

# ORCS ORCS ORCS

Ein Spiel von Frank Thyben für 2-4 Spieler

## SPIELMATERIAL – GRUNDSPIEL

- 1 Spielplan

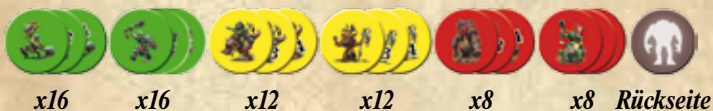


- 1 Turm



Bestehend aus zwei Teilen, die zu Beginn des Spiels zusammengesetzt werden.

- 72 Kreaturenmarker



- 72 Kreaturen



- 76 Standfüße



- 4 Zauberer



je 1 in jeder Spielerfarbe

- 4 Trophäen-tableaus



- 34 Holzmarker



- 32 Startzauber

8 je Spieler – am farbigen Zauberfeld-Rahmen erkennbar



- 40 Zauberarten



- 8 Auftragskarten

Für das Modul „Geheimaufträge“



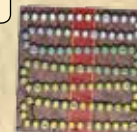
- 15 Schicksalskarten



- 14 Giftkarten



- 1 Zählleiste



- 4 Spielzug Übersichten



- 1 Spielregel + Beiblatt

## SPIELEINFÜHRUNG UND SPIELZIEL

Herzlich Willkommen zum jährlichen Ork-Turnier, einem Wettstreit zwischen den begabtesten Zauberern des Landes. Schlüpf als Spieler in die Rolle eines mächtigen Zauberers und verteidigt den Turm gegen die anstürmenden Ork-Horden!

Verteidigen? Ach was rede ich da, ihr seid viel zu gut, als

dass euch die Orks auch nur ein Haar krümmen könnten. Ihr nehmt teil, um ein für alle Mal die Frage zu klären, wer denn nun der Beste von euch ist. Es wird derjenige zum Sieger ernannt, der durch den geschickten Einsatz seiner Zaubersprüche und ein wenig Heimtücke die meisten Orks zu Fall bringt!

# SPIELAUFBAU – GRUNDSPIEL – (BEISPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER)

## ALLGEMEINES MATERIAL

**1.** Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Er gliedert sich in 6 Wege mit jeweils 3 Abschnitten und 1 Turmfeld.

**2.** Der Turm wird zusammengesetzt und in die Mitte des Spielplans gestellt. Dabei muss der Turm so ausgerichtet werden, dass die Zahlen auf dem Turm mit denen auf dem Spielplan übereinstimmen.

**3.** Die Giftkarten: Sie werden offen als Stapel auf dem Giftkartenfeld platziert.

**4.** Die Schicksalskarten: Die 15 Karten werden gemischt und verdeckt auf das Schicksalskarten-Nachziehfeld gelegt.

**5.** Die Zauberarten: Sie werden zunächst nach den zwei Symbolen am unteren rechten Kartenrand sortiert und dann getrennt gemischt. Der jeweils entstandene Nachziehstapel wird neben dem Spielplan platziert. Anschließend werden von jedem Stapel 3 Karten aufgedeckt. Sie bilden die Zauberauslage.





6.

7.

8.

SCHICKSALKARTEN-FELD

**6. Der Kreaturenzähler:** Je ein weißer Holzmarker wird auf das erste Feld unter jedem Kreaturenportrait gestellt.

**7. Die Kreaturen:** Die 6 Kreaturen werden sortiert und neben dem Spielplan bereitgehalten.

Sie gliedern sich in 3 Kategorien: **Schwach, stark** und **sehr stark**.



Vor der ersten Partie werden die Kreaturen entsprechend ihrer Kategorie auf die Standfüße gesteckt.

**8. Die Kreaturenmarker:** Je nach Spieleranzahl werden folgende Kreaturenmarker aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt:

Spieleranzahl	2	3	4
Kreaturenmarker mit Zahl	3 & 4	4	keine



Danach werden die Kreaturenmarker verdeckt gemischt und wie folgt in zwei gleichhohe Stapel am Ende jedes Weges platziert:

Spieleranzahl	2	3	4
Kreaturenmarker pro Weg	8	10	12

Jeweils 2 Kreaturenmarker pro Weg werden aufgedeckt und die geeigneten Kreaturen auf den äußeren Abschnitt des entsprechenden Weges gestellt. Die aufgedeckten Kreaturenmarker gehen aus dem Spiel.



GOBLIN



ORK



GOBLIN SCHAMANE



ORK REITER



LAVA GOLEM



CHEF

## SPIELERMATERIAL

Jeder Spieler nimmt sich einen Zauberer, die farblich passenden Holzmarker, den passenden Satz Startzauberkarten, ein Trophäentableau sowie eine Spielzug Übersicht.

### Die Startzauberkarten:



*Startzauberkarten-Rot, erkennbar an dem farblich passenden Rahmen.*

Sie werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben dem Trophäentableau bereitgelegt. Anschließend zieht jeder Spieler 4 Zauber auf seine Hand.

### Die Zauberer:

Sie werden wie folgt auf dem Turm platziert:

Zauberer:	blau	grün	rot	gelb
Feld:	1	2	3	5



*Vor der ersten Partie werden die Zauberer auf die schwarzen Standfüße gesteckt.*

**Das Trophäentableau (Vorderseite):** Je ein Holzmarker wird auf das unterste Feld der Totenkopfleisten gesetzt.

**PORTRAIT:** Zeigt die Kreatur.

**LEBENSUNPUNKTE DER KREATUR:** Soviel Schaden muss ein Zauberer verursachen, um die Kreatur zu besiegen.

**TOTENKOPFLEISTE:** Wird eine Kreatur dieses Typs besiegt, wandert der Holzmarker jeweils ein Feld nach oben.

**SONDERFÄHIGKEIT:** Zeigt die Sonderfähigkeit, die ein Zauberer erlernt hat, wenn der Holzmarker auf der Totenkopfleiste ganz nach oben gekommen ist. Die Sonderfähigkeiten werden auf dem Beiblatt genau erläutert.

**KREATURENKATEGORIE:** Zeigt zu welcher Kategorie die Kreatur gehört.

Der jüngste Spieler wird Startspieler.

Übriggebliebenes Material wird für diese Partie nicht benötigt und geht zurück in die Schachtel.

## SPIELABLAUF

Orcs Orcs Orcs wird in mehreren Runden gespielt.

Zu Beginn jeder Runde wird eine Schicksalskarte aufgedeckt.

Danach führt der Startspieler seinen Zug aus, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der Zug eines Spielers besteht aus 3 Phasen:

1. Kreaturenmarker aufdecken
2. Aktionen ausführen
3. Karten nachziehen

War jeder Spieler am Zug, beginnt eine neue Runde.

## EINE SPIELRUNDE IM DETAIL

### SCHICKSALKARTE AUFDECKEN

Die oberste Schicksalskarte wird aufgedeckt und auf das Schicksalskarten-Feld gelegt.

Die Karte bestimmt, welche Kreaturenkategorie sich um einen Abschnitt auf den Turm zubewegt und ob für diese Runde Sonderregeln gelten.



### Oberer Bereich (Kreaturenkategorie):

Je nach gezeigter Kreaturenkategorie bewegen sich alle zu dieser Kategorie gehörenden Kreaturen einen Abschnitt weiter auf den Turm zu. Werden mehrere Kategorien gezeigt, bewegen sich alle entsprechenden Kreaturen.

Erreichen dabei Kreaturen den Turm, so werden diese vom Spielfeld genommen und der Kreaturenzähler neu eingestellt. Für jede Kreatur, die den Turm erreicht, wird der Zähler der entsprechenden Kreatur um 1 reduziert. Steht der Marker bereits auf dem untersten Feld, so bleibt er dort stehen.

Steht auf dem Weg, auf dem eine Kreatur den Turm erreicht, der Zauberer eines Spielers, so muss dieser eine bereits von ihm besiegte Kreatur des gleichen Typs zurück in die Schachtel legen. Hat er noch keine Kreatur dieses Typs besiegt, passiert ihm nichts.

*Anmerkung: Wie Kreaturen besiegt werden können, wird bei Angriffszauber genau erklärt.*

### Unterer Bereich (Sonderregel):

Die abgebildete Sonderregel gilt für alle Spieler in dieser Runde. Ist keine Sonderregel abgebildet, so gibt es in dieser Runde keine.

Alle Sonderregeln werden auf dem Beiblatt genau erläutert.



*Beispiel: Der Schicksalskarte entsprechend bewegen sich alle starken (gelb) und sehr starken (rot) Kreaturen einen Abschnitt auf den Turm zu.*



*Beispiel: Der Goblin erreicht den Turm. Zunächst wird der entsprechende Holzmarker auf dem Kreaturenzähler ein Feld nach unten verschoben. Dann muss der rote Spieler einen bereits besiegten Goblin abgeben, da er sich auf demselben Weg befindet.*



*Beispiel: In dieser Runde haben alle Kreaturen einen Lebenspunkt mehr.*

## DER SPIELZUG EINES SPIELERS

### 1. Kreaturenmarker aufdecken

Der Spieler muss die folgenden zwei Schritte nacheinander ausführen:

1) Auf jedem Weg, auf dem sich keine Kreatur mehr befindet, deckt der Spieler einen Kreaturenmarker auf – sofern noch Marker dort liegen – und stellt die entsprechenden Kreaturen auf den äußeren Abschnitt des jeweiligen Weges. Die aufgedeckten Marker gehen aus dem Spiel. Steht auf jedem Weg noch mindestens eine Kreatur, so entfällt dieser Schritt.

2) Der Spieler wählt einen Weg, mit Ausnahme des Weges, auf dem sein Zauberer steht und deckt dort einen Kreaturenmarker auf. Anschließend stellt er die entsprechende Kreatur auf den äußeren Abschnitt des Weges. Der Marker geht aus dem Spiel.

*Anmerkung: Es können nur Wege gewählt werden, auf denen noch Marker vorhanden sind.*



*Beispiel: Auf zwei Wegen befinden sich keine Kreaturen mehr. Der Spieler dreht jeweils einen Kreaturenmarker um und stellt die entsprechenden Kreaturen auf den äußeren Abschnitt.*



*Beispiel: Der grüne Spieler wählt den Weg mit der Nummer 5 und dreht dort einen Kreaturenmarker um. Weg 4 darf er nicht wählen, da sein Zauberer auf diesem Weg steht.*

### 2. Aktionen ausführen

Ein Spieler hat 2 Aktionen in seinem Zug zur Verfügung. Jede einzelne Aktion kann er auf eine von drei Arten nutzen:

a) Teleportieren oder b) Zaubern oder c) Passen

a) Teleportieren:



Der Spieler setzt seinen Zauberer auf ein freies Feld auf dem Turm.

b) Zaubern:



Die Karten des Spielers sind allesamt mächtige Zauber, die ihm mit ihren unterschiedlichen Effekten helfen, die anstürmenden Kreaturen zu besiegen. Sie gliedern sich in 3 verschiedene Kategorien:

**Angriffszauber**, die sich je nach Karte gegen einzelne oder ganze Gruppen von Kreaturen richten und an ihnen Schaden verursachen.



**Wissenszauber**, mit deren Hilfe sich neue und mächtigere Zauber erlernen lassen.



**Unterstützungsauber**, die die Spielsituation zum eigenen Vorteil verändern können.



*Beispiel: Der rote Spieler kann seinen Zauberer nur auf die Felder 1 und 4 stellen, da die anderen Felder durch Zauberer blockiert sind.*

Zauberermacht

Die 4 Zauberermächte:



Illustration

Zaubername



*Zauberfeld: Zeigt alle unterschiedlichen Effekte des Zaubers und die jeweils benötigte Zauberermacht.*

Um einen Zauber zu wirken, wählt der Spieler als erstes eine Handkarte aus und legt sie vor sich ab.

Dadurch erhält er eine Zaubermacht in der Art, die dem Symbol oben auf der Karte entspricht.

In jeder Zeile des Zauberfeldes steht links die benötigte Zaubermacht und rechts der Effekt, der mit dieser erzielt werden kann.

Ein Spieler kann seine Zaubermacht steigern, indem er weitere Handkarten zur Verstärkung ausspielt und für jede gespielte Karte seine Zaubermacht entsprechend erhöht.

**Wichtig:** Die zur Verstärkung ausgespielten Karten steigern nur die Zaubermacht, es können keine Effekte im Zauberfeld dieser Karten genutzt werden.

Kann oder möchte ein Spieler keine weiteren Karten zur Verstärkung mehr spielen, führt er den Effekt des Zaubers aus, für den er nun die benötigte Zaubermacht zur Verfügung hat.

**Wichtig:** Es kann immer nur ein Effekt eines Zaubers gewirkt werden!

Zum Abschluss der Aktion werden der gewirkte Zauber und alle Karten, die zur Verstärkung gespielt worden sind, auf den eigenen Ablagestapel gelegt.

Alle Zauber werden im Abschnitt „Die Zauber im Einzelnen“ genau erläutert.

Hat ein Spieler noch eine Aktion übrig, kann er sich wieder entscheiden, zu teleportieren, erneut zu zaubern oder zu passen.

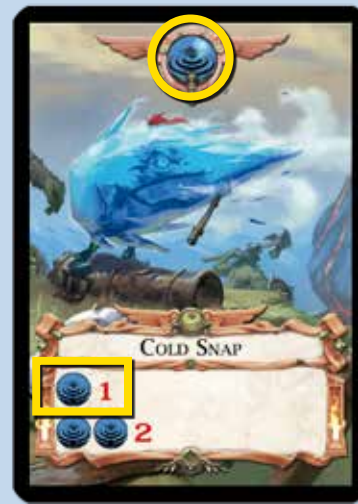
c) **Passen:** ✕

Sobald der Spieler passt, führt er keine weitere Aktion mehr aus und es geht weiter bei **3. Karten nachziehen.**

### 3. Karten nachziehen

Hat ein Spieler seine Aktionen ausgeführt oder gepasst, legt er alle übrigen Handkarten auf den Ablagestapel.

Anschließend zieht er nacheinander 4 neue Karten vom Nachziehstapel. Muss der Spieler noch Karten ziehen, aber der Nachziehstapel ist aufgebraucht, wird zunächst der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Der Spieler zieht dann die Karten vom neuen Nachziehstapel.



*Beispiel: Der Spieler spielt den Cold Snap Zauber und erhält somit 1 Wassermacht. Diese erlaubt ihm, den ersten Effekt des Zaubers zu wirken, da dieser 1 Wassermacht benötigt. Er kann nun an einer Kreatur 1 Schaden verursachen.*



*Beispiel: Der rote Spieler spielt den Zap Zauber und steigert seine Zaubermacht mit einer weiteren Handkarte um 1 Blitzmacht. Er hat nun 2x Blitzmacht zur Verfügung. Damit kann er den zweiten Effekt des Zap Zaubers nutzen und verursacht 2 Schaden an dem Ork.*



*Beispiel: Der Spieler hat seine Aktionen ausgeführt und legt alle noch übrigen Handkarten auf den Ablagestapel. Anschließend zieht er 4 neue Karten vom Nachziehstapel.*

# DIE ZAUBER IM EINZELNEN

## ANGRIFFSZAUBER

Ein Spieler kann Angriffszauber nur auf Kreaturen wirken, die auf demselben Weg wie sein Zauberer stehen. Auf diesem Weg kann der Spieler jede Kreatur wählen, unabhängig davon, auf welchem Abschnitt sie steht.

Die Menge an Schaden, die ein Zauber bei einer Kreatur verursacht, steht als rote Zahl im Zauberfeld neben den Zaubermachtsymbolen.

Erreicht oder überschreitet die Menge an Schaden die Lebenspunkte der Kreatur (die Zahl im Herz neben der entsprechenden Kreatur auf dem Trophäentableau), ist sie besiegt. Der Spieler nimmt sie vom Spielplan und stellt sie neben sein Trophäentableau.

Zusätzlich setzt er den entsprechenden Holzmarker auf seinem Trophäentableau ein Feld auf der Totenkopfleiste weiter nach oben. Erreicht der Marker das oberste Feld der Totenkopfleiste, so erhält der Spieler eine Sonderfähigkeit. Diese steht dem Spieler ab sofort, bis zum Ende des Spiels zur Verfügung.

Die einzelnen Sonderfähigkeiten werden auf dem Beiblatt genau erklärt.

Eine Kreatur behält den zugefügten Schaden bis zum Ende des Zuges. Somit ist es möglich, einer Kreatur auch über mehrere Aktionen Schaden zuzufügen und sie so zu besiegen.

Ist eine Kreatur am Ende eines Zuges nicht besiegt, hat sie wieder die vollen Lebenspunkte.



*Beispiel: Der grüne Spieler wirkt seinen verstärkten Cold Snap Zauber auf den Goblin und verursacht 2 Schaden. Der Goblin ist besiegt und er stellt ihn neben sein Trophäentableau.*



*Beispiel: Der Spieler setzt seinen Holzmarker auf das oberste Feld der Totenkopfleiste und erhält die Sonderfähigkeit eine Karte mehr am Ende seines Zuges zu ziehen.*

1. Aktion:

2. Aktion:



*Beispiel: Der grüne Spieler spielt zunächst einen Zap und fügt dem Goblin einen Schaden zu. Als zweite Aktion spielt er einen Cold Snap und fügt einen weiteren Schaden zu. Der Goblin ist somit besiegt.*

### Smash, Cold Snap, Zap und Fire Spark:

Diese Zauber verursachen bis zu 3 Schaden an einer Kreatur auf dem Weg, auf dem der Zauberer steht.







### Fireball:

Der Fireball verursacht bis zu 5 Schaden an einer Kreatur auf dem Weg, auf dem der Zauberer steht.

*Anmerkung:* Der Fireball sowie die 3 folgenden Zauber auf dieser Seite können nur gewirkt werden, wenn mindestens ein entsprechender Zauber als Verstärkung gespielt wird.



*Beispiel:* Der grüne Spieler verstärkt seinen Fireball und verursacht somit 5 Schaden am Lava Golem. Da er nur 4 Lebenspunkte hat, ist er besiegt.



### Lightning Bolt:

Der Lightning Bolt verursacht bis zu 4 Schaden an einer Kreatur. Als Ziel kann jede Kreatur auf dem Spielplan gewählt werden, unabhängig davon, auf welchem Weg sie steht.



*Beispiel:* Der grüne Spieler wirkt einen verstärkten Lightning Bolt und besiegt somit den Goblin Schamanen auf dem Nachbarweg.



### Earthquake:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, verursacht er 2 Schaden an allen Kreaturen auf einem beliebigen Abschnitt des Weges, auf dem sein Zauberer steht.

Beim zweiten Effekt verursacht der Spieler zusätzlich auf dem links oder rechts benachbarten Weg im gleichen Abschnitt 2 Schaden. Dabei kann er den benachbarten Weg frei wählen.



*Beispiel:* Der grüne Spieler wirkt den Earthquake und verursacht 2 Schaden an allen Kreaturen auf dem mittleren Abschnitt. Die zwei Goblins sind somit besiegt.



*Beispiel:* Der grüne Spieler wirkt den Earthquake und besiegt somit auf einen Schlag 3 Goblins und einen Ork.



### Ice Storm:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, verursacht er 2 Schaden an allen Kreaturen auf einem beliebigen Abschnitt des Weges, auf dem sein Zauberer steht.

Beim zweiten Effekt verursacht er zusätzlich 2 Schaden an allen Kreaturen einen Abschnitt hinter dem gewählten Abschnitt.

1. Aktion: 2. Aktion:



*Beispiel:* Der blaue Spieler wirkt als erste Aktion einen verstärkten Ice Storm und verursacht 2 Schaden an allen Kreaturen auf dem inneren und mittleren Abschnitt. Somit sind die 2 Goblins besiegt. Als zweite Aktion wirkt er einen Smash und besiegt somit auch noch den Goblin Schamanen.

## WISSENSZAUBER



Wählt der Spieler einen dieser Zauber, um den Effekt zu nutzen, muss er nur diese Karte spielen und darf sich eine neue Karte aus der Zauberauslage wählen. Hat er sich für eine Karte entschieden, legt er diese auf seinen Ablagestapel. Der leere Platz in der Zauberauslage wird mit einer neuen Karte vom entsprechenden Nachziehstapel aufgefüllt, sofern noch welche vorhanden sind.

Anmerkung: Neue Zauber kommen erst in späteren Zügen zum Einsatz.



Wird ein Spell Book zur Verstärkung gespielt, muss sich der Spieler für eine der beiden Zauberarten des Zaubers entscheiden und steigert dann seine Zauberart entsprechend.

Wird ein Wisdom zur Verstärkung gespielt, darf sich der Spieler eine beliebige Zauberart aussuchen, in der er die Zauberart steigern möchte.



Beispiel: Der Spieler wirkt das Spell Book und entscheidet sich für den Fireball Zauber. Er legt das Spell Book und den Fireball auf seinen Ablagestapel. Dann füllt er den leeren Platz in der Zauberauslage entsprechend auf.



Beispiel: Der Spieler entscheidet sich für Erde und steigert seine Zauberart entsprechend.



Beispiel: Der Spieler kann sich für eine beliebige Zauberart entscheiden.

## UNTERSTÜTZUNGSZAUBER



### Switch:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, kann er zwei Kreaturen miteinander tauschen, unabhängig davon wo sie auf dem Spielplan stehen.

Beim zweiten Effekt darf er eine beliebige Kreatur auf einen beliebigen Abschnitt des Weges, auf dem sein Zauberer steht, stellen.



Beispiel: Der rote Spieler nimmt den Lava Golem vom Nachbarweg und setzt ihn auf den inneren Abschnitt des Weges, auf dem sein Zauberer steht.



### Replenish:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, darf er zwei Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

Beim zweiten Effekt darf er zwei Karten ziehen und erhält zusätzlich eine weitere Aktion für diesen Zug.



Beispiel: Der Spieler wirkt Replenish und zieht zwei Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand.



### Magic Bonds:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, kann er eine beliebige Kreatur auf dem Spielplan einen Abschnitt auf den Turm zubewegen.

Beim zweiten Effekt setzt er eine beliebige Kreatur zwei Abschnitte nach vorne.

Erreicht dabei die Kreatur den Turm, wird wie bei „Schicksalskarte aufdecken“ verfahren.



Beispiel: Der Spieler wirkt Magic Bonds und setzt den Goblin Schamanen ein Abschnitt weiter, sodass er dabei den Turm erreicht. Er wird vom Spielplan genommen und der entsprechende Holzmarker wird auf dem Kreaturenzähler 1 Feld nach unten versetzt.



### Voodoo:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, kann er einen beliebigen Spieler bestimmen, der eine Handkarte auf seinen Ablagestapel legen muss.



Beim zweiten Effekt muss jeder Mitspieler eine Handkarte auf seinen Ablagestapel legen. Zusätzlich erhält der Spieler am Zug eine weitere Aktion für diesen Zug.

**Wichtig:** Wenn ein Spieler nur noch 3 Karten auf der Hand hält, muss er keine weitere Karte ablegen.



**Beispiel:** Der rote Spieler wirkt den verstärkten Voodoo Zauber und alle Mitspieler müssen eine Handkarte ablegen.

## VERSTÄRKUNGSEFFEKTE

Es gibt zwei Verstärkungseffekte: **Teleportation**  und **Karte ziehen** . Diese können von einem Spieler nur dann genutzt werden, wenn die entsprechenden Karten als Verstärkung gespielt werden.

Sobald der Spieler eine dieser Karten als Verstärkung spielt, darf er den Effekt sofort benutzen. Er kann sich aber auch entscheiden, ihn nicht zu nutzen.

**Anmerkung:** Verstärkungseffekte müssen immer vor dem Wirken des Zaubers genutzt werden.



**Beispiel:**

A) Wirkt der Spieler Replenish, um zwei Karten zu ziehen, darf er den Verstärkungseffekt nicht nutzen.

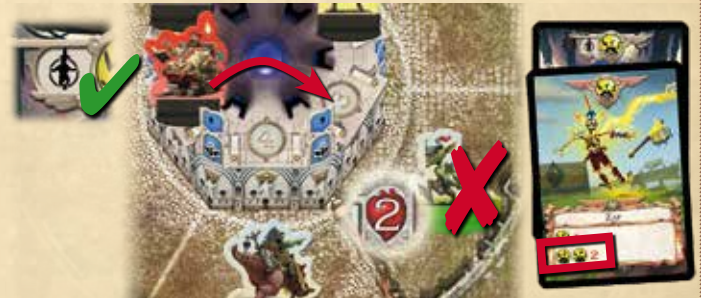
B) Der Spieler spielt Replenish als Verstärkung und kann somit den Effekt nutzen, seinen Zauberer auf ein freies Turmfeld zu stellen.



### Teleportation:

Der Spieler setzt seinen Zauberer auf ein freies Turmfeld.

**Wichtig:** Dadurch ändert sich der Weg, auf dem der Zauberer steht und damit auch die möglichen Kreaturen, auf die er seinen Zauber wirken kann.



**Beispiel:** Der rote Spieler nutzt den Teleportations Verstärkungseffekt und setzt seinen Zauberer auf Turmfeld 3. Anschließend besiegt er den Goblin mit seinem Zap Zauber.



### Karte ziehen:

Der Spieler zieht eine Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand.



**Beispiel:** Der grüne Spieler nutzt den Verstärkungseffekt und zieht eine Karte vom Nachziehstapel, welche er sofort als Verstärkung spielt und erhöht somit den Schaden seines Fireball von 3 auf 5.



### Teleportieren und/oder Karte ziehen (Wisdom):

Der Spieler darf sich teleportieren und/oder eine Karte ziehen.

**Tipp:** Das Spielen eines Zaubers zur Verstärkung kann sich auch nur für den Verstärkungseffekt lohnen, selbst wenn die gewonnene Zaubererung ungenutzt bleibt.



## SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet in der Runde, in der auf mindestens 4 Wegen keine Kreaturenmarker mehr liegen. Die Runde wird noch zu Ende gespielt.

Anschließend folgt die Wertung. Zum einfachen Nachhalten der Punkte wird empfohlen, die Zählleiste zu benutzen.

Jeder Spieler erhält Punkte für:



### Besiegte Kreaturen

Die Gesamtanzahl jedes besiegten Kreaturentyps, multipliziert mit dem jeweils entsprechenden Wert auf dem Kreaturenzähler.



Beispiel: Der Spieler erhält 47 Punkte für seine besiegten Kreaturen.

### Unterstützungszauber

2 Punkte für jeden Unterstützungszauber, den der Spieler unter seinen Karten besitzt.



Der Spieler erhält 8 Punkte für die Unterstützungskarten in seinem Deck.

### Giftkarten

Vom Ergebnis zieht jeder Spieler nun noch 2 Punkte für jede Giftkarte, die unter seinen Karten ist, ab.

Anmerkung: Was es mit den Giftkarten auf sich hat, wird auf dem Beiblatt unter Sonderfähigkeiten genau erklärt.



Der Spieler muss noch 4 Punkte von seinem Ergebnis abziehen. Insgesamt hat der Spieler 51 Punkte erreicht.

Wer nun die meisten Punkte hat, wird zum Sieger erklärt.

Herrscht Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.