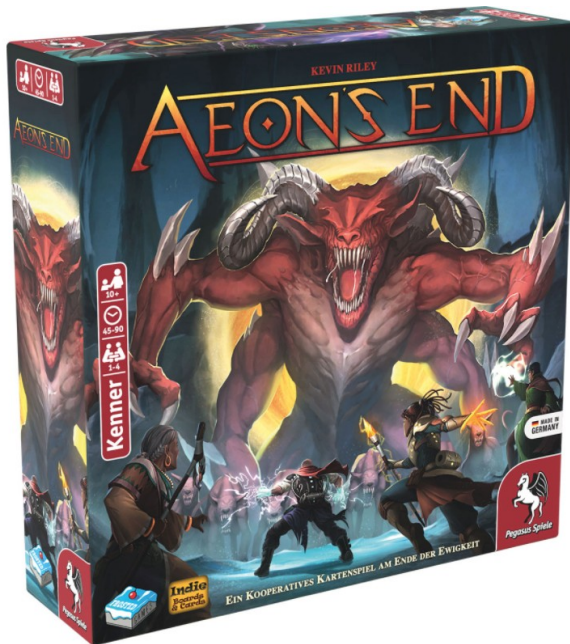


# Aeon's End



Lang ist es her, dass dunkle Mächte über das Land schwärmten und alles vernichteten, was den Menschen einst lieb und teuer war. Die wenigen Überlebenden haben Zuflucht gefunden in der letzten Feste der Menschheit, tief unter der Erde.



**1-4 Spieler**



**ab 10 Jahre**



**ca. 45-90 Min.**

Sie nutzen mächtige Kristalle, verformen damit die dunkle Energie und schmieden unwirkliche Reliquien und mächtige Zauber. Diese Menschen sind die letzten Verteidiger gegen die Erzfeinde an diesem Abgrund der Zeit: Sie sind die Riss-Magier.

In jeder Runde von **Aeon's End** machen die Spieler und der Erzfeind ihre Züge in zufälliger Reihenfolge. In ihrem Zug stehen den Spielern eine Vielzahl von Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung, um den Erzfeind zu bekämpfen und ihre Decks zu verbessern. Diese werden nie gemischt, sondern einfach umgedreht, wenn der Nachzugstapel aufgebraucht ist. Im Spielzug des Erzfeinds wird die Feste der letzten Ruhe angegriffen. Durch Karten kann der Erzfeind attackieren, neue Fähigkeiten bekommen und Lakaien dazugewinnen. Die Spieler gewinnen nur, wenn sie den Erzfeind besiegen, bevor dieser die Feste zerstören kann.

NIVEAU

**Kenner**

PREIS

**50€**

GENRE

**Koop,  
Fantasy**