Schlangen

Die Schlangen sind ein Clan des Bluffs und der Aggression: Ihre Karten sind zunächst Eier, deren Effekte bis zum Schlüpfen verborgen bleiben. Sie stehlen ihren Gegnern häufiger Nahrung als andere Clans.

Der Schlangen-Clan setzt auf das Verwalten von Nahrung und das richtige Timing beim Schlüpfen. Je mehr Schlangen im Spiel sind, desto mächtiger werden sie. Sie beginnen mit wenigen Ressourcen - lass dich also nicht bestehlen ...



- **Siegbedingung**
- = 1 Nahrung stehlen.
- 7 Schlangen im Spiel haben.
- 7 erreicht.



Ei (Kartenrückseite)
Kosten: 2 Nahrung.
Schlüpf-Kosten: 2 Nahrung.

Doppelseitige Karten: Die Karten des Schlangen-Clans haben 2 Seiten: Ihre Rückseite ist immer ein Ei, ihre Vorderseite ist immer eine Schlange.

Ei: Schlangen-Karten werden stets auf ihrer Ei-Seite ausgespielt, zu Kosten von 2 Nahrung, unabhängig davon, wie oder in welcher Phase sie ausgespielt werden.

Schlange: Um eine Ei-Karte umzudrehen, muss sie sich in der aktivierbaren Zone der aktuellen Runde befinden: Der Spieler darf 2 Nahrung ausgeben, um das Ei schlüpfen zu lassen und es auf seine Schlangen-Seite umzudrehen, wodurch es aktivierbar wird. Wenn die Schlangen-Seite einen Schlüpf-Effekt hat, handle diesen vor dem Aktivierungs-Effekt ab. Der Schlüpf-Effekt wird nicht erneut abgehandelt, außer die Schlange wird erneut auf ihre Ei-Seite umgedreht (durch einen Karten-Effekt) und dann erneut für 2 Nahrung zum Schlüpfen gebracht.



Das Quadrat von Plättchen 2 wird aktiviert: Der Spieler entscheidet, 2 Nahrung auszugeben, um seine Karte von der Ei-Seite auf ihre Schlangen-Seite umzudrehen. Anschließend handelt er die Effekte der Karte ab.

Spähen: Wenn der Schlangen-Clan im Spiel ist, darf sein Gegenüber einen Spähen-Effekt nutzen, um eine auf ihrer Ei-Seite ausgespielte Schlangen-Karte anzusehen, anstelle der anderen Möglichkeiten dieses Effekts.



Schlüpf-Effekt:
1 Nahrung stehlen.
Effekt: Bewege eines deiner Eier.



Schlüpf-Effekt: Ziehe 1 Karte.
Effekt: Drehe eine deiner Wüsten um.



Schlüpf-Effekt: Spähen.
Effekt: Wenn du 2 Schlangen im Spiel hast (einschließlich dieser Karte), werte eines deiner Plättchen auf.



Effekt: Wenn du 5 Schlangen im Spiel hast (einschließlich dieser Karte), kopiere den Effekt einer deiner Schlangen.



Effekt: Ziehe 1 Karte und du darfst eine deiner Karten auf ihrer Ei-Seite kostenlos ausspielen. Drehe anschließend eine deiner Schlangen auf ihre Ei-Seite.



Effekt: Wenn du 5 Schlangen im Spiel hast (einschließlich dieser Karte), ziehe 1 (handle ihren Effekt ab). Drehe anschließend eine deiner Schlangen auf ihre Ei-Seite.



Effekt: Spähen + erhalte 1 Militärsymbol.



Effekt: Wenn du 3 Schlangen im Spiel hast (einschließlich dieser Karte), erhalte 2 Militärsymbole.



Schlüpf-Effekt:
Erhalte 2 Militärsymbole.
Effekt: Keiner.



Schlüpf-Effekt:
1 Nahrung stehlen.
Effekt: Erhalte 1 Militärsymbol.



Schlüpf-Effekt: Ziehe 1 Karte.
Effekt: Erhalte 1 Nahrung für jedes deiner Eier.

Snake

The Snakes are a clan built around bluffing and aggression. Their cards enter play as Eggs, with hidden effects until they hatch. They steal food from their opponents more frequently than other clans. The Snake clan revolves around Food management and hatching timing. The more Snakes you have in play, the stronger they become. They start with few resources, so don't let them steal from you…



- **Victory conditions**
  - = Steal 1 Food.
  - Have 7 Snakes in play.
  - Have 7 .



Egg (card back)
Cost: 2 Food.
Hatching cost: 2 Food.

- **Double-sided cards:** Snake clan cards are double-sided: their back is always an Egg, and their front is always a Snake.

- **Egg:** Snake cards are always played on their Egg side, at a cost of 2 Food, regardless of the way or phase in which they are played.

- **Snake :** To flip an Egg card, it must be in the active area of the current round. The player may spend 2 Food to hatch the Egg and flip it to its Snakeside, allowing it to be activated. If the Snake side has a Hatching effect, resolve it before the activation effect. The Hatching effect is not resolved again unless the Snake is flipped back to its Egg side (via a card effect) and then hatched again by paying 2 Food.

- **Spy:** When the Snake clan is in play, its opponent may use a Spy effect to look at a Snake card placed on its Egg side instead of the other options normally offered by that effect.



The square of Tile 2 is activated: the player chooses to spend 2 Food to flip their card from its Egg side to its Serpent side. They then resolve the card's effects.



Hatching Effect:
Steal 1 Food.
Effect: Move one of your Eggs.



Hatching Effect: Draw 1 card.
Effect: Flip one of your Deserts.



Hatching Effect: Spy.
Effect: If you have 2 *Snakes* in play (including this one), upgrade one of your tiles.



Effect: If you have 5 *Snakes* in play (including this one), copy the effect of one of your *Snakes*.



Effect: Draw 1 card, and you may play one of your cards on its Egg side for free, then flip one of your *Snakes* to its Egg side.



Effect: If you have 5 *Snakes* in play (including this one), gain 1 (resolve its effect), then flip one of your *Snakes* to its Egg side.



Effect: Spy + gain 1 Military.



Effect: If you have 3 *Snakes* in play (including this one), gain 2 Military.



Hatching Effect: Gain 2 Military.
Effect: None.



Hatching Effect: Steal 1 Food.
Effect: Gain 1 Military.



Hatching Effect: Draw 1 card.
Effect: Gain 1 Food for each of your Eggs.