falls Du Startspieler mit der Macht des Kosmos bist.*

Zugabfolge

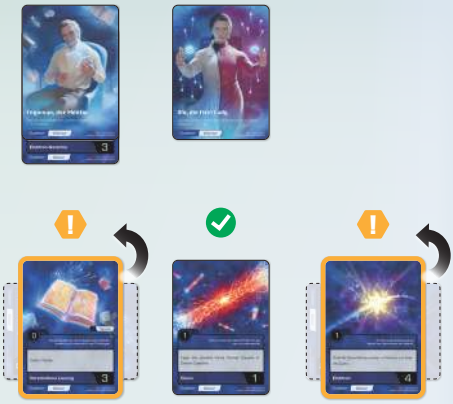
Seeker Chronicles ist ein rundenbasiertes Kartenspiel, bei dem zwei Spieler darum wetteifern, zweimal durch ihren Stapel fortzuschreiten. Während Deines Zuges kannst Du ein Modul spielen und linkst Module mit Wächtern, um zu forschen und fortzuschreiten.

Jeder Zug umfasst 4 Phasen, die der Reihe nach ausgeführt werden:

Startphase

1. **Ziehe eine** Karte von Deinem Stapel
2. **Enttappe** alle Module in deinem Speicher

Bevor die Hauptphase beginnt, werden alle getappten Module, die Du kontrollierst, in eine aufrechte Position gedreht (sie sind enttappt). Sie können nun neue Ressourcen erzeugen.



Hauptphase

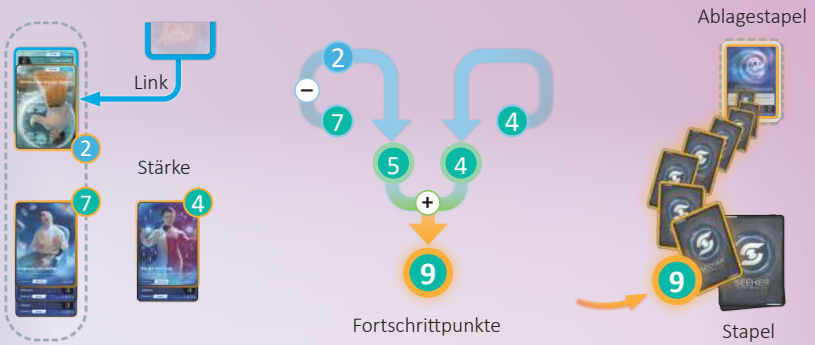
In dieser Phase bereitest Du Dich auf Deine Forschung vor. Du kannst folgende Aktionen ausführen:

- **Erzeuge Ressourcen**, indem Du Module in Deinem Speicher tappst.
  Drehe sie in eine horizontale Position, um 1 Ressource pro Modul zu erzeugen.
- **Spiele** bis zu **1 Modul** von Deiner Hand in Deinen Speicher.
  Module werden enttappt in den Speicher platziert. Ihre Fähigkeiten treten nicht in Kraft, aber Du kannst sie linken oder nutzen, um Ressourcen zu erzeugen.
- **Linke** oder **hyperlinke** beliebig viele Module.
  Hierbei treten Fähigkeiten in Kraft (s. Seite 7).

Forschungsphase

In dieser Phase kannst Du mit all Deinen Wächtern gleichzeitig forschen und Fortschritt machen, um das Spiel zu gewinnen. Du kannst auch nicht forschen und diese Phase überspringen. Wenn Du forschen möchtest, gehe foldendermaßen vor:

1. Erlaube Deinem Gegner zu reagieren, indem er beliebig viele Module **linken** oder **hyperlinken** kann. Fähigkeiten treten wie gewohnt in Kraft (s. Seite 7)
2. Jeder Deiner Wächter, dessen Stärke größer ist als die des gegenüberliegenden Wächters, macht **Fortschrittspunkte** in Höhe der Differenz.



Links: *Wenn Du forschst, forschen alle Deine Wächter für Dich mit ihrer jeweiligen Stärke (hier: Feynman: 7; Wu: 4). Dein Gegner darf reagieren, indem er Module linkt oder hyperlinkt. Hier: Dein Gegner linkt Latente Wärme, womit Noether Stärke 2 erhält.* ***Mitte:*** *Wenn Dein Gegner fertig ist, addiere alle Fortschrittspunkte in jedem Channel (hier: 5+4=9).* ***Rechts:*** *Lege so viele Karten wie Fortschrittspunkte (9) von Deinem Stapel auf Deinen Ablagestapel.*

3. Für jeden **Fortschrittspunkt** legst Du die oberste Karte Deines Stapels auf Deinen **Ablagestapel.** Wenn Dein Stapel zum ersten Mal leer ist, mische Deinen **Ablagestapel** und lege ihn zurück als Deinen neuen Stapel. Wenn Dein Stapel zum zweiten Mal leer ist, gewinnst Du das Spiel!

Endphase

- **Ressourcen**, die erzeugt aber nicht genutzt wurden, **verfallen.**
- **Beende alle Effekte**, die bis zum Ende des Zuges gelten.

SPEZIELLE SPIELMECHANIK

Nachdem Du die Grundlagen kennengelernt hast, kannst Du Dir jetzt ein paar spezielle Fähigkeiten ansehen!

Linken vs. Hyperlinken – Hyperlinken und Linken sind zwei verschiedene Methoden, Module Wächtern zuzuweisen. Eine Fähigkeit, die sich auf Linken bezieht, beeinflusst Hyperlinken nicht und umgekehrt.

Entlinken – Links zwischen Modulen und Wächtern können gebrochen werden. Entlinkte Module kehren *getappt* in den Speicher des Besitzers zurück.

Kosten X – X steht für eine beliebige Anzahl an Ressourcen, die Du zahlen darfst! Überall sonst auf der Karte, wird X dann durch diese Zahl ersetzt solange wie sie verlinkt bleibt. X ist 0 wenn keine Ressourcen für die Kosten bezahlt wurden.

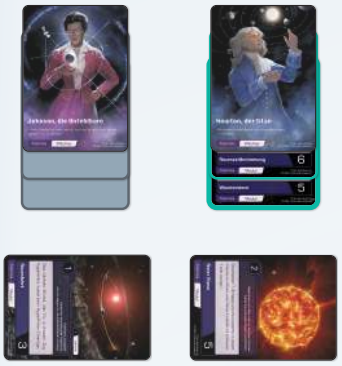
Spielen vs. Legen – Du darfst nur 1 Modul pro Zug spielen. Manche Effekte lassen Dich jedoch Module in Deinen Speicher legen: Diese Effekte zählen nicht für das Maximum von 1 Modul pro Zug!

(Modifizierte) **Stärke vs. Basisstärke –** Nur die Basisstärke eines verlinkten Moduls hilft Dir, die Schwelle von 7 zur Aktivierung eines Wächters zu erreichen. Modifikationen zählen nicht für die Aktivierung.

Domänenspezifische Fähigkeiten

Jede Domäne hat eine eigene, einzigartige Fähigkeit.

Gravitation X: Enttappe und linke kostenfrei in diesem Channel ein Modul unter Deiner Kontrolle mit Linkkosten X oder weniger.



Kosmos kann dank der mächtigen Gravitation das Spiel in einem einzigen Zug wenden.

Die Wirkung ist noch gewaltiger, wenn zwei Module mit Gravitation kombiniert werden.

Entropie: Fortschritt 1 für jedes verlinkte Modul unter Deiner Kontrolle.

Entropie nimmt im Laufe der Zeit immer zu, so wie Dein Fortschritt in Sion.

Dualität: Deine Wächter erhalten +2 Stärke bis zum Ende des Zuges.

In der Domäne der Quanten wirken Deine Module überall gleichzeitig.

WORTERKLÄRUNGEN

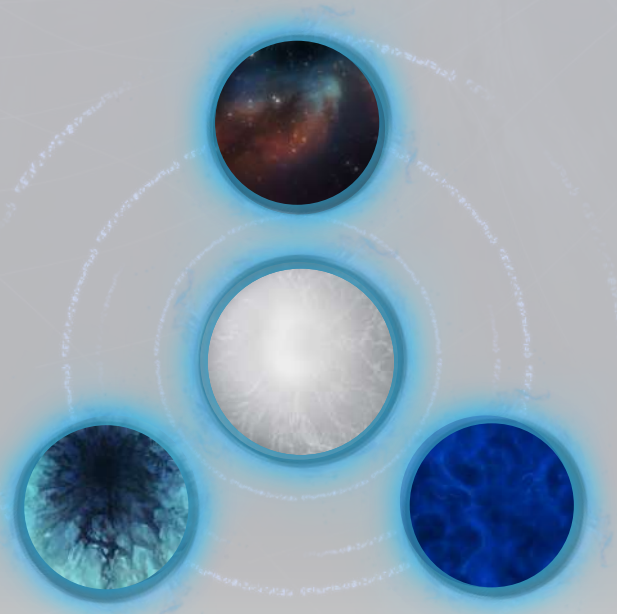
Stichwort	Seite	Bedeutung
Tappen	6, 10	Drehe ein Modul in Deinem Speicher aus der aufrechten Position in eine horizontale, um 1 Ressource zu erzeugen. Getappte Module können nicht gelinkt werden.
Enttappen	10	Drehe ein Modul in Deinem Speicher in eine aufrechte Position. Enttappte Module können Ressourcen erzeugen und gelinkt werden.
Spielen	6, 10	Platziere eine Karte enttappt aus Deiner Hand in Deinen Speicher. Du kannst 1 Modul pro Zug spielen.
Linken, Hyperlinken	7	Schiebe ein Modul aus Deinem Speicher/Deiner Hand unter einen Deiner Wächter, addiere die Stärke zur Stärke des Wächters und führe die Fähigkeit aus. Du kannst beliebig viele Module (hyper)linken, sofern Du die Kosten zahlst.
Verlinkt	7	Ein Modul gilt als verlinkt, sobald ein Spieler es mit einem Wächter linkt oder hyperlinkt.
Entlinken	12	Lege ein verlinktes Modul getappt zurück in den Speicher des kontrollierenden Spielers.
Channel	4	Channels sind die Zonen des Testgeländes, in denen Du mit Deinen Wächtern forschst und fortschreitest. Jeder Channel umfasst bis zu zwei Wächter (einen pro Spieler) und alle damit verlinkten Module.
Gegenüber-liegend	4	Jedem Wächter, den Du kontrollierst, liegt maximal ein gegnerischer Wächter im gleichen Channel gegenüber. Auch Deine und die gegnerischen verlinkten Module im selben Channel liegen sich gegenüber.
Abwerfen	4	Lege eine Karte aus Deiner Hand in den Ablagestapel des Besitzers.
Opfern	4	Lege eine Karte unter Deiner Kontrolle in den Ablagestapel des Besitzers.
Speicher	4, 10	Der Speicher ist die Zone des Testgeländes, in die Du Module von Deiner Hand spielst. Hier können Module Ressourcen erzeugen, um andere Module zu linken/hyperlinken.
Ablage-stapel	4, 11	Der Ablagestapel ist die Zone des Testgeländes, in die Du Karten legst, wenn sie zerstört, geopfert oder abgeworfen werden. Außerdem werden hier Karten aus Deinem Stapel aufgedeckt hingelegt, wenn Du Fortschritt machst. Karten werden nur auf den Ablagestapel des Besitzers gelegt.
Aktivieren	8	Lege einen beiseitegelegten Wächter in einen Channel neben Deinen zuletzt aktivierten Wächter. Der Wächter muss einem gegnerischen Wächter gegenüberliegen, falls Dein Gegner davor mehr aktive Wächter hatte als Du.
Fortschritt X	11, 14	Für jeden Fortschrittspunkt aus X, lege die oberste Karte Deines Stapels auf Deinen Ablagestapel.
Fähigkeit	7	Fähigkeiten treten in Kraft nachdem ein Modul verlinkt wurde. Immer wenn eine Fähigkeit sich auf den kontrollierenden Spieler bezieht, meint sie Dich (nicht den Besitzer). Effekte bleiben aktiv, selbst wenn das Modul den Wächter verlässt.

FORTGESCHRITTENE REGELN

DECKS UND DOMÄNEN

Du bist bereit für das Testgelände, Seeker. Aber lass Dich nicht täuschen, bisher hast Du nur einen Vorgeschmack auf die wahre Herausforderung bekommen. Der Verstand eines erfahrenen Seekers kennt keine Grenzen. Trainiere zusammen mit Deinen Wächtern und erforsche die Domänen von Kosmos, Order und Quantum bis Du bereit bist, ihre Kräfte zu kombinieren und Deine eigene Strategie zu entwickeln.

In Seeker Chronicles kannst Du nicht nur zwischen drei einzigartigen Decks wählen, sondern auch Dein ganz eigenes zusammenstellen. Deine Möglichkeiten, Karten zu kombinieren und Decks zu personalisieren, sind praktisch unbegrenzt! Jede Karte ist besonders und es liegt bei Dir, Dein Deck zu einem einzigartigen Spielerlebnis zu machen. Kannst Du Gravitation nutzen, um Deine Quantenkarten zu linken? Natürlich! Kannst Du Deinen Gegner mit Quantum hinhalten, während Du Deinen Fortschritt durch Entropie machst? Klar, alles ist möglich!



Kosmos Domäne

Entfessle die rohe Gewalt des Universums. Meistere die Gravitation und überwältige Deine Gegner mit der schieren Masse des Universums.

Die Kosmos Domäne ist bekannt für ihre teuren, aber mächtigen Karten. Das Kosmos Deck hat genügend Möglichkeiten, Deinen Fortschritt zu beschleunigen und wird schnell zu einer Übermacht, die Deinen Gegner überwältigt.

Order Domäne

Bringe Ordnung ins Chaos und definiere die Regeln des Spiels neu. Nutze die Macht der Entropie und beobachte, wie Dein Fortschritt unaufhaltsam voranschreitet.

Die Order Domäne ist bekannt für ihre absolute Kontrolle. Das Order Deck baut auf eine starke Verteidigung in Kombination mit raffinierten Möglichkeiten fortzuschreiten.

Quantum Domäne

Brich mit der Realität und mache sie Dir gefügig. Manifestiere Dualität, um Deinen Gegner mit Gerissenheit und Schnelligkeit zu besiegen.

Die Quantum Domäne ist bekannt für ihr trickreiches und unberechenbares Verhalten. Das Quantum Deck lässt Dich Deinen Gegner manipulieren, während Du auf allen Channeln fortschreitest.

ERSTELLE DEIN EIGENES DECK

Kosmos, Order und Quantum sind die Starter Decks, die Dich das Universum von Seeker Chronicles erkunden lassen. Aber die Entdeckungsreise endet hier nicht: Du kannst zusätzliche Karten nutzen, um die Starter Decks auszubauen oder sogar Dein ganz eigenes Deck zusammenzustellen!

Wenn Du Dein eigenes Deck zusammenstellst, gibt es ein paar zusätzliche Regeln zu beachten:

A. Jedes Deck enthält 3 Wächter mit jeweils einem W-Module, so dass unter den W-Modulen alle Stadien (I, II, III) vertreten sind.

B. Alle anderen Karten bilden Deinen Stapel von 40 Modulen. Du kannst bis zu 3 Kopien desselben Moduls in Deinem Stapel haben.

I

II

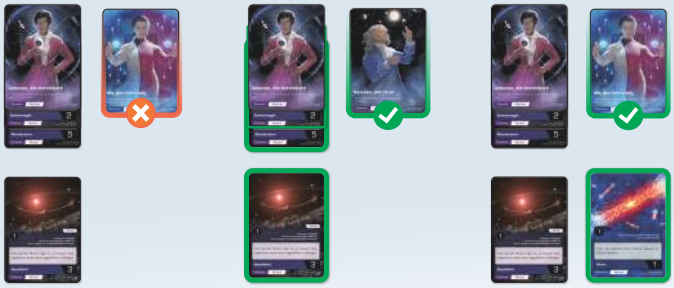
III

Stapel (40)

Domänen mischen

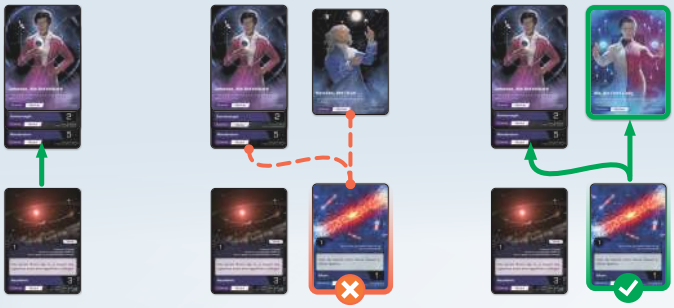
Wenn Dein Deck mehr als eine Domäne beinhaltet, gibt es noch zwei Zusatzregeln:

C. Du kannst einen Wächter aktivieren, wenn Dein zuletzt aktivierter Wächter Stärke 7 oder mehr hat und Du gleichzeitig ein Modul mit einer passenden Domäne kontrollierst.



Links: *Wu kann nicht aktiviert werden, da Du kein Quantum Modul kontrollierst.*
Mitte, ***Rechts****: Newton und Wu können aktiviert werden, da Du ein Modul mit der gleichen Domäne kontrollierst.*

D. Du kannst nur solche Module linken und hyperlinken, deren Domäne mit einem Deiner Wächter übereinstimmt.

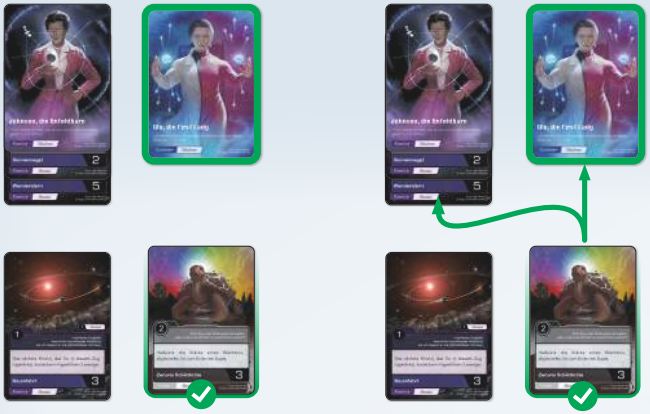


Links: *Raumfahrt kann gelinkt werden, da Du einen aktiven Kosmos Wächter hast.* ***Mitte:*** *Gluon ist ein Quantum Modul und kann nicht gelinkt werden, da Du keinen aktiven Quantum Wächter hast.*
Rechts: *Wächter Wu erlaubt Dir Gluon, mit jedem Wächter zu linken. D.h. Du kannst Module auch mit Wächtern einer anderen Domäne verlinken!*

Logik Domäne

Der Verstand ist das ursprüngliche Instrument des Fortschritts. Und der Verstand kennt keine Grenzen. Ebenso wenig gelten die Grenzen anderer Domänen für die Logik. Daher ist es auch die Logik, die ein natürliches Element jedes Unterfanges in Sion ist.

Die Logik Domäne ist besonders, da sie alle Domänen umfasst und dabei sogar charakteristische Fähigkeiten der anderen Domänen annehmen kann. Logik Module können Teil eines jeden Decks sein, da sie zwei fundamentale Einschränkungen aufheben: Logik Module können immer gelinkt werden und lassen Dich jeden Wächter aktivieren.



Links: *Logik Module stimmen mit der Domäne aller Wächter überein und können daher zur Aktivierung jedes Wächters genutzt werden.* ***Rechts:*** *Du kannst sie mit jedem Deiner Wächter linken oder hyperlinken.*

EINZELSPIELER

Entschlüssle die Geheimnisse der Natur…

… aber hüte Dich vor Ihren Launen. Wer sich zu weit ins Unbekannte vorwagt riskiert den Zorn der Natur. Und so ist es die Natur, die die Geißeln des Fortschritts hervorbringt:

*Als die Weite des Kosmos endlos schien, hat **Zeit** uns unsere Grenzen aufgezeigt.*
*Als Ordnung unvermeidlich schien, erhob sich **Rauschen**, um Chaos zu stiften.*
*Als unsere Herrschaft über die Quanten grenzenlos schien, hat **Dekohärenz** uns eines besseren belehrt.*
*Und als wir dachten Fortschritt sei unerschöpflich, zerstörte **Unvollständigkeit** unseren Traum der Perfektion.*

Dies sind die Geißeln, die Grenzen, die uns die Natur auferlegt hat. Wenn Du Dich ihnen stellst, ist das kein gewöhnlicher Wettstreit zwischen Seekern. Sie werden Dein eigenes Wissen gegen Dich verwenden. Sie erscheinen, wenn Du es am wenigsten erwartest und ihre Bedrohung wächst mit jeder Sekunde.

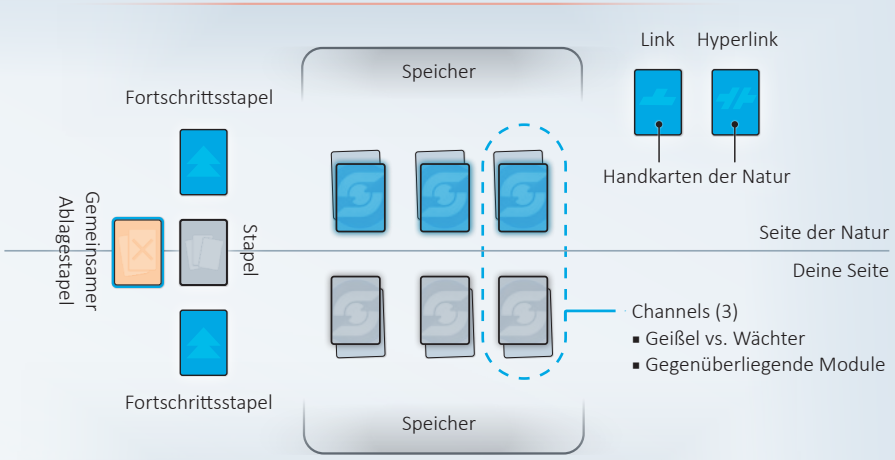
Hüte Dich vor ihren Tricks und versuche, die Geheimnisse der Natur zu entschlüsseln.

ÜBERBLICK

In diesem Einzelspielermodus gibt es nur ein Deck: Deines. Dein Gegner, die Natur, spielt mit Deinen Karten gegen Dich und beschwört Geißeln, die im Stapel verborgen liegen. Wenn der Stapel leer ist und Du mehr Karten auf Deinem Fortschrittsstapel hast als die Natur, gewinnst Du. Andernfalls hat die Natur ihre Geheimnisse nicht preisgegeben und Du verlierst.

So ist das neue Testgelände aufgebaut:

- Du teilst Deinen Stapel mit der Natur.
- Du teilst Dir mit der Natur einen gemeinsamen Ablagestapel.
- Du und die Natur habt je einen Fortschrittsstapel.
- Die Karten in der Hand der Natur sind auf zwei aufgedeckte Stapel aufgeteilt. Einer für linkbare Module (Linkstapel) und einer für hyperlinkbare Module (Hyperlinkstapel). Karten, die die Natur auf die Hand nimmt, werden auf den entsprechenden Stapel gelegt.



Testgelände im Einzelspielermodus. Neue Elemente sind blau gekennzeichnet.

Geißeln

Es wird Zeit, Deinen Gegner kennenzulernen: Rohe, unbarmherzige Natur in der Gestalt mächtiger Geißeln.

Die Geißeln sind in Deinem Deck oder schon am Anfang des Spiels präsent.

Immer wenn eine Aktion Dich zwingt, eine Geißel von Deinem Deck zu ziehen oder aufzudecken, wird sie sofort auf das Testgelände gelegt, dort wo im Zweispielermodus der gegnerische Wächter erscheinen würde. Anschließend führe die Aktion so aus, als wäre die Geißel nicht gezogen oder aufgedeckt worden.

> *Beispiel: Ein Effekt lässt Dich eine Karte ziehen und Du ziehst dadurch eine Geißel. Lege zuerst die Geißel auf das Testgelände und dann ziehe eine neue Karte!*

Geißeln haben permanente Effekte, die so lange aktiv sind, wie sie sich auf dem Testgelände befinden.

Fortschritt

Immer wenn die Natur oder Du Fortschritt macht, legst Du für je 3 Fortschrittspunkte die oberste Karte des Stapels auf den entsprechenden Fortschrittsstapel. (Keine Karte wird auf diese Weise auf den gemeinsamen Ablagestapel gelegt.)

> *Beispiel: Du machst 8 Fortschrittspunkte. Lege 2 Karten auf Deinen Fortschrittsstapel. Die übrigen 2 Fortschrittspunkte verfallen.*

Nach der Verwertung des Fortschritts verfällt sofort aller übriger Fortschritt.

Vorbereitung

Während Du Dich bereit machst, wird Die Luft um Dich herum dünner und Deine Module flackern. Plötzlich nimmt eine Form vor Dir Gestalt an…

1. Bereite Dich auf die gleiche Weise vor wie im Zweispielermodus, so als würde Dein Gegner anfangen.
2. Die Natur wählt eine Geißel für jeden Deiner Wächter, so dass die Domänen übereinstimmen. (Logik zählt für alle Domänen.)
3. Die Natur beschwört eine Geißel im ersten Channel, so dass ihre Domäne mit der Deines Wächters übereinstimmt. Die anderen Geißeln werden in den Stapel gemischt.
4. Die Natur legt die oberste Karte des Stapels in ihren Speicher.
5. Die Natur zieht zwei Karten und beginnt.

Die Natur beginnt das Spiel mit einer Geißel und einem Modul im Speicher (lila) sowie 2 Karten in der Hand, den entsprechenden Stapeln zugeordnet. Die anderen Geißeln (blau) werden in den Stapel gemischt.

Zugabfolge der Natur

Mit jedem Zug wird die Natur mächtiger und Deine Erfolgsaussichten schwinden dahin.

Die Natur wird nur in ihrer Hauptphase aktiv. Alle anderen ihrer Phasen verlaufen wie mit jedem Seeker.

Hauptphase

1. Spielen: Die Natur **spielt** das oberste Modul auf dem *Linkstapel* in die rechte Seite des Speichers. Wenn der *Linkstapel* leer ist, verwendet sie stattdessen den *Hyperlinkstapel*.

Links: *Das oberste Modul des Linkstapels wird in die rechte Seite des Speichers gespielt.*
Rechts: *Da der Linkstapel leer ist, wird stattdessen das oberste Modul des Hyperlinkstapels gespielt.*

2. **Linken/Hyperlinken:** Die Natur führt folgende Aktionen in einer Schleife durch, bis keine Aktion mehr möglich ist:

   i. **Linke** das am weitesten links gelegene Modul, falls möglich;
   ii. **Hyperlinke** das oberste hyperlinkbare Modul, falls möglich.

Die Natur linkt oder hyperlinkt Module mit einer der *schwächsten* Geißeln. Kosten werden gezahlt, indem Module von rechts nach links getappt werden.

Links: *Die Natur linkt das erste Modul auf der linken Seite des Speichers, indem zwei andere Module auf der rechten Seite getappt werden.* ***Rechts:*** *Die Natur hyperlinkt, indem das am weitesten rechts gelegene Modul getappt wird. In beiden Fällen (hyper)linkt die Natur das Modul mit einer der schwächsten Geißeln.*

3. **Forschen:** Wenn eine Geißel mindestens 3 Stärke mehr hat als ihr gegenüberliegender Wächter, dann forscht die Natur und Du darfst reagieren. Andernfalls überspringt die Natur ihre Forschungsphase.

Dein Zug

Die Suche nach Antworten auf die Geheimnisse des Universums ist nicht einfach. Je mehr man forschst, desto überraschender werden die Antworten.

Führe Deinen Zug wie mit jedem anderen Gegner durch. Aber Vorsicht: Wenn Du forschst, offenbart die Natur ihre wahre Gestalt.

Forschungsphase

Die Natur reagiert auf Deine Forschung wie folgt: Wenn der Hyperlinkstapel nicht leer ist, hyperlinkt die Natur das oberste Modul kostenfrei. Andernfalls legt die Natur die oberste Karte des Stapels in ihren Speicher und linkt diese kostenfrei.

Links: *Die Natur hyperlinkt das oberste Modul in ihrer Hand kostenfrei.* ***Rechts:*** *Die Natur hat keine hyperlinkbaren Karten in der Hand. Stattdessen legt die Natur die oberste Karte des Stapels in ihren Speicher und linkt diese kostenfrei. In beiden Fällen (hyper)linkt die Natur mit der schwächsten Geißel.*

Extra Regeln

Entscheidungen

- Wenn sich eine von der Natur kontrollierte Karte auf *Dich* bezieht, bezieht sie sich stattdessen auf die *Natur*.
- Wenn sich eine Karte auf *Wächter* bezieht, bezieht sie sich stattdessen auf *Wächter und Geißeln*.

Die Natur ist und war immer schon gleichgültig.
Die Entscheidung liegt also bei Dir, Seeker.
Du kannst den für Dich günstigsten Weg wählen,
oder Du kannst der Natur auf die widrigste Art begegnen.
Bist Du bereit, Dich der Macht der Natur zu stellen?

- Wenn nicht anders angegeben, triffst Du alle Entscheidungen für die Natur. Bei jeder Entscheidung kannst Du sie entweder in Deinem Interesse (*Lehrlingsmodus*) oder zu Gunsten der Natur (*Seekermodus*) treffen.

Spezielle Effekte

- Effekte, die sich auf die **Hand der Natur** beziehen: Mische die zwei Handstapel der Natur, führe den Effekt auf dem gemeinsamen Stapel aus, dann verteile alle Karten zufällig zurück auf die entsprechenden Stapel.
- Effekte, die sich auf **Deinen Ablagestapel** beziehen: Mische den gemeinsamen Ablagestapel mit Deinem Fortschrittsstapel, führe den Effekt auf dem gemeinsamen Stapel aus, dann bilde einen neuen Fortschrittsstapel, der maximal die gleiche Anzahl an Karten hat wie der ursprüngliche.

Inhalt

Die Karten sind in vier Stapel unterteilt: einer für jedes Deck und ein zusätzlicher Stapel mit den Geißeln und einem Mix aus verschiedenen Modulen.

Kosmos Deck: *Johnson (1x), Raumfahrt (1x), Newton (1x), Optisches Prisma (1x), Hawking (1x), Hawking Strahlung (1x), Laika (1x), Komet (2x), Wanderstern (3x), Roter Riese (2x), Kosmischer Nebel (2x), Infrarothintergrund (2x), Raumzeitkrümmung (3x), Supernova (2x), Akkretion (3x), Kosmischer Jet (2x), Beschleunigte Expansion (2x), Schwarzes Loch (3x), Exoplanetare Drohne (3x), Sonnensegel (2x), Teleskop-Array (2x), GPS (3x), Raumsonde (3x)*

Order Deck: *Noether (1x), Erhaltungssatz (1x), Tesla (1x), Teslaspule (1x), Maxwell (1x), Lichtgeschwindigkeit (1x), Schmetterlingseffekt (1x), Fühlbare Wärme (3x), Kristallstruktur (2x), Strömungswiderstand (3x), Suprafluidität (2x), Landauer-Prinzip (2x), 2. Satz der Thermodynamik (3x), Umweltbelastung (3x), Latente Wärme (2x), Äußere Reibung (2x), Isoliertes System (2x), 3. Satz der Thermodynamik (2x), Optische Pinzette (2x), Alternator (3x), Faradayschild (2x), Polarisationsmikroskop (3x), Maxwells Dämon (3x)*

Quantum Deck: *Feynman (1x), Verschollene Lesung (1x), Wu (1x), Paritätsverletzung (1x), Curie (1x), Radioaktiver Zerfall (1x), Schrödingers Katze (1x), Elektron-Neutrino (3x), W-Boson (2x), Photon (3x), Starke Wechselwirkung (3x), Elektron (3x), Tunneleffekt (2x), Schwache Wechselwirkung (2x), Muon (2x), Austauschwechselwirkung (2x), Quantenvortex (2x), Gluon (2x), Laser (3x), Josephson-Kontakt (3x), Flux-Pinning (1x), Teilchenbeschleuniger (3x), Wellenmischer (3x)*

Extra Stapel: *Unvollständigkeit (3x), Zeit (3x), Dekohärenz (3x), Rauschen (3x), Laplacescher Dämon (2x), Kausalität (2x), Zenons Schildkröte (1x), Parallele Optimierung (2x), Ameisenalgorithmus (1x), Markov-Kette (2x), Rabenparadox (2x), Überwachtes Lernen (1x), Unüberwachtes Lernen (1x), Bestärkendes Lernen (1x), Orakel (2x), Handlungstheorie (2x), Uplink Channel (1x), Downlink Channel (1x), Laserleitstern (1x), Spektrallinien (1x), Planetare Klimakrise (1x), Photonische Schaltung (1x), Verschränkung (1x), Ionenfallenquantencomputer (1x), Atomuhr (1x), Welle-Teilchen-Dualismus (1x), 1. Satz der Thermodynamik (1x), Optisches Gitter (1x), Wärmeübertragung (1x), Ultravioletter Filter (1x), Seltsamer Attraktor (1x)*

Credits

Ein Spiel von *Fulvio Flamini, Hendrik Poulsen Nautrup & Lea M. Trenkwalder*

Illustrationen: *Alex Rommel, Janna Sophia, Claudya "Alector" Schmidt, Simon Seene, Michele Esposito, Roman Kuteynikov, David Fesl*

Wissenschaftliche Beratung: *Andrea López Incera, Mario A. Ciampini*

Logo & Regelwerkdesign: *David Fesl*

Für mehr Infos und einer Liste unserer tollen Testspieler besuche uns unter www.seeker-chronicles.com.

© Universität Innsbruck

FWF Der Wissenschaftsfonds.

unterstützt von universität innsbruck Förderkreis 1669

universität innsbruck Forschungsschwerpunkt Physik

universität innsbruck Doctoral Programme Atoms, Light, and Molecules

universität wien