

Spielvorbereitung und Übersicht

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 5 Zauberbücher
- 5 Lesezeichen
- 87 Abenteuerkarten
- 28 Schatzkarten
- 1 Almanach, 40 Geldtaler
- 5 Reihenfolgemarkers
- 5 Spielfiguren
- 1 Magie-Level-Marker

1. Reihenfolgemarkers

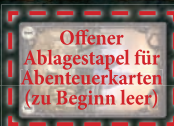
Die Reihenfolgemarkers werden in zufälliger Reihenfolge auf die Felder einer Spalte gelegt. Hier wird im Verlauf des Spiels die Reihenfolge der laufenden Runde, den Zaubersprüchen entsprechend, eingestellt und abgelesen.

2. Auslage Abenteuerkarten

Alle Abenteuerkarten werden gut gemischt. Eine Karte wird verdeckt auf den Spielplan gelegt. Dann werden zusätzlich noch so viele Karten offen ausgelegt, wie Spieler mitspielen. So liegt immer eine Karte mehr aus, als Spieler teilnehmen (in der Abbildung also eine Auslage für 4 Spieler). Der Rest wird auf dem Feld Nachzugstapel als verdeckter Stapel platziert.

3. Schatzkarten

Alle Schatzkarten werden gemischt und oberhalb des Spielplans als verdeckter Stapel platziert.



4. Zauberspruchfelder

Die Mitspieler zeigen an, welchen Spruch sie in der jeweiligen Runde ausgewählt haben. Dazu stellt jeder Spieler, nachdem alle ihren Spruch gewählt haben, seine Spielfigur auf das entsprechende Feld.

8. Erklärung von Zauberbuch und Karten:

Zauberbuch



- Magie-Level
- Kategorie
- Effekt
- Zauberspruch

Niedrige Zaubersprüche sind schwächer, sorgen aber dafür, dass sich der Spieler früher eine Karte vom Spielplan nehmen darf.

Höhere Sprüche sind stärker und mächtvoller, allerdings darf der Spieler sich dann auch erst später eine der verbliebenen Karten vom Spielplan nehmen.

Abenteuerkarten gibt es in zwei Sorten. Gefährten und Orte:



Schatzkarten:



5. Geld (Taler)

Wenn es auf Karten um Taler geht, sind damit immer 1er-Taler gemeint. Die Spieler müssen ihr Geld immer für die Mitspieler sichtbar ablegen.



- Startpunkt für 2 Spieler
- Startpunkt für 3 Spieler
- Startpunkt für 4 & 5 Spieler

6. Magie-Level Hier wird der Magie-Level für alle Spieler abgebildet. Der Marker dieser Leiste gibt an, welche Zaubersprüche gewählt werden können. Wenn der Anzeiger auf das letzte (rote) Feld gezogen wird, beginnt die letzte Runde. Zu Beginn des Spieles wird der Anzeiger auf den Startpunkt entsprechend der Spielerzahl (siehe links) gelegt.

7. Spielmaterial pro Spieler

Jeder Spieler wählt eine Farbe und bekommt farblich passend das Zauberbuch, das Lesezeichen und seine Spielfigur. Zusätzlich bekommt er 1 Taler.



Anleitung (bitte zuerst die Rückseite lesen)

Spielablauf

Das Spiel läuft rundenweise ab. Jede Runde durchläuft folgende Phasen:

1. Zauberbuchphase: Die Zaubersprüche und die Spielerreihenfolge werden mit Hilfe der Bücher festgelegt.

2. Abenteuerphase: Die Spieler führen entsprechend der Spielerreihenfolge ihre Züge durch.

3. Vorbereitungsphase: Die nächste Runde wird vorbereitet.

Anschließend beginnt die nächste Runde wieder bei Phase 1 (Zauberbuchphase). Die drei Phasen werden so lange wiederholt, bis das Spiel endet.

Ausführliche Beschreibung des Spielablaufs

1. Zauberbuchphase (alle Spieler gleichzeitig):

In dieser Phase wird die Spielerreihenfolge für die Abenteuerphase festgelegt.

1) Lesezeichen platzieren

Jeder Spieler sucht sich geheim eine Zauberbuchseite aus seinem Zauberbuch aus, platziert dort das Lesezeichen und legt dann das geschlossene Buch auf dem Tisch ab. Der Magie-Level-Marker gibt vor, welcher Zauberspruch maximal gewählt werden darf.

2) Seite aufdecken und Spielfigur setzen

Liegen alle Bücher auf dem Tisch, decken die Spieler gleichzeitig ihren gewählten Zauberspruch auf. Jeder Spieler kennzeichnet den von ihm gewählten Zauberspruch, indem er seine Spielfigur auf das entsprechende quadratische Feld des Spielplans stellt.

3) Bestimmung der Spielerreihenfolge

Zuerst werden die Positionen für die Spieler verteilt, die als einzige den jeweiligen Zauberspruch gewählt haben (A). Anschließend werden die Positionen für die Spieler bestimmt, die einen Zauberspruch gewählt haben, den auch andere ausführen möchten (B).

A. Zaubersprüche, die nur 1 Spieler gewählt hat

Der Spieler, der den Zauberspruch mit dem niedrigsten Magie-Level aus dem Zauberbuch gewählt hat, schiebt seinen Reihen-

folgemarken auf die 1. Position der nebenstehenden Spalte, der nachfolgende auf die 2. usw.

B. Zaubersprüche, die von mehreren Spielern gewählt wurden

Nun bekommt von den Spielern, die identische Zaubersprüche gewählt haben, der Spieler den nächsten freien Platz, der in der vorangegangenen Runde auch schon eher an der Reihe war, usw. Die Reihenfolge zwischen diesen Spielern bleibt somit erhalten.

Sollte es nur Gruppen von Spielern geben, die jeweils einen identischen Spruch gewählt haben, so werden die ersten Plätze zuerst wie oben beschrieben an die Gruppe mit dem niedrigsten Magie-Level vergeben (wie bei A.). Innerhalb dieser Gruppe erhält wieder der Spieler, der in der vorangegangenen Runde eher an der Reihe war, den ersten noch freien Platz (wie bei B.).

2. Abenteuerphase (von allen Spielern nacheinander durchzuführen):

Gemäß der Reihenfolgemarken führt der erste Spieler die folgenden **3 Aktionen jeweils komplett** aus. Wenn der Spieler alle 3 Aktionen komplett ausgeführt hat, ist der nächste Spieler in der Reihenfolge mit seinen Aktionen an der Reihe usw.

1) Zauberspruch ausführen

Der Spieler führt seinen gewählten Zauberspruch* aus.

2) Fähigkeiten von bereits ausliegenden Gefährten nutzen

Der Spieler muss sofern möglich Fähigkeiten von Gefährten* (wie z. B. Bote, Magd, Barde, Händler oder Schwarzmagier) nutzen, die er vor sich ausliegen hat. Die Fähigkeiten des Söldners, der Hellseherin und der Hexe stehen ihm allerdings jederzeit zur Verfügung. Hat ein Spieler einen Gefährten doppelt oder dreifach bei sich ausliegen, so wird die Fähigkeit des Gefährten auch **doppelt oder dreifach genutzt**.

3) Abenteuerkarte nehmen

Der Spieler nimmt sich 1 Abenteuerkarte seiner Wahl vom Spielplan (**nicht** vom Nachzugstapel)*. Es wird danach keine neue Karte aufgedeckt.

Eine **Gefährten-Karte** wird immer offen vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt. **Ortskarten** und **Schatzkarten** werden immer



verdeckt in die eigene Auslage gelegt, dürfen aber vom Spieler jederzeit angesehen werden. Wird die verdeckte Karte vom Spielplan genommen, sieht sich der Spieler die Karte erst geheim an, bevor er sie offen (wenn es eine Gefährten-Karte ist) oder verdeckt (wenn es sich um einen Ort handelt) auslegt. In der eigenen Auslage gibt es keine Beschränkungen bezüglich der Anzahl der Karten.

* Im Almanach befinden sich weiterführende und ausführliche Informationen zu allen Zaubersprüchen und den einzelnen Gefährten.

3. Vorbereitungsphase für die nächste Runde:

1) Abenteuerkarten auslegen

Waren alle Spieler entsprechend ihrer Reihenfolgemarken an der Reihe, kommen **verbliebene Abenteuerkarten offen auf den Ablagestapel**. Der Ablagestapel darf jederzeit durchgesehen werden. Für die nächste Runde wird nun **1 Karte** vom Abenteuerkartenstapel verdeckt auf den Spielplan gelegt. Dann werden zusätzlich noch **so viele Karten offen ausgelegt, wie Spieler mitspielen**, so dass immer eine Karte mehr ausliegt, als Spieler teilnehmen.

2) Erhöhung des Magie-Levels

Der Magie-Level-Marker wird um 1 Feld, d.h. zur nächsthöheren Zahl, verschoben.

Spielende und Gewinner

Durch das Ziehen des Markers auf das rote Feld des Magie-Levels wird die letzte Runde angezeigt. Nach Ablauf dieser Runde endet das Spiel.

Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte:

Geld: Jeder Taler zählt 1 Siegpunkt.

Schatzkarten: Jede Schatzkarte bringt die Siegpunkte, die unten in den Ecken der Karte abgebildet sind (zwischen 0 und 3 Siegpunkte).

Abenteuerkarten: Abenteuerkarten bringen die Siegpunkte, die unten in den Ecken der Karte abgebildet sind. Achtung! Die Gefährten mit lila Hintergrund bringen noch Extra-Siegpunkte (siehe Almanach, z. B. König, Königin usw.).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen der Spieler mit den meisten Talern. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

