

# CFG LEGENDS

*Das Kartenspiel für die große Pause*

## ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler startet mit **30 Lehrkraft-Punkten**. Du gewinnst, wenn die Lehrkraft-Punkte deines Gegners auf 0 sinken, dein Gegner keine Karte mehr ziehen kann (Deck-Out) oder du nach 20 Minuten besser dastehst.

## DECKBAU

Genau **30 Karten**. Normale Lehrerkarten max. 2×, goldene Legenden und limitierte Karten max. 1×, alle anderen max. 2×. Du darfst nie 2 Lehrer mit demselben Namen gleichzeitig auf dem Feld kontrollieren.

## DIE KARTEN

### Lehrerkarten

Die Hauptfiguren. Ihre Werte: **Ansage** (Angriff, unten links), **Chill** (Verteidigung, unten rechts), **Dienstjahre** (oben rechts, zählt nur wenn ein Kartentext darauf Bezug nimmt), **Archetyp** (in eckigen Klammern, z. B. [Europa]), **Fachsymbole** (Icons oben).

### Ereigniskarten

**Normale Ereignisse**: Wirkung sofort, danach in den Ruhestand. **Dauerhafte Ereignisse** (∞-Symbol): bleiben offen in der Hintergrundreihe.

### Fallenkarten

Werden verdeckt gesetzt und erst aktiviert, wenn ihre Bedingung eintritt. Eine Falle darf **nicht im selben Zug aktiviert werden, in dem sie gesetzt wurde**.

## DAS SPIELFELD

Jeder Spieler hat: **4 Lehrerplätze**, **4 Hintergrundplätze** (Ereignisse + Fallen zusammen), ein **Deck** (verdeckt) und einen **Ruhestand** (offener Ablagestapel).

## SPIELVORBEREITUNG

Mischt eure Decks. Jeder zieht 5 Karten und startet mit 30 Lehrkraft-Punkten. Wer beginnt: Wer zuletzt einer anderen Person ein ernst gemeintes Kompliment gemacht hat. Revanche: Der Verlierer beginnt.

**Starthand-Regel**: Keine Lehrerkarte auf der Hand? Einmal alle 5 Karten zurückmischen und neu ziehen. Immer noch keine? Erneut mischen, dann nur **4 Karten**.

## LEHRER EINSTELLEN

Spiele eine Lehrerkarte aus deiner Hand in einem von drei Modi:

- **Offen im Ansagemodus** – hochkant, für den Angriff.
- **Offen im Chillmodus** – quer, Werte sichtbar, verteidigt.
- **Verdeckt im Chillmodus** – quer, Werte verborgen.

Pro Zug darfst du **1 Lehrer normal** einstellen. Einstellungen durch Karteneffekte sind zusätzlich. Ein frisch eingestellter Lehrer darf **sofort angreifen**, sofern er offen im Ansagemodus liegt.

### Opferpflicht

**7+ Ansage**: Opfere 1 Lehrer, den du kontrollierst. **Goldene Legenden**: Opfere 2. Ohne genug Lehrer keine Einstellung möglich.

### Effekte beim Einstellen

Einstell-Effekte aktivieren sich nur bei **offener** Einstellung. Verdeckt eingestellte Lehrer lösen keine Effekte aus. Wird ein verdeckter Lehrer später aufgedeckt, gilt das nicht als Einstellen – nur FLIP-Effekte greifen.

### Offen und verdeckt

Offen = Ansage- oder Chillmodus mit sichtbaren Werten. Verdeckt = Chillmodus, Werte verborgen. Wechselt ein offener Lehrer in den Chillmodus, bleibt er offen (nicht verdeckt). Aufgedeckte Karten können nicht wieder verdeckt werden.

### Modusänderung

Du darfst den Modus jedes Lehrers in deinem Zug **einmal manuell** ändern. Modusänderungen durch Karteneffekte sind davon ausgenommen und unbegrenzt.

## DER ABLAUF EINES ZUGES

| Phase           | Was passiert   |
|-----------------|--|
| 1. Vorbereitung | Ziehe <b>1 Karte</b> . „Zu Beginn deines Zuges“-Effekte werden ausgeführt.   |
| 2. Unterricht   | Bis zu 1 Lehrer einstellen • Beliebig viele Ereignisse aktivieren • Beliebig viele Fallen setzen • Modus manuell ändern (je Lehrer 1×) |
| 3. Prüfung      | Offene Lehrer im Ansagemodus greifen an (je 1×). Im allerersten Zug des Spiels: kein Angriff.  |
| 4. Klingeln     | „Ende des Zuges“-Effekte → Handlimit prüfen (max. <b>5</b> , Überzählige in den Ruhestand) → Gegner ist dran.                          |

## KAMPF

### Direktangriff

Gegner hat keinen Lehrer? **Alle** deine Lehrer im Ansagemodus greifen direkt an. Schaden = Ansage.

### Angriff auf einen Lehrer

Wähle einen gegnerischen Lehrer. Ist er verdeckt, wird er aufgedeckt (bleibt offen im Chillmodus).

| Ziel                 | Vergleich & Ergebnis  |
|----------------------|---|
| <b>Ansage- modus</b> | <b>Ansage vs. Ansage.</b> Höhere Ansage gewinnt: Verlierer → Ruhestand, Besitzer verliert Lehrkraft-Punkte (Differenz). Gleichstand: beide → Ruhestand, kein Schaden.                         |
| <b>Chill- modus</b>  | <b>Ansage vs. Chill.</b> Ansage höher: Verteidiger → Ruhestand, kein Schaden. Chill höher: Verteidiger bleibt, Angreifer verliert Lehrkraft-Punkte (Differenz). Gleichstand: nichts passiert. |

## KETTE

Reagiert ein Effekt auf einen anderen, entsteht eine Kette. Jeder Spieler darf abwechselnd reagieren. Wenn niemand mehr reagiert, wird die Kette **rückwärts aufgelöst**: letztes Glied zuerst.

*Beispiel: Du stellst einen Lehrer ein (Glied 1: sein Effekt). Gegner aktiviert Überraschungstest (Glied 2: annulliert den Effekt). Auflösung rückwärts: Erst Überraschungstest → Effekt annulliert. Dann Lehrereffekt → bereits annulliert, passiert nichts.*

## GOLDENE REGEL

**Kartentext schlägt Grundregel.** Wenn eine Karte etwas erlaubt, das die Regeln verbieten, gilt die Karte.

## SPIELENDE

Das Spiel endet sofort bei 0 Lehrkraft-Punkten, Deck-Out oder nach 20 Minuten.

**Zeitablauf-Wertung:** 1. Mehr Lehrkraft-Punkte. 2. Mehr Lehrer auf dem Feld. 3. Höhere Gesamt-Ansage. 4. Unentschieden.

## GLOSSAR

| Begriff   | Bedeutung   |
|---|---|
| <b>Ansage</b>   | Angriffswert (Zahl unten links).  |
| <b>Chill</b>  | Verteidigungswert (Zahl unten rechts).  |
| <b>Lehrkraft-Punkte</b>                               | Lebenspunkte (Start: 30). „erhältst +2 Lehrkraft“ oder „Zahle 3 Lehrkraft“ auf Karten = Lehrkraft-Punkte.   |
| <b>Lehrer / Lehrerkarte</b>                           | Eine Karte vom Typ Lehrerkarte. Auf manchen Karten steht „Lehrkraft“ statt „Lehrer“ – gemeint ist dasselbe.   |
| <b>Effekt</b>   | Immer der Texteffekt einer <b>Lehrerkarte</b> . „Annulliere den Effekt“ bezieht sich auf Lehrereffekte, nicht auf Ereignisse/Fallen – es sei denn, die Karte nennt Ereignisse oder Fallen ausdrücklich. |
| <b>Zug / Spielzug</b>                                 | Alles von Vorbereitung bis Klingeln. „Einmal pro Zug“ und „Einmal pro Spielzug“ sind identisch: einmal in <b>jedem</b> Zug (eigenem und gegnerischem).  |
| <b>„Bis zum Ende des nächsten gegnerischen Zuges“</b> | Hält, bis dein Gegner seinen nächsten Zug beendet. Im gegnerischen Zug aktiviert = gilt bis Ende dieses Zuges.  |
| <b>Einstellen</b>                                     | Lehrerkarte aus der Hand auf einen freien Lehrerplatz spielen.  |
| <b>Kontrollieren</b>                                  | Eine Karte liegt auf deiner Feldseite.  |
| <b>Opfern</b>   | Einen Lehrer in den Ruhestand schicken, um Kosten zu bezahlen.  |
| <b>Übernehmen</b>                                     | Gegnerischen Lehrer temporär auf dein Feld nehmen. Geht danach zurück.  |
| <b>Ruhestand</b>                                      | Ablagestapel (offen). Zerstörte, verbrauchte und abgeworfene Karten.  |
| <b>Abwerfen</b>                                       | Karte von der Hand in den Ruhestand legen.  |
| <b>Annullieren</b>                                    | Effekt oder Angriff wird gestoppt, keine Wirkung.   |
| <b>Zerstören</b>                                      | Karte direkt in den Ruhestand schicken. = „in den Ruhestand schicken“.  |
| <b>Archetyp</b>                                       | Zuordnung in eckigen Klammern (z. B. [Europa]). Bestimmt Synergien.   |
| <b>Fachsymbol</b>                                     | Fächer-Icons oben auf einer Lehrerkarte.  |
| <b>Sprachlehrkraft</b>                                | Lehrer mit dem Fach Englisch, Französisch, Spanisch oder Latein.  |
| <b>Kette</b>  | Aufeinander reagierende Effekte. Rückwärts aufgelöst.   |
| <b>Entwicklungsmarke</b>                              | Marker auf einer Lehrerkarte (z. B. Münze oder Würfel).   |
| <b>Rundenpunkte</b>                                   | Zähler auf dauerhaften Ereigniskarten (z. B. Sponsorenlauf).  |

## VARIANTE: CFG LEGENDS BASIC

Für Einsteiger. Alle Regeln gelten, aber: **Lehrereffekte werden ignoriert** (Ansage, Chill, Dienstjahre gelten weiterhin). Opferpflicht bleibt. Ereignis- und Fallenkarten dürfen verwendet werden – Karten, die sich auf Lehrereffekte oder Archetypen beziehen, sind wirkungslos.

## KURZFASSUNG

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Ziel</b>            | 30 Lehrkraft-Punkte deines Gegners auf 0. Oder: Deck-Out. Oder: Führe nach 20 Min.               |
| <b>Deck</b>            | 30 Karten. Lehrer max. 2×, Legenden/Limitierte 1×.   |
| <b>Start</b>           | 5 Karten ziehen. Kein Lehrer? Neu mischen (dann nur 4).  |
| <b>1. Vorbereitung</b> | Ziehe 1 Karte.   |
| <b>2. Unterricht</b>   | 1 Lehrer einstellen (7+: opfere 1; Legenden: 2). Ereignisse spielen. Fallen setzen. Modi ändern. |
| <b>3. Prüfung</b>      | Offene Lehrer im Ansagemodus greifen an (je 1×). Zug 1: kein Angriff.                            |
| <b>4. Klingeln</b>     | Ende-Effekte → Handlimit (5) → Gegner dran.  |
| <b>Kampf</b>           | Ansagemodus: Ansage vs. Ansage. Chillmodus: Ansage vs. Chill.                                    |
| <b>Direktangriff</b>   | Kein gegnerischer Lehrer? Alle greifen direkt an.  |
| <b>Kette</b>           | Reaktionen rückwärts auflösen.   |
| <b>Goldene Regel</b>   | Kartentext übertrumpft Grundregel.   |

*Ansage = Angriff. Chill = Verteidigung. Ruhestand = Ablagestapel. Ansagemodus = offen, hochkant. Chillmodus = offen/verdeckt, quer.*