Ka:OS

KANONAS

SPIELREGELHEFT

Das taktische 3-Richtungs-Kartenspiel

1-4 Spieler | 10 Runden

Lerne, das Chaos zu lenken.

Die Entstehung von Ka:OS

Der Äther und der Weltenbaum

Am Anfang war der Äther – unendlich, formlos und unsichtbar. Aus ihm wuchs der Weltenbaum, eine Brücke zwischen der dritten und der vierten Dimension.

Der Weltenbaum verteilte seine Energie in unserem Universum. Wo diese Energie auf Wasser traf, entstand Leben.

Die drei Völker

Ein Blatt gebar die Menschheit, das humanoide Volk, erfüllt von Impuls und dem Hunger nach Expansion.

Ein anderes Blatt ließ die Pflanzenwesen erwachen. Durch Photosynthese schöpften sie Energie aus Licht.

Tief in der Dunkelheit, wo das Harz des Weltenbaumes auf Wasser traf, entstand das Kristallvolk. Seine Natur bestand darin, sich fortwährend auszudehnen.

Der Konflikt der Unvereinbaren

Zwischen den drei Völkern entstand ein Konflikt. Ihre unterschiedlichen Existenzformen waren nicht miteinander kompatibel. Deshalb konnten sie weder miteinander kommunizieren noch einander verstehen.

Für die Pflanzenwesen waren die Menschen die Mörder ihres Volkes: Sie aßen Pflanzen und fällten Wälder. Für die Menschen waren die Pflanzenwesen eine Ressource.

Das Kristallvolk dehnte sich weiter aus und nahm alles in sich auf, was es berührte. Es begriff nicht, dass sein Wachstum für die anderen Völker Zerstörung bedeutete.

So wurde die natürliche Lebensweise jedes Volkes zu einer Bedrohung für die beiden anderen. Aus fehlender Verständigung entstand ein immer größer werdender Konflikt.

Drei Forscher werden zu Helden

Nicht Generäle oder Herrscher brachten die Wende. Aus jedem der drei Völker trat ein Forscher hervor. Sie wagten es, sich im leeren Raum zwischen den Galaxien zu treffen.

Jeder hielt Abstand, damit ihre unvereinbaren Existenzen einander nicht vernichteten. In exakter Symmetrie näherten sie sich, bis ihre Positionen die drei Spitzen eines Dreiecks bildeten.

Die Offenbarung der vierten Dimension

Als sich die drei Forscher in vollkommener Symmetrie begegneten, wurde sichtbar, was dem Einzelnen verborgen geblieben war: die vierte Dimension – der Äther.

Der Äther war keine weitere Galaxie, sondern das Feld, das alles miteinander verband. Durch ihn erkannten die drei Forscher, dass ihr Universum nur ein Teil von etwas wesentlich Größerem war.

Der gemeinsame Raum: Ka:OS

Als der Äther sich offenbarte, entstand ein gemeinsamer Raum, den alle drei Völker betreten konnten, obwohl ihre natürlichen Existenzformen weiterhin nicht miteinander kompatibel waren.

In diesem Raum galten für alle dieselben Regeln. Zum ersten Mal konnten sie einander begegnen, miteinander handeln und durch eine gemeinsame Ordnung kommunizieren.

Dieser Raum erhielt den Namen Ka:OS. Er wurde zu einer gemeinsamen Welt in Form eines Spiels. Ka:OS wurde zum gemeinsamen Nenner der drei Völker und gab ihnen die Möglichkeit, einander zu verstehen.

Ein Geschenk, um dreidimensional zu lernen und eines Tages den Weg in die vierte Dimension zu begreifen.

Als das Universum im Chaos zu versinken drohte, gab uns der Äther Ka:OS und mit KANONAS die gemeinsame Regel, durch die wir lernen, das Chaos zu lenken.

1 | Schnellstart

Ka:OS in einem Satz: Pro Runde spielst du eine Karte und richtest zwei ihrer drei Aktionen nach links und rechts aus; nach zehn Runden gewinnt der Avatar mit dem kleinsten Abstand zu 50.

Spielziel und Material

Jeder Spieler verkörpert einen Avatar und beginnt bei 50 Energiepunkten. Angriffe, Defensivkonter und Heilungen verändern diesen Wert. Nach zehn Runden gewinnt der Avatar mit dem kleinsten Abstand zur perfekten Balance von 50.

Vorbereitung

1. Setzt euch so, dass jeder Spieler einen linken und einen rechten Nachbarn hat.
2. Jeder legt seinen Kartensatz 1 bis 10 und seinen Spielzettel bereit.
3. Tragt als Startwert 50 ein.
4. Bestimmt die Startreihenfolge für Runde 1.

Der Kern jeder Runde

1 | Karte	Karte aufdecken und so ausrichten, dass zwei Aktionen zu den Nachbarn zeigen.
2 | Wirkung	Linke und rechte Nachbarschaft vollständig ermitteln.
3 | Balance	Alle Ergebnisse gleichzeitig eintragen und die neue Reihenfolge bestimmen.

Spielmaterial und Aufbau

Inhalt der Spielbox

Bestandteil	Anzahl und Verwendung
Ka:OS-Karten	40 Karten: vier farbige Spielersätze mit den Werten 1 bis 10.
Funktionswürfel	1 Würfel zur Veränderung des sichtbaren Kartenwertes.
Bot-Würfel	1 Würfel zur Bestimmung von Ausrichtung und Flip des Bots.
KANONAS	1 Spielregelheft.

Zusätzlich benötigt

- für jeden Spieler einen Stift
- für jeden Spieler einen Spielzettel

Spielzettel: Vier kopierbare Original-Spielzettel befinden sich auf der Mitteldoppelseite dieses Heftes.

Grundaufbau für drei Spieler

1. Setzt euch im Dreieck gegenüber.
2. Jeder Spieler legt seinen Avatarwert mit 50 fest.
3. Jeder erhält einen Kartensatz in seiner Spielerfarbe.
4. Jeder legt seinen eigenen Spielzettel und einen Stift bereit.
5. Legt vor Spielbeginn fest, welche Spieloptionen verwendet werden.

Andere Spielerzahlen: Solo-, Duell-, Vierer- und Bot-Aufbauten werden in den jeweiligen Spielmodi erklärt.

2 | Avatar und Ka:OS-Karte

Die Karte besitzt keine eigenen Lebenspunkte. Sie erzeugt nur die Aktionen der aktuellen Runde. Schaden und Heilung werden direkt auf den Avatarwert des Spielers übertragen.



Aufbau der Karte

- Zentraler Basiswert: 1 bis 10
- A - Angriff, rot
- D - Defensive, gelb
- H - Heilung, grün

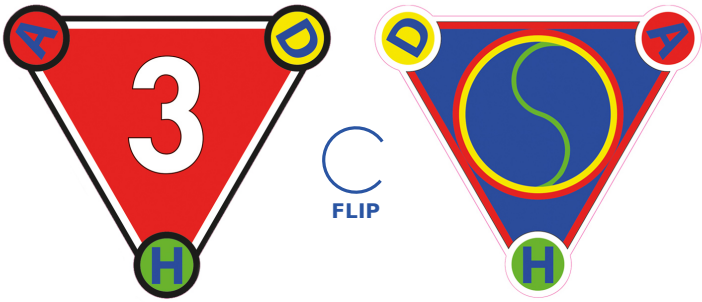
Der zentrale Basiswert gilt gleichzeitig für alle drei Aktionen. Erst der Funktionswürfel kann daraus einen anderen Ist-Wert machen.

3 Aktionen - 2 aktiv - 1 Ausrichtung

Die zwei Aktionen, die nach links und rechts zeigen, sind aktiv. Die dritte Aktion zeigt zu dem Spieler, der die Karte ausgespielt hat, und wird in dieser Runde nicht ausgewertet.

Drehen und Flippen

Durch das Drehen entscheidest du, welche Aktion inaktiv bleibt und welche beiden Aktionen nach links und rechts wirken. Beim Flip wird die Karte auf ihre andere Seite gewendet. Dadurch spiegelt sich die Links-Rechts-Anordnung.



Beispiel

- Vor dem Flip: Angriff links, Defensive rechts, Heilung zum eigenen Avatar.
- Nach dem Flip: Defensive links, Angriff rechts, Heilung zum eigenen Avatar.

Drehen und Flippen ergeben zusammen sechs mögliche Kartenausrichtungen. Diese sechs Ausrichtungen bilden auch die Grundlage des Bot-Würfels.

Empfohlene erste Partie: Bei der empfohlenen ersten Partie bleibt die Seite mit dem sichtbaren Kartenwert oben. Flip wird dabei nicht verwendet.

3 | Eine Runde

Alle Karten werden zuerst verdeckt gewählt. Dadurch weiß niemand, welche Karten die anderen Spieler gewählt haben. Der spätere Informationsvorteil betrifft nur das Ausrichten und Flippen.

1. Alle Spieler wählen verdeckt eine noch nicht verwendete Karte.
2. Die Führhand deckt zuerst auf. In Runde 1 ist das der festgelegte Startspieler; ab Runde 2 ist es der Spieler, dessen Avatarwert den kleinsten Abstand zu 50 hat.
3. Dieser Spieler dreht die Karte in die gewünschte Ausrichtung und entscheidet, ob er sie flippt.
4. Die übrigen Spieler decken in ihrer aktuellen Rangfolge auf und richten ihre Karten aus.
5. Der Spieler mit dem größten Abstand zu 50 deckt und richtet zuletzt aus.
6. Danach wird in umgekehrter Reihenfolge gewürfelt: Wer zuletzt aufgedeckt hat, würfelt zuerst; die Führhand würfelt zuletzt.
7. Jeder Spieler berechnet den Ist-Wert seiner Karte.
8. Alle linken und rechten Nachbarschafts-Interaktionen werden vollständig ermittelt.
9. Schaden, Eigenschaden und Heilung werden gleichzeitig auf die Avatarwerte übertragen und eingetragen.
10. Die neue Rangfolge und die Führhand für die nächste Runde werden bestimmt.

Kartenverbrauch: Jeder Kartenwert 1 bis 10 wird pro Partie nur einmal verwendet. Nach der Rundenauswertung wird die Karte beiseitegelegt.

Rundenauswertung auf einen Blick

Nachdem alle Karten aufgedeckt und ausgerichtet wurden, wird die Runde vollständig ermittelt. Erst wenn sämtliche Auswirkungen feststehen, werden die Avatarwerte verändert und die neue Reihenfolge bestimmt.

Schritt	Was wird ermittelt?
1 | Ist-Wert	Der Funktionswürfel verändert gegebenenfalls den sichtbaren Kartenwert. Das Ergebnis gilt gleichzeitig für Angriff, Defensive und Heilung.
2 | Wirkungsrichtungen	Links und rechts sind aktiv. Die zum eigenen Avatar gerichtete Kartenseite ruht.
3 | Nachbarschaften	Jeder Spieler ermittelt die Begegnung mit seinem linken und seinem rechten Nachbarn.
4 | Interaktionen	Angriff, Defensive und Heilung werden nach der jeweils zutreffenden Interaktionsregel ausgewertet.
5 | Sonderwerte	Entsteht durch den Funktionswürfel der Wert 0 oder -1, wird die entsprechende Sonderregel berücksichtigt.
6 | Gleichzeitig	Schaden von links, Selbst-Heilung und Schaden von rechts werden vollständig berechnet und gleichzeitig übertragen.
7 | Spielzettel	Jeder Spieler trägt ausschließlich ein, was seinem eigenen Avatar in dieser Runde geschieht.
8 | Neue Reihenfolge	Nach dem Eintragen werden die Abstände zu 50 verglichen und Führhand sowie Reihenfolge der nächsten Runde festgelegt.

Neuer Avatarwert = bisheriger Wert - Schaden links + Selbst-Heilung - Schaden rechts

Wichtig: Kein Avatarwert wird während einer einzelnen Interaktion sofort verändert. Zuerst wird die gesamte Runde ermittelt; danach werden alle Ergebnisse gleichzeitig eingetragen.

Führhand und Reihenfolge

Die Führhand besitzt der Spieler, dessen Avatarwert der 50 am nächsten liegt. Er deckt in der nächsten Runde zuerst auf. Danach folgen die anderen Spieler nach ihrem Abstand zu 50. Der größte Abstand deckt zuletzt auf.

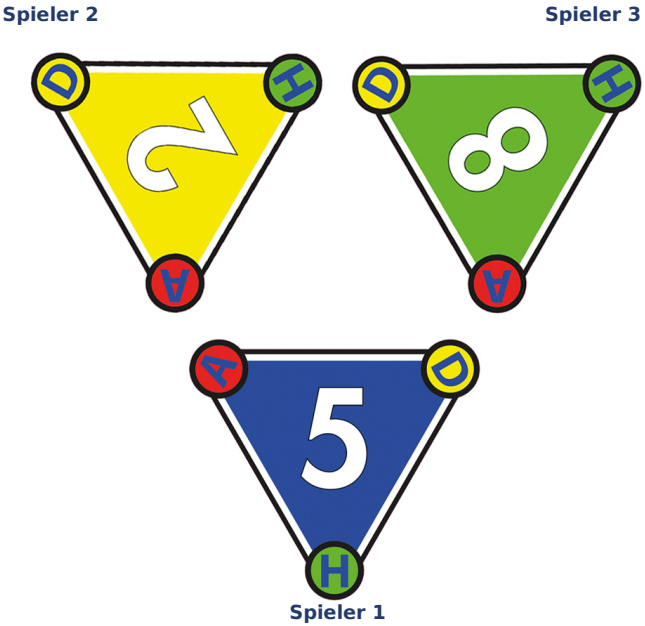
Bei gleichem Abstand behält die bereits gehaltene Position Vorrang. Dieser Positionsvorrang heißt Row.

Startreihenfolge in Runde 1

1. Eine vorhandene offizielle Rangliste hat Vorrang.
2. Ohne Rangliste beginnt der erfahrenste Spieler.
3. Bei gleicher Erfahrung beginnt die Person, deren Lebensalter den kleinsten Abstand zu 50 hat.
4. Ab Runde 2 zählt nur noch die aktuelle Partie.

Taktischer Ausgleich: Der Führende muss seine Ausrichtung zuerst zeigen. Der zurückliegende Spieler erhält mehr Informationen beim Ausrichten. Beim Würfeln kehrt sich die Reihenfolge um.

Nachbarn und Wirkungsrichtungen



Merksatz: Links und rechts wirken. Die zum jeweiligen Spieler gerichtete Spitze ruht.

Beispiel mit drei Spielern: Die Bezeichnungen „Spieler 1“, „Spieler 2“ und „Spieler 3“ stehen jeweils an der Kartenspitze, die zum jeweiligen Spieler zeigt und deshalb ruht. Die beiden übrigen Seiten zeigen zu den Nachbarn und sind aktiv. Die rechte aktive Aktion einer Karte trifft auf die linke aktive Aktion des rechten Nachbarn. Gleichzeitig trifft die linke aktive Aktion auf die rechte aktive Aktion des linken Nachbarn. Welche Aktionen dort liegen, hängt von der Drehung und dem Flip der Karten ab.

Jeder Spieler besitzt damit in jeder Runde zwei Nachbarschafts-Interaktionen. Alle Interaktionen werden zuerst berechnet und erst danach gemeinsam auf die Avatare übertragen.

Sonderstellung Heilung

Eine Heilung ist aktiv, wenn sie nach links oder rechts zeigt. Sie wirkt trotzdem immer auf den eigenen Avatar - niemals auf den Nachbarn, in dessen Richtung sie zeigt. Zeigt Heilung zum eigenen Avatar, ist sie inaktiv.

Wichtig: Die Richtung einer Heilung entscheidet nur, ob sie aktiv ist. Ihr Ziel bleibt immer der eigene Avatar.

4 | Die sechs Interaktionen

Begegnung	Ergebnis
Angriff gegen Angriff	Beide Angriffe treffen. Jeder Avatar erhält den gegnerischen Angriffswert als Schaden.
Angriff gegen Defensive	Werte vergleichen. Die stärkere Seite verursacht die Differenz als Schaden oder Defensivkonter.
Angriff gegen Heilung	Der heilende Avatar erhält Angriffsschaden und gleichzeitig seine eigene Heilung.
Defensive gegen Defensive	Beide bleiben passiv. Es geschieht nichts.
Defensive gegen Heilung	Die Defensive bleibt passiv. Die Heilung wirkt auf den eigenen Avatar.
Heilung gegen Heilung	Beide Heilungen wirken gleichzeitig auf ihre jeweiligen eigenen Avatare.

Angriff gegen Angriff

Beide Angriffe wirken unabhängig voneinander. Es wird nichts voneinander abgezogen.

Angriff 2 gegen Angriff 8: Avatar A erhält 8 Schaden; Avatar B erhält 2 Schaden.

Angriff gegen Defensive

Angriff und Defensive werden verglichen. Der höhere Wert verursacht die Differenz als Schaden. Ist die Defensive höher, trifft der Defensivkonter den angreifenden Avatar. Bei gleichen Werten entsteht kein Schaden.

Angriff 8 - Defensive 5 = 3 Schaden für den verteidigenden Avatar

Defensive 8 - Angriff 2 = 6 Defensivkonter gegen den angreifenden Avatar

Angriff 5 gegen Defensive 5 = kein Schaden

Die Defensive ist passiv. Ohne Angriff wird sie nicht aktiviert.

Angriff gegen Heilung

Der Avatar mit der Heilungsaktion erhält den Angriffswert als Schaden und gleichzeitig seinen eigenen Heilungswert als Selbstheilung. Der angreifende Avatar bleibt durch diese Begegnung unverändert.

Angriff 6 gegen Heilung 4: -6 + 4 = -2 → der heilende Avatar verliert 2

Defensive gegen Defensive

Beide Defensiven bleiben passiv. Es geschieht nichts. Auch eine negative Defensive verursacht ohne angreifende Aktivierung keinen Eigenschaden.

Defensive gegen Heilung

Die Defensive bleibt passiv. Die aktive Heilung wird dem Avatar gutgeschrieben, der sie ausgespielt hat.

Heilung gegen Heilung

Beide aktiven Heilungen wirken gleichzeitig auf ihre jeweiligen eigenen Avatare.

Auswertungsprinzip: Berechne beide Seiten eines Avatars vollständig. Übertrage erst danach das gemeinsame Rundenergebnis.

5 | Der Funktionswürfel

Der Funktionswürfel wird erst eingesetzt, nachdem alle Karten gewählt, aufgedeckt und ausgerichtet wurden. Jeder Spieler würfelt einmal für seine eigene Karte. Gewürfelt wird in umgekehrter Reihenfolge des Kartenaufdeckens.

Physische Seite	Grundspiel	Turnier/Variante
1 Seite: Mal 2 (×2)	Kartenwert verdoppeln	Kartenwert verdoppeln
2 Seiten: Plus 2 (+2)	jeweils +2	Wert vorher festlegen
2 Seiten: Minus 2 (-2)	jeweils -2	Wert vorher festlegen
1 Seite: Ka:OS-Symbol	zusätzliches -2	z. B. 0, Joker, Plus, Minus oder Mal

Der sichtbare Kartenwert ist der Basiswert. Wird mit dem Funktionswürfel gespielt, verändert jeder Wurf diesen Basiswert. Das Ergebnis ist der Ist-Wert der Karte für diese Runde und gilt gleichzeitig für Angriff, Defensive und Heilung. Ausgewertet werden weiterhin nur die zwei aktiven Aktionen.

Möglicher Ist-Wert im Grundspiel: -1 bis 20

Im Grundspiel hat der Würfel eine Mal-2-Seite (×2), zwei Plus-2-Seiten (+2) und drei Minus-2-Seiten (-2). Die Ka:OS-Symbolseite zählt dabei als dritte Minus-2-Seite. Im Turniermodus wird das Ka:OS-Symbol zum Joker.

KARTEN AUFDECKEN **1 → 2 → 3**

FUNKTIONSWÜRFEL **3 → 2 → 1**

Merksatz: Aufdecken in Rangfolge - würfeln in umgekehrter Rangfolge.

Sonderwerte 0 und -1

Die gedruckten Kartenwerte reichen von 1 bis 10. Die Werte 0 und -1 sind keine eigenen Karten. Sie entstehen erst durch den Funktionswürfel.

Basiswert 2 mit Minus 2: 2 - 2 = 0

Basiswert 1 mit Minus 2: 1 - 2 = -1

Wert	Wirkung
Angriff 0	Kein Angriff. Eine gegenüberliegende Defensive wird nicht aktiviert.
Defensive 0	Kein Schutz. Ein Angriff trifft mit seinem vollen Wert.
Heilung 0	Keine Heilung. Eingehender Schaden bleibt unverändert.
Angriff -1	Der eigene Avatar erhält 1 Eigenschaden. Andere aktive Effekte werden trotzdem ausgewertet.
Defensive -1	Ohne Angriff passiv. Bei Aktivierung: voller Angriffsschaden plus 1 Eigenschaden.
Heilung -1	Wenn aktiv, erhält der eigene Avatar 1 Schaden statt Heilung.

Negativer Wert: Der negative Anteil trifft grundsätzlich den eigenen Avatar. Er schädigt keinen Nachbarn.

Beispiele

- Angriff -1 gegen Defensive 10: 10 Defensivschaden plus 1 Eigenschaden = 11 Schaden für den Angreifer.
- Angriff 5 gegen Defensive -1: 5 Angriffsschaden plus 1 Eigenschaden = 6 Schaden für den Avatar mit der Defensive.
- Angriff 5 gegen Heilung -1: 5 Angriffsschaden plus 1 Schaden durch die negative Heilung = 6 Schaden für den heilenden Avatar.

Ka:OS Spieler:

Runde	Wert	Faktor	Auswertung			Ergebnis
			Schaden von LINKS	Selbst-Heilung	Schaden von RECHTS	50
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Ka:OS Spieler:

Runde	Wert	Faktor	Auswertung			Ergebnis
			Schaden von LINKS	Selbst-Heilung	Schaden von RECHTS	50
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Ka:OS Spieler:

Runde	Wert	Faktor	Auswertung			Ergebnis
			Schaden von LINKS	Selbst-Heilung	Schaden von RECHTS	50
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Ka:OS Spieler:

Runde	Wert	Faktor	Auswertung			Ergebnis
			Schaden von LINKS	Selbst-Heilung	Schaden von RECHTS	50
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Gleichzeitige Auswertung

Alle Ereignisse einer Runde werden zuerst vollständig ermittelt. Danach werden Schaden, Eigenschaden und Heilung gemeinsam auf den Avatarwert übertragen. Die erzählerische Reihenfolge verändert das Ergebnis nicht.

Neuer Avatarwert =
bisheriger Avatarwert
- Schaden von links
+ Selbst-Heilung
- Schaden von rechts

Beispiel: 50 - 4 + 5 - 6 = 45

Eigenschaden aus Angriff -1 oder einer aktivierten Defensive -1 wird der entsprechenden Schadensseite zugerechnet. Heilung -1 wird als -1 unter „Selbst-Heilung“ eingetragen.

Der Avatarwert ist auf 0 bis 100 begrenzt. Ein Ergebnis unter 0 wird als 0 eingetragen; ein Ergebnis über 100 als 100. Ein Avatar mit 0 bleibt im Spiel und kann später wieder geheilt werden.

Spielzettel und Auswertung

Wichtig: Jeder Spieler führt nur seinen eigenen Spielzettel. Schaden und Heilung trägt immer der Spieler ein, dessen eigener Avatar davon betroffen ist.

Schaden, den der eigene Avatar einem Nachbarn zufügt, trägt der betroffene Nachbar auf seinem eigenen Spielzettel ein.

So wird eine Runde eingetragen

1. Runde: Trage die Nummer der gespielten Runde von 1 bis 10 ein.
2. Wert: Trage den sichtbaren Wert deiner gespielten Karte ein.
3. Faktor: Trage die Veränderung durch den Funktionswürfel ein. Wird ohne Funktionswürfel gespielt, bleibt dieses Feld leer.
4. Schaden von LINKS: Trage den Schaden ein, den dein Avatar durch die Aktion des linken Nachbarn erhält.
5. Selbst-Heilung: Trage die Heilung ein, die in dieser Runde auf deinen eigenen Avatar wirkt.
6. Schaden von RECHTS: Trage den Schaden ein, den dein Avatar durch die Aktion des rechten Nachbarn erhält.
7. Ergebnis: Berechne den neuen Avatarwert und übertrage ihn als Ausgangswert in die nächste Runde.

Neues Ergebnis = bisheriger Avatarwert - Schaden von LINKS + Selbst-Heilung - Schaden von RECHTS

Startwert: Vor Runde 1 steht im Ergebnisfeld der Wert 50. Wenn in einem Feld nichts geschieht, bleibt es leer.

6 | Balance, Sieg und Gleichstand

Nach zehn Runden gewinnt der Avatar mit dem kleinsten Abstand zu 50. Es geht nicht darum, alle Gegner auszuschalten. 50 ist die perfekte Balance.

Abstand zur Balance = |Avatarwert - 50|

Entscheidend ist nicht die Höhe des Avatarwerts, sondern allein sein Abstand zu 50.

- 55 liegt näher an 50 als 42: Abstand 5 statt 8.
- Selbst 5 liegt näher an 50 als 100: Abstand 45 statt 50.

Gleichstand

1. Bei gleichem Abstand zu 50 entscheidet zuerst die Row: Wer zuvor die bessere Position hielt, bleibt vorne.
2. Kann keine Row angewendet werden, gewinnt der Wert über 50: 51 vor 49, 55 vor 45.
3. Bei identischem Avatarwert wird Runde für Runde zurückgegangen, bis die letzte eindeutige Rangfolge gefunden ist.

Optional: Goldener Schnitt

Vereinbaren die Spieler diese Sonderregel und enden alle Avatare exakt bei 50, gewinnen alle gemeinsam. Die Gruppe hat Ka:OS vollständig in Balance gebracht.

Drei und vier Spieler

Drei Spieler - empfohlen

Drei reale Spieler sind die klarste Besetzung. Jeder besitzt genau einen linken und einen rechten Nachbarn, zwei aktive Richtungen und benötigt keinen Bot.

Freies Viererspiel

Bei vier Spielern sitzt jeder Avatar zwischen zwei Nachbarn. Seine aktiven Aktionen treffen ausschließlich den unmittelbaren linken und rechten Nachbarn. Der gegenüber sitzende Spieler wird von dieser Karte in der Runde nicht direkt erreicht.

Alle vier Avatarwerte werden einzeln bewertet. Da jeder Spieler zwei Nachbarschafts-Interaktionen überblicken muss, ist dieser Modus komplexer als das Spiel mit drei Spielern.

Allianzen

> Allianzen sind Teil des Spiels: Allianzen sind ausdrücklich erwünscht und erlaubt. Jeder beteiligte Spieler kann eine Allianz jederzeit einseitig auflösen. Eine Allianz verändert keine Spielregel und ist nicht bindend.

Spieler dürfen sich absprechen, gemeinsam auf eine Spielsituation reagieren und versuchen, einen führenden Avatar aus seiner Balance zu bringen. Da jede Allianz einseitig auflösbar ist, bleibt jede Entscheidung eigenständig.

Team, Solo und Duell

Teamspiel 2 gegen 2

Die Teams sitzen abwechselnd, sodass jeder Spieler links und rechts einen Gegner hat. Jeder Avatar behält seinen eigenen Wert. Für die Teamwertung werden beide Avatarwerte addiert; perfekte Team-Balance ist 100.

Perfekte Team-Balance = Anzahl der Teammitglieder x 50

Bei gleichem Teamabstand entscheidet zuerst der einzelne Avatar mit dem kleinsten Abstand zu 50. Bleibt Gleichstand, gelten Row und danach der Wert über der perfekten Team-Balance.

Teamspiel 3 gegen 3

Für 3 gegen 3 werden insgesamt sechs Kartensätze benötigt. Dafür ist ein zweites Ka:OS-Spiel erforderlich.

Solo-Modus

Verwende drei Spielpositionen und drei Kartensätze. Spiele alle Positionen vollständig und werte jede mit dem Funktionswürfel aus. Ziel ist 50 / 50 / 50.

Solo-Abweichung = |Wert A - 50| + |Wert B - 50| + |Wert C - 50|

Je kleiner die Solo-Abweichung, desto besser. Die perfekte Solo-Abweichung ist 0. Notiere zusätzlich die drei Endwerte, damit ein Gesamtwert von 150 nicht eine unausgeglichene Verteilung verdeckt.

Duell-Modus

Zwei Spieler kontrollieren jeweils zwei gegenüberliegende Einheiten beziehungsweise Kartensätze. Ordnet die vier Einheiten abwechselnd an, sodass jede Einheit links und rechts auf eine gegnerische Einheit trifft.

Jeder Spieler besitzt trotzdem nur einen Avatar mit Startwert 50. Alle Effekte seiner beiden Einheiten werden auf diesen gemeinsamen Avatar übertragen. Die zweite Einheit kann selbst oder durch einen Bot gesteuert werden; beide Seiten verwenden dieselbe Steuerungsart.

7 | Bot und Bot-Würfel

Der Bot ist ein vollwertiger Spielerersatz. Für ihn gelten Startwert 50, Wertebereich 0 bis 100, Führhand, Row, Kartenverbrauch, Schaden, Heilung und Siegbedingung. Der Bot kann die Partie regulär gewinnen.

Würfelseite	Bedeutung
A	Angriff zeigt zum Bot.
D	Defensive zeigt zum Bot.
H	Heilung zeigt zum Bot.
A + Flip	Wie A; die Karte wird zusätzlich geflippt.
D + Flip	Wie D; die Karte wird zusätzlich geflippt.
H + Flip	Wie H; die Karte wird zusätzlich geflippt.

Bot-Zug

1. Wenn der Bot laut Rangfolge an der Reihe ist, wird seine nächste Karte aufgedeckt.
2. Der Bot-Würfel bestimmt die Ausrichtung und den Flip.
3. Beim späteren Funktionswurf gilt dieselbe umgekehrte Reihenfolge wie bei realen Spielern.
4. Der neue Avatarwert des Bots wird auf seinem eigenen Spielzettel eingetragen.

Wichtig: Der Bot-Würfel bestimmt die Ausrichtung und den Flip. Der Funktionswürfel verändert den Kartenwert.

Bot-Schwierigkeitsstufen

Stufe	Karten	Funktionswürfel	Ka:OS-Symbol
1	offen festgelegte Reihenfolge	nein	-
2	gemischt, oberste Karte	nein	-
3	offen festgelegte Reihenfolge	ja	-2
4	gemischt, oberste Karte	ja	-2
5	gemischt, oberste Karte	ja	+2
6	gemischt, oberste Karte	ja	x2

Eine offene Reihenfolge wird vor Spielbeginn festgelegt und sichtbar ausgelegt. Bei gemischten Karten zieht der Bot immer die oberste Karte. In jeder Stufe wird der Bot-Würfel für die Ausrichtung verwendet.

8 | Turniermodus

Der Turniermodus besteht aus zehn Runden und verlangt eine feste Vorausplanung. Die Führhand wird trotzdem nach jeder einzelnen Runde neu bestimmt.

Runde 1: Geplänkel

Alle Spieler müssen in der ersten Runde die Karte 1 einsetzen. Die Runde wird vollständig gespielt und ausgewertet. Danach ist Karte 1 verbraucht, und es besteht die erste spielinterne Rangfolge.

Abschnitt	Runden	Karten
Geplänkel	1	Karte 1
Session 1	2-4	3 vorab gewählte Karten
Session 2	5-7	3 vorab gewählte Karten
Session 3	8-10	3 vorab gewählte Karten

Turnier-Funktionswürfel

Die Ka:OS-Symbolseite wird im Turnier zum Joker. Der Spieler wählt für seinen Wurf eine der erlaubten Funktionen +2, -2, x2 oder 0. Die Wahl muss sofort bekanntgegeben werden.

Sessions und Switch

Vorbereitung einer Session

Vor jeder Session wählt jeder Spieler drei seiner verbleibenden Karten und legt sie verdeckt in einer festen Reihenfolge bereit.

Beispiel: 3 → 10 → 6

Ohne Switch müssen diese Karten genau in dieser Reihenfolge gespielt werden. Die Spielerreihenfolge rotiert nicht automatisch; nach jeder Runde entscheidet die Führhand neu.

Der gemeinsame Switch

1. Pro Session steht genau ein gemeinsamer Switch für alle Spieler zur Verfügung.
2. Nur der Spieler, der in der aktuellen Runde als Letzter aufdeckt, darf ihn verwenden.
3. Er deckt zuerst die vorgesehene Karte auf und sagt danach Switch an.
4. Er tauscht sie gegen eine seiner noch verdeckten Karten derselben Session.
5. Danach ist der Switch für alle Spieler dieser Session verbraucht.
6. Wird er in der ersten Session-Runde nicht benutzt, bleibt er für die zweite verfügbar. In der dritten gibt es keine sinnvolle Tauschkarte mehr.

Informationspreis: Der Switch verändert die aktuelle Karte, verrät den Gegnern aber, welche aufgedeckte Karte später noch gespielt werden muss.

9 | Spielvarianten und Anpassungen

Ka:OS besitzt einen festen Spielkern, kann aber durch Module angepasst werden. Jede Änderung wird vor Spielbeginn vereinbart und während der Partie nicht mehr verändert.

Modul	Mögliche Einstellung
Lernstufe	Karten 1-4, danach 1-7, danach 1-10; anschließend Funktionswürfel.
Kartenwahl	frei aus der Hand, verdeckt vorab, einmal gemischt ziehen, feste Reihenfolge oder Sessions.
Handicap	Erfahrene Spieler ziehen zufällig; Einsteiger dürfen frei wählen.
Funktionswürfel	mit oder ohne Würfel; Standardstärke 2, andere Werte vorab vereinbaren.
Ka:OS-Symbolseite	0, Joker, zusätzliches Plus, Minus oder Mal.

Grundregel bleibt: Unabhängig vom Modul gilt immer: 3 Aktionen - 2 aktiv - 1 Ausrichtung.

10 | Legende

Die wichtigsten Begriffe stehen alphabetisch. Kernbegriffe werden trotzdem bereits dort erklärt, wo sie zum ersten Mal gebraucht werden.

Begriff	Bedeutung
3-2-1-System	Grundstruktur jeder Karte: 3 Aktionen, 2 aktiv, 1 Ausrichtung.
Avatar	Der Spieler als Held im Spiel. Schaden und Heilung verändern seinen Avatarwert.
Avatarwert	Aktueller Wert eines Avatars. Start bei 50; möglicher Bereich 0 bis 100.
Bot	Automatisch gesteuerte Spielposition mit denselben Grundregeln wie ein realer Spieler.
Bot-Würfel	Bestimmt die Kartenausrichtung des Bots und gegebenenfalls den Flip.
Defensive	Passive Aktion. Sie wird nur durch einen Angriff aktiviert und kann kontern.
Flip	Wenden der Karte auf die andere Seite. Die Links-Rechts-Anordnung spiegelt sich.
Führhand	Beste aktuelle Position: der Avatar mit dem kleinsten Abstand zu 50.
Funktionswürfel	Verändert den zentralen Kartenwert durch Plus, Minus, Mal oder eine festgelegte Sonderfunktion.
Geplänkel	Erste Turnierrunde, in der alle Spieler die Karte 1 einsetzen.
Heilung	Aktive Heilung wirkt immer auf den eigenen Avatar, nie auf den Nachbarn.
Ist-Wert	Tatsächlicher Kartenwert nach Anwendung des Funktionswürfels.
Ka:OS-Karte	Molekülkarte mit einem Basiswert und den drei Aktionen Angriff, Defensive und Heilung.
Ka:OS-Symbolseite	Besondere Seite des Funktionswürfels. Ihre Funktion hängt vom Spielmodus ab.
Ka:OS-Würfel	Gemeinsame Bezeichnung für Funktionswürfel und Bot-Würfel.
Molekülkarte	Die geschützte dreieckige Kartenform, auf der das Spielsystem dargestellt ist.
Row	Positionsvorrang bei gleichem Abstand zu 50. Die zuvor bessere Position bleibt vorne.
Session	Drei aufeinanderfolgende Runden im Turniermodus.
Switch	Ein gemeinsamer Kartentausch pro Session für den zuletzt aufdeckenden Spieler.

Merksatz: Alle Varianten bauen auf demselben Kern auf: 3 Aktionen - 2 aktiv - 1 Ausrichtung.

Notizen

Platz für eigene Absprachen, Spielvarianten und Erfahrungen aus den Partien.

Spielidee und Entwicklung

Spielidee	Alexandros Anastasiadis
Spielsystem	Alexandros Anastasiadis
Entwicklung	Alexandros Anastasiadis
Verlag	Erlebnisdrache Schmidt Verlag e.U.
Spiel	Ka:OS
Spielregelheft	KANONAS
Internet	www.panenos.com

© 2026 Alexandros Anastasiadis. Alle Rechte vorbehalten.

Ka:OS: Drei Aktionen. Zwei aktiv. Eine Ausrichtung.

Ka:OS | KANONAS – Spielregelheft

Inhaltsverzeichnis

Schnellstart	4	Gleichzeitige Auswertung	18
Spielmaterial und Aufbau	5	Spielzettel und Beispiel	19
Spielziel und Material	4	Balance, Sieg und Gleichstand	20
Avatar und Ka:OS-Karte	6	Drei und vier Spieler	21
3 Aktionen - 2 aktiv - 1 Ausrichtung	6	Team, Solo und Duell	21
Drehen und Flippen	7	Bot und Bot-Würfel	23
Eine Runde in 10 Schritten	8	Bot-Schwierigkeitsstufen	24
Rundenauswertung auf einen Blick	9	Turniermodus	25
Führhand und Reihenfolge	10	Sessions und Switch	26
Nachbarn und Wirkungsrichtungen	11	Spielvarianten und Anpassungen	27
Die sechs Interaktionen	12	Legende	28
Der Funktionswürfel	14	Notizen	29
Sonderwerte 0 und -1	15	Spielidee und Entwicklung	30

Ka:OS

FINDE DEINE BALANCE

Drei Aktionen. Zwei aktiv. Eine Ausrichtung.

Jede Entscheidung verändert das Gleichgewicht.

Nicht der stärkste Held gewinnt - sondern der Ausgeglichenste.

Bleib stets in deiner Balance.

www.panenos.com