





# Magalon

## Spielidee und Spielziel

**W**ettstreit der Magier. Die Spieler werden zu Magiern, die sich durch das geheimnisvolle Tal von Magalon ihren Weg bahnen müssen. Sie alle treibt nur eins voran: Sie möchten in den hochangesehenen „Rat der 11“ aufgenommen werden.

**D**azu benötigen die Magier allerdings drei magische Artefakte: das Amulett der Macht, den Stein der Weisheit und den Ring der Unsterblichkeit! Erst wer diese Artefakte sein Eigen nennt, kann in den „Rat der 11“ eintreten.

**I**hr Ziel ist es also, als Erster mit Ihrem Magier wieder zum Eingang des Tals (dem Start- und Zielfeld) zurückzukehren, nachdem Sie die drei Artefakte gesammelt haben.



## Inhalt:

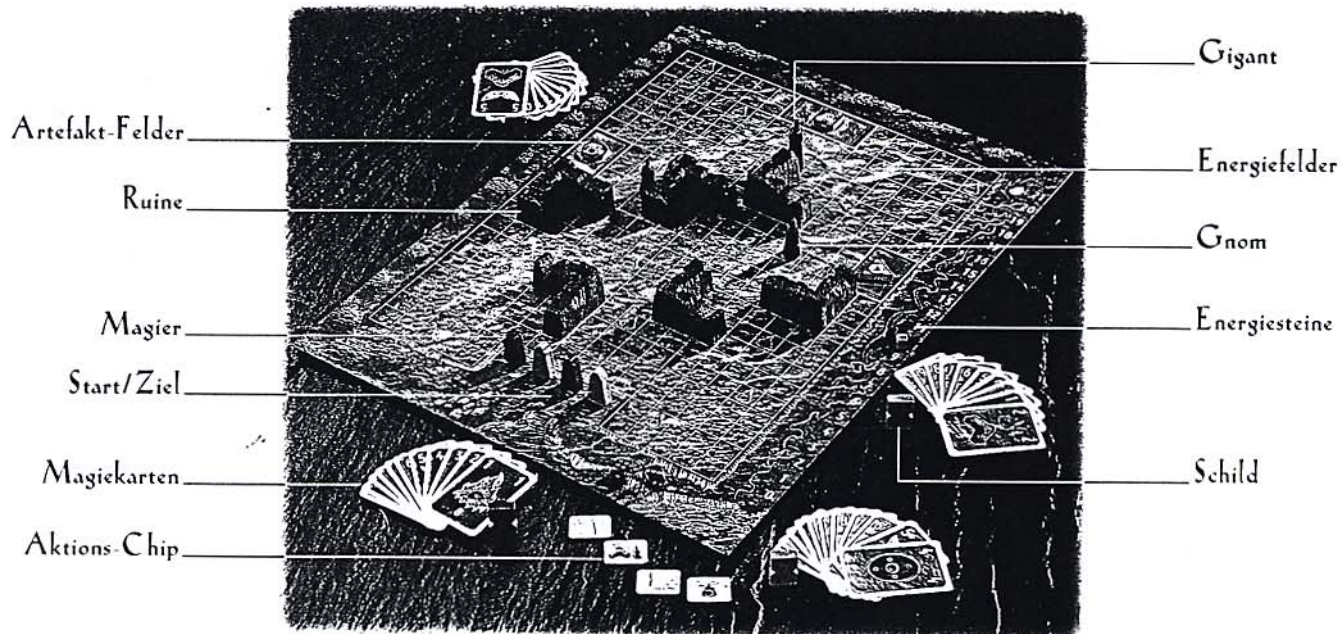
1 Spielplan	4 Magier	12 magische Artefakte
6 Ruinen	4 Energiesteine	4 Aktions-Chips
1 Gigant	4 Schilde	2 Würfel
2 Gnome	44 Magiekarten	

Ein magisches Strategiespiel  
für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren  
**Spieldauer:** ca. 1 Stunde

## Spielvorbereitungen

- > Stellen Sie die **Ruinen** auf die grau markierten, abgewinkelten Felder des Spielplans.
- > Lösen Sie die **Artefakte** und die **Aktions-Chips** aus der Stanztafel und platzieren Sie die Artefakte auf die drei Artefakt-Felder am Rande des Spielplans. Die vier Aktions-Chips werden neben dem Spielplan bereitgelegt.





- > Stellen Sie den **Giganten** und die **Gnome** in ihre Ausgangspositionen auf die drei rot umrandeten Felder des Spielplans (vgl. Abbildung).
- > Jeder von Ihnen erhält:
  - 1 Magier**, den Sie auf das Start- und Zielfeld stellen.
  - 11 Magiekarten** in der Farbe Ihres Magiers auf die Hand.

- 1 Energiestein** in der Farbe Ihres Magiers, den Sie auf das Feld 10 der Energieskala als Startposition platzieren.
- 1 Schild** derselben Farbe, das Sie zunächst vor sich abstellen.
- > Legen Sie die beiden **Würfel** bereit, und schon kann's losgehen!



## Spielablauf

**R**eihum im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler eine seiner Magiekarten **offen** aus, wobei in der ersten Runde eines Spiels der jüngste Spieler beginnt. Wichtig ist, dass **jeder Spieler eine Karte mit einem anderen Wert** ablegen muss. Haben alle Mitspieler eine unterschiedliche Karte ausgespielt, ist zunächst der Spieler mit dem höchsten Kartenwert an der Reihe, danach kommt der mit dem zweithöchsten usw.

**Wenn Sie an der Reihe sind, führen Sie die folgenden Aktionen aus:**

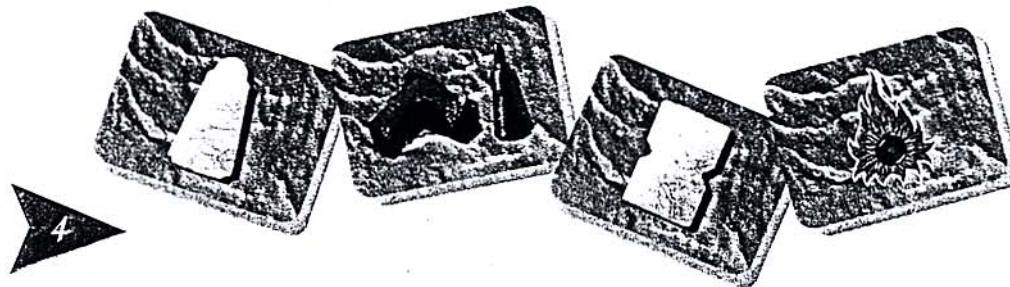
- > den eigenen Magier ziehen,
- > die ausgespielte Magiekarte ausführen,
- > den eigenen Schild auf ein beliebiges, freies Feld setzen
- > und den eigenen Energiestein ziehen.

Der Spieler mit der **niedrigsten** Karte einer Runde zieht außerdem den Giganten.

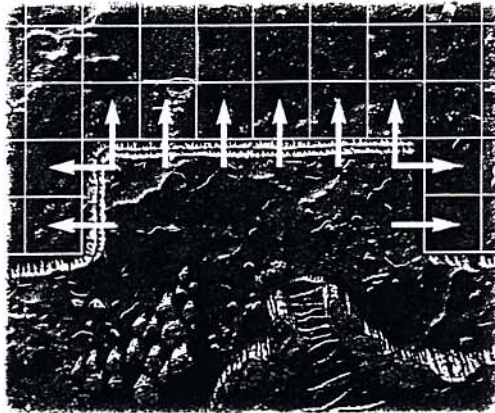
**S**o behalten Sie den Überblick: Diese Aktionen sind auf den vier Aktions-Chips dargestellt. Sie werden jeweils vor den Spieler gelegt, der an der Reihe ist. Sobald er eine der Aktionen beendet hat, dreht er den entsprechenden Chip um. Am Anfang einer Runde erhält der Spieler die beiden Würfel, der den Giganten in dieser Runde bewegen darf.

Sie bestimmen selbst, **in welcher Reihenfolge** Sie die einzelnen Aktionen ausführen. Sie haben dabei alle Freiheiten, d.h. Sie können z.B. zuerst einen Teil einer Aktion ausführen, dann eine andere Aktion anschließen und erst danach die erste Aktion beenden.

**Beispiel:** Sie können mit einer 7er-Karte eine Ruine um zwei Felder verschieben, dann zunächst Ihren Magier ziehen und danach die Ruine um die restlichen zwei Felder wieder zurück-schieben.







**W**enn Sie Ihren Zug beendet haben, drehen Sie die ausgespielte Magiekarte um und lassen sie verdeckt vor sich liegen. Sie dürfen sie zunächst nicht mehr einsetzen. Haben alle Spieler ihren Zug beendet, beginnt die nächste Spielrunde wiederum mit dem Ausspielen einer Magiekarte. Dabei gilt: Wer in der vorhergehenden Spielrunde als **Letzter** an der Reihe war (also die Karte mit dem niedrigsten Wert ausgespielt hatte), beginnt nun mit dem Ausspielen. Er legt seine Karte offen vor sich ab. Anschließend spielen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn reihum ihre Karte offen aus. Der Ablauf in den einzelnen Runden bleibt unverändert.

## Den eigenen Magier ziehen

**D**er Kartenwert (linke und rechte obere Ecke) gibt an, um wie viele Felder Sie Ihren Magier ziehen müssen. Vom Startfeld aus können Sie das Tal an einer beliebigen Stelle betreten.



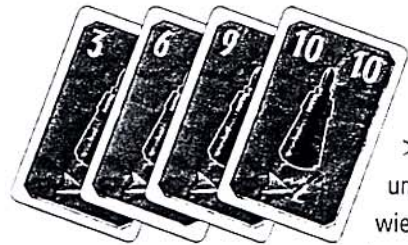
### Beim Ziehen gelten folgende Regeln:

- > Sie können nur waagrecht oder senkrecht ziehen, aber nie diagonal.
- > Beim Ziehen können Sie beliebig oft die Richtung wechseln (rechtwinklig abknicken).
- > Sie dürfen in demselben Zug ein Feld nicht zweimal betreten.
- > Wenn Sie nicht alle Bewegungspunkte ziehen können oder nicht wollen, muss Ihr Magier stehen bleiben. Sie dürfen also nicht einen Teil der Bewegungspunkte verfallen lassen.
- > Fremde Magier, Ruinen, Schilde, Gnome und der Gigant sind Hindernisse. Die Felder, auf denen diese stehen, dürfen nicht betreten oder übersprungen werden.



## Die ausgespielte Magiekarte ausführen

Folgende Magiekarten stehen zur Auswahl:



**Gnome ziehen**  
(3er-, 6er-, 9er- und 10er-Karte)

> Sie können einen oder beide Gnome um insgesamt so viele Felder ziehen, wie auf der jeweiligen Karte angegeben ist.

- > Es gelten dieselben Zugregeln wie für Magier, mit einer Ausnahme: Sie dürfen **fremde** Magier angreifen! Wenn Sie einen Gnom **auf oder über** ein Feld mit einem **fremden** Magier ziehen, können Sie diesen Magier um **5 Felder** in eine beliebige Richtung versetzen. Auch beim Versetzen müssen die bekannten Zugregeln beachtet werden.
- > In einem Zug können Sie mehrere Magier versetzen. Ein Magier kann aber pro Zug nur einmal versetzt werden.
- > Gnome dürfen weder das Startfeld noch die drei Artefakt-Felder betreten.



**Ruinen verschieben**  
(2er-, 7er- und 8er-Karte)

> Sie können eine oder mehrere Ruinen um insgesamt so viele Felder verschieben, wie auf der jeweiligen Karte angegeben ist.

- > Das Verschieben der Ruinen ist nur waagrecht und senkrecht innerhalb der Spielplanfelder möglich.
- > Sie dürfen weder Magier, Gnome, Schilde, andere Ruinen noch den Giganten mitverschieben.
- > Ruinen dürfen nicht auf oder über das Startfeld und die Artefakt-Felder verschoben werden.





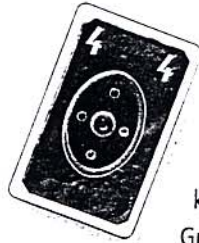
**Eine Ruine versetzen  
(5er-Karte)**

- > Sie können eine Ruine hochheben, drehen und auf einen beliebigen freien Ort innerhalb der Spielplanfelder abstellen.
- > Ruinen dürfen nicht auf das Startfeld oder ein Artefakt-Feld gestellt werden.



**Energiepunkte gewinnen  
(1er- und 2er-Karte)**

- > Sie können Ihren Energiestein um so viele Felder auf der Energieskala nach oben rücken, wie auf den Karten (beim Energiesymbol) angegeben ist, aber nicht über das oberste Feld hinaus.



**Schutz vor Angriffen (4er-Karte)**

- > Lassen Sie diese Karte bis zum Ende der Runde offen vor sich liegen. In dieser Runde können sie weder vom Giganten noch von den Gnomen versetzt werden!



**Eingesetzte Karten zurückgewinnen  
(0er-Karte)**

- > Sie nehmen alle bereits von Ihnen ausgespielten Magiekarten, die verdeckt vor Ihnen liegen, wieder zurück auf die Hand (einschließlich der 0er-Karte) und können sie von der nächsten Runde an erneut einsetzen.

## Den eigenen Schild setzen

Sie setzen Ihren Schild zum eigenen Schutz und/oder zur Behinderung fremder Magier ein und können ihn in jedem Zug auf ein beliebiges, freies Feld (nicht auf das Startfeld oder die Artefakt-Felder) stellen oder ihn stehen lassen. Sie dürfen einen Magier am Spielplanrand nicht so mit fremden Schilden einschließen, dass er nicht mehr ziehen kann.

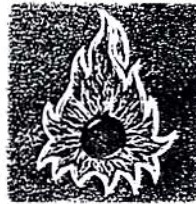




## Die aktuelle Energiereserve anzeigen

Die Magier verlieren bei ihrem Streifzug durch das Tal von Magalon ständig Energie, daher müssen Sie bei jedem Zug Ihren Energiestein um 1 Feld nach unten setzen. Dies entfällt allerdings, wenn Sie neue Energie erhalten, indem Sie:

- > direkt auf ein rotes Energiefeld ziehen und dort stehen bleiben. In diesem Fall dürfen Sie Ihren Energiestein um 3 Felder nach oben ziehen.
- > die 1er- oder 2er-Magiekarte ausspielen, mit der Sie Ihren Energiestein 4 bzw. 8 Felder nach oben setzen dürfen.



Wollen Sie mit Ihrem Magier ins Ziel ziehen, so müssen Sie mindestens 16 Energiepunkte haben! Besitzen Sie nicht so viele, müssen Sie zunächst auf einem der Energiefelder oder mit einer 1er- oder 2er-Magiekarte wieder Energie sammeln.

Sollte Ihr Energiestein unter „0“ fallen, so müssen Sie mit Ihrem Magier auf das Start- und Zielfeld zurück, geben alle erhaltenen Artefakte ab und machen sich von dort aus erneut mit Ihrem Magier auf die Reise (mit 10 Energiepunkten als Startkapital).



## Den Giganten bewegen

Der Spieler, der in dieser Runde die niedrigste Karte ausgespielt hat, darf den Giganten mit Hilfe der beiden Würfel bewegen. Wenn er an der Reihe ist, würfelt er und zieht den Giganten um die gewürfelte Augenzahl. Es gelten dieselben Zugregeln wie für Magier, mit einer Ausnahme: Der Gigant darf **fremde Magier** angreifen!

Wenn Sie den Giganten auf oder über ein Feld mit einem fremden Magier ziehen, können Sie diesen Magier um **10 Felder** in eine beliebige Richtung versetzen. Auch beim Versetzen müssen die bekannten Zugregeln beachtet werden.

In einem Zug können Sie mehrere Magier versetzen – ein Magier kann aber pro Zug nur einmal versetzt werden. Ebenso darf ein Spieler in einer Runde einen Magier nicht nacheinander mit einem Gnom und dem Giganten angreifen, **entweder – oder!** Der Gigant darf weder das Startfeld noch die Artefakt-Felder betreten.





## Besondere Spielplanfelder

---

### Start- und Zielfeld

Von hier aus starten die Magier nach vorn oder zur Seite über ein beliebiges Feld in horizontaler oder vertikaler Richtung.

Hier endet auch das Spiel, sobald ein Magier mit den drei Artefakten und mindestens 16 Energiepunkten wieder zu diesem Feld zurückkehrt.

### Die roten Energiefelder

Wenn sich Ihr Magier am Ende Ihres Zuges direkt auf einem roten Energiefeld befindet, haben Sie die Wahl zwischen zwei Alternativen:

- > Sie bleiben dort stehen und dürfen Ihren Energiestein um drei Felder nach oben setzen (s.o.).
- > Sie ziehen sofort drei Felder weiter und müssen – wie sonst auch – einen Energiepunkt bezahlen (Ausnahme: wenn Sie eine 1er- und 2er-Magiekarte gespielt haben).

Die Energiefelder haben keine Bedeutung, wenn Sie lediglich darüber hinweg ziehen.

### Die drei Artefakt-Felder

Sie erhalten das entsprechende Artefakt, wenn Sie mit Ihrem Magier zum ersten Mal auf oder über ein Artefakt-Feld ziehen, und legen es offen vor sich auf den Tisch. Es kann Ihnen nun nicht mehr abgenommen werden. Sobald Sie alle drei Artefakte gesammelt haben, machen Sie sich auf den Rückweg zum Zielfeld.

Die Artefakt-Felder zählen jeweils als 1 Feld und können jederzeit an beliebiger Stelle in horizontaler oder vertikaler Richtung betreten und wieder verlassen werden, auch wenn der Spieler das betreffende Artefakt bereits besitzt.

Die Gnome und der Gigant dürfen die Artefakt-Felder nicht betreten. Daher bieten diese Felder auch Schutz für die Magier.

### Die hellgrauen, abgewinkelten Felder

Diese Felder kennzeichnen lediglich, wo die Ruinen bei Spielbeginn aufgestellt werden und haben im Spielverlauf keine Bedeutung.



## Spielende

**W**enn Sie alle 3 Artefakte besitzen, versuchen Sie, möglichst schnell das Zielfeld an beliebiger Stelle zu erreichen. Wer als Erster

- > das Zielfeld erreicht,
- > alle drei Artefakte zusammengetragen hat und
- > über mindestens 16 Energiepunkte verfügt, wenn er ins Ziel zieht (der gesamte Spielzug muss dabei noch nicht komplett abgeschlossen sein), wird in den „Rat der 11“ aufgenommen und ist der Sieger.

## Sonderfälle/Hinweise

**W**as ist, wenn ...

- > ein Spieler keine Magiekarte ausspielen kann, weil er nur noch Karten hat, die in dieser Runde bereits ausgespielt worden sind? In diesem Fall muss der Spieler aussetzen, darf aber in der nächsten Runde als Erster eine Magiekarte ausspielen!
- > ein Spieler seinen Magier nicht um die volle Anzahl Bewegungspunkte ziehen kann, weil er von Hindernissen umgeben ist? In diesem Fall kann der Spieler seinen Magier in dieser Runde nicht ziehen. Er kann aber alle übrigen Aktionen ausführen.
- > ein Spieler die Gnome bzw. den Giganten nicht um die vorgegebene Zugweite ziehen kann? In diesem Fall wird die Aktion nicht ausgeführt.

Ravensburger Spiele® Nr. 26 137 6  
Autor: Wolfgang Kramer  
Illustration: Tim Gill, Mark Holiday  
Design: IDL/Ravensburger  
© 1998 Ravensburger Spieleverlag







Amulett der Macht



Stein der Weisheit



Ring der Unsterblichkeit

