



**TINY
TUSK
TCG**

The title is rendered in a stylized, pink, outlined font. The words 'TINY', 'TUSK', and 'TCG' are stacked vertically. Two white tusks with black outlines are positioned on either side of the text, curving outwards. The background features a sunburst pattern of pink and yellow rays emanating from the center, with small yellow hearts scattered throughout.

Spielregeln

!ACHTUNG! Spiel enthält verschluckbare Kleinteile

Ziel des Spiels:

Der Warlord, der die meisten Orks kontrolliert, gewinnt das Spiel.

Für ein Spiel werden benötigt:

- 2 Warlords (Spieler*innen)
- 10 Orkkarten
- 9 doppelseitige Spielsteine

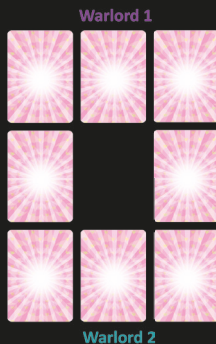
Vorbereitung:

Die Karten werden gemischt.

Jeder Warlord erhält eine Handkarte.

Die verbleibenden Karten werden verdeckt zu einem Ring angeordnet. Dabei ist es unerheblich, welche Ausrichtung diese Karten am Start haben. Um diese acht Karten wird gespielt. Im Verlauf des Spiels kommt noch eine Karte in der Mitte hinzu.

Aufbau der Karten



Spielverlauf

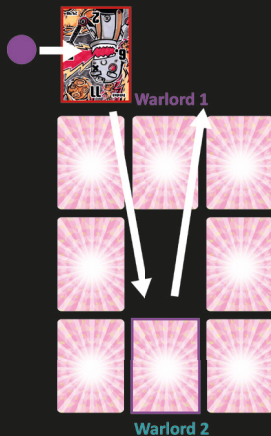
Die Warlords einigen sich auf unblutige Art und Weise, wer beginnen darf. Anschließend führen die Warlords abwechselnd ihre Züge durch.

Ein Zug besteht aus drei Phasen:

- Manöver durchführen
- angrenzende Orks einschüchtern
- Spielsteine plazieren

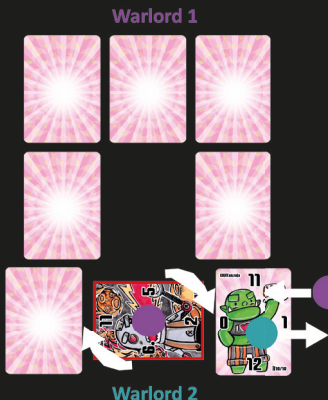
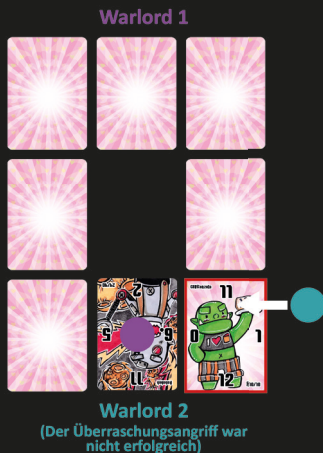
Manöver: Verstärkung

Der Warlord legt seine Handkarte offen auf die Position einer verdeckten Karte. Die Karte wird dabei so platziert, dass sie in Richtung des Gegenspielers zeigt. Die verdeckte Karte wird aufgenommen und ist nun seine neue Handkarte.



Manöver: Überraschungsangriff

Eine verdeckte Karte wird umgedreht.
Die Karte wird so platziert, dass sie in Richtung des gegnerischen Warlords zeigt.



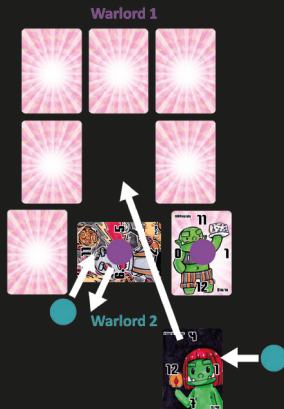
Manöver: Wütend

Der Warlord dreht eine Karte unter seiner Kontrolle um 90 Grad im Uhrzeigersinn. Orks können in einem Spiel beliebig oft wütend, jedoch nur einmal pro Spielzug.

Manöver: Stürmen

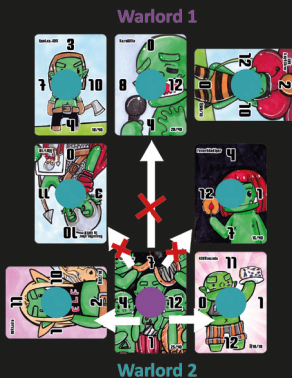
Der Warlord legt seine Handkarte in die Mitte und kann damit bis zu vier Karten in einem Zug unter seine Kontrolle bringen. Die Karte wird so platziert, dass sie in Richtung des gegnerischen Warlords zeigt.

Dieses Manöver ist besonders gegen Ende eines Spiels extrem mächtig. Danach kann das Manöver „Stürmen“ bis zum Ende des Spieles nicht mehr eingesetzt werden. Da der aktive Warlord keine Handkarte mehr besitzt, kann er das Manöver „Verstärkung“ nicht mehr durchführen.



Einschüchtern

Um feindliche Orks zu kontrollieren, müssen diese erst einmal eingeschüchtert werden. Dabei werden die Werte des Angreifers mit denen der angrenzenden Karten verglichen. Diagonale Karten oder Karten über dem freien Feld in der Mitte gelten nicht als angrenzend.

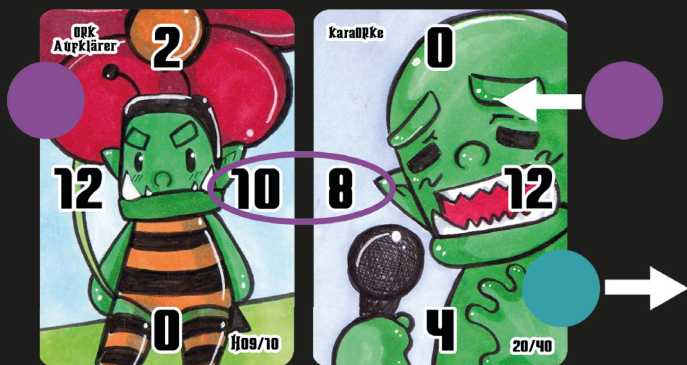


Sollte die angrenzende Karte verdeckt oder bereits unter der Kontrolle des handelnden Warlords sein, ändert sich ihr Zustand nicht. Einem Warlord ist es nicht gestattet, auf eine Einschüchterung zu verzichten. Nach einem Manöver werden die Werte aller angrenzenden Karten verglichen. Ein Ork scheut sich niemals vor einer Kraftprobe!

Ein Beispiel: (Siehe Untere Abbildung)

Warlord 1 (Lila) führt ein Manöver mit dem *Ork Aufklärer* durch und versucht anschließend die angrenzenden Karten einzuschüchtern. Sein Wert wird mit dem des *KaraORKe* verglichen. Da der *Ork Aufklärer* einen höheren Wert hat, wird der *KaraORKe* eingeschüchtert.

Warlord 2 (Cyan) verliert die Kontrolle und der Spielstein wird umgedreht. Ist der Wert der angrenzenden Karte gleich oder höher, passiert nichts.



Spielende

Sobald neun Karten enthüllt auf dem Spielfeld liegen, endet das Spiel.

Der Warlord mit den meisten Orks unter seiner Kontrolle gewinnt.

Warlord 1



Warlord 2

(Warlord 2 - Cyan - gewinnt)

