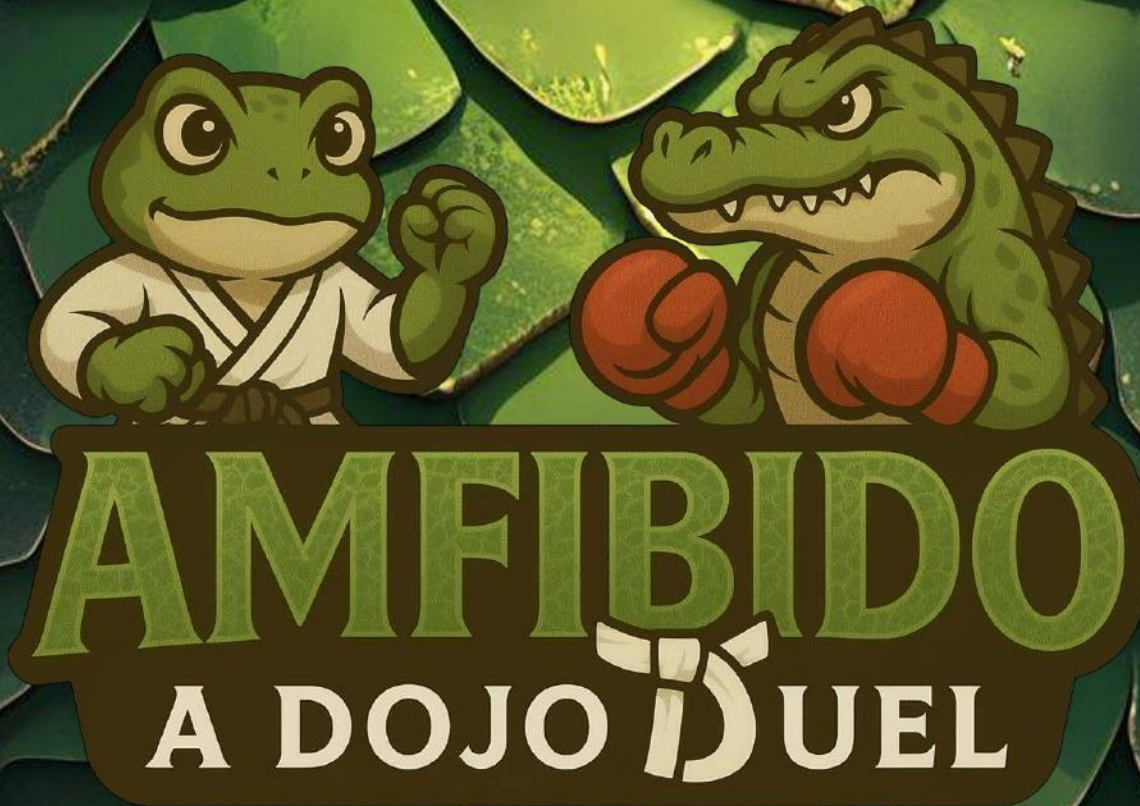




Regelblatt

Aus Waldtempeln, kampfgeübten Gruben und den Hinterhöfen der Städte versammeln sie sich.

Frösche, Kröten, Schlangen, Krokodile und andere, die stolz das Wappen ihrer Gilde tragen.

*Meister ihrer eigenen einzigartigen Kampfstile, haben sie sich aus einem Grund versammelt: um im Turnier der **Champions** gegeneinander anzutreten.*

Nur eine Gilde wird aufsteigen. Der Rest wird fallen.

G
e
g
n
e
r



D
U



2 PLAYERS



10+



30-45 MINS

Scanne den QR-
Code, um das
Regelvideo
anzusehen.



Bild 1: Dojo-Kampf

Einführung

In **Amfibido** stellen Spieler Teams von Kämpfern zusammen und treten in direkten Dojo-Kämpfen gegeneinander an.

Das Ziel ist es, 4 Runden vor deinem Gegner zu gewinnen, um der Großmeister zu werden.

Jede Runde besteht aus Kämpfen in drei Kampfbereiche, die als Dojos bezeichnet werden. Um eine Runde zu gewinnen, muss ein Spieler Kämpfe in zwei der drei Dojos gewinnen.

Komponenten



32 Level I Karten



32 Level II Karten



31 Level III Karten



26 Level IV Karten



10 Level V Karten



15 Sensei-Karten



8 Dojo-Karten



2 Regelkarten

Punktetafel-Marken



Regelblatt



Punktetafel



Aufbau

1. Sortiere die 5 Level Decks von **I** bis **V** und mische jedes in ein separates Deck.
2. Jeder Spieler legt Dojo-Karten **1**, **2** und **3** und eine **Cooldown**-Zonen-Karte vor sich, ausgerichtet mit den passenden Dojo-Karten seines Gegners.
3. Platziere die **Punktetafel** neben dem Spielbereich.
4. Platziere den grünen Rundenzähler auf Runde **1** der Punktetafel.
5. Platziere einen roten und blauen Spielermarker auf der **0** des entsprechenden Punktestands auf der Punktetafel.
6. Wähle zufällig einen Startspieler.
7. Jeder Spieler zieht 3 Karten aus dem Level **I** Deck.



Wenn ein Spieler keine Kämpfer auf der Starthand hat, darf er diese aufdecken, die Karten unter das Deck legen und 3 neue Karten ziehen.

8. **Überspringe das erste Spiel** – Mische das Sensei-Deck und teile jedem Spieler 3 Karten aus. Jeder Spieler wählt 1 Karte, die er behält, und legt sie offen auf den Sensei-Platz, die anderen 2 Karten kommen unter das Deck. Du darfst dir zuerst deine Starthand ansehen.



Sensei sind eine optionale Ergänzung zum Spiel. Beim Erlernen des Spiels wird empfohlen, ohne sie zu spielen.

Ablagestapel

Es gibt einen gemeinsamen verdeckten Ablagestapel. Kämpfer und Ausrüstung, die ersetzt werden, scheiden aus dem Spiel aus und werden auf den Ablagestapel gelegt.

Cooldown-Zone

Jeder Spieler hat eine Cooldown-Zone. Diese verfolgt Karten, die in der nächsten Runde nicht verwendet werden können, aber nach dieser Runde wieder zu deiner Hand hinzugefügt werden.





Gegner



Cooldown-Zone



Ablage-
stapel



Punkte-
tafel



Du



Cooldown-Zone

Bild 2: Aufbau

Karten

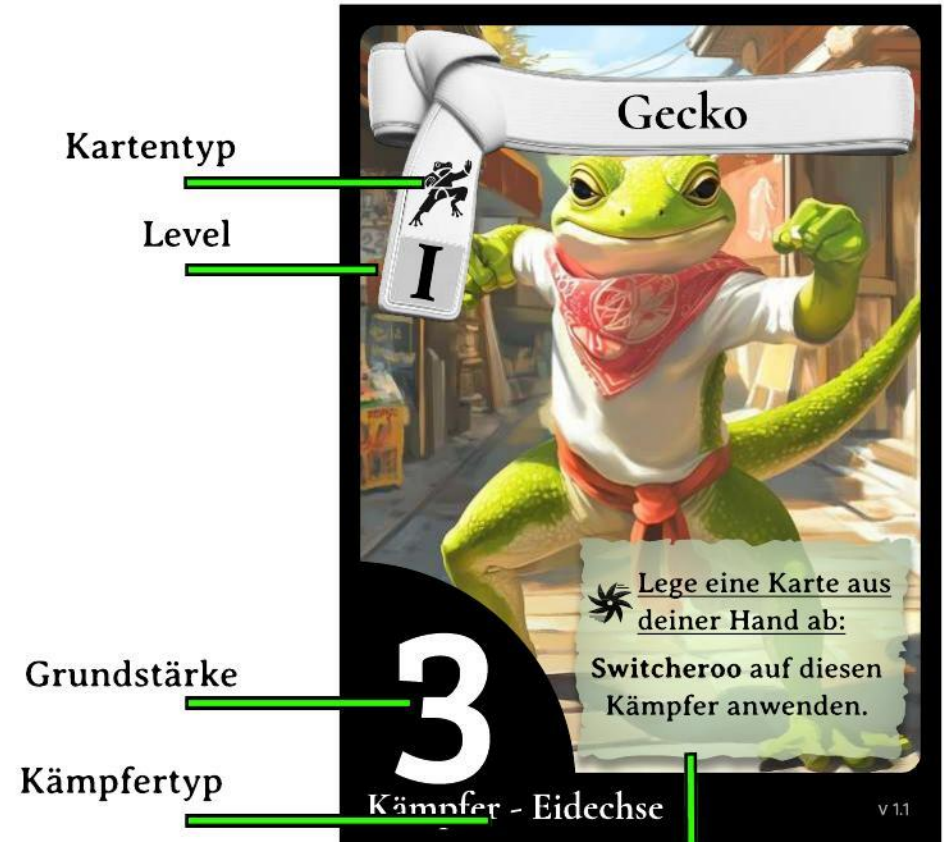
Es gibt 4 verschiedene Kartentypen: **Kämpfer**, **Ausrüstung**, **Aktionen** und **Sensei**.

Alle Karten haben einen Kartentyp und ein Level. Eine Karte kann auch eine Grundstärke, einen Kämpfertyp und eine optionale Fähigkeit haben.

Kartenlevel

Das Kartenlevel zeigt die Stärke der Karte an, Spieler erhalten Zugang zu Karten mit höherem Level, wenn das Spiel fortschreitet.

- I** Weißer Gürtel → Anfänger-Kämpfer
- II** Gelber Gürtel → Geübte Kämpfer
- III** Roter Gürtel → Erfahrene Kämpfer
- IV** Schwarzer Gürtel → Elite-Kämpfer
- V** Rosa Gürtel → Champions



Karten können verschiedene Fähigkeiten haben. Diese Karte hat einen Aktionseffekt, den du während der Aktionsphase nutzen kannst, indem du die unterstrichenen Kosten bezahlst.

Bild 3: Kartenbeispiel

Kartentypen



Kämpfer

Setze diese in deine Dojos ein, damit sie für dich kämpfen. Sie haben eine Grundstärke, einen Kämpfertyp und Fähigkeiten.

Du musst einen Kämpfer in einem Dojo aufstellen, um in diesem Dojo anzutreten. Kämpfer bleiben im Dojo, es sei denn, sie verlieren den Kampf.



Ausrüstung

Jedes Dojo kann ein Ausrüstungsstück enthalten, das der Kämpfer im Kampf nutzen kann. Ausrüstung verleiht häufig einen Stärkebonus, der zur Grundstärke des Kämpfers addiert wird, und kann zusätzliche Fähigkeiten haben. Ausrüstung bleibt im Dojo liegen und wird vom nächsten Kämpfer übernommen.



Aktionen

Aktionskarten haben verschieden wirkungsvolle Effekte, die dir im Spiel helfen und nach Gebrauch abgelegt werden. **Kombo-Moves** sind eine Art von Aktion, die einen Stärke-Bonus hinzufügen und auf einen Kämpfer gespielt werden, um deren Bonusstärke hinzuzufügen. Du kannst mehrere **Kombo-Moves** auf einen Kämpfer spielen.



Kombo-Moves werden auf einen Kämpfer gespielt und bleiben bis zum Ende der Runde bei diesem Kämpfer. Der Stärke-Boost gilt also auch, wenn der Kämpfer in ein anderes Dojo wechselt oder wenn der Kämpfer in einen anderen Kämpfer transformiert wird.



Sensei

Wähle einen Sensei, um deinen Kämpfern zusätzliche Fähigkeiten beizubringen.

Die Sensei-Fähigkeit ist während des gesamten Spiels aktiv. Aktionsfähigkeiten von Sensei können in jeder Runde während der Aktionsphase mehrfach genutzt werden.



Sensei sind eine optionale Ergänzung zum Spiel. Beim Erlernen des Spiels wird empfohlen, ohne sie zu spielen.

Spielablauf

Das Spiel wird in Runden gespielt. Der erste Spieler, der 4 Runden gewinnt, gewinnt das Spiel. Jede Runde hat 4 Phasen:



1. **Draft-Phase** – Neue Karten auswählen



2. **Aktionsphase** – Karten zu deinen Dojos **hinzufügen**



3. **Kampfphase** – Die Kämpfe austragen



4. **Rundenende** – Erholen & zurücksetzen

Der Spieler, der die meisten Dojo-Kämpfe gewinnt, gewinnt die Runde und bewegt seinen Punktemarker auf dem Spielbrett nach oben. Nach dem Ende der Runde **beginnt die nächste Runde**, es sei denn, ein Spieler hat bereits 4 Runden gewonnen.



1 → **Draft-Phase** *Neue Karten auswählen*

Zu Beginn jeder Runde ziehen die Spieler Karten, um sie ihrer Hand hinzuzufügen. Die ausgeteilten Karten basieren auf der Rundenzahl, die durch den Rundenmarker auf der Punktetafel angezeigt wird.

Jeder Spieler gleichzeitig:

- Zieht **3 Karten** von den angegebenen Levels
- Wählt **1 Karte** aus, die er behält, und fügt sie seiner Hand hinzu
- Gibt die verbleibenden **2 Karten an** seinen Gegner weiter
- Wählt **1 weitere Karte** aus den 2 Karten, die er von seinem Gegner erhalten hat
- Legt die letzte Karte verdeckt auf den Ablagestapel



*Beginnend mit den 3 Anfangskarten, die du im Setup ziehst, und dem Ziehen von 2 zusätzlichen Karten, starten die Spieler Runde 1 mit **insgesamt 5 Karten**.*



2 → Aktionsphase *Karten zu deinen Dojos hinzufügen*

Die Spieler wechseln sich ab, beginnend mit dem Startspieler. In ihrem Zug können die Spieler entweder eine Karte aus der Hand spielen, eine Aktionsfähigkeit aktivieren oder passen. Nachdem ein Spieler eine Aktion ausgeführt hat, endet sein Zug und das Spiel geht an den Gegner über. Die Züge wechseln sich auf diese Weise ab, bis beide Spieler passen.

Mögliche Aktionen



- **Eine Kämpferkarte spielen**
- Lege eine der Kämpferkarten aus deiner Hand in eines der drei Dojos.



- **Eine Ausrüstungskarte spielen**
- Lege eine der Ausrüstungskarten aus deiner Hand in eines der drei Dojos.
→ Wenn bereits ein Kämpfer oder eine Ausrüstung in einem Dojo ist, ersetze ihn durch den neuen und lege den alten auf den Ablagestapel. Du darfst immer einen Kämpfer oder eine Ausrüstung, die im Spiel ist, durch eine andere ersetzen.



- **Eine Aktionskarte spielen**
→ Löse den Effekt der Karte aus und lege sie dann auf den Ablagestapel. Wenn es ein Kombo-Move ist, lege die Karte stattdessen auf einen Kämpfer – sie bleibt im Spiel, bis der Kampf gelöst ist. Du kannst mehrere Kombo-Moves auf einen Kämpfer spielen.



- **Eine Aktionseffekt auf einem Kämpfer, einer Ausrüstung oder einem Sensei aktivieren**
→ Zahle die zugehörigen unterstrichenen Kosten der Aktionsfähigkeit **und löse** dann den Effekt aus. Aktionsfähigkeiten können in jeder Runde mehrfach genutzt werden, sofern nicht anders angegeben.
- **Passen**
→ Sobald ein Spieler passt, kann er in dieser Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Der andere Spieler darf weiterhin Aktionen ausführen, bis auch er passt. Die Kampfphase beginnt, wenn beide Spieler gepasst haben.



3 → Kampfphase Die Kämpfe lösen

Nachdem beide Spieler gepasst haben, wird der Kampf in jedem Dojo gelöst.

Wenn kein Spieler einen Kämpfer in einem Dojo hat, endet das Ergebnis unentschieden.

Wenn nur ein Spieler einen Kämpfer in einem Dojo hat, gewinnt er automatisch den Kampf.

Wenn zwei Kämpfer anwesend sind:

Vergleiche die **Gesamtstärke** der beiden Kämpfer in einem Dojo.

Der Kämpfer mit der **höchsten** Gesamtstärke gewinnt den Kampf.

Wenn die Gesamtstärke der beiden Kämpfer gleich ist, endet das Ergebnis unentschieden.

Ein Spieler gewinnt eine Runde, indem er:

- 2 oder 3 Kämpfe gewinnt, oder
- 1 Kampf gewinnt und die anderen 2 **unentschieden** enden.

Eine Runde endet unentschieden, wenn:

- Alle 3 Kämpfe unentschieden enden, oder
- Jeder Spieler 1 Kampf gewinnt und einen weiteren unentschieden beendet.

Der Spieler, der die meisten Kämpfe in dieser Runde gewinnt, beansprucht den Sieg und rückt seinen Punktemarker um ein Feld auf dem Punktestandpfad vor. Wenn die Runde unentschieden endet, bleiben die Punktemarker auf derselben Stelle.

Gesamtstärke =



Grundstärke
Kämpfer



Grundstärke
Ausrüstung



Stärke durch
Fähigkeiten



Stärke durch
Kombo-Moves



Fähigkeiten und Kombo-Moves werden beim Lösen des Kampfes berücksichtigt. Zum Beispiel:

„Jane hat einen Tree Frog in ihrem Dojo, dieser erhält +3 zusätzliche Stärke durch einen Kombo-Move. Sie hat einen Roundhouse Kick Kombo-Move (+3) darauf gespielt. Der Kämpfer erhält in dieser Phase +6 Stärke.“



Tipp: Behalte Karten im Auge, die mit Effekten abgelegt werden, die anderen Karten Boni geben. Zum Beispiel, wenn eine Karte abgelegt wird, die ihr zusätzliche Stärke verleiht. Dies erleichtert es, den Spielzustand zu überprüfen, wenn die Kampfphase beginnt.



4 → Rundenende


Beispiel auf der
nächsten Seite

Boni von Fähigkeiten auf deinen Karten werden am Ende der Runde gelöscht.
Folge diesen Schritten, um die End-of-Round-Aktionen in den Dojos abzuschließen:

Schritt 1 → Spieler nehmen Karten aus ihrer **Cooldown-Zone** zurück auf die Hand.

Mache dies zuerst, da Karten, die in dieser Runde zur Cooldown-Zone hinzugefügt wurden, dort bis zur nächsten Runde bleiben sollten.

Schritt 2 → Kombo-Moves werden abgelegt.

 **Kombo-Moves** mit **Boomerang** werden stattdessen in die **Cooldown-Zone** gelegt.

Schritt 3 → Alle Kämpfer, die den Kampf verloren haben, gehen zurück auf die Hand des Spielers.

Kämpfer, die den Kampf gewonnen oder unentschieden beendet haben, bleiben im Dojo. **Ausrüstung** bleibt immer im Dojo.

 **Ausgeknockte Kämpfer** werden stattdessen in die **Cooldown-Zone** gelegt.

Kämpfer können mit der K.o.-Fähigkeit ausgeknockt werden oder wenn es explizit auf der Karte erwähnt wird.

Schritt 4 → Bewege den Rundenzähler zur nächsten Runde.

Wenn mehrere Runden unentschieden enden und Runde 9 beginnt, lasse den Rundenzähler auf Runde 8. Ziehe weiterhin Karten vom Level **IV** Deck, bis das Spiel endet.

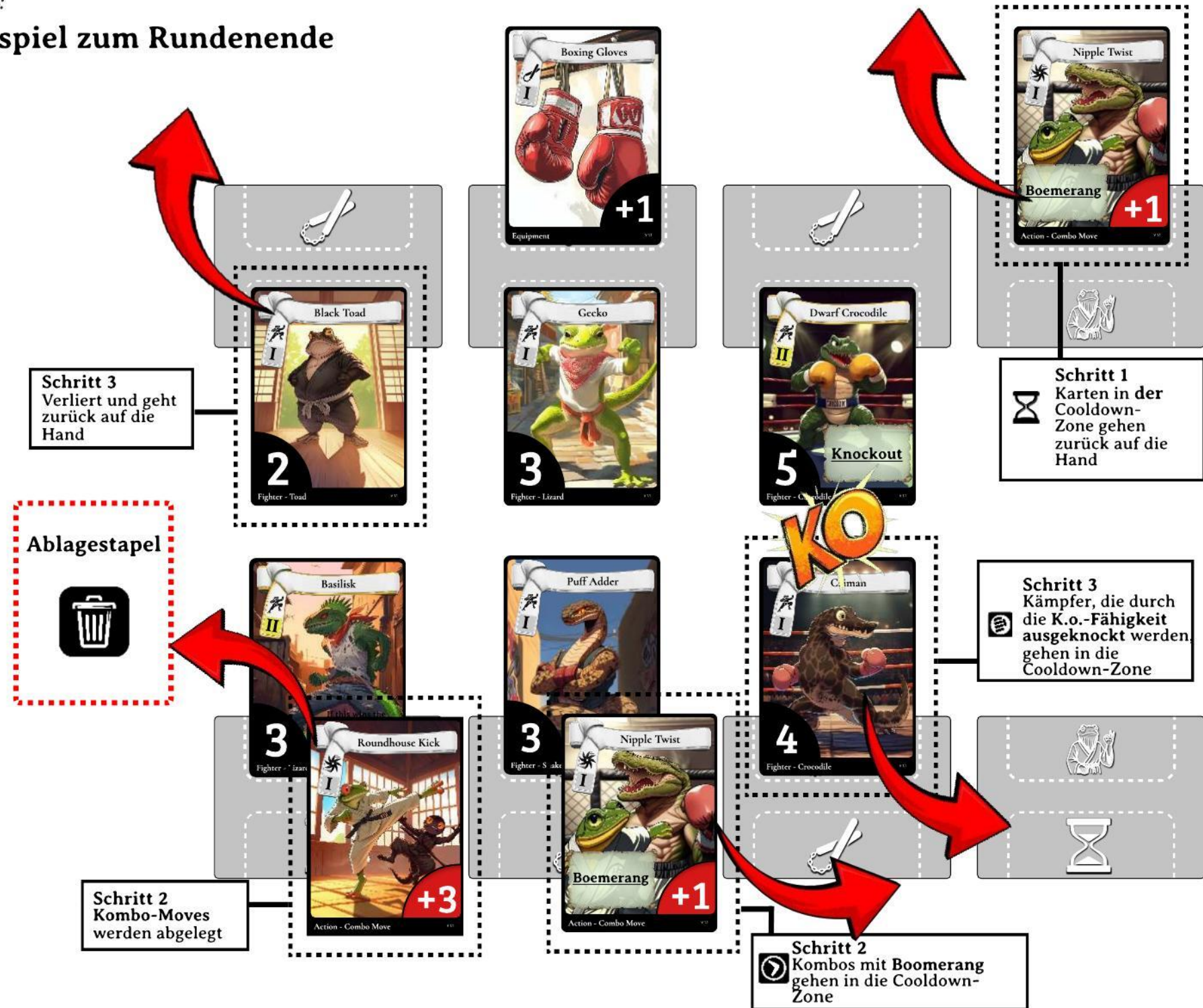
Die nächste Runde

Der Gewinner der Runde wird der Startspieler der nächsten Runde. Wenn die Runde unentschieden endet, wird der Nicht-Startspieler dieser Runde der Startspieler.

Wenn ein Spieler seine 4. Runde **gewonnen hat**, endet das Spiel und dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Bild 4:

Beispiel zum Rundenende



Schlüsselwörter

Aktives Deck

Die aktiven Decks sind die Level Decks, die zu Beginn jeder Runde basierend auf dem Rundenzähler auf dem Spielbrett verfügbar sind.

Transformieren

Kämpfer oder Ausrüstung transformieren sich zu einem zufälligen Kämpfer oder einer Ausrüstung des nächsten Level.

Entferne den Kämpfer oder die Ausrüstung, dann decke Karten vom Deck des nächsten Level auf, bis du eine Karte des Typs aufdeckst, den du transformierst. Lege diese Karte in das Dojo. Lege dann die anderen aufgedeckten Karten in zufälliger Reihenfolge unten in das Deck.

 Wenn du eine Level  Karte transformierst, wird sie in eine andere Level  Karte transformiert.

Boomerang

Boomerang-Karten werden am Ende der Runde in die Cooldown-Zone gelegt. Sie können nach der nächsten Runde wieder verwendet werden.

Knockout

Kämpfer, die ausgeknockt sind, werden in die Cooldown-Zone gelegt, anstatt nach dem Kampf zurück auf die Hand zu gehen, und können in der nächsten Runde nicht kämpfen.

Kämpfer mit der K.o.-Fähigkeit knocken den gegnerischen Kämpfer aus, wenn sie den Kampf gewinnen.

Switcheroo

Der Spieler darf den Kämpfer oder die Ausrüstung in einem Dojo mit einem anderen Kämpfer oder einer anderen Ausrüstung in deinen Dojos tauschen oder sie auf einen freien Platz verschieben.

Neutralisieren

Neutralisierte Fähigkeiten werden ignoriert, einschließlich zusätzlicher Stärkeboni. Dies gilt nur für Kartenfähigkeiten, nicht für die Grundstärke oder den Kämpfertyp der Karte.

Häufig gestellte Fragen

Boomerang

Ich spiele einen Kombo-Move mit **Boomerang** auf einen meiner Kämpfer und ersetze ihn dann durch einen anderen Kämpfer, was passiert?

Kombo-Moves, die an Kämpfer angehängt sind, die zurückgezogen werden, werden sofort auf den Ablagestapel gelegt.

Switcheroo

Was passiert, wenn ich einen Kombo-Move auf meinen Kämpfer spiele, während ich einen **White Belt** habe, und ich dann **Switcheroo** auf meinen Kämpfer zu einem anderen Dojo anwende?

Die Gesamtstärke wird überprüft, wenn der Kampf gelöst wird, nachdem beide Spieler gepasst haben. In diesem Fall wird der Kämpfer keine 3 zusätzliche Stärke erhalten.

I Sparring Boots

Ich habe **Sparring Boots** in meinem Dojo und gewinne die Runde mit einer **Snapping Turtle** im selben Dojo, was passiert?

II Snapping Turtle

*Ein Spieler darf die Reihenfolge der Effekte von Karten, die er kontrolliert, bestimmen. Das bedeutet, du kannst entweder die **Snapping Turtle** zurückziehen oder sie auf deine Hand zurückbringen.*

III Twin Sai

Ich ersetze oder transformiere mein **Twin Sai**, darf ich trotzdem eine zweite Ausrüstung in meinem Dojo haben?

IV Giant Salamander

*Ja, die zweite Ausrüstung bleibt immer in diesem Dojo, selbst wenn der Effekt neutralisiert wird. Du darfst auch **Switcheroo** auf eine der Ausrüstungen zu einem anderen Dojo anwenden.*

I Fokus

Was passiert mit aufgedeckten Karten?

IV Gamble

Karten, die du vom Deck aufdeckst, werden immer in zufälliger Reihenfolge zurück auf den Boden des Decks gelegt.

Häufig gestellte Fragen

Komodo Dragon

Wie funktioniert **Komodo Dragon** genau?

*Zusätzliche Stärke, die durch Kombo-Moves gewonnen wird, gilt für beide Dojos, da sie auf dem **Komodo Dragon** gespielt werden. Stärkeboni durch Ausrüstung gelten nur für das Dojo, in dem der **Komodo Dragon** kämpft.*

Wiedergeburt

Gibt **Metamorphose** 3 zusätzliche Stärke, wenn sie auf einen Kämpfer gespielt wird, der mit einem **White Belt** ausgerüstet ist?

Metamorphose

*Nein, wenn eine Karte keinen Stärkewert hat, gibt sie keine zusätzliche Stärke durch Effekte. Dies gilt auch für **Silent Lee** mit Ausrüstung ohne Grundstärke.*

Silent Lee

Credits

Spieldesign: Ron Cadier

Co-Designer: Rens Brankaert, Ida Damen

Grafikdesign: Ron Cadier

Titelbild: Seb Camagajevac

Spieletests: Ben Cadier, Lars Veerman, Walter Vincken, Kees Straates, Leon Rosielle, Ruben Snijdewind, Hein van de Ven

Besuche

www.amfibido.com oder
scanne den QR-Code, um
die aktuellen Regeln, FAQ
und andere Neuigkeiten
zu finden!



Triff die Kämpfer

Entdecke die einzigartigen Kämpfer von Amfibido, jeder mit seinem eigenen Kampfstil und besonderen Fähigkeiten. Jeder Kämpfer trägt ein besticktes Wappen auf seinem Outfit—ein Symbol seiner Herkunft und gewählten Disziplin.

Frösche



Spezialität: Karate

Fähigkeit: Frösche erhalten zusätzliche Boni durch Kombo-Moves aufgrund ihrer Expertise in verschiedenen Kampftechniken.

Kröten



Spezialität: Kung Fu

Fähigkeit: Kröten können die Willenskraft anderer Kämpfer in deiner Hand kanalisieren und so ihr Wachstum im Kampf unterstützen.

Salamander



Spezialität: Ninjitsu

Fähigkeit: Salamander sind Meister im Umgang mit allen Arten von Waffen. Sie erhalten zusätzliche Boni durch Waffen und führen manchmal mehrere Waffen.

Krokodile



Spezialität: Boxen

Fähigkeit: Krokodile sind in Stärke trainiert und haben einen kraftvollen Schlag. Einige können sogar ihren Gegner mit einem einzigen Schlag ausknocken.

Schildkröten



Spezialität: Wrestling

Fähigkeit: Schildkröten sind kräftige und starke Wrestler, aber ihre Größe bringt einen Nachteil mit sich.

Schlangen



Spezialität: Jiu-Jitsu

Fähigkeit: Schlangen sind geschickt in der Zusammenarbeit und gewinnen Stärke in der Gruppe.

Eidechsen



Spezialität: Straßenkampf

Fähigkeit: Eidechsen, erbitterte Straßenkämpfer, tun alles, um einen Vorteil zu erlangen, da sie ihre Fähigkeiten durch reine Erfahrung geschärft haben.

Brut



Spezialität: Metamorphose

Fähigkeit: Bruten sind instabil und ständig im Wandel. Sie können sich in neue Formen transformieren, wenn sie ausgelöst werden.