

We schrijven het jaar 333 na Chaos. Als je in het verleden leeft, dit is het jaar 2345.

ACT I - THE NEW ERA

Chaos is het gevolg van een uit de hand gelopen technologisch experiment. Een extreem krachtige EMP heeft bijna alle technologie onklaar gemaakt. Onverwacht gevolg was de invloed van deze EMP op materie. In een nanoseconde is alle materie uit elkaar gevallen en heeft zich direct weer teruggevormd. Tijdens de terugvorming heeft een totale DNA-shuffle plaatsgevonden. Binnen enkele dagen is bijna alles gemuteerd in nieuwe levensvormen. Dit is het nieuwe tijdperk, The New Era, het tijdperk na Chaos.

Op de puinhopen van Chaos zijn in de loop der eeuwen nieuwe civilisaties gebouwd. Verschillende intelligente levensvormen hebben zich verenigd in Clans. De meeste Clans leven in het centrum van de nieuwe aarde, waar de levensomstandigheden vriendelijker en gunstiger zijn. Sommige Clans zijn vredelievend en kennisgericht, zoals de inwoners van de stad Arnunnia. Andere Clans zijn uit op veroveren en plunderen, zoals de Piraten en de Red Barbarians. Desondanks heeft het leven in het nieuwe tijdperk een redelijke stabiliteit bereikt. Handel, het ontwikkelen van nieuwe magische krachten en het zoeken naar nieuwe energiebronnen zijn de kernwoorden.

Echter, door een levensbedreigend fenomeen, het gevolg van het neerstorten van een UFO met een buitenaardse levensvorm, moeten de civilisaties het centrum van de nieuwe aarde zo snel mogelijk verlaten. De race voor overleving is begonnen. Tijdens de Grote Vlucht worden oude rekeningen vereffend tussen de diverse Clans. De vraag is: wie is op tijd weg en wie niet? May the Gods have mercy...

AN AMAZING TRADING CARD BOARD GAME

Quantum
Magic

X610Z[®]
existenz

© 2009 QUANTUM MAGIC BV, ALL RIGHTS RESERVED

WELCOME TO YOUR EXISTENZ[®]

W W W . X 6 1 0 Z . C O M

We want to thank the following people for inspiring us and giving us their love and support: Twan, Rene, Andre, Joran, Ruud, Steven, An, Ludo, Wim, Rutger, Robbie, Bas, Luuk, Emiele, Ricardo, Tom, Bryan, Michael, Stefan, Lina, Eveline, Nini, Kiki, Jip, Jane, Daniël, Alex, Rinske, Joyce, Walter, Chris, Toni, Cedric, Noor, Robèr, Filip, Martine, Roel, Ankie, Mike, Patrick, Erik, Peter, Chiro, Esje en Raymon. Our special thanks go to Bas(s)uz, our notorious extreme spandex gametester and crashtestdummy.



X610Z® is een Trading Card Board Game (TCBG). Aantal spelers: 2 - 6, geschikt voor spelers vanaf 12 jaar.

X610Z® wordt gespeeld door spelers die op basis van de spelkaarten een deck samenstellen. Met deze kaarten kunnen spelers het verloop van het spel beïnvloeden, onder andere door de bewegingen van pionnen op het spelbord te manipuleren. Alle spelkaarten hebben een eigen, specifieke invloed op het verloop van het spel. Door combinaties van spelkaarten te maken en een deck te construeren, kun je strategische decks samenstellen. Het minimum aantal kaarten in je deck is 51 (inclusief Life Base). Er is geen maximum gesteld aan het aantal kaarten in je deck.

Doel van het spel is winnen! Dat kan op vier manieren:

Speed Win: Breng je Life Base als eerste naar een van de Red Dots in de buitenste ringen.
Attack Win: Je vernietigt de Life Base van de tegenstander(s).
Resource Win: Je tegenstander kan geen kaart meer trekken van zijn of haar deck.
Capitulation Win: Je tegenstander geeft op.

Spelbord

X610Z® wordt gespeeld op het spelbord dat bestaat uit ringen ('Orbits') en punten ('Dots'). Via deze orbits en dots kunnen spelers hun 'wezens' ('Summons') met pionnen bewegen.

Iedere pion symboliseert een klasse ('Class') Summon die je inzet in de strijd:



Kaarten

Er zijn verschillende kaart types, met een eigen werking. Met een Starter Deck kun je het spel prima spelen. Je zult echter ontdekken dat sommige kaarten sterker zijn dan andere en dat bepaalde combinaties van kaarten geweldige effecten hebben. Wat dat betreft zijn er vele strategieën, op basis waarvan je een thematisch deck kunt samenstellen. Let hierbij wel op de **Deck Restriction**: Op iedere kaart staat vermeld hoeveel je er maximaal van in je deck mag hebben.

Kaart types

Life Base Card: De basis Summon waarmee het spel wordt gestart.
Summon Cards: Roept 'wezens' op die je als pion over het bord beweegt. Iedere Summon heeft specifieke eigenschappen. Er zijn verschillende Classes. Tijdens het spel mag je van iedere Class maximaal 1 Summon 'in your control' hebben. Een Summon Card noem je een Summon zodra dat deze 'in play' is.
Energy Crystal Cards: De energiebronnen. Daarmee maak je 'Energy' voor het 'casten' en/of het activeren van kaarten. Een Energy Crystal Card noem je een Energy Crystal zodra dat deze 'in play' is.
Effect Cards: Kaarten die een bepaalde werking hebben op het spel. Een Effect Card noem je een 'Effect' zodra dat deze 'in play' is.

Tijdens het spel zijn er verschillende zones waar kaarten zich kunnen bevinden:

- In Hand:** Dat zijn de kaarten die je in je hand hebt.
- In Deck:** Dat zijn de kaarten in je deck.
- In Play:** Dit zijn de kaarten die gecast zijn (in het spel zijn gebracht).
- In de Discard Pile:** Kaarten die vernietigd zijn of 'uitgewerkt' gaan direct op het moment van vernietiging/uitwerking naar een aparte stapel: de **'Discard Pile'** (DP) van de eigenaar van die kaarten. Iedere speler heeft een eigen Discard Pile. Deze stapel mag door iedere speler op elk moment worden bekeken.
- Removed from the Game:** Wanneer deze kaarten vernietigd worden of zijn 'uitgewerkt', gaan deze niet naar de Discard Pile, maar worden uit het spel gehaald. Kaarten die hier horen te komen zullen dat altijd expliciet vermelden. Ze kunnen tijdens die bepaalde game niet meer terug in het spel worden gebracht (tenzij een andere kaart dit bewerkstelligt). Ook hiervan heeft iedere speler een eigen 'zone'.
- Stack:** Een nog te verwerken (denkbeeldige) 'stapel' acties noemen we 'stack'.

Op iedere kaart staan verschillende aspecten vermeld. Onderstaand voorbeeld geeft uitleg over de verschillende aspecten. Voorbeeld: 'Effect Card'.



- Card Name:** naam van de kaart.
- Casting Cost:** benodigde Energy om een kaart in het spel te brengen (casten).
- Specifications:** type kaart en andere informatie over het gebruik.
- Action Panel:** de spelwerking, het effect van de kaart.
- Collector's Information:** informatie voor verzamelaars.
- Flavor Text:** verhalende tekst.

Verzamelaarsinformatie op de kaarten:

C = common, **U** = uncommon, **R** = rare, **SR** = super rare, **UR** = ultra rare.

Begin van het spel

Bij de start van het spel legt iedere speler zijn of haar Life Base kaart voor zich neer. Iedere speler speelt met een eigen kleur pionnen. De Life Base pionnen van alle spelers worden vervolgens geplaatst in het midden van het spelbord, op 1 van de 6 Red Inner Dots, tegenstanders zitten recht tegenover elkaar. Vervolgens schudden alle spelers hun deck en leggen deze neer met de rugzijde naar boven. Na het schudden, wordt het deck aangeboden aan een tegenstander die nog eens mag schudden. Is dat gedaan, dan trekken alle spelers 7 kaarten van de bovenkant van hun deck. Wie mag beginnen, kun je bepalen met een dobbelsteen. Je speelt met de klok mee. Wie start, begint de beurt met de Draw Phase.

Murphy's Law: Trek je in de beginfase 7 kaarten waar je niet tevreden over bent? Dan mag je de kaarten in hand terugschudden in je deck en 6 nieuwe kaarten trekken. Ben je daarna weer niet tevreden, dan schud je ook deze kaarten terug in je deck en trek je 5 nieuwe kaarten, enzovoorts.

Gebruik van de kaarten

Permanent Cards mag je alleen tijdens je eigen beurt casten. Eenmaal gecaste Permanent Effects mag je op elk moment activeren. **Non Permanent Cards** mag je casten tijdens je eigen beurt en de beurt van een andere speler. Alleen tijdens je eigen beurt mag je met **Summons** in your control bewegen en/of aanvallen.

Kaart activeren en activeringsteken

Op bepaalde kaarten staat in de Action Panel het activeringsteken: ☹. Dit is om aan te geven dat je de kaart moet activeren om deze in werking te stellen. In sommige gevallen vraagt dit ook om extra Energy. Alle kaarten die je tijdens het spel activeert, draai je een kwart slag. Wanneer een kaart is geactiveerd, kun je deze pas na de reactivation phase van je volgende beurt weer gebruiken. Ook voor het bewegen van een Summon dien je de Summon Card een kwart slag te draaien. Zo is het voor alle spelers steeds zichtbaar welke kaarten al geactiveerd zijn en welke kaarten nog geactiveerd kunnen worden. Een Summon die alleen aanvalt en niet beweegt, hoeft geen kwart slag gedraaid te worden.

Energy

Energy heb je veelal nodig om kaarten te casten/activeren en Summons te bewegen. Energy maak je vrij door het activeren van Energy Crystals die je al in your control hebt liggen. Alleen tijdens je eigen beurt mag je 1 Energy Crystal Card in het spel brengen. Het casten/activeren van een kaart vraagt om een bepaalde hoeveelheid Energy, de zogenaamde 'casting/activation cost'. De casting cost van een kaart staat rechtsboven vermeld op de kaart zelf. Sommige kaarten vragen om verschillende soorten Energy. Staat als casting cost bijvoorbeeld: **C1 B2 M1**, dan is de casting cost 1 x Colorless Energy, 2 x Boost Energy en 1 x Mystic Energy. Van bepaalde kaarten bestaat de casting cost (gedeeltelijk) uit een hoeveelheid 'Colorless' Energy, aangemerkt met een C + getal. Dit betekent dat ieder type Energy hiervoor geactiveerd kan worden. Je mag dus zelf bepalen welke 'kleur' Energy je daarvoor activeert. Er zijn ook kaarten met casting cost 0 (nul), die je zonder Energy in het spel kunt brengen. Alleen bij casting cost 0 staat geen casting cost op die kaart vermeld.

Energy die je vrijmaakt, komt in je energy pool, die je tot het einde van de beurt kunt gebruiken. Na de End Phase verdwijnt alle ongebruikte Energy uit je energy pool. Ongebruikte Energy geeft geen schade.

Casten

Het casten van een kaart gaat als volgt: je legt je kaart voor je neer en maakt de Energy voor de casting cost vrij. Mocht de kaart een 'target' hebben (je kiest dan een specifiek doelwit), dan zeg je welke kaart/speler je target is. Daarna krijgt iedere tegenstander de kans daarop te reageren. Reageert niemand, dan is de kaart succesvol gecast. Als een kaart succesvol is gecast, is deze direct klaar voor gebruik. Wanneer het casten van je kaart wordt tegengehouden door een andere speler, gaat deze naar de Discard Pile. Ook de gebruikte Energy voor de casting cost is dan verloren. Het casten of activeren van een kaart is onomkeerbaar, ook al wordt dit tegengehouden. Als je bijvoorbeeld een kaart cast en je achteraf toch te weinig Energy hebt om deze te casten, of je gekozen target niet mogelijk is, dan worden deze Removed from the game.

Verloop van het spel

Spelers krijgen na elkaar een beurt (turn). Een beurt is opgebouwd uit verschillende fasen (phases). De vier fasen van een spelbeurt:

- Reactivation Phase:** Iedere kaart kun je maar 1 keer gebruiken (activeren) tot je volgende beurt. Alle kaarten die je in je vorige beurt of de beurt van een andere speler hebt geactiveerd, worden tijdens de reactivation phase gereactiveerd. Ze zijn dan weer klaar voor gebruik. In deze fase kunnen geen acties plaatsvinden.
- Draw Phase:** Wie aan de beurt is, trekt de bovenste kaart van zijn/haar deck voordat hij/zij aan de action phase begint. Ook in deze fase kunnen geen acties plaatsvinden.
- Action Phase:** Dit is de fase waarin alle acties kunnen plaatsvinden, van het in het spel brengen (casten) van kaarten, tot het activeren van Permanent Effects, aanvallen en bewegen van Summons. Deze acties mag je in iedere volgorde en door elkaar uitvoeren. Je mag bijvoorbeeld eerst 1 Summon bewegen, daarmee aanvallen, vervolgens een kaart casten en dan weer met een volgende Summon aanvallen en deze Summon daarna bewegen.
- End Phase:** De beurt wordt afgerond en overgedragen aan de volgende speler. Uiteraard kunnen je tegenstanders en jezelf tijdens de End Phase nog acties uitvoeren. Na de End Phase gaat de beurt naar de volgende speler, die zijn/haar beurt volgens bovenstaande fasen speelt.

Aan het einde van de beurt van een speler mag deze speler maximaal 7 kaarten in hand hebben. Als je aan het einde van je beurt meer dan 7 kaarten in hand hebt, gaat het teveel aan kaarten naar de Discard Pile. Jij bepaalt zelf welke kaarten dat zijn.

Je kunt X610Z® zowel individueel als in teamverband spelen.

Single Player: 2 spelers strijden in een 1 vs 1 voor de overwinning.

Multi Player: kan met minimaal 3 en maximaal 6 individuele spelers worden gespeeld. Spelers mogen van tevoren zelf beslissen of het spel stopt als er 1 winnaar is of dat wordt doorgespeeld voor de eventuele 2e, 3e, 4e, 5e en 6e plaats, afhankelijk van het aantal spelers.

Team Player: wanneer X610Z® door teams wordt gespeeld, wint het team dat als eerste 1 Life Base naar een van de Red Outer Dots weet te brengen, of 1 van de Life Bases van de tegenstanders weet te vernietigen. Ook wanneer 1 van de spelers van een team geen kaart meer kan trekken, of capituleert (minimaal 15 beurten), verliest dat team het spel. Bij 4 spelers speel je met 2 teams van 2 spelers. Bij 6 spelers met 2 teams van 3 spelers, of met 3 teams van 2 spelers. Teamspelers mogen tijdens een game met elkaar overleggen over de te volgen strategie of het gebruik van kaarten. Dit mag echter niet in codes en geheimtaal. Spelers mogen alleen hun eigen Summons over het spelbord bewegen en kunnen alleen hun eigen kaarten activeren, alleen met eigen Energy Crystals. Het is wel toegestaan Effecten te gebruiken die Summons van je teamgenoot 'boosten'. Bij de start van een Team Player game zitten teamspelers niet naast elkaar en worden de Life Bases om en om gezet. Team Player Games kunnen door gelegenheidsteams worden gespeeld, maar ook door geregistreerde Clans.

Dots op het spelbord: Het spelbord bestaat uit Red (rode) en White (witte) Dots. Via de verbindingslijnen tussen deze dots kun je Summons in your control over het spelbord bewegen en/of daarmee aanvallen.

White Dots: Iedere White Dot telt als 1 Speed / 1 Range.

Red Dots: Iedere Red Dot telt als 1 Speed / 1 Range.

- Red Summon Dots:** De 6 binnenste rode dots, zijn de start dots voor de Life Bases en Summon Dots voor de Summons.

- Red Inner Orbit Dots:** Alle rode dots in de binnenste ring in het midden van het bord.

- Red Outer Dots:** Het einddoel van de Life Base Summons. Daar mogen ook gecaste Summons worden geplaatst. Verder fungeren Red Outer Dots als 'Warp Zones' voor Non Life Base Summons (NLB Summons).

- No Attack Zone:** De Red Inner Orbit Dots en de Red Summon Dots. Je kunt Summons in de No Attack Zone wel met Effects schade toebrengen.

Casten van Summon Cards

Tijdens het gehele spel mag op iedere dot van het spelbord maar 1 Summon staan. Als je een Summon Card cast, dan kun je de Summon in your control in het spel brengen op verschillende punten:

- Je cast een Summon Card en plaatst de Summon op jouw Red Summon Dot in de No Attack Zone. Dat is de dot waarop ook je Life Base start. Je mag een Summon alleen op deze dot plaatsen als deze vrij is. De Summon Dots mogen alleen bezet worden door 'hun' speler.
- Je cast een Summon Card en plaatst de Summon op een van de Outer Red Dots naar keuze. Let wel: alle Summons die na de End Phase van een speler op de Red Outer Dots staan, gaan naar de Discard Pile.

Je mag per Summon Class maar 1 Summon op het spelbord hebben. Je deck mag per Class wel meer Summon Cards bevatten, afgestemd op de Deck Restriction.

Bewegen van Summons

Movement Energy: Voor het bewegen van Summons heb je Energy nodig. De benodigde Energy om een Summon te kunnen bewegen noem je 'Movement Energy (Cost)' en staat op iedere Summon Card in de action panel vermeld.

Bewegen: Alleen in jouw beurt mag je iedere Summon in your control maar 1 keer bewegen. Als je de benodigde Energy hebt gebruikt om je Summon te bewegen, mag je het aantal stappen over de dots zetten, gelijk aan de Speed van de betreffende Summon. De Speed van een Summon staat vermeld bij de Basic Stats. Je Summon mag ook minder stappen zetten dan de Speed van je Summon; de Speed van een Summon is het maximale aantal dots dat je mag zetten. Je mag daarbij 'over' een andere Summon tellen, uiteraard op voorwaarde dat je Speed voldoende is. Ook de dot die je daarbij overslaat, telt als 1 stap. Je kunt elkaars Summons niet van het bord 'slaan'.

Richting: Een Summon die je beweegt, moet in de richting blijven bewegen waarin je deze zet. Je Summon mag tijdens het bewegen wel van orbit veranderen, zolang die in dezelfde richting beweegt en de dots met elkaar verbonden zijn. Dit mag alleen als de beweging van je Summon stompe hoeken maakt. Anders gezegd, je beweegt een Summon met de klok mee, of tegen de klok in. Een Summon mag dus niet 'de hoek om' bewegen. Als je een Summon in een andere richting wilt bewegen, dan kan dat pas in je volgende beurt. Als je eerst hebt aangevallen in een bepaalde richting, dan moet je de aanvallende Summon bewegen in de richting waarin je hebt aangevallen. Andersom geldt hetzelfde: als je eerst hebt bewogen, kun je alleen in de richting aanvallen van die beweging.

Warpen: Dit betekent dat je een Non Life Base Summon van jouw Red Summon Dot naar een willekeurige Red Outer Dot mag bewegen. Andersom, mag je ook een Non Life Base Summon van een Red Outer Dot naar jouw Red Summon Dot warpen. Het warpen van een Summon telt als 1 stap.

Aanvallen met een Summon

Door met jouw Summon een Summon van een tegenstander aan te vallen, kun je zijn Summon schade toebrengen. Dit gaat als volgt:

- Timing:** Je mag alleen aanvallen tijdens je eigen beurt. De Summon die je aanvalt brengt geen schade toe aan jouw aanvallende Summon.

- Aanvallen:** Alleen Summons in de No Attack Zone mogen niet aanvallen en niet aangevallen worden. Als je aanvalt na het bewegen van een Summon, kun je alleen schieten in de richting waarin je hebt bewogen. Je kunt niet door Warp Zones aanvallen. Je Summons moeten dan eerst zelf Warpen.

- Schade:** Als je met succes aanvalt, dan krijgt de aangevallen Summon evenveel schade als de Attack Power van de aanvallende Summon. De Attack Power staat vermeld op de Basic Stats van je Summon Cards. De toegebrachte schade is blijvend, dit kun je op Summon Cards bijhouden met counters. Damage die wordt gedaan, wordt afgetrokken van de Defense van de aangevallen Summon. Een Summon gaat naar de Discard Pile als zijn Defense 0 (nul) of lager wordt. Schade kan alleen worden verminderd met kaarten die defense helen (bijvoorbeeld 'Heal').

- Range:** Je kunt alleen Summons aanvallen die zich binnen de Range van je Summon bevinden. De afhandeling van de Range gebeurt als volgt: je telt 1 dot per 1 Range, vanaf de dot waarop de Summon staat waarmee je aanvalt. De Range van iedere Summon staat vermeld bij de Basic Stats, in de action panel. Als je aanvalt en je Range is te weinig als gevolg van een effect, doe je geen schade maar heb je wel aangevallen.

Casten Effect Cards en activeren Effects

Permanent Effect Cards mag je alleen tijdens je eigen beurt casten. Permanent Effects mag je tijdens je eigen beurt en tijdens de beurt van een andere speler activeren. Er zijn Permanent Effect Cards die specifiek op 1 type Permanent worden gelegd. Een Energy Crystal Effect Card komt bijvoorbeeld altijd op een Energy Crystal te liggen en heeft alleen effect op die kaart. Hetzelfde geldt voor bijvoorbeeld een Summon Effect Card, waarvan het effect alleen betrekking heeft op de Summon waarop je de betreffende Summon Effect Card richt. Er is geen restrictie op het aantal Permanent Effects dat op een Permanent mag liggen. Als de Permanent naar de Discard Pile gaat, dan gaan alle Permanent Effects die erop liggen naar de Discard Pile. Wanneer de controle van een Permanent, met daarop Permanent Effects, van speler verwisselt (als bijvoorbeeld een kaart wordt gestolen), dan gaan de Effects die 'erop liggen' mee.

Non Permanent Effect Cards mag je zowel in je eigen beurt, als in de beurt van andere spelers casten. Direct na de verwerking van het effect, gaan Non Permanent Effect Cards naar de Discard Pile.

Actions

Stackable actions:

- Casten:** Het in het spel brengen van Summon Cards en Effect Cards vanuit je hand.
- Activeren:** Het draaien van een Permanent Effect om deze in werking te stellen.
- Movement:** Het bewegen van Summons.
- Attack:** Het aanvallen met Summons.

Non-Stackable actions:

- Een Energy Crystal Card spelen:** Het in het spel brengen van een Energy Crystal Card vanuit je hand.
- Een Energy Crystal activeren:** Het draaien van een Energy Crystal zodat je Energy vrijmaakt (komt in je 'energy pool').
- Energy gebruiken:** Energy uit je energy pool gebruiken om bijvoorbeeld een kaart te kunnen casten/activeren of een Summon te bewegen.

Non-Stackable actions zijn acties die niet op de stack komen, daar kan niet op worden gereageerd. Non-Stackable actions vinden altijd direct plaats.

Verwerking/Timing van acties

Wanneer je een actie wil gaan uitvoeren komt deze eerst in een aparte (denkbeeldige) zone voordat de actie daadwerkelijk wordt uitgevoerd. Deze zone heet de stack. Zodra een speler een actie uitvoert, mogen spelers, met de klok mee, reageren op de stack door er een actie 'bovenop' te plaatsen. Wanneer geen acties meer op de stack worden 'gelegd', beginnen we met het **LIFO systeem** (Last in, First Out): het resolver (verwerken) van de acties in de stack. De actie die helemaal bovenop de stapel ligt (de laatste actie) wordt als eerste resolved. Zodra die actie helemaal is uitgevoerd, hebben spelers weer de mogelijkheid om te reageren door acties op de stack erbij te 'leggen'. Nu wordt weer de bovenste actie als eerste resolved. Dit gaat zo verder tot alle acties van de stack resolved zijn. Tijdens het resolver mogen alle spelers op alle acties in de stack blijven reageren. Iedere nieuwe actie komt dan weer boven op de stack te liggen.

Een voorbeeld:

Speler A speelt een Divine Intervention op de Hunter Dragon van Speler B. Speler B reageert hierop door te bewegen met z'n Hunter Dragon.

De stack ziet er dan als volgt uit:

-TOP- Bewegen Hunter Dragon > Divine Intervention **-BOTTOM-**

Nu wordt dus eerst de beweging van de Hunter Dragon uitgevoerd. Nu ziet de stack er zo uit:

-TOP- Divine Intervention **-BOTTOM-**

Vervolgens reageert speler B nog door aan te vallen met z'n Hunter Dragon:

-TOP- Aanval Hunter Dragon > Divine Intervention **-BOTTOM-**

Nu wordt eerst de aanval van de Hunter Dragon uitgevoerd, als dan uiteindelijk niemand meer een actie op de stack legt, wordt ook de Divine Intervention resolved. Acties kunnen niet meer worden gestopt als ze uitgevoerd/afgehandeld zijn. Iedere speler mag altijd, met de klok mee, blijven reageren door acties op de stack te leggen.

Voor meer info, kijk op onze website: www.X610Z.com

Registreer je gratis op onze site en ontdek de X610Z®-features en downloads:

- GRATIS X610Z® ACCOUNT** met profiel, agenda en clan-informatie.
- DECK CONSTRUCTOR** stel je decks samen en bewaar ze online in je account.
- FORUM** direct in contact met andere spelers, clans en de ontwikkelaars.
- UPDATES** over nieuwe edities (nieuwsbrief) en speciale acties voor leden.
- EIGEN AGENDA** plan je wedstrijden online en deel het met je vrienden.
- INFO** uitgebreide informatie over de kaarten: vertalingen, werking, art, etc.
- CARD CONSTRUCTOR WEDSTRIJDEN** denk met ons mee, ook jij kunt de toekomst en werking van het spel bepalen door met de Card Constructor nieuwe kaarten te bedenken.
- FAN ART** bedenken jij briljante kaarten? Ben je een fantastische illustrator? Of vind je het leuk om een verhaal te schrijven, plaats het onder **FAN ART**.

Namens de Crew: We wensen je veel speelplezier en een amazing existenz!!!