



Magia Cum Laude



von Conrad Hamel

Ein Familienspiel für 2-6 Magier ab 8 Jahren, Spieldauer ca. 45 Min.

Jeder kennt berühmte Zauberakademien aus der Vergangenheit und der Literatur. Auch in der hiesigen Welt Wiercans im kleinen Städtchen Babas wurde eine solche Akademie vor über hundert Jahren gegründet und schon so einige Magier ausgebildet. Die Ausbildung endet traditionellerweise mit einer Magierprüfung im höchsten Turm der Akademie – genannt Magiasuda. So sind auch heute wieder die besten Zauberlehrlinge von Babas zusammen gekommen, um ihre Abschlussprüfung abzulegen

und eventuell ein neuer großer Zauberer zu werden. Das geschieht aber nicht ohne Schikanen. Von den Meistern wird einer auserkoren, der die Lehrlinge beaufsichtigt und prüft. Ihm ist die Zauberei während der Prüfung untersagt. Die anderen Meister (und das seid ihr Spieler) können die Lehrlinge und den Prüfer im Turm bewegen, den einen bevorzugen, den anderen benachteiligen, nur um am Ende ihre eigenen Ziele zu erfüllen.

Spielzubehör

• diese Anleitung

• 1 Spielplan



• 6 Lehrlinge



• 1 Zaubermeister (Prüfer)

• 60 Magiekristalle (je 21 weiße und blaue und 18 rote)



• 120 Karten, aufgeteilt in:

66 Bewegungskarten

19 Auftragskarten
Lehrlinge

20 Auftragskarten
Meister

6 Übersichts-
karten

9 Missionskarten



Spiel Aufbau

Der **Spielplan** wird auf dem Tisch ausgebreitet, darauf seht ihr das oberste Turmzimmer, in dem die Prüfung stattfindet. Das Zimmer ist in mehrere Felder unterteilt.

1 Auf jedes Feld im Turmzimmer wird **je ein zufällig ausgewählter Magiekristall** gelegt. Auf die **sieben Portalfelder** werden **keine** Magiekristalle gelegt.

2 Auf das **Feld in der Mitte** wird der **Prüfer** (große graue Figur) gestellt, **3** die **6 Lehrlinge** kommen in den jeweiligen **Erker** des Turms die ihrer Farbe entsprechen. Die **Karten** werden nach ihren Rückseiten **in vier Stapel** aufgeteilt –

Bewegungskarten (mit einer Eule auf der Rückseite), Auftragskarten Lehrlinge (mit einer Schriftrolle auf der Rückseite), Auftragskarten Meister (mit einem Buch auf der Rückseite) und Missionskarten (mit einem versiegelten Brief auf der Rückseite). **Für jeden Lehrling** wird ein **Spruch** gezogen (Auftragskarte Lehrling) und offen neben dem Erker des Lehrlings platziert **4**. **Jeder Spieler** erhält eine **Missionskarte** **5** und einen **Meisterauftrag** **6**, die er **verdeckt** vor sich ablegt. **Alle anderen** Lehrlingsaufträge, Missionskarten und Meisteraufträge werden in diesem Spiel nicht mehr gebraucht und **zurück in den Karton** gelegt. In dem Stapel mit den Bewegungskarten werden in der ersten Partie die 6 Karten mit dem Symbol „Platzwechsel“ aussortiert. In späteren Partien könnt ihr auch mit diesen Karten spielen und stattdessen 6 neutrale aussortieren. **7** **Jeder Spieler** erhält **4 Bewegungskarten**, die er vor den anderen Spielern geheim hält. **Alle nicht ausgeteilten Bewegungskarten** werden auf das entsprechende Feld am Spielplan gelegt **8**.

Von jetzt an werden die Spieler *Meister* genannt, denn sie sind **nicht** die Lehrlinge! Beim ersten Lesen der Spielregel solltet ihr die **roten Absätze** ignorieren.



Änderungen bei einem 2-Spieler-Spiel

Spielen nur 2 Spieler gibt es eine kleine Änderung beim Aufbau. Jeder erhält seinen Meisterauftrag und seine Missionskarte wie gehabt.

- Zusätzlich wird nun **noch ein** Meisterauftrag aufgedeckt. Dort ist eine **Zahl von 1-4** zu sehen.
- Auf den Missionskarten sind in den Ecken die 4 Farben nummeriert zu sehen, die nicht zur Mission gehören.
- Jeder der beiden Spieler muss nun noch zusätzlich den Auftrag des Lehrlings erfüllen, dessen **Farbe zur Nummer des aufgedeckten Meisterauftrags** passt.
- Der zusätzliche Lehrling muss zum vorzeitigen Ende ebenfalls seine Prüfung absolviert haben. Er ist gleichrangig mit den beiden anderen Lehrlingen. Zählt also die gleichen Punkte und kann das Spiel ebenso beenden, indem er beim Prüfer seine Prüfung abgibt, wenn die beiden anderen schon fertig sind.



Beispiel: Daniel hat die Mission dem gelben und schwarzen Lehrling zum Erfolg zu verhelfen. Auf der Missionskarte findet er die fehlenden Farben in der Reihenfolge 1:braun, 2:grün, 3:blau, 4:rot. Der Meisterauftrag, der aufgedeckt wurde zeigt eine 3. Daniel muss also zusätzlich zu dem gelben und schwarzen Lehrling auch den Spruch des blauen Lehrlings erfüllen um das Spiel zu beenden.

Jeder Lehrling hat an seinem Erker als Prüfungsaufgabe einen Spruch bekommen, der **6 Magiekristalle** in unterschiedlicher Zusammensetzung benötigt – Feuer- (rot), Wasser- (blau) oder Luftmagie (weiß). Für die Erfüllung des Spruches muss er sich im Raum bewegen, um die Kristalle zu sammeln. Jedes Feld im Raum ist mit einem Magiekristall geladen. **Jeder Spieler kann jeden Lehrling und den Prüfer bewegen.** Zum Bewegen werden die Bewegungskarten benötigt.





Die Reihenfolge der Spieleraktionen (Phasen) ist folgende:

1. Nenne die Figur, die du bewegen willst (welchen Lehrling oder den Prüfer)
2. Bewegungskarten nachziehen (nur wenn ein Lehrling genannt wurde)
3. Entscheide, wie du ziehst
4. Bewegungskarten ausspielen
5. Magiekristalle von dem Feld nehmen (wenn vorhanden)
6. Evtl. Zusatzaktion ausführen (nur wenn ein Lehrling genannt wurde)

1. Nenne die Figur, die du bewegen willst

Die Wahl liegt zwischen dem roten, schwarzen, gelben, grünen, blauen und braunen **Lehrling** oder dem **Prüfer**.

-  • Um einen Lehrling in Phase 4 bewegen zu können, braucht man pro Feld eine Bewegungskarte. Mit zwei Bewegungskarten kann der genannte Lehrling also zwei Felder weiter bewegt werden.
-  • Der Prüfer kann nur mit jeweils drei Bewegungskarten gezogen werden.

Hat man sich für einen Beteiligten entschieden, nennt man ihn laut.

Wenn man mit den Bewegungskarten weder einen Lehrling, noch den Prüfer ziehen könnte, kann man in Phase 2 dennoch Karten nachziehen.

2. Bewegungskarten nachziehen (nur wenn ein Lehrling genannt wurde)

Je nachdem, auf welchem Feld der Lehrling **startet**, den man angesagt hatte, erhält man neue Karten:



- von einem **weißen** Eulenfeld zieht man **2 Karten vom Nachziehstapel**.



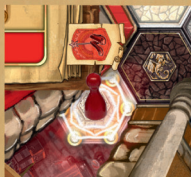
- von einem **grauen** Hermelinfeld zieht man die **oberen 2 Karten vom Ablagestapel**.



- von einem **schwarzen** Drachenfeld zieht man **verdeckt 1 Karte von einem beliebigen Mitspieler**.

- Bewegt man den **Prüfer**, gibt es **keine Karten**.
- Das **Handkartenlimit** liegt bei 7 Karten. Hat man **am Ende des Zugs** mehr als 7 Karten, werden so viele Karten auf den Ablagestapel gelegt, bis man **nur noch 7 Karten** auf der Hand hat.

Beispiel: Benni möchte den **roten Lehrling** ziehen, der noch auf seinem Startfeld steht. Da das **Feld weiß** ist (Die Startfelder von blau, gelb und rot sind weiß und die von grün, lila und schwarz sind schwarz), zieht er **zwei Karten vom Nachziehstapel**.



Etwas später im Spiel möchte Benni den **schwarzen Lehrling** ziehen, der auf einem **schwarzen Feld** steht. Er **zieht** bei Caro verdeckt eine Karte aus ihrer Hand.



3. Entscheide, wie du ziehst



Hat man entschieden einen **Lehrling** zu bewegen, gibt es **zwei Möglichkeiten**, wie man ziehen kann:

• Bewegung nach Farbe:

Man bewegt einen Lehrling mit einer zur Farbe des Lehrlings passenden Bewegungskarte um **ein Feld pro Karte in eine beliebige Richtung**.



oder

• Bewegung nach Richtung:

Man bewegt einen **beliebigen Lehrling** mit einer Bewegungskarte um **ein Feld pro Karte in Richtung der farblich passenden Wand**. Die Portale haben dabei immer beide angrenzenden Farben.



Es ist **nicht** möglich, die beiden Bewegungsarten zu **Mischen**. Man kann einen Lehrling in einem Zug entweder nur nach Farbe oder nur nach Richtung bewegen.

Wenn man den angesagten Lehrling bewegen kann, **muss** dieser **bewegt werden**. Nur wenn es keine Möglichkeit gibt, diesen zu bewegen, muss gepasst werden.



Hat man entschieden den **Prüfer** zu bewegen, gibt es ebenfalls **zwei Möglichkeiten**, wie man ziehen kann:

• Mit **drei beliebigen Bewegungskarten** zieht der **Prüfer entlang einer geraden Linie**, bis er auf einen Lehrling oder eine Wand trifft. Wenn er eine Wand trifft, kann der Meister, der ihn bewegt hat den dort liegenden Kristall einsammeln (wenn vorhanden), trifft er einen Lehrling kommt es zur Prüfung (→S.7).

oder

• Mit **drei gleichfarbigen Bewegungskarten** bewegt sich der **Prüfer direkt zu dem farblich passenden Lehrling**, egal wo dieser gerade steht. Es kommt sofort zu einer Prüfung.



6. Zusatzaktion ausführen (nur wenn ein Lehrling genannt wurde)

Zusatzaktionen sind durch Symbole auf einigen Bewegungskarten kenntlich gemacht.

Es gibt **drei verschiedene** Zusatzaktionen:



Nach der Bewegung des Lehrlings wird **auch der Prüfer** um **ein Feld** bewegt. Lehrling und Prüfer können sich in verschiedene Richtungen bewegen. Der Prüfer sammelt den Kristall ein, auf den er sich bewegt.



Man kann einem anderen Meister einen **Kristall wegnehmen** oder ihm einen **aus dem eigenen Vorrat geben**.



Man bekommt nach dem aktuellen Zug noch einen **vollständigen zweiten Zug ohne Phase 2** (Bewegungskarten ziehen), hat also einen Doppelzug. (Hier kann man also 2 Kristalle einsammeln, bekommt aber nur einmal Karten.) Bei einem Doppelzug kann man auch erst einen Lehrling und dann im zweiten Zug den Meister ziehen. Im zweiten Zug des Doppelzugs gilt wieder eine Zusatzaktion.



Eine solche Karte lässt **zwei beliebige Lehrlinge** auf dem Spielplan ihre **Plätze** tauschen. Wir empfehlen, diese 6 Karten in den ersten Spielen auszusortieren. In späteren Partien kann man stattdessen 6 neutrale Karten (von jeder Farbe eine) aussortieren.

- Es kann **nur eine Zusatzaktion pro Zug** ausgespielt werden. Spielt man also zwei Karten mit einem Zusatzaktionssymbol aus, wählt man eines der beiden.
- Die **Zusatzaktion muss** immer **ausgeführt** werden wenn es möglich ist.
- Bei einem **Prüferzug** gelten **keine Zusatzaktionen**.

Besondere Orte und Situationen im Spielgeschehen



Portale

Von einem Portalfeld kann man **auf ein beliebiges anderes Portalfeld** springen. Es ist also auch möglich, mit einem Lehrling von einem Erker in die Mitte zu springen und so das Spiel zu beenden. Jeder Lehrling kann jedes Portal nutzen. Ein Portal **muss nicht** genutzt werden. Dem **Prüfer** wurde während der Prüfung jegliche Zauberei versagt. Er nutzt daher auch **keine Portale**, kann aber auf dem in der Mitte stehen. Der **Sprung zählt nicht als Bewegungsaktion**, kostet also auch **keine Karte**. Das Portal, auf das der Lehrling springt muss **nicht frei** sein. Es kommt dann gleich zu einer **Begegnung** (oder Prüfung in der Mitte, wenn dort der Prüfer steht).



Pult

Das Pult in der Mitte des Turmes kann dazu genutzt werden, das **Spiel vorzeitig zu beenden**, wenn einer der beiden Lehrlinge der Missionskarte dieses erreicht und beide ihre Sprüche vollständig haben.



Lehrling trifft Lehrling

Zieht ein Lehrling (A) auf ein Feld mit einem anderen Lehrling (B), kann (A) diesem einen **beliebigen Kristall**, den (B) gesammelt hat, **nehmen**, vorausgesetzt Lehrling (A) kann ihn noch für seinen Spruch verwenden. Trifft ein Lehrling auf mehrere andere Lehrlinge auf diesem Feld kann er sich bei jedem bedienen, dessen Spruch noch nicht abgesichert ist. **Meister** können so **keine Kristalle** bekommen.

Ist der Auftrag des Lehrlings **abgesichert**, kann ihm **kein Kristall mehr genommen** werden.



Lehrling trifft Prüfer (Prüfung)

Zieht ein Lehrling direkt auf das Feld mit dem Prüfer, oder der Prüfer trifft einen Lehrling, kommt es sofort zur **Prüfungssituation**.

• Hat der Lehrling beim Zusammentreffen die erforderlichen **Kristalle vollständig zusammen**, hat er seine **Prüfung bestanden**. Sein **Spruch** wird zur Kenntlichmachung, dass der Lehrling seine Prüfung abgeschlossen hat, um **90° gedreht** und damit **abgesichert**. Ihm kann ab sofort kein Kristall mehr genommen werden.

Hat der Meister zusätzlich den Spruch des anderen Lehrlings auf seiner **Missionskarte** vollständig, **endet das Spiel vorzeitig** und ihm werden für das Beenden **2 Siegpunkte (SP)** gutgeschrieben.

Wenn **zwei oder mehr Meister** ihre Mission **gleichzeitig beenden**, bekommt **jeder von ihnen 1 SP** gutgeschrieben. Ein Meister kann das Spiel auch beenden, wenn er nicht am Zug ist und ein anderer Meister einen Lehrling mit dem Prüfer zusammengebracht hat, was seine Siegbedingung erfüllt.

Trifft ein Lehrling auf einem Feld **zusätzlich zum Prüfer einen weiteren Lehrling**, kann er diesem **keinen Kristall nehmen**. Es kommt nur zur Prüfung.

• Hat der Lehrling die erforderlichen **Kristalle seines Spruches noch nicht vollständig** gesammelt, muss er **dem Prüfer einen abgeben**, den dieser **auf ein beliebiges Feld** auf dem Plan zurücklegt (Der **Meister** bekommt ihn also **nicht** in seinen Vorrat), **oder** der Lehrling bekommt **einen Kristall aus dem Vorrat des aktiven Meisters**, wenn er diesen brauchen kann.

Trifft der Prüfer auf **mehrere Lehrlinge verliert/ bekommt jeder von ihnen**, der die Prüfung noch nicht vollständig hat, **einen Kristall**. Alle vollständigen Aufträge werden abgesichert.



Erfüllen eines Lehrlingsauftrags (Spruchs)

Ist ein Spruch **vollständig mit Kristallen gefüllt**, wird er **beim Zusammentreffen mit dem Prüfer** zur Kenntlichmachung **um 90° gedreht und damit abgesichert**. Von diesem Spruch kann **kein Kristall mehr genommen** werden. Sobald zwei Sprüche erfüllt sind, könnte das Spiel vorzeitig beendet werden, indem ein Meister (der beide Lehrlingssprüche vollständig hat) mit einem der beiden Lehrlinge auf seiner Missionskarte auf den Prüfer oder das Pult in der Mitte trifft. **Bei Spielende zählen alle Sprüche**, die sechs Kristalle haben, also **vollständig sind 5 SP**, egal ob sie abgesichert wurden oder nicht. **Unvollständige Sprüche zählen nichts**.



Erfüllen des Meisterauftrags

Hat man **genau seine 5 Kristalle** gesammelt, hat man die Möglichkeit den **Auftrag durch offenlegen abzusichern**. Dadurch kann man **keine Kristalle mehr nehmen oder abgenommen bekommen**.

Dieser Meister hat dadurch also den Vorteil **8 SP sicher** zu haben, aber den Nachteil **nicht mehr alle Bewegungsaktionen** machen zu können (s. oben) und **auf alle Zusatzaktionen (Phase 6) verzichten** zu müssen. Der Meisterauftrag kann jederzeit, wenn der Meister am Zug ist, abgesichert werden, wenn er genau die benötigten 5 Kristalle hat.

- wenn die **Sprüche der beiden Lehrlinge auf der Missionskarte eines Meisters vollständig** sind und einer dieser beiden Lehrlinge entweder **den Prüfer trifft oder in die Mitte kommt**, um seine Arbeit aufs Pult zu legen. Das Spielende kann ein Spieler auch ankündigen, wenn er nicht am Zug ist.
- oder
- wenn der **Nachziehstapel aufgebraucht** wurde. Dann ist die Prüfungszeit abgelaufen.

Es ist **nicht notwendig**, den **Meisterauftrag zu vollenden** um das Spiel beenden zu können, er bringt aber eine Menge mehr Siegpunkte ein.

***Beispiel:** Caro hat in ihrem Zug den grünen Lebrling auf ein Feld mit dem gelben Lebrling und dem Prüfer gezogen. Sie kann dem gelben Lebrling keinen Kristall wegnehmen, da der Prüfer auf dem gleichen Feld steht. Da dem grünen Lebrling aber noch ein weißer Kristall fehlt, gibt sie ihm einen aus ihrem eigenen Vorrat. Der Auftrag des grünen Lebrlings ist damit voll. Da der grüne Lebrling den Prüfer aber schon getroffen hat, kann sie diese Runde nicht noch eine Prüfung absolvieren, um den Spruch abzugeben.*

Daniel bewegt den blauen Lebrling nun auch zum Prüfer. Da sein Spruch bereits vollständig war, wird er nun abgesichert. Caro hat neben dem grünen auch den blauen Lebrling auf ihrer Missionskarte und deckt ihre Missionskarte nun auf, beendet damit das Spiel vorzeitig und bekommt die 2 Siegpunkte. Es kommt nun zur Abrechnung.

Siegpunkte gibt es für...

- das Beenden des Spiels.....2 SP
- bei Gleichstand.....1 SP
- jeden laut Missionskarte **erfüllten Lehrlingsauftrag**.....5 SP
- **Erfüllen des Meisterauftrags**.....8 SP
- jeden zum unvollständigen Meisterauftrag **passenden Kristall** im eigenen Vorrat.....1 SP
- jeden **nicht passenden Kristall** im eigenen Vorrat..... -1 SP

***Beispiel:** Andrea hat auf ihrer Missionskarte den roten und schwarzen Lebrling, die beide ihren Prüfungsspruch vollständig haben. Durch das Zusammentreffen von Rot mit dem Prüfer hat sie das Spiel beendet. Sie bekommt für jeden Spruch je 5 Punkte gutgeschrieben und für das Beenden nochmal 2 Punkte. Weiterhin hat sie auf ihrem Meisterauftrag die Kombination von 3 weiß und 2 blau. Sie hat am Ende 2 weiße, 2 rote und 1 blauen Kristall gesammelt. Da der Auftrag nicht erfüllt wurde gibt es hier keine 8 SP und die Kristalle werden einzeln gezählt. Sie bekommt also für die 2 weißen und den blauen Kristall insgesamt 3 Siegpunkte gutgeschrieben. Leider hat sie noch zwei rote Kristalle zu viel, bekommt also 2 Punkte abgezogen. Damit kommt Andrea also auf $5 + 5 + 2 + 3 - 2 = 13$ Siegpunkte.*

Der Meister, der bei Spielende die **meisten Siegpunkte** erlangen konnte, gewinnt.

Bei **Gleichstand** gewinnt der Meister, der **mehr passende Kristalle für seinen Meisterauftrag** gesammelt hat. Sollte auch da Gleichstand herrschen, gibt es zwei Sieger.

Dankagung

***Vielen Dank an alle meine Testspieler und Unterstützer.** Besonders seien Folgende namentlich genannt: Petra Alberti, Marcus Arich, Stephanie Arich, Tilian Arich, Daniel Bernsen, Heinz-Jürgen Boedderich, Marcus Fanenbruck, Claudia Goerldt, Andreas Jost, Norman Juling, Peer Lagerpusch, Stefan Lichter, Till Meyer, Heidi Oldhaber, Christian Opperer, Christian Renkel, Michael Schirdewahn, Verena Schmitt, Peter Seelbach, Ulrich Tukur, Christian Ulbrich, Peer Wandiger, Markus Weibrauch, meine Frau Viviane Hamel und meine Eltern Sabine Scheurlen-Hamel und Peter Hamel.*

Autor: Conrad Hamel | www.conradhamelspiel.de

Illustration: Christian Opperer | www.spiellu.com

Herausgeber: Till Meyer

Spieltrieb GbR. | Pfarrgasse 2, D-65321 Heidenrod (Germany)

www.spieleentwickler-spieltrieb.de

© 2017 Spieltrieb