

SPIELANLEITUNG



WAS IST DAS FÜR EIN SPIEL?

Tag Team ist ein Auto-Battler und ein Deckbau-Spiel ... mit einem Kniff!

Was ist ein Auto-Battler?

Ein Auto-Battler beginnt mit einer Vorbereitungsphase voller Entscheidungen, gefolgt von einer Kampfphase, in der nichts mehr geändert werden kann. Schaut zu, wie sich der Kampf entwickelt!

Was ist ein Deckbau-Spiel?

In einem Deckbau-Spiel passt ihr euer persönliches Kartendeck im Spielverlauf mit neuen Karten an, um es zu verbessern und auf die Taktik eures Gegenübers abzustimmen.

Und der Kniff?

In *Tag Team* mischt ihr niemals eure Decks. Stattdessen fügt ihr neue Karten gezielt hinzu, ohne die Reihenfolge der anderen Karten zu verändern!

Ein schlagfertiges Spiel von Gricha German und Corentin Lebrat
für 2 Personen ab 10 Jahren mit Illustrationen von Naiade

KOSMOS

SPIELÜBERBLICK

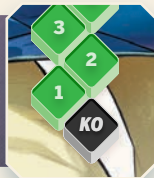
In *Tag Team* stellt ihr euch jeweils ein Team aus zwei außergewöhnlichen Kämpfern zusammen und tretet gegeneinander an. Jeder Kämpfer hat ein eigenes Deck mit einzigartigen Karten.

Ihr kämpft, indem ihr eine Karte nach der anderen von euren Kampfdecks aufdeckt. Am Ende jeder Runde verbessert ihr eure Decks mit einer neuen Karte und geht gestärkt in die nächste Runde!



EUER ZIEL

Den Kampf gewinnen, indem ihr die Lebenspunkte von mindestens einem gegnerischen Kämpfer auf 0 verringert und ihn so KO schlagt!



MATERIAL



120 Kampfkarten
(10 pro Kämpfer)



12 Auswahlkarten



12 Kämpfertableaus



40 Stärkewürfel (lila)



6 Lebenspunkte-marker (grün)



4 Spezialmarker (gelb)



1 Sheriff-Plättchen



1 Golem-Plättchen



1 Schlangen-Plättchen



2 Konzentrations-Plättchen



5 Feuer-Plättchen



11 List-Plättchen



1 Kämpfer-Handbuch

WÄHLT EURE KÄMPFER!

Spielt ihr **Tag Team** zum ersten Mal? Dann springt direkt zur Vorbereitung auf Seite 4. Diese Seite hier benötigt ihr erst, nachdem ihr etwas Kampferfahrung gesammelt habt.



TEAM-BUILDING

Ein toller Kampf beginnt mit einem tollen Team.

Vor jedem Kampf stellt ihr beide euer **Tag Team** mithilfe der Auswahlkarten zusammen.

Mischt die Auswahlkarten und teilt die Karten verdeckt unter euch auf. Wählt dann eine dieser Varianten, um eure Teams zusammenzustellen:

NORMALE AUSWAHL

- 1 Seht euch euren Teil der Auswahlkarten an und wählt geheim die Karte des ersten Kämpfers, mit dem ihr antreten wollt. Deckt die ausgewählte Karte gleichzeitig auf und legt sie vor euch.
- 2 Gebt die restlichen Karten an euer Gegenüber weiter und wählt euren zweiten Kämpfer aus den soeben erhaltenen Karten aus. Deckt auch diese ausgewählte Karte gleichzeitig auf und legt sie neben die erste.

Legt jetzt die Tableaus der Kämpfer, die ihr ausgewählt habt, vor euch. Sie bilden euer **Tag Team**!

Räumt alle Auswahlkarten und die übrigen Tableaus zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie für diesen Kampf nicht.

TAKTISCHE AUSWAHL

Befolgt die Schritte der normalen Auswahl, aber wenn ihr die erste Karte auswählt, müsst ihr zusätzlich eine andere Karte verdeckt ablegen, bevor ihr die übrigen Karten weitergebt. Die abgelegte Karte steht eurem Gegenüber nicht zur Auswahl.



Ihr könnt diese Varianten auch einfach ignorieren und euch direkt die Kämpfer aussuchen, mit denen ihr spielen wollt!

VORBEREITUNG

Dieser Abschnitt erklärt die generelle Vorbereitung für **Tag Team**, enthält aber zusätzlich Anweisungen für das erste Spiel. Wir empfehlen, beim ersten Spiel mit **Jeanne** und **Ching Shih** gegen **Bödvar** und **Wong Fei-Hung** anzutreten.

1 SITZPOSITION

Setzt euch möglichst an zwei Seiten des Tisches gegenüber.

2 KÄMPFERTABLEAUS

Falls das nicht euer erstes Spiel ist, nehmt euch die Kämpfertableaus der zwei Kämpfer, die ihr euch in der Team-Building-Phase ausgewählt habt, und legt sie vor euch. Habt ihr eure Teams mit den Auswahlkarten zusammengestellt, könnt ihr sie jetzt zurück in die Schachtel räumen.

ERSTES SPIEL? Nimm die Kämpfertableaus von **Jeanne** und **Ching Shih**. Dein Gegenüber nimmt sich die Tableaus von **Bödvar** und **Wong Fei-Hung**.

HINWEIS: **Bödvars** Kämpfertableau hat zwei Seiten. Achtet darauf, dass **Bödvar** sichtbar ist, nicht der Berserker-Bär.

3 LEBENSPUNKTE

Nehmt jeweils 2 Lebenspunktemarker und platziert sie auf dem Startfeld **A** der Lebenspunkteleisten **B** eurer Kämpfertableaus.



4 STÄRKE

Nehmt für jeden Kämpfer so viele Stärkewürfel, wie es seiner Basisstärke **C** entspricht, und legt sie als Stärkepool oberhalb seines Tableaus **D** bereit.

ERSTES SPIEL? **Jeanne** beginnt mit 1 Stärkewürfel und **Ching Shih** mit 2. **Wong Fei-Hung** beginnt mit 2 und **Bödvar** mit 3.



5 SPEZIALMARKER UND PLÄTTCHEN



Lest euch den Abschnitt „Vorbereitung“ eurer Kämpfer im Kämpfer-Handbuch durch. Dort erfahrt ihr, ob eure Kämpfer über Spezialmarker oder Plättchen verfügen und wie ihr sie vorbereitet.

ERSTES SPIEL? Platziere 1 Spezialmarker auf Feld **E** von **Jeanne**s Tableau und 1 weiteren auf Feld **F** von **Ching Shih**s Tableau. Dein Gegenüber platziert 1 Spezialmarker auf Feld **G** von **Bödvars** Tableau und legt die 2 Konzentrationsplättchen über dem Tableau von **Wong Fei-Hung** bereit **H**.

6 KÄMPFERDECKS

Jeder Kämpfer hat ein eigenes Deck aus 10 Karten, die mit dem Symbol dieses Kämpfers markiert sind **I**.

Nehmt die Decks eurer zwei Kämpfer und entfernt die Startkarte **★** jedes Kämpfers. (Ihr erkennt sie am schwarzen Rahmen und dem **★**-Symbol oben rechts.) Legt die Startkarten zunächst beiseite.



ERSTES SPIEL? **Jeanne**s Startkarte ist ‚**Dieu Premier Servi**‘ und die von **Ching Shih** ist **Schrecken der Meere**. **Bödvars** Startkarte ist **Wutanfall** und die von **Wong Fei-Hung** heißt **In der Ruhe liegt die Kraft**.

7 KAMPFDECKS

Seht euch nun eure beiden Startkarten ★ an, die ihr zuvor beiseitegelegt habt. Entscheidet geheim, in welcher Reihenfolge ihr sie zu Beginn des Kampfes spielen wollt. Legt sie als verdeckten Stapel oberhalb eurer Kämpfertableaus ab – mit der Karte oben, die ihr zuerst spielen möchtet. Das ist euer **Kampfdeck** **I**.

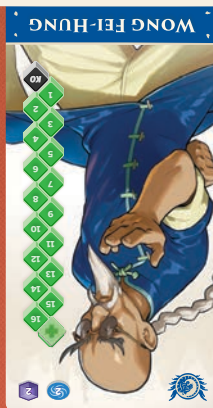
8 VERBESSERUNGSDECKS

Mischt nun eure zwei Decks aus je 9 Karten zusammen. Das ist euer **Verbesserungsdeck** aus insgesamt **18 Karten**. Legt es neben euren Kämpfertableaus bereit **K**.

9 EURE KÄMPFER KENNENLERNEN

Nehmt euch zum Schluss einen Moment Zeit, um den Abschnitt „Regeln“ für eure Kämpfer im Kämpfer-Handbuch zu lesen. Den Abschnitt mit den Fragen könnt ihr ignorieren, er dient nur zum Nachschlagen, falls es im Kampf zu besonderen Situationen kommt.

Jetzt seid ihr bereit für den Kampf!



G

H

J

K

F

I

D

A

C

B

E

MERKMALE EINER KAMPFKARTE



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus **zwei Phasen**:

KAMPF-PHASE

DECK-PHASE

Diese Phasen wiederholen sich Runde für Runde, bis einer der Kämpfer **KO** geht, weil seine **Lebenspunkte (LP)** auf das KO-Feld sinken.

KAMPF-PHASE

KAMPFKARTEN SPIELEN

Steigt in den Ring und zeigt, was ihr draufhabt!

In der Kampf-Phase treten eure Teams gegen ihre Gegner an. Diese Phase besteht aus mehreren Zügen.

TIMING: Grundsätzlich gelten alle Aktionen als gleichzeitig ausgeführt – schließlich ist es ein Kampf! In bestimmten Fällen, etwa bei direktem Schaden (→ S. 10), kann das genaue Timing entscheidend sein. Diese Ausnahmen sind in dieser Anleitung oder direkt auf den Karten eindeutig erläutert.



ABLAUF EINES SPIELZUGS

Ihr deckt gleichzeitig die oberste Karte eurer Kampfdecks auf. Daraufhin führt ihr gleichzeitig die Aktionen aus, die auf eurer aufgedeckten Karte angegeben sind. Das wird ein **Spielzug** genannt.

Sobald ihr alle Aktionen der zwei aufgedeckten Karten ausgeführt habt, sowie alle anderen ausgelösten Effekte, ist der **Spielzug beendet**. Dann beginnt der nächste Zug, indem ihr gleichzeitig die nächste Karte eurer Kampfdecks aufdeckt.

HINWEIS: Aufgedeckte Kampfkarten müssen offen auf die zuvor gespielte Karte gelegt werden. Ihr dürft euch die zuvor gespielten Karten eures Gegenübers nicht erneut ansehen.

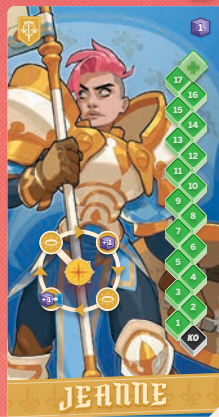
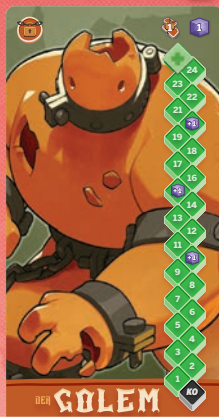
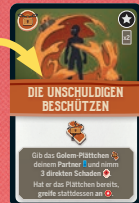
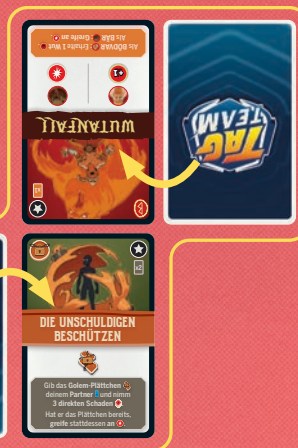
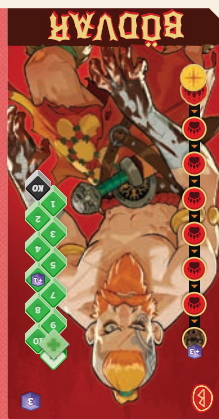
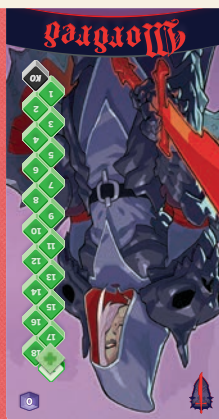
Ja, eure Kampfdecks bestehen in der ersten Runde nur aus zwei Karten – aber keine Sorge, das wird sich schnell ändern!

Ihr spielt Zug für Zug weiter, bis ihr die letzte Karte eurer Kampfdecks aufgedeckt habt. Danach geht es mit der Deck-Phase weiter (→ „Ende der Kampf-Phase“, S. 13).

Falls ein Kämpfer KO geht, weil seine LP auf das KO-Feld sinken, ist der Kampf vorüber (→ „Ende des Spiels“, S. 15).

SPIELZÜGE UND RUNDEN:

- Ein Spielzug beginnt, sobald ihr eine neue Karte aufdeckt.
- Eine Runde beginnt, sobald ihr die erste Karte eurer Kampfdecks spielt, und endet am Ende der Deck-Phase.



GOLDENE REGEL

Alle Effekte auf Karten und den Kämpfertableaus haben Vorrang vor den Regeln dieser Anleitung!



AKTIVE KÄMPFER UND PARTNER

Zu Beginn jedes Zuges bestimmen die aufgedeckten Karten den **aktiven Kämpfer** und dessen **Partner** beider Teams für den aktuellen Zug. Das bedeutet, dass sich der aktive Kämpfer in jedem Zug ändern oder über mehrere Züge hinweg derselbe bleiben kann.

Nicht vergessen: Ein neuer Zug beginnt jedes Mal, wenn ihr Karten von euren Kampfdecks aufdeckt, und eine Runde besteht aus einer vollständigen Kampf-Phase, gefolgt von einer Deck-Phase.

AKTIVER KÄMPFER

Der aktive Kämpfer eines Teams ist der **Kämpfer**, dessen Karte in diesem Zug aufgedeckt wurde.

Alle Aktionen auf dieser Karte gelten als von diesem Kämpfer ausgeführt (es sei denn, die Karte besagt etwas anderes).

Zudem ist der aktive Kämpfer das **Standardziel** seines **Gegners** (also des aktiven Kämpfers deines Gegenübers).

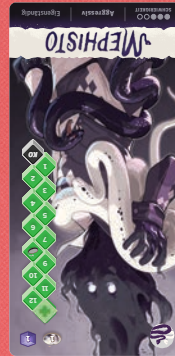


PARTNER

Der Partner ist der **andere Kämpfer im Team des aktiven Kämpfers**.

Einige Kartenaktionen gelten für deinen Partner oder den Partner deines Gegners. In solchen Fällen wird dein Partner auf der entsprechenden Karte durch dieses Symbol  dargestellt und der Partner deines Gegners durch dieses Symbol .

BEISPIEL: Vero spielt mit **Mordred** und **Ching Shih**. Da sie in diesem Zug eine Karte von **Mordred** aufgedeckt hat, ist **Mordred** der aktive Kämpfer und **Ching Shih** ist **Mordreds Partnerin** in diesem Zug.



KÄMPFEN!

Im Verlauf eines Kampfes greifen sich eure Kämpfer gegenseitig an, blocken Angriffe, heilen sich, sammeln Stärke und führen noch viele weitere spektakuläre Aktionen aus! Und währenddessen helfen sie sogar noch ihrem Partner!



LEBENSUNKTE (LP)

Der **Lebenspunktemarker**  zeigt die LP deines Kämpfers an und bewegt sich auf der **Lebenspunkteleiste**  auf und ab, wenn dein Kämpfer Angriffe einsteckt oder sich heilt. Doch Vorsicht: Befindet sich der Marker am Ende des Zuges auf dem -Feld, wurde dein Kämpfer **KO** geschlagen und du verlierst den Kampf (→ „Ende des Spiels“, S. 15)

Ein LP-Marker kann niemals unter das letzte Feld der Leiste sinken. Sobald der Marker das letzte Feld erreicht hat, werden weitere LP-Verluste ignoriert.

Zudem kann ein Kämpfer niemals mehr LP haben als sein Maximum, also die höchste Zahl auf seiner Lebenspunkteleiste. Alle weiteren LP (wie z. B. durch Heilung) werden nach Erreichen dieses Maximums ignoriert.

Die Symbole, die auf den Lebenspunkteleisten vorkommen, sind auf den Seiten 12 und 13 beschrieben.



STÄRKE

Die **Stärke**  deines Kämpfers bestimmt, wie viele **LP**  dein Gegner verliert, wenn dein Kämpfer eine **Angreifen-Aktion**  ausführt (→ „Angreifen“, S. 10).

Bestimmte Aktionen können die Stärke eines Kämpfers im Verlauf eines Kampfes erhöhen oder verringern (→ „Stärke erhalten/verlieren“, S. 10), aber **Stärkewürfel werden nicht „verbraucht“**, wenn ein Kämpfer angreift.

HINWEIS: Das Basisstärke-Symbol auf den Kämpfertableaus wird nur bei der Spielvorbereitung verwendet. Sobald die Stärkewürfel platziert wurden, spielen das Symbol und dessen Zahl keine Rolle für den weiteren Kampf.

Wenn ein Kämpfer angreift, entspricht die Stärke seines Angriffs der Anzahl der Würfel, die er zu **Beginn dieses Zuges** in seinem Stärkepool hat (→ „Angreifen“, S. 10). Würfel, die **während dieses Zuges** hinzugefügt oder entfernt werden, beeinflussen nicht die Stärke des Angriffs.

BEISPIEL: Stefan spielt den **Golem**, der zu Beginn des Zuges 3 Stärke  hat. Er spielt **Lehmfaust**, einen einfachen Angriff. Im selben Zug wird er angegriffen und verliert 2 LP, was ihm 1 Stärkewürfel durch ein Symbol auf seiner LP-Leiste einbringt (→ S. 12). Die Stärke seiner **Lehmfaust** ist dennoch 3, nicht 4.

WICHTIG:

- Ein Angriff mit einer Stärke von 0 gilt trotzdem als ausgeführt – auch wenn der Gegner dadurch keine LP verliert.
- Die Stärke kann niemals unter 0 sinken.
- Im seltenen Fall, dass die Stärkewürfel nicht ausreichen, helft euch bitte mit geeignetem Ersatz.



STANDARD-AKTIONEN!

Alle Aktionen auf den Kampfkarten sind **verpflichtend** – du darfst keine Aktion auf einer gespielten Karte ignorieren, selbst wenn sie nichts nützt oder im schlimmsten Fall sogar schadet!

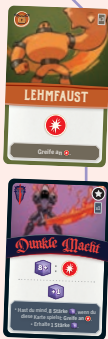


ANGREIFEN

Wenn du einen Angriff spielst, verliert der **aktive Kämpfer** deines **Gegenübers** so viele LP, wie die **Stärke** deines **Kämpfers** zu **Beginn des Zuges** betrug (→ „Stärke“, S. 9), und bewegt seinen LP-Marker entsprechend viele Felder auf seiner LP-Leiste nach unten.

HINWEIS: Hat ein Angriff NICHT den aktiven Kämpfer deines Gegenübers zum Ziel, steht das konkret auf der Karte.

BEISPIEL: Stefans aktiver Kämpfer ist der **Golem**, weil er dessen **Lehmfaust** gespielt hat. Sein Gegenüber ist Vero mit **Mordred** als aktivem Kämpfer, weil sie **Dunkle Macht** gespielt hat. Die **Golem**-Karte ist ein Angriff. Die Stärke des **Golems** ist 3   , weshalb Vero **Mordreds** LP-Marker um 3 Felder nach unten bewegt. **Mordreds** Karte gibt ihm 1 Stärkewürfel, den Vero aus dem Vorrat in **Mordreds** Stärkepool legt.



MEHRFACHE ANGRIFFE

Ist ein Kämpfer das Ziel von Angriffen aus verschiedenen Quellen ist (zum Beispiel von seinem Gegner und dessen Partner), gilt dies als **ein einziger Angriff**, bei dem die Stärke beider Kämpfer zu einem Gesamtwert zusammengerechnet wird.



DIREKTER SCHADEN

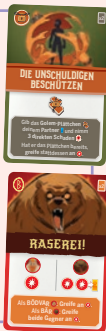


Direkter Schaden ist ein LP-Verlust in Höhe der Zahl, die auf dem Symbol angegeben ist. Dies ist **kein Angriff** und wird daher **nicht von Blocken-Aktionen** (→ S. 11) oder anderen Effekten beeinflusst, die durch Angriffe ausgelöst werden.

Dieser LP-Verlust wird von **Stopps** auf der Lebenspunkteleiste unterbrochen (→ S. 13) und löst alle Symbole aus, die der LP-Marker erreicht oder überschreitet (→ „Symbole auf der LP-Leiste“, S. 12).

Falls im selben Zug direkter Schaden und ein Angriff zugefügt wird, wird der Wert des direkten Schadens einfach zur Stärke des Angriffs hinzugerechnet.

BEISPIEL: Stefans aktiver Kämpfer ist der **Golem** und er spielt **Die Unschuldigen beschützen**. Er gibt das Plättchen seinem Partner und nimmt dadurch 3 direkte Schaden. Im gleichen Zug spielt Daria **Raserei** von **Bödvar** und greift mit 3 Stärke    an. Der direkte Schaden wird zum Angriff hinzugerechnet, was einen LP-Verlust von 6 für den **Golem** bedeutet!



Falls direkter Schaden und ein Angriff kombiniert, aber geblockt werden, wird nur der Angriff geblockt – **der direkte Schaden wird trotzdem zugewiesen**.



STÄRKE ERHALTEN/ VERLIEREN

Füge deinem Stärkepool so viele Stärkewürfel hinzu bzw. entferne sie, wie angegeben.

Nicht vergessen: Stärke, die während eines Zuges hinzugefügt oder entfernt wird, beeinflusst keine Aktionen, die im selben Zug ausgeführt werden.



PARTNER-SYMBOL

Dieses Symbol zeigt an, dass dein Partner in irgendeiner Weise in die Aktion involviert ist.

Ein Stärkezuwachs mit dem Partner-Symbol bedeutet, dass dein Partner 1 Stärkewürfel erhält.



Ein Angriff, den dein Partner ausführt, würde so aussehen:



BLOCKEN

Wehre **alle** Angriffe ab, die in diesem Zug von deinem Gegner und/oder seinem Partner ausgeführt werden – unabhängig davon, ob sie einzelne oder mehrere Kämpfer zum Ziel haben. Block-Aktionen wehren keine anderen Effekte ab, auch **keinen direkten Schaden** (wie zuvor erklärt).

BONUSAKTION

Jeder Block gewährt eine Bonusaktion, falls er mindestens einen Angriff erfolgreich abgewehrt hat (→ „Erfolg“, S. 12).

Die Bonusaktion eines erfolgreichen Blocks steht auf der Karte und wird höchstens **einmal pro Zug** aktiviert, egal wie viele Angriffe geblockt wurden.

- Wie zuvor erklärt, gilt ein Angriff mit einer Stärke von 0 trotzdem als Angriff und aktiviert daher die Bonusaktion, falls er erfolgreich geblockt wird.

NICHT VERGESSEN:

Alle Kartenaktionen sind **verpflichtend**. Du darfst eine Aktion auf einer gespielten Karte nicht ignorieren oder überspringen.



PARTNER-SYMBOL DES GEGNERS

Dieses Symbol bei einer Aktion zeigt an, dass ihr Effekt auf den Partner deines Gegners wirkt.

Ein Angriff gegen den Partner deines Gegners würde so aussehen:



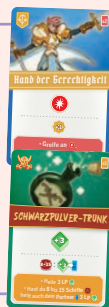
HEILEN

Du erhältst die angegebene Anzahl LP. Bewege deinen LP-Marker  um so viele Felder auf der LP-Leiste  nach oben.

Falls eine Heil-Aktion gespielt wird und der Kämpfer gleichzeitig LP verliert, bewege den LP-Marker um die Differenz zwischen Heilung und LP-Verlust.

Sobald der LP-Marker eines Kämpfers das -Feld erreicht, kann er nicht mehr geheilt werden.

BEISPIEL: Stefan spielt *Hand der Gerechtigkeit* von Jeanne. Sie greift **Ching Shih** mit 2 Stärke  an, die ihrerseits den *Schwarzpulver-Trunk* für +3 Heilung gespielt hat. Damit heilt **Ching Shih** 1 LP (3 Heilung – 2 Angriff = +1 LP).



WICHTIG: Stopps  auf der Lebenspunkteleiste (→ S. 13) unterbrechen erhaltene Heilung. Wenn du zum Beispiel +3 Heilung erhältst, das nächste Feld auf der Leiste jedoch ein Stopp ist, erhältst du nur 1 LP.

-1 : +1 → **ÜBERTRAGEN**

Übertragen bedeutet, etwas von einem Kämpfer an einen anderen zu geben.

Die Symbole in der Überschrift geben z. B. an, dass der **aktive Kämpfer 1 Stärke**  auf seinen **Partner**  überträgt – er nimmt also 1 Stärkewürfel aus seinem Stärkepool und legt ihn in den Stärkepool seines Partners.

Du musst immer so viel wie möglich von der geforderten Menge übertragen, aber natürlich nicht mehr, als du tatsächlich besitzt. Sollst du zum Beispiel 2 Stärkewürfel übertragen, hast aber nur 1, dann überträgst du diesen einen.



AUFHEBEN

Die Karte des gegnerischen Kämpfers wird vollständig ignoriert und hat **keine Wirkung**.



ERFOLG

Dieses Symbol zeigt an, dass eine Bonusaktion ausgelöst wird, falls die Hauptaktion der Karte erfolgreich abgeschlossen wurde. Diese Bonusaktion gilt als **gleichzeitig** mit den „Hauptaktionen“ der Karten ausgeführt.

Falls die obige Karte erfolgreich einen Angriff blockt, erhält die **Wilde Meute** das **Sheriff-Plättchen**  zurück.

Hier heilt **Jeanne** so viele LP , wie sie **Stärke**  hat – aber nur, falls der Angriff erfolgreich ist (also nicht geblockt wurde). Wird sie im selben Zug angegriffen, in dem sie diese Karte spielt, zieht sie den Wert der Heilung vom Wert des Angriffs ab.



SYMBOLE AUF DER LP-LEISTE

Immer wenn der LP-Marker  eines Kämpfers ein Feld mit einem **Symbol** (das kein **Stopp**  ist) erreicht oder überschreitet, wird die zugehörige Aktion ausgeführt, sobald alle LP-Marker **ihre Bewegung beendet haben**.

Falls der LP-Marker eines Kämpfers mehrere Symbole überschreitet, werden sie alle gleichzeitig aktiviert, sobald der LP-Marker seine Bewegung beendet hat.

Falls sich der LP-Marker zu Beginn eines Zuges bereits auf einem Feld mit einem Symbol befindet, wird es nicht aktiviert, wenn der Marker das Feld verlässt.



AKTIVIERUNG:

Die Symbole werden aktiviert, wenn sich der Marker nach oben oder unten bewegt. Dies kann mehrfach in derselben Runde oder unter Umständen sogar mehrfach im selben Zug passieren.

BEISPIEL: Stefan spielt den **Golem**. Er verliert 2 LP und bewegt den LP-Marker des **Golems** von 16 auf 14. Da der Marker dabei ein Stärkezuwachs-Symbol überschreitet, erhält der **Golem** 1 Stärkewürfel.

Im nächsten Zug wird der **Golem** von seinem Partner **Wong Fei-Hung** um 1 LP geheilt, weshalb Stefan den LP-Marker um 1 Feld nach oben bewegt.

Weil der Marker das Feld mit dem Stärkezuwachs-Symbol erreicht, erhält der **Golem** einen weiteren Stärkewürfel! Verlässt der Marker das Feld in einem späteren Zug, wird das Symbol nicht erneut ausgelöst.





STOPP

Sobald der LP-Marker eines Kämpfers ein Feld mit diesem **Symbol** erreicht, endet seine Bewegung sofort – unabhängig davon, ob er sich nach oben oder unten bewegt. Das Symbol unterbricht die Bewegung des LP-Markers durch Angriffe, direkten Schaden und Heilung.

BEISPIEL: Die Wilde Meute

ist bereits auf der Hälfte ihrer LP-Leiste und wird mit einer Stärke von 3 angegriffen. Sie verliert nur 1 LP und rückt ein Feld runter auf den nächsten **Stopp**. Im nächsten Zug heilt die Meute um 2 LP und bewegt den Marker zurück nach oben auf den nächsten **Stopp** – erhält also nur 1 LP.



NICHT VERGESSEN, ALLES PASSIERT GLEICHZEITIG!

- Alle Aktionen gelten als gleichzeitig ausgeführt – auch solche, die nur bei Erfolg ausgeführt werden.
- Die Stärke eines Kämpfers entspricht immer seiner Stärke zu Beginn des Zuges.
- Direkter Schaden und Angriffsstärke werden zusammengerechnet und jegliche Heilung davon abgezogen; das Ergebnis wird auf der LP-Leiste abgetragen.
- Symbole auf LP-Leisten und Spezialleisten werden gleichzeitig aktiviert, nachdem alle Kartenaktionen ausgeführt wurden.

Beachtet, dass einige Karten besondere Angaben haben, wann sie ausgeführt werden – wie zum Beispiel *Lähmender Schlag*, der erst nach den Aktionen des Gegners ausgeführt wird.



SPEZIALSYMBOLE AUF LP-LEISTEN

Einige Symbole gehören zu bestimmten Kämpfern und sind im entsprechenden Eintrag im **Kämpfer-Handbuch** erklärt.

SCHLÜSSELWÖRTER AUF KARTEN

DANN: Dieses Schlüsselwort gibt die Reihenfolge der Aktionen auf einer Karte vor. Die Aktion, die nach dem Wort „DANN“ steht, muss immer nach den vorherigen Aktionen ausgeführt werden, unabhängig davon, ob diese erfolgreich waren oder nicht.

Du: Das Schlüsselwort „du“ bezeichnet immer den aktiven Kämpfer.



BEISPIEL: Mordreds Karte Dunkle Macht lautet: „Hast du mind. 8 Stärke, wenn du diese Karte spielst: Greife an.“ Das bedeutet, dass **Mordred** angreift, falls er mindestens 8 Stärke hat.

Gegner: „Dein Gegner“ bezeichnet immer den aktiven Kämpfer deines Gegenübers, während „deine Gegner“ sowohl den aktiven Kämpfer deines Gegenübers als auch dessen Partner umfasst.

ENDE DER KAMPF-PHASE

Sobald ihr beide die letzte Karte eures Kampfdecks gespielt habt, ist die Kampf-Phase vorüber. **Mischt eure Kampfdecks NICHT!** Jetzt seid ihr bereit, eure Decks zu verbessern – weiter geht's mit der Deck-Phase!

DECK-PHASE

In der Deck-Phase fgt ihr beide jeweils eine Karte aus eurem Verbesserungsdeck (das ihr whrend der Vorbereitung neben eure Kmpfertableaus gelegt habt) zu eurem Kampfdeck hinzu, um es zu verstrken und euer Gegenber besser zu kontern.

1. KARTEN ZIEHEN

Zieht die 3 obersten Karten von eurem eigenen Verbesserungsdeck.



2. EINE KARTE HINZUFGEN

Whlt 1 der gezogenen Karten aus und fgt sie geheim an einer Stelle eurer Wahl zu eurem Kampfdeck hinzu.



WICHTIG:

Ihr drft die Reihenfolge der Karten in eurem Kampfdeck nicht verndern. Ihr msst die neue Karte oben, unten oder zwischen zwei Karten in eurem Kampfdeck einfgen.

3. KARTEN ABLEGEN

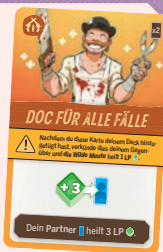
Legt die beiden nicht gewhlten Karten unter euer Verbesserungsdeck, ihr bestimmt die Reihenfolge.



Karten mit Sofortbonus

Manche Karten haben dieses Symbol  in einem Balken unter ihrem Titel. Diese Karten gewähren dir einen Bonus (der auf der Karte steht), sobald du sie deinem Kampfdeck hinzufügst.

Wenn du deinem Deck eine solche Sofortbonus-Karte hinzufügst, musst du **den Bonus laut verkünden** und ihn sofort anwenden. Das geschieht, **nachdem ihr beide eure Karten hinzugefügt** habt. Du musst nicht verraten, an welche Stelle du die Karte in dein Kampfdeck eingefügt hast.



Verbesserungsdeck leer?

Falls ihr keine 3 Karten mehr von eurem Verbesserungsdeck ziehen könnt, ist der Kampf vorbei. Siehe „Leeres Verbesserungsdeck“ unten.

Wo soll ich meine Karte einfügen?

Da dein Kampfdeck immer in der gleichen Reihenfolge bleibt, solltest du deine neue Karte so einfügen, dass sie entweder die Angriffe deines Gegenübers kontert oder Schwächen in seinem Kampfdeck ausnutzt, um selbst Schaden auszuteilen!

ENDE DES SPIELS



Der Kampf kann auf 3 Arten enden:



KO!

Falls 1 Kämpfer KO geht, weil sich sein LP-Marker am Ende eines Zuges auf dem KO-Feld befindet, endet der Kampf und die betroffene Person hat verloren.

Sobald ein LP-Marker das KO-Feld erreicht, kann der Kämpfer nicht mehr geheilt werden.



DOPPEL-KO

Falls mindestens 2 Kämpfer verschiedener Teams im selben Zug KO gehen, endet der Kampf unentschieden!

Das schreit nach einer Wiederholung!

VERBESSERUNGSDECK LEER

Im äußerst seltenen Fall, dass ihr keine 3 Karten von eurem Verbesserungsdeck ziehen könnt, endet der Kampf unentschieden – eure Kämpfer sind erschöpft!

Überdenkt eure Taktik und steigt direkt erneut in den Ring!

DENKT IMMER AN DIESE GOLDENE REGEL:

Manche Kämpfer-Fähigkeiten können dazu führen, dass ein KO nicht unbedingt das Ende bedeutet!

KAMPFDECKS ZURÜCKSETZEN

Um erneut zu spielen, sortiert die Kampfkarten eurer Kämpfer in getrennte Stapel und legt ihre Startkarte jeweils oben auf.



DIE AUTOREN:



Gricha German promovierte in Mathematik und Informatik, bevor er 2019 seine Reise als Spieleautor begann. Seine Spiele zeichnen sich durch innovative Mechanismen und hohe Interaktionen aus. *Tag Team* gehört – mit seiner Mischung aus tiefgründigem Spiel und dem Nervenkitzel actionreicher Kämpfe – zu seinen bisher ambitioniertesten Projekten. Wenn Gricha nicht gerade an neuen Spielideen tüftelt, kocht er gern für seine Familie und bringt dabei ebenso viel Kreativität ein wie bei seinen Spielen.

Corentin Lebrat ist ein französischer Spieleautor, der 2011 nach einem Master in forensischer Wissenschaft mit der Veröffentlichung seiner ersten drei Spiele in die Spielebranche einstieg. Nach der Geburt seiner beiden Kinder legte er eine dreijährige Pause ein, bevor er sich 2014 der Autorengemeinschaft „La Cafetière“ anschloss. Seit 2018 ist er hauptberuflich Spieleautor und veröffentlicht im Schnitt drei Spiele pro Jahr – plus Erweiterungen. 2024 wurde er, inspiriert durch Grichas spannendes Konzept, Teil des *Tag Teams*.



Der KOSMOS Verlag dankt allen, die beim Testspielen und Regellesen beteiligt waren.

Illustration: Naijade

Projektmanager: Olivier Lamontagne

Artdirection: Sébastien Bizos

Grafik: Sébastien Bizos, Émilie Côté und Fanny Saulnier

Deutsche Redaktion: Laura Wimmer mit Sebastian Wenzlaff

Übersetzung und Layout: Sebastian Wenzlaff

KOSMOS

© 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-
GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 5–7,
70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

© 2025
Le Scorpion
Masqué inc.



Art.-Nr.: 685454
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

