



# OFFIZIELLES SPIELREGELWERK

EDITION I | AUSGABE OKTOBER 2026

Zwei Spieler · 25 LP pro Herrscher · Eine Hauptphase

BALANDIR TCG

## 01 Spielziel und Sieg

BALANDIR ist ein kompetitives Kartenspiel für zwei Spieler. Jeder Spieler führt einen Herrscher mit 25 Lebenspunkten (LP). Du gewinnst, wenn dein Gegner verliert.

- Ein Spieler verliert sofort, sobald sein Herrscher 0 oder weniger LP hat.
- Ein Spieler verliert auch, wenn er eine vorgeschriebene Karte aus seinem leeren Hauptdeck ziehen müsste. Ein leeres Deck allein bedeutet noch keine Niederlage.

Sind beide Niederlagenbedingungen gleichzeitig erfüllt, endet die Partie unentschieden. Eine erfüllte Siegbedingung beendet die Partie sofort; noch ausstehende Fähigkeiten werden nicht mehr abgehandelt. Sinkt ein Herrscher unmittelbar von über 12 LP auf 0 oder weniger, rettet ihn seine Erweckung nicht.

## 02 Fraktionen und Deckbau

Die sechs Fraktionen sind Nordheim (Frost und Runen), Ignaris (Feuer und Drachen), Sylvaris (Natur und Heilung), Nocthar (Schatten und Untote), Aetherion (Licht und Kontrolle) und Ferrum (Maschinen und Konstrukte). Diese Themen verleihen den Fraktionen ihren Charakter, sind aber keine zusätzlichen Spielregeln.

- Dein Hauptdeck enthält genau 50 Karten. Zusätzlich wählst du genau einen Herrscher, der offen außerhalb des Hauptdecks liegt.
- Verwende Karten aus einer oder zwei frei kombinierbaren Fraktionen. Dein Herrscher muss mindestens einer gewählten Fraktion angehören. Neutrale Karten sind erlaubt.
- Eine Karte mit demselben Namen darf höchstens dreimal im Hauptdeck enthalten sein. Basis-Essenzen sind davon ausgenommen.
- Du darfst höchstens drei Truppenführer mit unterschiedlichen Namen verwenden, also jeden Truppenführer höchstens einmal.
- Alternative Illustrationen, Foils und nummerierte Parallelkarten gelten als dieselbe Karte. Sie zählen gemeinsam für die Kopienlimits und haben keine abweichenden Spieleffekte.

## 03 Kartentypen und Spielbereiche

- Herrscher: Liegt offen außerhalb des Hauptdecks; besitzt LP, eine passive Fähigkeit und eine einmalige Erweckung.
- Armee: Einheit mit Angriff (ATK), maximalen LP und gegebenenfalls einer Fähigkeit.
- Truppenführer: Einheit wie eine Armee, aber mit besonderer Deckbaugrenze.
- Zauber: Karte mit einmaligem Effekt in deiner eigenen Hauptphase.

- Trank / Elixier: Karte mit einmaligem Effekt in deiner eigenen Hauptphase.
- Ausrüstung: Waffe oder Rüstung, die an eine eigene Einheit angelegt wird.
- Essenz: Dauerhafte Energiequelle in deinem Essenzbereich.

Die Spielbereiche sind Hauptdeck, Hand, Spielfeld mit Front- und Hinterreihe, Essenzbereich, Ablage und Herrscherbereich. Truppenführer werden normal ins Hauptdeck gemischt und gezogen.

## 04 Spielfeld und Platzierung

Jeder Spieler hat drei Frontplätze und drei Hinterplätze, also Platz für höchstens sechs Einheiten. Alle Plätze derselben Reihe sind gleichwertig; es gibt keine Spalten, Nachbarschafts- oder Lanes-Regeln.

Neue Einheiten dürfen auf einen freien Platz in einer beliebigen Reihe gelegt werden. Sind alle sechs Plätze besetzt, darf keine weitere Einheit ins Spiel kommen, bis ein zulässiger Effekt einen Platz freimacht. Du darfst Einheiten nicht ohne entsprechende Regel oder Fähigkeit opfern oder ersetzen, nur um Platz zu schaffen.

## 05 Spielaufbau

- Beide Spieler legen ihren Herrscher mit 25 LP und ihre geschützte neutrale Grundquelle bereit.
- Mischt jeweils euer 50-Karten-Hauptdeck und zieht fünf Karten.
- Jeder Spieler darf einmal seine gesamte Starthand zurückmischen und fünf neue Karten ziehen. Dieser Mulligan ist kostenlos.
- Lost zufällig aus, wer die Wahl des Startspielers erhält. Der Startspieler überspringt nur seinen ersten regulären Kartenziehschritt.

## 06 Ablauf eines Zuges

- 1. Bereitmachen: Mache deine erschöpften Karten bereit.
- 2. Ziehen: Ziehe eine Karte. Der Startspieler überspringt diesen Schritt in seinem ersten Zug.
- 3. Hauptphase: Spiele Einheiten, Ausrüstung, Zauber und Tränke; nutze aktivierte Fähigkeiten; lege gegebenenfalls eine Essenz und bewege gegebenenfalls eine Einheit regulär.
- 4. Kampfphase: Sage Angriffe einzeln an und wickle jeden Angriff vollständig ab.

- 5. Endphase: Beende deinen Zug. Nach der Kampfphase folgt keine weitere Hauptphase.

Es gibt kein Handkartenlimit. In deinem gesamten Zug darfst du insgesamt eine Essenzkarte aus der Hand spielen und einen regulären Reihenwechsel durchführen. Zauber, Tränke und aktivierte Fähigkeiten sind ausschließlich in deiner eigenen Hauptphase erlaubt.

## 07 Essenzen und Kosten

Jeder Spieler beginnt mit einer neutralen Grundquelle außerhalb seines Hauptdecks. Sie ist dauerhaft geschützt und kann weder zerstört, geopfert, übernommen, zurückgegeben noch auf andere Weise entfernt werden. Erschöpfe sie, um eine neutrale Essenz zu erzeugen. Diese bezahlt ausschließlich allgemeine Kosten.

Du darfst in deiner Hauptphase insgesamt eine Essenzkarte aus deiner Hand in deinen Essenzbereich spielen. Sie bleibt dauerhaft im Spiel, ist sofort nutzbar und wird zur Essenzproduktion erschöpft. Zu Beginn deines Zuges machst du erschöpfte Essenzquellen bereit. Spezial-Essenzen können zusätzliche Kartentexte besitzen.

Kostenbeispiel: „4 (Nordheim, Nordheim)“ verlangt vier Essenzen insgesamt, davon mindestens zwei Nordheim-Essenzen. Farbige Essenzen dürfen auch allgemeine Kosten bezahlen. Die neutrale Grundquelle kann keine farbigen Pflichtkosten bezahlen.

Erzeugte, nicht ausgegebene Essenz bleibt bis zum Ende der jeweiligen Phase verfügbar und verfällt dann. Die verwendeten Quellen bleiben erschöpft, bis sie bereitgemacht werden. Bereits bezahlte Kosten werden nicht erstattet, wenn ein Effekt fehlschlägt.

## 08 Einheiten und Reihenwechsel

Einheiten kommen normalerweise bereit ins Spiel, dürfen aber in ihrem Eintrittszug nicht angreifen. Eine Einheit mit Ansturm oder einer ausdrücklich abweichenden Fähigkeit ist davon ausgenommen. Aktivierte Fähigkeiten dürfen neue Einheiten sofort einsetzen, sofern die Kosten bezahlt werden können – auch wenn Erschöpfen zu diesen Kosten gehört.

Einmal pro eigenem Zug darfst du in einer Hauptphase eine Einheit von der Front- in die Hinterreihe oder umgekehrt auf einen freien Platz bewegen. Ein direkter Tausch ist nicht erlaubt. Eine regulär bewegte Einheit darf in diesem Zug nicht angreifen; eine Einheit, die bereits angegriffen hat, darf nicht regulär bewegt werden. Eine erschöpfte Einheit darf bewegt werden, sofern sie in diesem Zug noch nicht angegriffen hat. Erzwungene Bewegungen durch Karteneffekte sind davon getrennt.

## 09 Angriffsregeln

- Der Angreifer muss bereit sein und wird beim Ansagen des Angriffs erschöpft. Jede Einheit darf grundsätzlich höchstens einmal in deiner Kampfphase angreifen. Allein das erneute Bereitmachen erlaubt keinen weiteren Angriff.
- Nahkampfeinheiten greifen aus der Frontreihe an. Fernkämpfer und Magier dürfen aus der Hinterreihe angreifen. Diese Eigenschaften umgehen nicht automatisch die gegnerische Front.
- Solange der Gegner mindestens eine Einheit in der Frontreihe hat, muss ein normaler Angriff eine dieser Fronteinheiten treffen. Ist die Front leer, darfst du eine Hintereinheit oder den gegnerischen Herrscher angreifen.
- Du wählst ein gültiges Ziel ohne Spaltenbindung. Normalerweise können nur gegnerische Einheiten oder der gegnerische Herrscher angegriffen werden.
- Angreifer und verteidigende Einheit verursachen ihren ATK-Schaden gleichzeitig. Auch erschöpfte Verteidiger verursachen den vollen Gegenschaden. Herrscher verursachen keinen Gegenschaden.
- Überschüssiger Schaden an Einheiten geht nicht auf den Herrscher über. Auch Einheiten mit 0 ATK dürfen angreifen, verursachen aber keinen Schaden.

## 10 Einen Angriff abwickeln

1. Bestimme einen bereiten Angreifer und ein gültiges Ziel.
2. Erschöpfe den Angreifer und sage den Angriff an.
3. Nimm ausgelöste Fähigkeiten in die Warteschlange auf und handle sie vor dem Kampfschaden ab.
4. Prüfe, ob Angreifer und Ziel noch vorhanden und gültig sind.
5. Falls der Angriff noch möglich ist, füge den Kampfschaden gleichzeitig zu.
6. Prüfe sofort tödlichen Schaden, entferne zerstörte Einheiten und handle Auslöser ab.
7. Schließe den Angriff ab.

Verlässt der Angreifer vor dem Kampfschaden das Spielfeld, verursacht er keinen Kampfschaden. Ist das Ziel nicht mehr gültig, wird nicht automatisch ein anderes gewählt. Ein Kontrollwechsel während eines Angriffs kann nur durch einen bereits laufenden Effekt entstehen. Anschließend wird geprüft, ob der Angriff noch zulässig ist; er wird nur so weit wie möglich fortgesetzt.

## 11 Schaden, Heilung und Zerstörung

Schaden auf Einheiten bleibt bestehen, bis er geheilt wird oder die Einheit das Spielfeld verlässt. Heilung entfernt erlittenen Schaden, erhöht aber nicht die maximalen LP. Eine Einheit wird zerstört, wenn ihr erlittener Schaden mindestens ihren maximalen LP entspricht oder ihre maximalen LP 0 oder weniger betragen.

Tödlicher Schaden und unmittelbare Zustandsänderungen werden nach jedem einzelnen Effektschritt geprüft. Bei gleichzeitigem Kampfschaden werden zunächst beide Schadensmengen zugefügt und danach beide Einheiten geprüft. Werden mehrere Einheiten bei derselben Prüfung tödlich beschädigt, werden sie gleichzeitig zerstört.

Dauerhafte Boni auf ATK oder maximale LP gelten sofort und addieren sich. Fällt ein LP-Bonus weg, bleibt bereits erlittener Schaden bestehen. Eine Einheit kann dadurch sofort zerstört werden. Bereits zerstörte Einheiten werden nicht durch spätere Schritte desselben Effekts gerettet.

## 12 Herrscher und Erweckung

Jeder Herrscher besitzt eine passive Fähigkeit und eine einmalige automatische Erweckung, sobald seine LP erstmals 12 oder weniger erreichen. Die jeweilige Herrscherkarte legt fest, ob die Erweckung einen sofortigen oder dauerhaften Effekt hat.

Eine bereits ausgelöste oder gewährte Erweckung wird durch spätere Heilung nicht zurückgesetzt und kann kein zweites Mal ausgelöst werden. Sobald ein Herrscher 0 oder weniger LP hat, endet die Partie sofort – auch dann, wenn eine noch nicht abgehandelte Erweckung oder Fähigkeit ihn retten könnte.

## 13 Zauber, Tränke und Ausrüstung

Zauber und Tränke dürfen nur während deiner eigenen Hauptphase ausgespielt werden. Jeder wird vollständig abgehandelt und anschließend in die Ablage seines Besitzers gelegt. Es gibt keine Reaktionszauber und keinen Reaktionsstapel.

Jede Einheit darf gleichzeitig höchstens eine Waffe und eine Rüstung tragen. Du bezahlst Ausrüstung in deiner Hauptphase und legst sie an eine geeignete eigene Einheit an. Eine neue Ausrüstung desselben Typs darf eine vorhandene ersetzen; die alte geht in die Ablage ihres Besitzers.

Verlässt eine Einheit das Spielfeld, werden auch ihre Ausrüstungen in die Ablage ihrer jeweiligen Besitzer gelegt. Ohne passenden Karteneffekt darf Ausrüstung nicht frei zwischen Einheiten verschoben werden.

## 14 Fähigkeiten und Ziele

Dauerhafte Fähigkeiten gelten, solange ihre Quelle und Bedingungen bestehen; Boni addieren sich. Ausgelöste Fähigkeiten reagieren automatisch auf das im Kartentext beschriebene Ereignis. Aktivierte Fähigkeiten dürfen in deiner eigenen Hauptphase gegen ihre angegebenen Kosten verwendet werden.

„Wenn diese Karte ausgespielt wird“ unterscheidet sich von „Wenn diese Karte ins Spiel kommt“. Wird eine Einheit durch einen Effekt ohne Ausspielen ins Spiel gebracht, löst sie nur passende Ins-Spiel-Kommen-Fähigkeiten aus. Eine Fähigkeit, die durch das eigene Verlassen des Spielfelds ausgelöst wird, wird auch dann abgehandelt, wenn ihre Quelle nicht mehr im Spiel liegt.

Beim Ausspielen oder Aktivieren werden erforderliche gültige Ziele bestimmt und Kosten bezahlt. Ist kein erforderliches Ziel vorhanden, darf die zielabhängige Aktion nicht begonnen werden. Wird ein Ziel vor der Wirkung ungültig, verfällt der betroffene Effektteil ohne Kostenerstattung. Bei mehreren Zielen bleiben die gültigen Ziele betroffen.

## 15 Warteschlange für ausgelöste Fähigkeiten

Ausgelöste Fähigkeiten werden in einer Warteschlange gesammelt und in der Reihenfolge ihres Auslösens abgehandelt: zuerst ausgelöst, zuerst abgehandelt. Werden mehrere Fähigkeiten gleichzeitig ausgelöst, reiht zuerst der aktive Spieler seine Fähigkeiten in einer selbst gewählten Reihenfolge ein; danach macht der Gegner dasselbe.

Während ein Effekt abgehandelt wird, werden neue Auslöser gesammelt, ohne ihn zu unterbrechen. Nach Abschluss des Effekts werden wartende Fähigkeiten nacheinander abgehandelt. Auslöser, die durch eine abgehandelte Fähigkeit entstehen, werden hinten angereiht und überholen keine wartenden Fähigkeiten. Zwischen diesen Abwicklungen dürfen Spieler keine freiwilligen Karten oder Fähigkeiten spielen. Unmittelbare Zustandsprüfungen und sofortige Siegbedingungen gelten weiterhin nach jedem Effektschritt.

## 16 Opfern, Kontrollwechsel und Rückkehr

Opfern und Zerstören sind verschiedene Vorgänge. „Wenn eine Einheit zerstört wird“ löst durch Opfern nicht aus. „Wenn diese Einheit das Spielfeld verlässt“ kann bei beiden Vorgängen auslösen. Ohne passende Regel oder passenden Karteneffekt darfst du keine Einheit opfern.

Bei einem Kontrollwechsel benötigt der neue kontrollierende Spieler einen freien Einheitenplatz. Ist sein Spielfeld voll, kann der Wechsel nicht durchgeführt werden. Die Einheit behält Schaden, Erschöpfungszustand, Fraktion und angelegte Ausrüstung. Ihre Ausrüstung wechselt ebenfalls die Kontrolle; der ursprüngliche Besitzer der Karten bleibt

unverändert. Verlassen diese Karten das Spielfeld, gelangen sie in die Ablage ihrer jeweiligen Besitzer.

Eine ins Spiel zurückgebrachte Einheit gilt als neu ins Spiel gekommen. Sie hat keinen früheren Schaden und keine frühere Ausrüstung mehr. Die übliche Angriffssperre ihres Eintrittszugs gilt, sofern nicht Ansturm oder ein ausdrücklicher Kartentext etwas anderes erlaubt.

## 17 Vorrang des Kartentextes

Eine ausdrücklich formulierte Ausnahme auf einer Karte hat Vorrang vor einer allgemeinen Spielregel, soweit beide einander widersprechen. Alle Regeln, von denen der Kartentext nicht ausdrücklich abweicht, gelten weiterhin. Erlaubt eine Fähigkeit etwa einen zusätzlichen Angriff, muss der Angreifer weiterhin bereit sein, sofern der Text auch diese Voraussetzung nicht aufhebt.

Die grundlegenden Siegbedingungen, die Deckgröße und der Schutz der neutralen Grundquelle sind feste Spielvorgaben und werden nicht durch unpräzise Formulierungen auf Karten verändert.