

# KRYSIS

## Spielregel

„Vor langer Zeit, als die Welt noch jung war, regierten die stolzen Könige der Menschen, berühmt für ihre Ehrbarkeit und Güte. In silbernen Türmen lehrten die Weisen des Elfenvolks die Mysterien der Magie und in den mächtigen Festen des Eisengebirges thronten die stolzen und unerschütterlichen Zwerge. Und dann gab es schließlich noch uns, die Kobolde. Man kann vielleicht nicht behaupten, wir wären besonders ansehnlich, stattlich oder mutig, aber auch wir sind für eine Sache berühmt: Wir sind Geschäftsleute!

Profit ist für uns mehr als nur ein schnöder Begriff - es ist eine Offenbarung. Und so entsprangen unserem Volk die vier mächtigen Konzerne, die bald das gesamte Wirtschaftssystem der Welt beherrschten. Monopole, Preisabsprachen und unlauterer Wettbewerb waren für uns Kobolde nicht etwa eine Begleiterscheinung unseres Erfolgs – sie gehörten zum guten Ton. Es war eine goldene, wunderbare Zeit! Wie die Tragik des Schicksals es will, erfuhren wir von den anderen Völkern jedoch niemals Anerkennung für unsere Verdienste.

Eines Tages kam es zu dem Ereignis, das die Geschichtsschreiber heute „Krysis“ nennen, den großen Zusammenbruch der Wirtschaft. Natürlich gab man uns die alleinige Schuld, obwohl wir doch nichts als Opfer der Umstände waren. Zur Strafe verbannte man uns und unsere vertragsgebundenen Mitarbeiter in ein altes verlassenes Bergwerkssystem in den nördlichen Bergen.

Doch wären wir nicht Kobolde, hätten wir nicht auch aus dieser Lage den größtmöglichen Profit geschlagen. Kaum waren wir verbannt, entdeckten wir ein Vorkommen von seltenen Kristallen in unserem Gefängnis und die Konzerne formierten sich sogleich erneut. „Nimm, was du kriegen kannst“, so lautet unser Kredo. Denn wir sind Kobolde. Und wo andere Habgier sehen, sehen wir Stolz. Wo andere Brutalität sehen, sehen wir eine Strategie. Wo andere eine Krise sehen, sehen wir - neue Möglichkeiten.“

- T. X. Magnifizz, Aufsichtsratsvorsitzender von GEMCORP,

### Inhalt

☛ 1 Spielplan

☛ je 2 Übersichtskarten pro Spieler

☛ 72 Schlepper-Schläger-Karten (kurz Sch-Sch-Karten)

je 9 Schlepper-Karten in den 4 Spielfarben (grüne Hintergrundfarbe)



je 9 Schläger-Karten in den 4 Spielfarben (rote Hintergrundfarbe)



☛ 24 Artefaktkarten mit 6 verschiedenen Artefakten: je 1 mit zwei Artefakten und je 3 mit 1 Artefakt



☛  je 1 Bergmannfigur in den 4 Spielerfarben

☛  je 1 Kontenanzeiger in den 4 Spielerfarben

☛  Kristalle in 3 verschiedenen Farben (ca. 35 rote, ca. 40 blaue und ca. 50 weiße)

☛ je 1 Sichtschirm in den 4 Spielfarben



☛ 24 spezielle Mitarbeiterkarten (mittleres Management):

3 für jede Spielfarbe gleich und je 3 eigene



Zusätzlich enthält diese Auflage 11 Sonderkarten (4 Aufgabenkarten und 7 neue Mitarbeiter) sowie 1 Übersichtskarte der zugehörigen Spezialfähigkeiten. Varianten zum Einsatz dieser Karten findet Ihr unter:

[www.krysis.eu](http://www.krysis.eu)

## Spielvorbereitung

 Die speziellen Mitarbeiterkarten (gelbes Symbol in der rechten oberen Ecke) werden für das Grundspiel nicht benötigt und zunächst in der Schachtel belassen. Die Regeln hierzu findet Ihr am Ende des Regelheftes. Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Auf ihm ist eine Mine mit 4 Startfeldern (nummeriert von 1 bis 4) und 5 weiteren Ebenen mit je 4 Höhlen abgebildet. Am Rand des Spielplans befindet sich eine Zählleiste für die Kontostände der jeweiligen Bankkonten. Die Kontenanzeiger der Spieler werden zunächst neben der Zählleiste bereit gelegt. Alle Kristalle werden neben den Spielplan gelegt und bilden den allgemeinen Vorrat von Mine und Bank.

Jeder Spieler wählt nun einen Konzern („Ruby“, „Krystall“, „Aion“ oder „Gemcorp“) und erhält den entsprechenden Sichtschilder sowie die 18 zugehörigen Schlepper- und Schlägerkarten.

Der für jeden sichtbare Platz direkt vor dem Sichtschilder jedes Spielers bildet sein Camp, in dem Kristalle und Artefakte zunächst gesammelt werden können. Der Platz hinter dem Sichtschilder ist die Konzernzentrale. Nur hier sind gehortete Schätze sicher.

Jeder Spieler mischt seine Schlepper- und Schlägerkarten getrennt voneinander und legt die beiden Stapel verdeckt neben die zugehörigen Markierungen seines Sichtschilders (Schläger links, Schlepper rechts).



Danach zieht er von beiden Stapeln jeweils 3 Karten und nimmt sie auf die Hand. Die Artefaktkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan gelegt. Jeder Spieler zieht nun eine Artefaktkarte, die er verdeckt in sein Camp legt (er darf sie sich ansehen).

**Die Startaufstellung:** Die Positionierung der Spielerfiguren auf den Startfeldern wird mit Hilfe der Bergmannfiguren zufällig ausgelost. Die erste Bergmannfigur kommt auf Feld 1 die zweite auf Feld 2 usw. (bei 3 Spielern werden nur die ersten 3 Startfelder besetzt, bei 2 Spielern nur das Erste und Dritte). Jeder Spieler nimmt sich dann so viele Kristalle, wie in der Höhle seines Bergmanns abgebildet sind, aus dem Vorrat und legt sie in sein Camp vor den Sichtschilder.



Als Startkapital der Konzernzentralen erhalten alle Spieler zusätzlich je 1 roten, 2 blaue und 3 weiße Kristalle, die sie hinter ihrem Sichtschildern lagern. Zuletzt erhält jeder Spieler 2 blaue Übersichtskarten. Die eine zeigt den Spielablauf, die andere gibt einen Überblick über die Werte der Karten.

## Spielziel

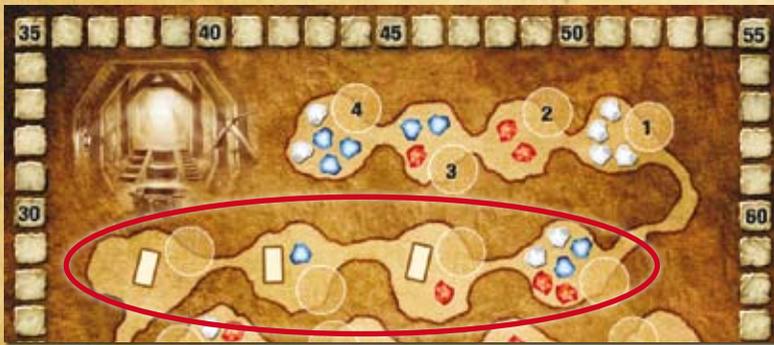
„Krysis“ wird über 5 Runden gespielt. In jeder Runde legen die Spieler 3 Karten aus, mit denen sie versuchen, möglichst viele Kristalle und Artefakte zu ergattern. Wer am Ende den höchsten Kontostand aufweist gewinnt das Spiel.

### Spielablauf

Es werden 5 Runden gespielt. Jede Runde ist in 4 Phasen unterteilt: **Regulärer Bergbau, Kartenphase, Aktionen** und **Rundenende**.

#### 1) Regulärer Bergbau

Alle Spieler nehmen Kristalle in beliebigem Gesamtwert aus ihrer Kozernzentrale (eigener Vorrat hinter dem Sichtschirm) in die Hand und bieten damit verdeckt um die Spielreihenfolge. Haben alle ihre Wahl getroffen, wird gleichzeitig aufgedeckt und jeder bezahlt sein Gebot in den allgemeinen Vorrat.



1. Ebene

Der Spieler mit dem höchsten Gebot darf als Erster eine beliebige Höhle der nächst tieferen Ebene mit seinem Bergmann besetzen und sich die dort abgebildeten Kristalle und/oder Artefaktkarten nehmen und in sein Camp legen. Danach folgen die anderen Spieler in der Reihenfolge ihrer Gebote. Bereits besetzte Höhlen können nicht gewählt werden. Bei Gleichstand ist derjenige Spieler, dessen Bergmannfigur weiter vorne (näher am Abstiegsschacht) steht, zuerst am Zug. Wer in einer Fragezeichen-Höhle landet, darf sich für eine von zwei abgebildeten „Fundvarianten“ entscheiden. Wer in einer Höhle mit Kartensymbolen landet, zieht nacheinander für jedes Kartensymbol zwei Artefaktkarten vom Nachziehstapel und wählt eine davon aus. Die andere wirft er offen neben dem Artefaktkartenstapel ab. Ist der Artefaktkartenstapel aufgebraucht, wird dieser Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

#### 2) Kartenphase

Alle Spieler wählen eine beliebige Schlepper- oder Schlägerkarte aus ihrer Hand und spielen sie verdeckt aus. Haben alle ihre Wahl getroffen, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt. Dieser Schritt wird drei Mal ausgeführt, sodass alle Spieler 3 ausgespielte Karten vor sich liegen haben. Das ist ihr Team für diese Runde.

*Tipp:* Man sollte sich die offenen Karten der Mitspieler genau ansehen, um seine Chancen optimieren zu können.



Der Spieler des Teams mit der höchsten Gesamtgeschwindigkeit (Summe der Geschwindigkeitswerte) darf als Erster die nun folgende Aktionsphase ausführen. Danach folgen die anderen Spieler gemäß der Reihenfolge der Gesamtgeschwindigkeiten ihrer Teams. Bei Gleichstand ist der Spieler, dessen Bergmannfigur weiter vorne (näher am Abstiegsschacht) steht, zuerst am Zug.



Ist anstatt eines Geschwindigkeitswertes ein Kristall und ein Multiplikator abgebildet, wird der tatsächlich gültige Wert ermittelt, indem man die Anzahl der farblich entsprechenden Kristalle im eigenen Camp mit dem Multiplikator multipliziert.

## 3) Aktionen

Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird nachfolgend aktiver Spieler genannt. Der aktive Spieler wählt eine der 3 möglichen Aktionen: **Friedlicher Transport, gemeiner Raub oder Überstunden im Bergbau.** Er sollte seine Entscheidung aufgrund der Transportkapazität, der Gesamtkampfkraft und der Gesamtgeschwindigkeit der in der Kartenphase ausgespielten Schlepper und Schläger treffen. Zusätzlich kann er während seiner Aktion auch Artefaktkarten aktivieren, falls er solche im eigenen Camp hat und dadurch seine Gesamtkampfkraft/Transportkapazität erhöhen. Es gilt dabei, möglichst viele Kristalle/Artefaktkarten zu sammeln oder zu rauben und diese sicher in die eigene Konzernzentrale oder das Bankkonto zu transportieren.

### Transportkapazität

Der aktive Spieler kann höchstens so viele Kristalle/Artefaktkarten transportieren, wie es ihm die Transportkapazität seines Teams erlaubt.



Das Team kann insgesamt so viele blaue und rote Kristalle schleppen, wie auf den ausgespielten Schleppern abgebildet sind. Weiße Kristalle sind kleiner und leichter als rote oder blaue. Daher können sie auch anstelle der blauen und roten Kristalle transportiert werden: Statt **einem blauen** können auch **zwei weiße** und statt **einem roten** sogar **drei weiße** Kristalle transportiert werden. Statt roten können niemals blaue (und umgekehrt) Kristalle transportiert werden. Allerdings darf anstelle eines roten oder blauen Kristalls auch eine Artefaktkarte (die noch nicht aktiviert wurde) transportiert werden.

Die zu transportierenden Kristalle/Artefaktkarten legt der aktive Spieler zunächst auf seine entsprechende/n Schlepperkarte/n, sodass jeder überprüfen kann, ob die Transportkapazität tatsächlich ausreicht. Kristalle/Artefaktkarten, die aufgrund mangelnder Transportkapazität nicht transportiert werden können, verbleiben im jeweiligen Camp.

### a) Friedlicher Transport

Wenn der aktive Spieler die Aktion „friedlicher Transport“ wählt, bringt er die Kristalle/Artefaktkarten aus seinem Camp entweder in seine Konzernzentrale oder zahlt sie auf sein Bankkonto ein.

### 1. Transport vom eigenen Camp in die Konzernzentrale:

Die Kristalle/Artefaktkarten werden vom eigenen Camp hinter den Sichtschirm in die Konzernzentrale transportiert. Hier sind sie sicher, können zum Bieten eingesetzt werden und zählen am Ende zum Gewinn. Wertung am Spielende: Weiße Kristalle zählen 1 Siegpunkt, blaue 2 und rote 3.

Artefaktkarten in der Konzernzentrale können nicht mehr aktiviert werden. Auch sie werden erst bei Spielende gewertet (siehe „Spielende/Wertung“, S. 7).

### 2. Transport vom eigenen Lager in die Bank:

Zur Bank transportierte Kristalle werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt, Artefaktkarten legt man offen auf den Ablagestapel für Artefaktkarten.

Für jeden so transportierten Kristall (unabhängig von der Farbe des Kristalls) und jede transportierte Artefaktkarte erhöht sich der Kontostand des aktiven Spielers sofort um 2 Punkte. Am Ende des friedlichen Transports legt der aktive Spieler seine 3 Schlepper-Schlägerkarten offen auf seinen Ablagestapel neben seinen Sichtschirm, unabhängig davon, ob er zur Konzernzentrale oder zur Bank transportiert hat. Sie können das Lager in dieser Runde nicht mehr schützen. Eventuell offen ausliegende, aktivierte Artefaktkarten des aktiven Spielers kommen auf den Ablagestapel.

## b) Gemeiner Raub



Der aktive Spieler kann das Lager eines beliebigen Mitspielers ausrauben, wenn die Gesamtkampfkraft seines Teams die des gegnerischen Teams übersteigt. Ein Lager ohne Schlepper oder Schläger ist ungeschützt und kann sich nicht wehren. Man kann es in diesem Fall sogar mit einer Gesamtkampfkraft von 0 ausrauben.



Sind anstatt eines Kampfkraftwertes ein Kristall und ein Multiplikator abgebildet, wird der tatsächliche Kampfwert ermittelt, indem man die Anzahl der farblich entsprechenden Kristalle im eigenen Camp mit dem Multiplikator multipliziert. Der Angreifer darf nur so viele Kristalle/Artefaktkarten rauben, wie die Transportkapazität seines Teams zulässt. Der ausgeraubte Spieler behält

seine Schlepper-Schläger- und ggf. offen ausliegenden (aktivierten) Artefaktkarten.

Es gibt 3 verschiedene Möglichkeiten zu rauben. Der aktive Spieler hat die Qual der Wahl, wohin er die geraubten Schätze transportieren möchte. Er legt die geraubten Kristalle/Artefaktkarten auf seine Schlepper und muss dann vor dem Abtransport ankündigen, welche Art Raub er durchführen möchte. Soll eine oder mehrere Artefaktkarten geraubt werden, so zieht man diese verdeckt aus dem Lager des Gegners, sieht sie sich an und entscheidet dann, wohin man diese transportieren möchte.

**1. Ausrauben eines fremden Camps und Transport der Beute in die Konzernzentrale:** Die geraubten Kristalle/Artefaktkarten legt man hinter den eigenen Sichtschirm. Kristalle/Artefaktkarten aus seinem eigenen Camp kann man in dieser Runde nicht transportieren. Danach legt der Spieler seine 3 Schlepper-Schlägerkarten auf seinen Ablagestapel – sie können das Lager in dieser Runde nicht mehr schützen. Eventuell offen ausliegende (aktivierte) Artefaktkarten des aktiven Spielers kommen offen auf den Ablagestapel.

**2. Ausrauben eines fremden Camps und Transport der Beute in die Bank:** Diese Aktion läuft wie der zuvor beschriebene Raub ab mit dem Unterschied, dass die geraubten Kristalle in den allgemeinen Vorrat gelegt werden. Die geraubten Artefaktkarten landen offen auf dem Ablagestapel. Für jeden so geraubten Kristall (unabhängig von der Farbe des Kristalls) und jede geraubte Artefaktkarte rückt der aktive Spieler seinen Kontostandanzeiger um 2 Punkte vor. Der aktive Spieler legt ebenfalls seine 3 Schlepper-Schlägerkarten und eventuell aufgedeckte (aktivierte) Artefaktkarten ab.

**3. Ausrauben eines fremden Camps und Transport der Beute in das eigene Camp:** Diese Aktion läuft wie der zuerst beschriebene Raub ab mit dem Unterschied, dass die Beute in das eigene Camp gelegt wird. Schlepper-Schlägerkarten und eine eventuell aufgedeckte (aktivierte) Waffenartefaktkarte verbleiben allerdings bis zum Ende der Runde im eigenen Camp und schützen dieses.



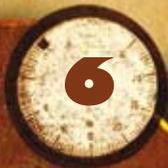
Der „Aion“-Spieler raubt 2 rote Kristalle und 1 blauen vom „Ruby & Co“-Spieler, um sie in die Konzernzentrale zu transportieren. Sie wären bei Spielende  $2 \times 3 + 2 = 8$  Punkte wert.

*Tipp:* In diesem Fall ist es sinnvoller die Beute in die Bank zu transportieren. Der „Aion“-Spieler könnte statt der 2 roten 6 weiße Kristalle rauben und würde zusammen mit 1 blauen Kristall sofort  $7 \times 2 = 14$  Punkte bekommen.

## Artefaktkarten

Artefaktkarten haben zwei mögliche Funktionen: Entweder man transportiert sie in die Konzernzentrale bzw. die Bank, um dadurch Siegpunkte zu erhalten oder man aktiviert sie während einer eigenen Aktion. Hat ein aktiver Spieler verdeckte Artefaktkarten in seinem Lager, kann er ein Waffenartefakt und/oder ein Transportartefakt aktivieren (aufdecken) und dessen spezielle Eigenschaft(en) während seiner Aktion nutzen.

- ☞ Durch eine aktive Waffenartefaktkarte erhöht sich seine Gesamtkampfkraft um den auf der Waffenartefaktkarte angegebenen Wert. Dies gilt sowohl für den Angriff als auch für eine eventuelle Verteidigung.
- ☞ Durch eine aktive Transportartefaktkarte erhöht er seine Transportkapazität um die abgebildeten Kristalle.
- ☞ Transportiert der aktive Spieler Kristalle/Artefaktkarten in die Konzernzentrale oder in die Bank (auch nach einem Raub), werden seine aktiven Artefaktkarten danach auf den Ablagestapel gelegt - ihre



Eigenschaften sind nun nicht mehr aktiv. Transportiert er jedoch die Beute in sein Camp oder wählt die Aktion „Überstunden im Bergbau“, bleibt eine aktive Waffenartefaktkarte offen liegen und wird erst am Rundenende auf den Ablagestapel gelegt. Bis zum Rundenende zählt sie weiterhin zur Gesamtkampfkraft seines im Lager verbliebenen Teams. Eine für eine Aktion genutzte Transportkarte wird nach ihrem Einsatz immer direkt auf den Ablagestapel gelegt. Offen ausliegende (aktivierte) Artefaktkarten können nie geraubt werden.

- ♣ **Wichtig:** Ein Spieler darf pro Runde nicht mehr als eine Waffenartefaktkarte und eine Transportkarte aktivieren bzw. offen ausliegen haben.
- ♣ Ein Spieler darf Artefaktkarten, die verdeckt im eigenen Lager liegen oder die bereits in die eigene Konzernzentrale gebracht wurden, jederzeit ansehen.
- ♣ Ist der Nachziehstapel für Artefaktkarten aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

## c) Überstunden im Bergbau

Der aktive Spieler nimmt sich Kristalle beliebiger Farbe im Gesamtwert von 6 Punkten aus dem allgemeinen Vorrat (z.B. 2 rote, oder 1 blauen und 4 weiße) und legt sie in sein Camp. Seine Transportkapazität spielt dabei keine Rolle.

Die Schlepper- Schlägerkarten und eine eventuell aktivierte Waffenartefaktkarte bleiben im Lager und schützen es.

## 4) Rundenende

Die Spieler legen ggf. noch offen ausliegende Karten auf die zugehörigen Ablagestapel, ziehen 3 neue Schlepper-Schlägerkarten in beliebiger Kombination (z.B. auch 3 Schlepper oder 3 Schläger) und nehmen sie zu ihren bereits gezogenen Schlepper-Schlägerkarten auf die Hand. Dabei ziehen sie jede Karte einzeln und können so aufgrund der gerade gezogenen Karte besser entscheiden, von welchem Stapel sie als nächstes ziehen wollen. Die Spieler haben zu Beginn einer neuen Runde immer 6 Karten auf der Hand.

## Spielende/Wertung

Nach der 5. Runde wird der finale Kontostand ermittelt. Zu dem während des Spiels erworbenen Kontostand werden nun die Siegpunkte, die man durch die hinter seinem Sichtschirm gesammelten Kristalle und Artefaktkarten erworben hat, addiert und auf der Kontoleiste abgetragen. Jeder rote Kristall, zählt 3 Punkte, jeder blaue 2 Punkte und jeder weiße 1 Punkt. Artefaktkarten, die man in die Konzernzentrale transportiert hat, können entweder in Sets von Karten mit gleichen oder unterschiedlichen Symbolen gewertet werden. Karten mit Doppelsymbolen zählen dabei als 2 gleiche Symbole. Die Spieler müssen für jede Karte entscheiden, wie sie sie werten möchte. Jeder Spieler kann dabei mehrere Sets bilden, um eine optimale Punktausbeute zu erreichen. Siegpunkte für Artefaktkartensets werden wie folgt vergeben:

Anzahl gleicher Symbole	Punkte	Anzahl verschiedener Symbole	Punkte
1	1	1	1
2	5	2	5
3	10	3	10
4	20	4	20
5	30	5	30
		6	40

Der Spieler mit dem höchsten Kontostand ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mit seiner Bergmannfigur weiter vorne steht.



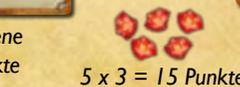
Beispiel: 4 verschiedene Artefakte = 20 Punkte



5 gleiche Artefakte = 30 Punkte



7 x 2 = 14 Punkte



5 x 3 = 15 Punkte



6 x 1 = 6 Punkte



Kapital in der Bank = 16 Punkte

**Insgesamt** 20 + 30 + 15 + 14 + 6 + 16 = 101 Punkte

### Taktische Tips

Um Schlepper und Schläger mit Multiplikatorwerten effektiv einzusetzen, sollte man möglichst viele Kristalle der entsprechenden Farbe im Camp sammeln (auch über mehrere Runden hinweg). Man sollte allerdings nicht vergessen, die Kristalle rechtzeitig in Sicherheit zu bringen. Das Geheimnis des Erfolgs liegt in der optimalen Nutzung der Transportkapazitäten und der cleveren Wahl der Aktionen.

### Spiel mit speziellen Mitarbeitern

- ✦ Jeder Spieler erhält die speziellen Mitarbeiter seiner Konzernfarbe (gelbes Zeichen in der rechten oberen Ecke). 3 der Mitarbeiter sind für jeden Konzern identisch und 3 für jeden Konzern eigen. Diese fügt er seinen Schlepper-Schlägerkarten hinzu.
- ✦ Aus seinen nun insgesamt 24 Karten stellt jeder Spieler ein individuelles Set von 18 Karten unter Beachtung der folgenden Regeln zusammen: Jeder Spieler nimmt je 2 beliebige Karten mit 1, 2 und 3 Sternen heraus und legt diese zurück in die Schachtel.
- ✦ Die spezielle Eigenschaft einer Mitarbeiterkarte ist immer rechts vom Geschwindigkeitswert abgebildet. Diese Eigenschaft ermöglicht eine zusätzliche Aktion, die der aktive Spieler beliebig mit seinen normalen Aktionen kombinieren kann, unabhängig davon, welche der 3 Aktionen er wählt. Der aktive Spieler kann entscheiden, ob er die zusätzliche Aktion zusammen mit, vor oder nach der normalen Aktion ausführt.
- ✦ Optionale Regel für harte Taktiker: Bei Spielbeginn wählt jeder Spieler 9 beliebige Karten als Starthand aus den 18 Karten. Man beginnt also jede der folgenden Runden mit 9 Handkarten.

### Die speziellen Eigenschaften



**Verteidigungswert:** Dieser Wert kann nur zur Verteidigung genutzt werden und wird in diesem Fall zur Gesamtkampfkraft addiert.



**Dieb:** Diese Eigenschaft darf der aktive Spieler nutzen, um unabhängig von der Stärke eines gegnerischen Teams, die abgebildeten Kristalle aus dem Lager eines Gegners zu stehlen und in

sein eigenes Camp zu legen. Seine Transportkapazität spielt dabei keine Rolle. Möchte er diese Kristalle in dieser Runde auch in die Konzernzentrale oder die Bank transportieren, so geht das nur mit einer friedlichen Transportaktion unter Beachtung der Transportkapazität.



**Spion:** Diese Eigenschaft darf der aktive Spieler nutzen, um alle Fundkarten eines beliebigen Spielers anzusehen, eine davon auszuwählen und in sein Camp zu legen.



**Bergmann:** Mit dieser Eigenschaft darf der aktive Spieler die abgebildeten Kristalle oder Karten aus dem allgemeinen Vorrat bzw. vom Nachziehstapel nehmen und in sein Camp legen.



**Alchemist:** Mit dieser Eigenschaft darf der aktive Spieler beliebig viele weiße Kristalle aus dem eigenen Camp in blaue umwandeln oder umgekehrt. Auch das Verwandeln von blauen in rote Kristalle oder umgekehrt ist möglich. Es darf jedoch nur eine dieser beiden Möglichkeiten gewählt werden.

Weitere Informationen und Regelvarianten unter [www.krYSIS.eu](http://www.krYSIS.eu)

---

**Credits Autoren:** Zoltán Ágó und Zoltán Aczél  
**Illustration & Grafik:** Sándor Zubály und Péter Zelei  
**Deutsche Bearbeitung:** Matthias Wagner  
**Unter Mitarbeit von:** Harald Bilz, Heiko Eller, Oliver Erhardt, Christoph Lipsky  
**Ein besonderer Dank geht an unsere kreativen Testspieler:** Laura Aczél, Till Aczél, Tulian Aczél, Bernát Ágó, Gellért Ágó, Bernadett Bérczes, Zoltán Bán, Gergely Erődi, Zsolt Rimár, Attila Gelics, Tamás Fekete, Attila Kisvári, Zsolt Kohári, Zoltán Mezei, László Molnár, Vilmos Takács, Roland Tent, Éva Mák, Dr. Bálint Nagy, Gábor Iványosi-Szabó, Gábor Kolonits, Gergő Istvánfy, György Retek, Zoltán Mandics, Flórián Kovács

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

Heidelberger  
Spieleverlag



Besucht uns im Internet:  
[www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de)