

# WIZ-WAR™

KRIEG DER MAGIER



Spielregel

## EINLEITUNG

*Callista steht inmitten eines Labyrinths aus knisternder, mystischer Energie. Ihr Blick wandert in die Ferne, zu ihren Gegnern. Vor einem Tag noch waren sie bloß akademische Konkurrenten, heute jedoch sind sie Todfeinde.*

*Der Sieger des heutigen Duells wird zum Gildenmeister des Arkanen Ordens ernannt und gebietet fortan über ungeahnte Kräfte. Die Verlierer werden für immer aus der Gilde verbannt, sofern sie überhaupt noch leben. Ohne zu zögern wirkt Callista ihren ersten Zauber – sie verwandelt sich in einen geschmeidigen, wilden Werwolf – und schnellert davon in die Tiefen des Labyrinths.*

*Möge der **Wiz-War** beginnen!*

## ÜBERSICHT

**Wiz-War: Krieg der Magier** ist ein Spiel für 2-4 Spieler, bei dem es um rasante Magierduelle in einem unterirdischen Steinlabyrinth geht.

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Magiers und versucht, seine Gegner zu töten und deren wertvolle Schätze zu stehlen.

## SPIELZIEL

Wer zuerst 2 Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Einen Siegpunkt erhält man jedes Mal, wenn man einen gegnerischen Magier tötet oder wenn man einen gegnerischen Schatz in die eigene Basis bringt. Ist nur noch einer der Magier am Leben, wird er umgehend zum Sieger erklärt.

## SPIELINHALT

Im Folgenden wird sämtliches Spielmaterial aufgelistet.

- Dieses Regelheft
- 4 Spielplanteile
- 4 Magierfiguren aus Plastik
- 4 Plastikstandfüße für die Figuren (1 pro Spielerfarbe)
- 5 Figuren für verwandelte Magier
- 4 Lebensräder (1 pro Spielerfarbe; jedes Rad besteht aus 1 Deckscheibe, 1 Ziffernblatt und 1 Plastikverbindung)
- 1 Schablone für zufällige Richtungsbestimmung
- 139 Pappteile, bestehend aus:
  - » 47 Objektmarkern
  - » 4 Portalmarkern
  - » 8 Schatzmarkern (2 pro Spielerfarbe)
  - » 20 Breschenmarkern
  - » 26 Energiemarker
  - » 24 Hutmarker (6 pro Spielerfarbe)
  - » 10 Betäubungsmarker
- 168 Magiekarten (24 pro Magieschule)
- 1 Vierseitiger Würfel
- 4 Plastikstandfüße für die Portale

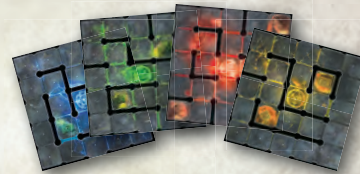
## INHALTSÜBERSICHT

Dieser Abschnitt befasst sich mit dem Spielmaterial von **Wiz-War: Krieg der Magier** im Detail.

### SPIELPLANTEILE

Aus diesen Quadraten wird der Spielplan zusammengebaut.

Jedes Spielplanteil ist doppelseitig bedruckt: Auf der einen Seite befindet sich die klassische Karte der Erstausgabe des Spiels, auf der anderen eine neue Karte, die extra für diese Ausgabe entworfen wurde.



### MAGIERFIGUREN UND STANDFUSS

Diese Plastikfiguren stehen für die Magier, deren Rolle die Spieler übernehmen. Sie werden auf farbige Ständer gesteckt, damit man sofort erkennt, welcher Magier zu welchem Spieler gehört. Die Magierfiguren unterscheiden sich zwar in ihrer Optik, auf die Spielmechanik hat dies aber keinen Einfluss.



### FIGUREN FÜR VERWANDelte MAGIER

Diese Figuren stehen für Magier, die eine andere Gestalt angenommen haben.



### LEBENSrÄDER

Lebensräder gibt es in allen Spielerfarben. Sie zeigen die aktuellen Lebenspunkte des Magiers an. Bei Spielbeginn werden alle Lebensräder auf 15 gestellt. Sobald eines auf 0 (oder kleiner) gedreht wird, stirbt der zugehörige Magier (erkennbar am Totenkopfsymbol auf dem Rad).



### SCHABLONE FÜR ZUFÄLLIGE RICHTUNGSBESTIMMUNG

Diese Schablone wird zusammen mit dem Würfel benutzt, um zufällig eine Richtung zu bestimmen.



### SCHATZMARKER

Diese Marker entsprechen den Spielerfarben und stellen die Schätze dar, die sich die Magier versuchen gegenseitig zu stehlen.



## OBJEKTMARKER

Diese Marker stellen Objekte dar, die im Labyrinth auftauchen können (i.d.R. durch Zauber), sowie strukturelle Veränderungen am Labyrinth selbst.



## PORTALMARKER UND PLASTIKSTANDFUSS

Mit Portalmarkern werden Felder am Rand des Labyrinths markiert, die miteinander verbunden sind, auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheint. Jedes Portal wird auf einen Ständer gesteckt.



## BRESCHENMARKER

Mit Breschenmarkern zeigt man an, wie stark eine Mauer, Tür oder ein anderes zerstörbares Objekt im Labyrinth beschädigt ist.



## ENERGIEMARKER

Diese Marker zeigen an, mit wie viel Energie ein Zauber gewirkt wurde. Normalerweise wird die Wirkungsdauer oder die Anzahl der Anwendungen damit festgehalten.



## HUTMARKER

Diese Marker entsprechen den Spielerfarben und zeigen an, welcher Magier das Ziel eines bestimmten Zaubers ist. Wenn mehrere gleichartige Objekte vorhanden sind, zeigen sie außerdem deren Besitzer an.



## BETÄUBUNGSMARKER

Diese Marker zeigen an, dass ein Magier oder eine Kreatur betäubt ist.



## MAGIEKARTEN

Magiekarten stellen die verschiedenen Zauber dar, die ein Magier wirken kann, aber auch die Gegenstände, die er benutzen, und Energie, die er kanalisieren kann.



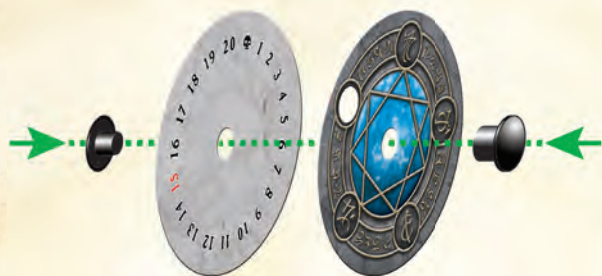
## VIERSEITIGER WÜRFEL

Der Würfel von *Wiz-War: Krieg der Magier* hat vier Seiten und wird benutzt, um eine zufällige Richtung, Schadenssumme oder ein anderes Zufallselement zu bestimmen. Wenn eine Karte oder Regel einen Würfelwurf verlangt, wird stets dieser Würfel verwendet.



## ZUSAMMENBAU DER LEBENSRÄDER

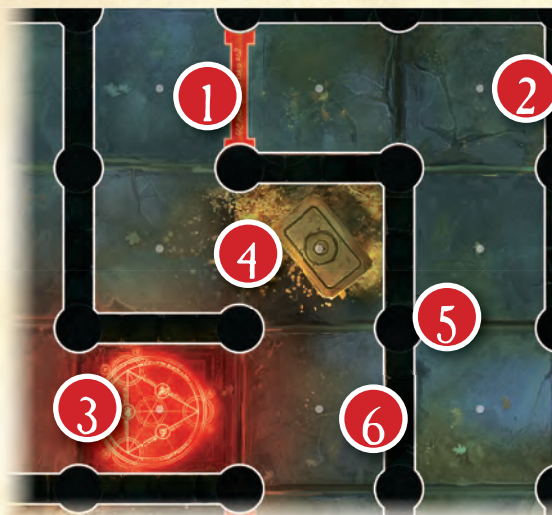
Die Lebensräder werden wie folgt zusammengebaut:



## DIE GOLDENE REGEL

Viele Magiekarten widersprechen den Regeln auf unterschiedlichste Art und Weise. Im Zweifelsfall gilt immer der Kartentext.

## SPIELPLANTEILÜBERSICHT



1. Tür
2. Außenmauer
3. Basisfeld
4. Startfeld für Schätze
5. Säule
6. Steinmauer

## MAGIESCHULEN

Eine Magieschule ist eine Gruppe thematisch zusammengehörender Zauber. Die kosmetische Schule dient beispielsweise der Körperhygiene, Haar- und Hautpflege. In einem Labyrinth ist sie allerdings vollkommen überflüssig (und daher nicht Teil dieses Spiels). Jede Magieschule hat ein eigenes Thema und individuelle Stärken, die im Folgenden aufgeführt sind.

Da alle Magiekarten die gleiche Rückseite haben, muss man sie vor Spielbeginn sortieren. Auseinander halten kann man sie anhand eines kleinen Symbols in der linken unteren Kartenecke.



**Zaubertricks:** Die Schule der Zaubertricks ist eine besondere Schule, die von allen Magiern im Labyrinth beherrscht wird. Bei **Wiz-War: Krieg der Magier** gibt es zwei verschiedene Ausprägungen dieser Schule, im normalen Spiel wird allerdings nur die weiße Ausprägung verwendet. Schwarze Zaubertricks kommen nur bei der Variante „Persönliches Zauberbuch“ zum Einsatz (siehe S. 17).



**Alchemie:** Die Schule der Alchemie konzentriert sich auf das Herstellen von Gegenständen, insbesondere magischen Steinen. Diese mystischen Artefakte verleihen ihrem Träger besondere Kräfte. Praktizierende Alchemisten sollten sich allerdings vor Feuer in Acht nehmen, da dies ihre sorgsam geschliffenen Steine vernichtet.



**Beschwörung:** Beschwörer haben sich auf das Erschaffen von unbelebten Objekten, wie Mauern oder Dornbüsche, spezialisiert. Wenn sich Magier mit Beschwörungszubern duellieren, ist das Labyrinth am Ende meist ein Trümmerfeld.



**Elementarmagic:** Diese Magieschule gebietet über die vier Elemente: Wind, Wasser, Erde und Feuer. Von allen Schulen ist sie die tödlichste im Kampf, da sie mächtige Feuerbälle und Blitzschläge enthält.



**Geistesbeeinflussung:** Dies ist die Schule der Gedankenkontrolle. Man benutzt sie, um Zauber aus den Gedanken anderer Magier zu löschen oder sogar zu stehlen. Optional einsetzbare Energiewerte, um andere Zauber zu verstärken, kommen bei dieser Schule ebenfalls häufig vor.



**Verwandlung:** Ein Magier, der die Schule der Verwandlung gemeistert hat, kann seine Gestalt wechseln wie ein Kleidungsstück. Auch wenn die Verwandlungsformen sehr stark sind, bedenkt der weise Magier stets, dass jede auch einen Nachteil hat, und man nicht mehrere Gestalten gleichzeitig annehmen kann.



**Thaumaturgie:** Die letzte Magieschule ist gleichzeitig auch die älteste. Sie enthält eine ausgewogene Mischung aus klassischen Zaubern und überdurchschnittlich viel magische Energie. Ein Magier, der Wert auf Vielseitigkeit legt, sollte sich mit der Schule der Thaumaturgie befassen.

## SPIELAUFBAU

1. **Magier und Spielerfarben wählen:** Jeder Spieler wählt eine Magierfigur und bekommt dann zufällig einen farbigen Standfuß zugeworfen. Die Figur wird vorsichtig auf den Standfuß gesteckt, dann nimmt jeder Spieler das Spielplanteil, das Lebensrad, die Schatzmarker und die Hutmarker in seiner Farbe.

2. **Spielplan aufbauen:** Die Spieler entscheiden gemeinsam, welche Spielplanseite sie verwenden wollen, die neue (A) oder die klassische (B). Dann werden alle Spielplanteile so hingelegt, dass die Seite, die verwendet werden soll, verdeckt ist.

Die Spielplanteile werden unter dem Tisch gemischt und rotiert. Dann werden sie nach dem Zufallsprinzip zu einem Gesamtspielplan zusammengelegt, dessen Muster von der Spieleranzahl abhängt (siehe „Spielbau in Abhängigkeit von der Spieleranzahl“ auf S. 5). Schließlich dreht man die Spielplanteile um und setzt die Portale, wie in der Abbildung gezeigt, an den Rand.

3. **Magier und Schätze platzieren:** Jeder Spieler setzt seine Magierfigur auf die eigene Basis und jeweils einen seiner Schätze auf die beiden Startfelder des eigenen Spielplanteils.

4. **Magiestapel vorbereiten:** Zunächst werden alle weißen Zaubertricks beiseite gelegt. Alle schwarzen Zaubertricks kommen zurück in die Spielschachtel. Dann entscheiden die Spieler (einvernehmlich, reihum oder nach dem Zufallsprinzip), welche drei weiteren Magieschulen sie in dieser Partie verwenden wollen, und legen auch diese Karten beiseite.

Alle beiseite gelegten Karten werden dann zu einem Stapel zusammen gemischt. Die restlichen Karten kommen zurück in die Spielschachtel – sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

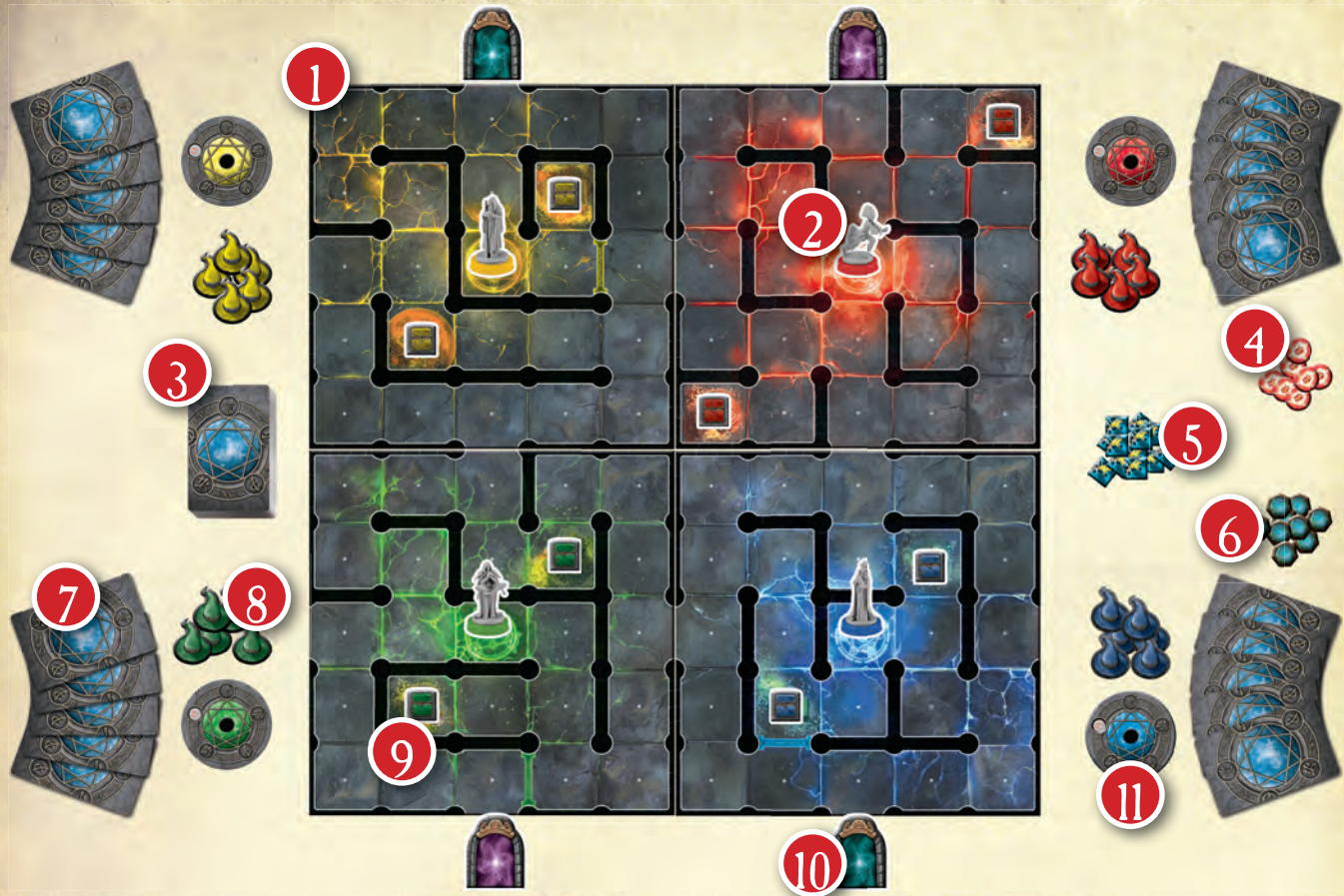
**Anm.:** Für die erste Partie empfehlen wir folgende Magieschulen: Alchemie, weiße Zaubertricks, Elementarmagic und Geistesbeeinflussung.

5. **Startkarten austeilen:** Jeder Spieler erhält 5 verdeckte Karten vom Magiestapel auf die Hand. Man darf sich seine eigenen Handkarten ansehen, muss sie aber geheim halten.

6. **Marker und Würfel bereitlegen:** Breschen-, Energie- und Betäubungsmarker werden sortiert und neben den Spielplan gelegt. Auch der Würfel, die Objektmarker und die Schablone für zufällige Richtungsbestimmung sollten griffbereit in der Nähe des Spielplans liegen.

7. **Lebensräder einstellen und Startspieler bestimmen:** Alle Lebensräder werden auf 15 gedreht. Der Spieler mit dem längsten Bart oder dem längsten Haar beginnt (alternativ kann man den Startspieler auch auslosen).

## AUFBAU EINER 4-SPIELER-PARTIE



1. Spielplanteil
2. Magierfigur
3. Magiestapel
4. Betäubungsmarker

5. Breschenmarker
6. Energiemarker
7. Startkarten
8. Hutmarker

9. Schatzmarker
10. Portal
11. Lebensrad

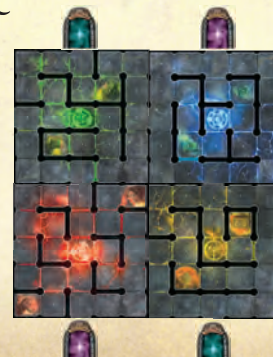
## SPIELAUFBAU IN ABHÄNGIGKEIT VON DER SPIELERANZAHL



ZWEI SPIELER



DREI SPIELER



VIER SPIELER

# ABLAUF EINES SPIELZUGS

Bei **Wiz-War: Krieg der Magier** kommt reihum ein Spieler nach dem anderen zum Zug. Der Startspieler beginnt, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler schließt seinen Zug vollständig ab, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt. Es wird solange reihum gespielt, bis einer der Spieler gewonnen hat. Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird **AKTIVER SPIELER** genannt.

Jeder Spielzug besteht aus folgenden Phasen:

1. **Zeit vergeht:** Der aktive Spieler reduziert die Wirkungs-dauer all seiner temporären Zauber um 1. Abgelaufene Zauber werden abgelegt.
2. **Bewegung und Magie:** Der aktive Spieler kann seine Magierfigur um bis zu 3 Felder bewegen (zuzüglich einer optionalen Beschleunigung), beliebig viele neutrale Zauber wirken und einen Angriff machen.
3. **Abwerfen und Nachziehen:** Der aktive Spieler darf beliebig viele Handkarten abwerfen. Wenn er dann weniger als 7 Handkarten hat, darf er bis zu 2 Karten vom Magiestapel nachziehen (nicht über das Handkartenlimit von 7 hinaus).

Im Folgenden wird jede Phase noch einmal detailliert erklärt.

## 1. ZEIT VERGEHT

In dieser Phase führt der aktive Spieler folgende Schritte der Reihe nach durch:

1. **Zaubereffekte abhandeln:** Alle „Wenn Zeit vergeht“-Effekte der ausgespielten Zauber des aktiven Spielers treten in Kraft.
2. **Energie entfernen:** Der aktive Spieler entfernt 1 Energiemarker von jedem temporären Zauber, den er aufrecht erhält. Dadurch wird angezeigt, dass eine Runde der Wirkungs-dauer verstrichen ist. Wird der letzte Energiemarker von einem temporären Zauber entfernt, endet dessen Wirkung sofort und die Karte wird abgelegt (siehe „Zauber aufrechterhalten“ auf S. 11).
3. **Betäubung entfernen:** Wenn der aktive Spieler einen oder mehrere Betäubungsmarker hat, legt er nun einen davon ab. Sein Magier gilt noch bis zum Ende des Spielzugs als betäubt (siehe S. 15).

## 2. BEWEGUNG UND MAGIE

In dieser Phase kann der aktive Spieler seinen Magier bewegen und Zauber wirken. Er kann folgende Aktionen ausführen:

- Bewegungspunkte ausgeben (normalerweise 3)
- Einmal angreifen (noch nicht im ersten Spielzug)
- Magiekarten ausspielen/benutzen.

Diese Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. Man kann sich also um ein paar Felder bewegen, angreifen und sich dann noch einmal bewegen, solange man genug Bewegungspunkte dafür hat. (Siehe S. 8 für weitere Informationen).

## 3. ABWERFEN UND NACHZIEHEN

In dieser Phase kann der aktive Spieler in folgenden Schritten Karten abwerfen und nachziehen:

1. **Karten abwerfen:** Der aktive Spieler wirft beliebig viele Handkarten ab. Normalerweise tut man das, um Platz für neue Handkarten zu schaffen.
2. **Karten nachziehen:** Dann darf der aktive Spieler bis zu zwei Karten nachziehen, niemals jedoch über das Handkartenlimit (normalerweise ist das 7) hinaus.

Nachdem der aktive Spieler Karten gezogen oder darauf verzichtet hat, endet sein Zug sofort. Der Spieler zu seiner Linken wird nun zum aktiven Spieler.

Wenn keine Karten mehr auf dem Magiestapel liegen, mischt man einfach den Ablagestapel und macht ihn zum neuen Magiestapel.

Wenn man jemals mehr Handkarten hat, als das Limit erlaubt (z.B. durch einen Zauber oder das Töten eines Magiers), muss man sofort Karten abwerfen, bis man wieder im Limit ist.

**Hinweis:** Ausgerüstete Gegenstände und aufrechterhaltene Zauber zählen auch zum Handkartenlimit (siehe S. 11–12 für weitere Informationen).

## SPIELSIEG

Der erste Spieler, der eine der folgenden Bedingungen erfüllt, gewinnt das Spiel:

- Er erlangt 2 Siegpunkte.
- Er ist der einzig lebende Magier auf dem Spielplan.

## SIEGPUNKTE ERRINGEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, um einen Siegpunkt zu erringen:

- **Gegnerischen Magier töten:** Immer wenn man einen gegnerischen Magier tötet, erhält man 1 Siegpunkt. Der Angreifer nimmt die Figur des getöteten Magiers und stellt sie vor sich hin, um den Siegpunkt anzuzeigen.

Man kann den Siegpunkt nur dann erringen, wenn man mit einem **Angriff** (siehe S. 15) die Lebenspunkte eines anderen Magiers auf 0 oder weniger reduziert. Auf diese Weise errungene Siegpunkte können nicht wieder verloren gehen.

- **Gegnerischen Schatz stehlen:** Jeder gegnerische Schatz, den man in seiner eigenen Basis fallen lässt, zählt als 1 Siegpunkt.

Anders als bei Siegpunkten für das Töten gegnerischer Magier, können diese Siegpunkte auch wieder verloren gehen. **Den Siegpunkt für einen gestohlenen Schatz behält man nur so lange, wie sich der Schatz in der eigenen Basis befindet.** Wird der Schatz aufgehoben oder anderweitig vom Basisfeld entfernt, verliert man den Siegpunkt unmittelbar wieder. Ein Schatz, der getragen wird, verleiht niemals Siegpunkte.

# Mehr zum Thema Bewegung und Magie

Im folgenden Abschnitt werden Bewegung, Angriff und Magie näher erläutert:

## Bewegung

Der aktive Spieler erhält zu Beginn der Phase „Bewegung und Magie“ Bewegungspunkte in Höhe seiner **GRUNDGESCHWINDIGKEIT** (i.d.R. ist das 3). Diese kann er jederzeit in der Phase ausgeben, z.B. um seinen Magier über den Spielplan zu bewegen. Den Magier auf ein benachbartes Feld zu ziehen, kostet 1 Bewegungspunkt.

Magier können sich nicht diagonal und nicht durch Mauern, verschlossene Türen (siehe unten) oder andere bewegungseinschränkende Objekte, wie z.B. Granitblöcke, bewegen. Sie können sich allerdings durch Felder mit anderen Magiern hindurchbewegen und ihre Bewegung auch auf solchen Feldern beenden. Ein Magier muss nicht all seine Bewegungspunkte auf einmal ausgeben (er kann sich z.B. bewegen, zaubern, nochmal bewegen und dann angreifen).

## Beschleunigung

Der aktive Spieler kann seinen Magier für die Dauer eines Spielzugs beschleunigen, indem er eine Energiekarte oder eine Magiekarte mit Energiewert abwirft. Dadurch erhält er zusätzliche Bewegungspunkte in Höhe der abgeworfenen Energie. Wenn er z.B. eine 3-Energie-Karte abwirft, erhält er 3 zusätzliche Bewegungspunkte für diesen Zug. Ein Magier kann nur einmal pro Zug auf diese Weise beschleunigt werden. Wann die Beschleunigung stattfindet, ist allerdings egal (es muss nicht direkt nach Erhalten der Bewegungspunkte für die Grundgeschwindigkeit sein).

## Veränderung der Grundgeschwindigkeit

Wenn sich während des Spielzugs die Grundgeschwindigkeit eines Magiers ändert (z.B. durch eine **VERWANDLUNG** – siehe S. 11), werden die restlichen Bewegungspunkte des Magiers um die Differenz zwischen alter und neuer Grundgeschwindigkeit erhöht bzw. verringert. Sinken die Bewegungspunkte des Magiers dadurch auf 0 oder weniger, kann er sich in diesem Spielzug nicht weiterbewegen.

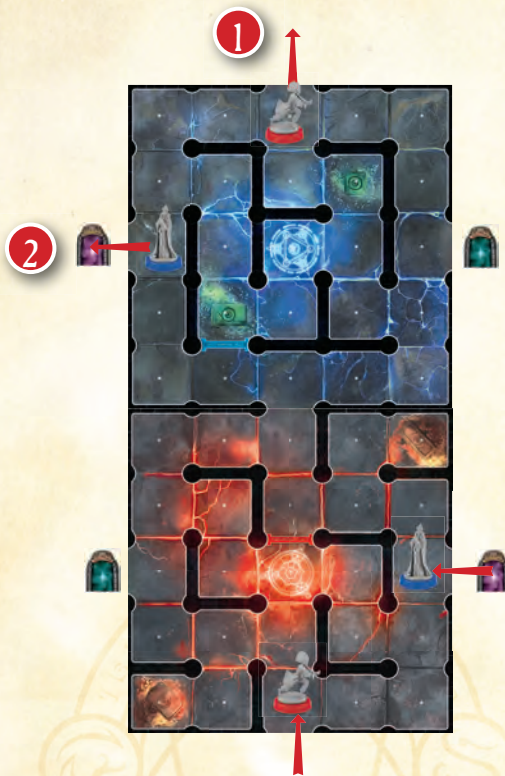
Beispiel: Ein Magier hat noch 1 Bewegungspunkt übrig, als er den Zauber „Verwandlung in Golem“ wirkt. Er verwandelt sich in einem Golem, wodurch seine Grundgeschwindigkeit von 3 auf 2 sinkt. Seine restlichen Bewegungspunkte werden also um 1 verringert, d.h. er kann sich in diesem Zug nicht weiterbewegen. Durch eine Veränderung der Grundgeschwindigkeit können die Bewegungspunkte eines Magiers auch unter 0 fallen. Nur wenn er seine Bewegungspunkte wieder in den positiven Bereich bringt (z.B. durch Beschleunigung), kann er sich im selben Zug noch weiterbewegen.

## Bewegung über den Rand und durch Portale

Wenn ein Magier über den Rand des Spielplans hinausgeht, kommt er auf der gegenüberliegenden Seite wieder herein (siehe Abbildung unten). Dieses „Springen“ kostet, wie die normale Bewegung auf ein benachbartes Feld, 1 Bewegungspunkt.

Wenn am Rand des Spielplans ein Portal steht, führt dieser Weg nicht zur gegenüberliegenden Seite. Ein Magier, der den Spielplan durch ein Portal verlässt, kommt unmittelbar durch ein anderes, gleichfarbiges Portal wieder zurück (siehe Abbildung unten). Wenn ein Magier beispielsweise durch ein violettes Portal geht, kommt er aus dem anderen violetten Portal wieder heraus. Die Bewegung durch ein Portal kostet, wie eine normale Bewegung auf ein benachbartes Feld, 1 Bewegungspunkt.

### Springen und Portale



1. Der rote Magier geht über den Rand des Spielplans und kommt an der gegenüberliegenden Seite wieder herein.
2. Der blaue Magier geht durch ein violettes Portal und kommt durch das andere violette Portal wieder herein.

## TÜREN

Türen gelten immer als verschlossen und können nur mit speziellen Karten aus dem Magiestapel geöffnet werden. Nachdem ein Magier eine Tür passiert hat, verschließt sie sich automatisch wieder. Türen öffnen oder durch sie hindurchgehen kostet keine zusätzlichen Bewegungspunkte.

**Hinweis:** Türen auf dem eigenen Spielplanteil gelten immer als unverschlossen.

Ein Magier kann durch eine offene Tür Zauber wirken, ohne selbst hindurchgehen zu müssen. Niemand kann ihm durch die Tür folgen, es sei denn der Magier hält sie freiwillig auf. Sobald der Magier nicht mehr auf einem zur Tür benachbarten Feld steht, schließt sich die Tür automatisch und gilt wieder als verschlossen.

## ZUFÄLLIGE BEWEGUNG

Manchmal muss man einen Magier in eine zufällige Richtung bewegen. Wenn dies passiert, wird die Schablone für zufällige Richtungsbestimmung neben den Spielplan gelegt (siehe Abbildung auf S. 16). Dann würfelt man, vergleicht das Ergebnis mit der Schablone und bewegt den Magier in die entsprechende Richtung.

## ANGRIFF

Der Magier des aktiven Spielers kann in seinem Spielzug genau einmal angreifen. Dazu kann er entweder einen Angriffszauber wirken oder zuschlagen (mit einem Gegenstand oder mit der Faust). Der Angriff kann sich gegen einen anderen Magier oder gegen ein Objekt richten, niemals jedoch gegen den Angreifer selbst.

**Hinweis:** In ihrem ersten Spielzug können die Magier noch nicht angreifen.

Um anzugreifen, bestimmt der aktive Spieler zunächst sein Ziel. Wenn er einen Angriffszauber wirken will, spielt er die entsprechenden Karten dafür aus (siehe „Magiekarten ausspielen“ auf S. 9). Wenn er mit einem Gegenstand zuschlagen will, befolgt er die Anweisungen auf der Gegenstandskarte. Wie ein Faustschlag funktioniert, steht weiter unten. Nachdem der Angriff angesagt wurde, kann das Ziel mit einem Gegenzauber darauf reagieren. Wird kein Gegenzauber ausgespielt, trifft der Angriff automatisch.

Verursachter Schaden wird von den aktuellen Lebenspunkten des Ziels abgezogen. Dazu dreht der entsprechende Spieler das Lebensrad um die entsprechende Summe herunter. Sinken die Lebenspunkte eines Magiers auf 0 oder weniger (erkennbar am Totenkopfsymbol), stirbt er und sein Spieler scheidet aus. Wenn der **Angriff** eines Magiers unmittelbar zum Tod eines anderen Magiers führt, erhält der angreifende Spieler 1 Siegpunkt und darf alle Handkarten des getöteten Magiers selbst auf die Hand nehmen (nicht jedoch seine ausgerüsteten Gegenstände und aufrechterhaltenen Zauber). Auf S. 15 gibt es weitere Informationen zum Tod von Magiern.

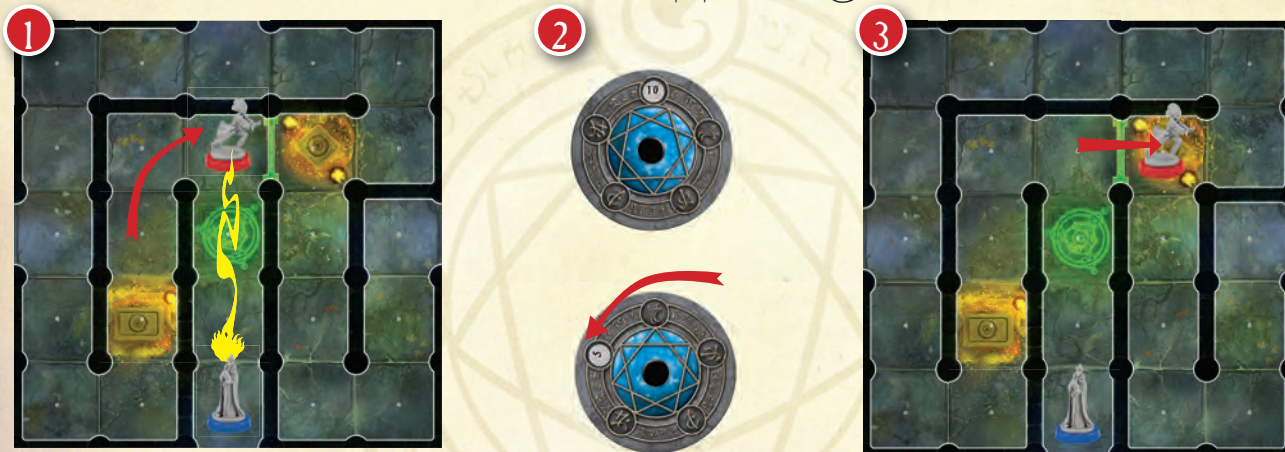
## FAUSTSCHLAG

Ein Magier kann einem anderen Magier auf seinem eigenen oder auf einem benachbarten Feld einen Faustschlag verpassen, der 1 physischen Schaden verursacht. Für einen Faustschlag braucht man zwar keine Karte, er zählt aber dennoch als Angriff (und man hat nur einen Angriff pro Spielzug).

## ANGRIFFE NEUTRALISIEREN, ABSCHWÄCHEN ODER IHNEN AUSWEICHEN

Wenn ein Magier angegriffen wird, kann er einen Gegenzauber wirken, um den Schaden teilweise oder ganz zu vermeiden. Einige Gegenzauber neutralisieren einen Angriff komplett oder schwächen ihn ab, andere bieten eine Ausweichchance. Für weitere Informationen dazu, siehe S. 15.

## BEWEGUNG, ANGRIFF UND SCHADEN



1. Der rote Magier verbraucht 2 Bewegungspunkte und läuft damit 2 Felder. Dann wirkt er den Zauber „Feuerball“ auf den blauen Magier und verursacht damit 5 Schaden.

2. Der blaue Magier dreht sein Lebensrad um 5 herunter.  
3. Der rote Magier nutzt einen Generalschlüssel, um die Tür zu öffnen, verbraucht 1 Bewegungspunkt und läuft damit 1 Feld.



## MAGIEKARTEN AUSSPIELEN

Im Verlauf des Spiels werden unterschiedlichste Magiekarten ausgespielt. Es gibt 5 Arten von Magiekarten: Angriffszauber, Gegenzauber, Energie, Gegenstände und neutrale Zauber. Magiekarten müssen zu dem auf der Karte genannten Zeitpunkt ausgespielt werden (i.d.R. im eigenen Spielzug) und ein zulässiges Ziel anvisieren. Im Folgenden werden die Magiekarten näher erklärt.

## ARTEN VON MAGIEKARTEN

Verschiedene Arten von Magiekarten werden zu unterschiedlichen Zeitpunkten ausgespielt, siehe unten.

### ANGRIFFSZAUBER

Der aktive Spieler darf in seinem Zug **genau einen Angriffszauber** wirken. Dies zählt als Angriff; er kann also im selben Spielzug nicht mehr mit einem Gegenstand oder mit der Faust zuschlagen.

### GENENZAUBER

Gegenzauber sind die einzigen Zauber, die man im Zug eines Gegners ausspielt. Sie gelten als Reaktion, wobei jede Gegenzauberkarte einzeln angibt, auf welche Aktion oder welchen Zauber man mit ihr reagieren kann.

### ENERGIE

Der aktive Spieler kann in seinem Zug beliebig viele Energiekarten ausspielen. Mit Energiekarten kann er entweder seinen Magier beschleunigen oder den Effekt eines gerade gewirkten Zaubers verstärken. Für „Beschleunigung“ siehe S. 7 und für „Zauber verstärken“ siehe S. 11.

**Hinweis:** Auf einigen Magiekarten steht unten in der Mitte ein Energiewert. Diese Karten kann man für ihren Energiewert abwerfen, **anstatt** sie normal auszuspielen.

### GENESTAND

Der aktive Spieler kann in seinem Zug beliebig viele Gegenstände ausspielen. Dafür legt er die Gegenstandskarte offen vor sich auf den Tisch. Sein Magier ist dann mit diesem Gegenstand ausgerüstet. Jede Gegenstandskarte gibt einzeln an, wie und wann der ausgerüstete Gegenstand benutzt werden kann.

### NEUTRALER ZAUBER

Der aktive Spieler kann in seinem Zug beliebig viele neutrale Zauber ausspielen.

## ZIELE VON MAGIEKARTEN

Damit man eine Magiekarte benutzen kann, muss ein zulässiges Ziel in Reichweite sein. Der Kartentext einer Magiekarte gibt an, welche Art von Ziel anvisiert werden kann, während die Reichweite durch das Symbol rechts neben dem Kartentitel bestimmt wird.

## MAGIEKARTENÜBERSICHT



- |                     |                  |
|---------------------|------------------|
| 1. Kartentyp        | 5. Effekt        |
| 2. Kartentitel      | 6. Magieschule   |
| 3. Reichweitesymbol | 7. Energiewert   |
| 4. Attribut         | 8. Wirkungsdauer |

## ZIELREICHWEITE

Magiekarten sind in vier verschiedene Reichweitenkategorien aufgeteilt: Zaubernder, Benachbart, Sichtlinie und Überall. Diese werden im Folgenden erklärt:

## REICHWEITENSYMBOLS



ZAUBERNDER



BENACHBART



SICHTLINIE



ÜBERALL

**Zaubernder:** Der Magier kann nur sich selbst anvisieren.

**Benachbart:** Der Magier kann nur ein Ziel anvisieren, das auf seinem eigenen oder einem benachbarten Feld steht. Außerdem muss das Ziel in Sichtlinie des Magiers sein.

**Sichtlinie:** Der Magier kann ein beliebiges Ziel anvisieren, er muss es nur sehen können. Solange der Kartentext nichts gegenteiliges besagt, kann das Ziel beliebig viele Felder vom Magier entfernt sein (siehe „Sichtlinie und benachbarte Ziele“ auf S. 10).

**Überall:** In diese Kategorie fallen alle Karten, für die der Magier keine Sichtlinie auf sein Ziel braucht, sowie Karten, bei denen die Reichweite keine Rolle spielt (z.B. Karten, die sich auf den gesamten Spielplan auswirken).

## ARTEN VON ZIELEN

Es gibt folgende Arten von Zielen:

**Trennlinie:** Mit dieser Karte visiert man die Trennlinie zwischen zwei Feldern an. Magiekarten, mit denen man Mauern erschafft, haben derartige Zielvorgaben.

**Kreatur:** Mit dieser Karte visiert man ein belebtes Objekt oder Lebewesen (keinen Magier!) auf dem Spielplan an.

**Momentan sind keine Objekte oder Lebewesen dieser Art im Spiel.**

**Tür:** Mit dieser Karte visiert man eine Tür an.

**Spielplan:** Mit dieser Karte visiert man den ganzen Spielplan an.

**Objekt:** Mit dieser Karte visiert man ein unbelebtes Objekt, z. B. einen Rosenstrauch, eine Mauer oder eine Tür an. Ausgerüstete Gegenstände sind keine Objekte, fallen gelassene Gegenstände jedoch schon. Auf S. 20 sind alle Objekte aufgelistet.

**Spielplanteil:** Mit dieser Karte visiert man ein Spielplanteil an.

**Selbst:** Mit dieser Karte visiert man den zaubernden Magier an.

**Zauber:** Mit dieser Karte visiert man einen Zauber an. Es kann hierbei weitere Einschränkungen geben, wie z. B. „ein Gegenzauber“, „ein nicht-sofortwirkender Zauber“ oder „ein eigener Zauber“.



**Feld:** Mit dieser Karte visiert man ein Feld auf dem Spielplan an. Einige Karten verlangen ein „leeres Feld“, d. h. auf dem Feld dürfen keine Objekte, Schätze, Kreaturen oder Magier sein.

**Schatz:** Mit dieser Karte visiert man einen Schatz an. Schätze zählen nicht als Objekte.

**Mauer:** Mit dieser Karte visiert man eine Mauer an (i.d.R. einen Mauerabschnitt von 1 Feld Länge).

**Magier:** Mit dieser Karte visiert man einen anderen Magier an.

## SICHTLINIE UND BENACHBARTE ZIELE

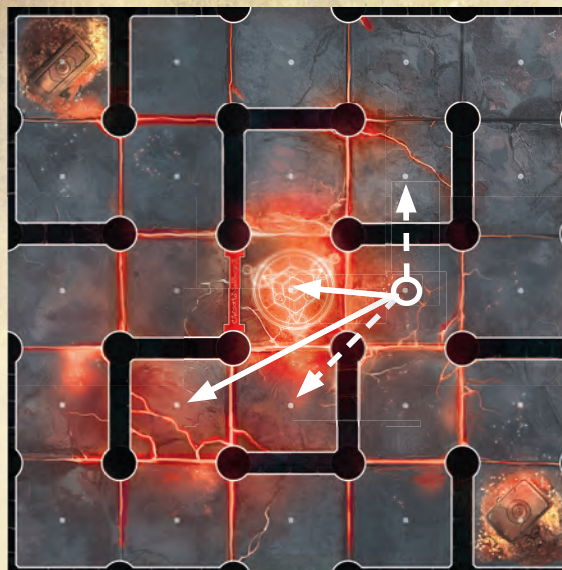
Wenn eine Karte freie Sichtlinie verlangt (angezeigt durch ein  in der oberen rechten Kartenecke und durch  abgekürzt), kann diese Karte nur dann ausgespielt werden, wenn der Magier sein anvisiertes Ziel auch sehen kann. Die Sichtlinie wird bestimmt, indem man vom Mittelpunkt des Startfelds eine imaginäre Gerade zum Mittelpunkt des Zielfelds zieht.

Will man eine Mauer, Tür oder einen Gang anvisieren, muss man zu dem Ziel selbst freie Sichtlinie haben (nicht nur zu seinem Feld). Wenn die imaginäre Gerade von einem Teil der Mauer (oder einer Säule) durchbrochen wird, ist die Sichtlinie blockiert und der Magier kann dieses Ziel nicht anvisieren.


Objekte, Schätze, Magier und Kreaturen behindern die Sichtlinie nicht, es sei denn, auf ihrer Magiekarte steht ausdrücklich, dass sie „das ganze Feld ausfüllen“.

Damit ein Ziel benachbart ist, braucht der Magier nicht nur freie Sichtlinie, er muss auch **auf demselben Feld wie das Ziel oder auf einem angrenzenden Feld** stehen. Diagonal angrenzende Felder gelten nicht als benachbart.

## BEISPIEL: SICHTLINIE



Freie Sichtlinie 

Sichtlinie ist blockiert 

Wenn man durch ein Portal oder über den Spielplanrand hinaus (wie beim „Springen“) zaubert oder die Sichtlinie bestimmt, gelten die beiden miteinander verbundenen Felder als direkt benachbart.

## WIRKUNGSDAUER VON MAGIEKARTEN

Die Wirkungsdauer einer Magiekarte fällt in eine von 3 Kategorien, die im Folgenden erklärt werden:

### SOFORTWIRKEND

Der Effekt dieser Magiekarte tritt sofort in Kraft. Dann wird die Karte zusammen mit allen Energiekarten, die zur Verstärkung benutzt wurden, abgelegt. Angriffszauber sind meistens sofortwirkend. Abgelegte Magiekarten kommen auf einen offenen Ablagestapel neben dem Magiestapel.

### TEMPORÄR

Der zaubernde Spieler legt die Magiekarte offen vor sich auf den Tisch. Sie bleibt für eine bestimmte Anzahl an Runden im Spiel, normalerweise für so viele Runden, wie der Zauber Energie hat. Um dies anzuzeigen, wird eine entsprechende Menge an Energiemarkern auf die Karte gelegt (benutzte Energiekarten kommen auf den Ablagestapel). Immer wenn im Spielzug des Zaubernden Zeit vergeht, entfernt er 1 Energiemarker von all seinen temporären Zaubern. Wenn der letzte Energiemarker entfernt wurde, legt er den Zauber sofort ab. Der Magier kann den Zauber in seinem Spielzug auch jederzeit freiwillig beenden und ablegen. Der Zauber muss für die gesamte Wirkungsdauer aufrechterhalten werden (siehe „Zauber aufrechterhalten“ auf S. 11).

## PERMANENT ∞

Der Spieler legt die Magiekarte offen vor sich auf den Tisch. Sie bleibt, solange er will, im Spiel. Er kann einen permanenten Zauber jederzeit in seinem Spielzug beenden und ablegen bzw. einen Gegenstand fallen lassen und die Gegenstandskarte neben den Spielplan legen (siehe „Objekte aufheben und fallen lassen“ auf S. 12). Ein Zauber muss für die gesamte Wirkungsdauer aufrechterhalten werden (siehe unten).

## ZAUBER AUFRECHTERHALTEN

Damit ein temporärer oder permanenter Zauber aktiv bleibt, muss er vom Zaubern den **AUFRECHTERHALTEN** werden. Der zaubernde Spieler legt die Karte dazu einfach vor sich auf den Tisch. Aufrechterhaltene Zauber zählen mit zum Handkartenlimit des Spielers. Es gibt also eine praktische Obergrenze für gleichzeitig aufrechterhaltene Zauber. Beispiel: Wenn ein Spieler 6 Handkarten hat und 1 Zauber aufrechterhält, hat er insgesamt 7 Karten und ist damit am normalen Handkartenlimit.

Wenn ein Magier einen temporären Zauber wirkt, wird die Wirkungsdauer in diesem Moment bestimmt. Er kann die Wirkungsdauer **nicht nachträglich** verlängern.

Der aktive Spieler kann einen aufrechterhaltenen Zauber unabhängig von der Wirkungsdauer jederzeit in seinem Spielzug **BEENDEN**. Einige Magiekarten beenden ebenfalls aufrechterhaltene Zauber. Die Karte eines beendeten Zaubers wird abgelegt, sein Effekt endet sofort und alle Objekte, die er mit dem Zauber erschaffen hat (z.B. Mauern), werden ebenfalls abgelegt. Hutmarker, die eventuell auf der Karte oder dem Objekt lagen, kommen zurück in die Vorräte ihrer Besitzer.

*Beispiel: Im letzten Spielzug hat Jörg den temporären Zauber „Säurebad“ gewirkt. Zusätzlich hat er eine 4-Energie-Karte abgelegt, um den Zauber mit einer Energie von 4 zu wirken. Nach dem Zaubern hat er 4 Energiemarker auf die Karte „Säurebad“ gelegt, um dies anzuzeigen. Wenn in Jörgs nächstem Spielzug Zeit vergeht, verursacht „Säurebad“ dem Ziel des Zaubers 2 Schaden (wie auf der Karte angegeben) und Jörg entfernt 1 Energiemarker von der Karte. Daran erkennt man, dass der Zauber nur noch 3 Runden lang anhält.*

## ZAUBER VERSTÄRKEN

Der Effekt eines Zaubers ist oftmals von seiner „Energie“ abhängig. Er verursacht z. B. magischen Schaden in Höhe seiner Energie oder hält so viele Runden an, wie er Energie hat.

Normalerweise hat ein Zauber eine Energie von 1. Man kann jedoch beim Wirken des Zaubers eine Energiekarte abwerfen, um den Zauber zu verstärken. Dabei ersetzt man den Standardenergiewert des Zaubers durch den der Energiekarte. Wenn ein Spieler beispielsweise einen Zauber wirkt und eine 5-Energie-Karte dazu ausspielt, wirkt er den Zauber effektiv mit 5 Energie. Er nimmt also 5 Energiemarker aus dem Vorrat und legt sie auf die Magiekarte.

**Achtung:** Der Wert der Energiekarte **ersetzt** den Standardenergiewert des Zaubers (normalerweise 1); die beiden Werte werden nicht addiert.

## KARTENATTRIBUTE

Die folgenden Attribute können auf Magiekarten auftauchen. Einige sind mit Spielmechaniken verbunden, andere dienen nur der Atmosphäre.

**Erschaffung:** Ein Zauber, der ein lang anhaltendes Objekt erschafft, das normalerweise in Form eines Markers auf den Spielplan gelegt wird. Auf Basisfeldern können keine Objekte erschaffen werden.

**Fluch:** Ein Angriff mit lang anhaltender Wirkung.

**Feuer:** Ein Zauber, der in größerem Ausmaß Feuer beschwört. Feuer- und Wasserzauber neutralisieren sich oft gegenseitig.

**Global:** Ein Zauber, der sich auf das gesamte Labyrinth auswirkt. Zum Neutralisieren oder Bannen von globalen Zaubern haben alle Magier immer ∞.

**Magischer Stein:** Eine Art verzauberter Edelstein. Magische Steine werden zerstört, wenn ihr Träger Feuerschaden erleidet.

**Gewöhnlich:** Eine nicht-magische Aktion. Auf gewöhnliche Aktionen kann man nicht mit einem Gegenzauber reagieren.

**Wurfwaffe:** Ein Gegenstand, der zum Angriff geworfen werden kann.

**Verwandlung:** Gestaltwandel. Ein Magier oder eine Kreatur kann nicht mehr als eine Verwandlung gleichzeitig haben. Wird eine neue Verwandlung auf einen Magier oder eine Kreatur gewirkt, neutralisiert dies alle vorherigen Verwandlungen.

**Plunder:** Ein Gegenstand ohne besondere Eigenschaften.

**Wasser:** Ein Zauber, der in größerem Ausmaß Wasser beschwört. Feuer- und Wasserzauber neutralisieren sich oft gegenseitig.

**Waffe:** Ein Gegenstand, mit dem man angreifen kann.

## BEISPIEL: ZAUBER VERSTÄRKEN



1. Ein Spieler wirkt den Zauber „Steingeschosse“ und legt eine 5-Energie-Karte ab, um ihn zu verstärken.
2. Er legt 5 Energiemarker auf die Karte, um anzuzeigen, dass der Zauber mit 5 Energie gewirkt wurde.

## TEMPORÄRE ZAUBER WIRKEN UND AUFRECHTERHALTEN



1. Ein Spieler wirkt den Zauber „Zusätzliche Arme“ und legt die Karte offen vor sich auf den Tisch mit 1 Energiemarker darauf. Diese Karte zählt zu seinen Handkarten hinzu.
2. In seinem nächsten Spielzug entfernt er den Energiemarker und legt die Karte ab. Sie zählt nun nicht mehr zu seinen Handkarten hinzu.

**Hinweis:** Der Energiewert von 3 am unteren Rand der Karte wird ignoriert, da der Spieler in diesem Beispiel den Kartentext benutzt und nicht die Karte abwirft, um einen anderen Zauber zu verstärken.

## OBJEKTE

Alle unlebten Gegenstände im Labyrinth, die keine **SCHÄTZE** sind, werden als **OBJEKTE** bezeichnet. Objekte sind z.B. Mauern, Türen, Granitblöcke und fallen gelassene Gegenstände. Ausgerüstete Gegenstände sind keine Objekte und können von Zaubern, die sich nur auf Objekte auswirken, nicht anvisiert werden. Wenn sich eine Magiekarte auf Schätze auswirkt, wird das Wort Schätze (und nicht Objekte) ausdrücklich im Kartentext erwähnt.

## AUSGERÜSTETE GEGENSTÄNDE UND FALLEN GELASSENE OBJEKTE

**Ausgerüstete Gegenstände:** Ein ausgerüsteter Gegenstand wird durch eine Gegenstandskarte dargestellt, die offen vor einem Spieler auf dem Tisch liegt. Man stellt sich vor, dass der Magier des Spielers den Gegenstand bei sich trägt, daher wird er auf dem Spielplan nicht extra dargestellt.

**Fallen gelassene Objekte:** Ein fallen gelassenes Objekt wird durch eine Gegenstandskarte dargestellt, die offen neben dem Spielplan, aber nicht vor einem bestimmten Spieler liegt. Auf dem Spielplan wird das Objekt (und sein Standort) durch einen Objektmarker dargestellt.

## TRAGBARE UND FESTE OBJEKTE

Tragbare Objekte können aufgehoben und mitgenommen werden, während feste Objekte immer an Ort und Stelle bleiben. **Tragbare Objekte haben runde Marker, feste Objekte haben eckige Marker.** Alle auf dem Spielplan aufgedruckten Objekte (z. B. Mauern und Türen), sind ebenfalls fest.

## OBJEKTE AUFHEBEN UND FALLEN LASSEN

Beim Bewegen kann ein Magier 1 Bewegungspunkt ausgeben, um 1 tragbares Objekt auf seinem Feld aufzuheben. Dies kann er so oft tun, wie er möchte und Bewegungspunkte hat. Er nimmt dazu einfach den Objektmarker vom Spielplan und legt die zugehörige Karte offen vor sich auf den Tisch, um anzuzeigen, dass er diesen Gegenstand nun ausgerüstet hat.

Ausgerüstete Gegenstände zählen mit zum Handkartenlimit. Wenn man durch das Aufheben eines Objekts das Handkartenlimit überschreiten würde, muss man zuerst eine Karte abwerfen, einen aufrechterhaltenen Zauber beenden oder einen ausgerüsteten Gegenstand fallen lassen, bevor man das Objekt aufheben kann. Ein Magier kann beliebig viele ausgerüstete Gegenstände tragen, solange sein Spieler das Handkartenlimit nicht überschreitet.

Sofern eine Magiekarte das nicht ausdrücklich erlaubt, kann man einem anderen Magier einen ausgerüsteten Gegenstand nicht mit Gewalt abnehmen.

Der aktive Spieler kann in seinem Spielzug einen ausgerüsteten Gegenstand jederzeit auf dem Feld seines Magiers fallen lassen. Dazu nimmt er den Objektmarker, legt ihn auf das Feld des Magiers und legt dann die zugehörige Karte offen neben den Spielplan. Es können beliebig viele fallen gelassene Objekte auf demselben Feld liegen. Jeder Magier kann fallen gelassene Objekte auf seinem Feld aufheben, wie weiter oben bereits erklärt.

## SCHÄTZE AUFHEBEN UND FALLEN LASSEN

Während seiner Bewegung kann ein Magier einen Schatz auf seinem derzeitigen Feld aufheben. Schätze gelten nicht als ausgerüstete Gegenstände und zählen auch nicht gegen das Handkartenlimit. Stattdessen wird der Schatzmarker in den Plastikstandfuß des Magiers gesteckt, um anzuzeigen, dass der Magier diesen Schatz trägt. Das Aufheben eines Schatzes beendet die „Bewegung und Magie“-Phase des aktiven Spielers sofort. Er muss direkt zur „Abwerfen und Nachziehen“-Phase übergehen. Ein Magier kann auch einen seiner eigenen Schätze aufheben, beispielsweise um ihn aus einer gegnerischen Basis herauszuholen.

**Hinweis:** Ein Magier kann höchstens 1 Schatz auf einmal tragen.

Während seiner Bewegung kann ein Magier einen von ihm getragenen Schatz auf seinem derzeitigen Feld fallen lassen, **ohne dass ihn das Bewegungspunkte kostet.** Der Schatzmarker wird einfach aus dem Plastikstandfuß genommen und auf das Feld des Magiers gelegt. Wenn man einen gegnerischen Schatz auf dem eigenen Basisfeld fallen lässt, erhält man einen Siegpunkt (solange der Schatz auch dort bleibt).

## EINEN SCHATZ AUFHEBEN



Wenn ein Magier einen Schatz aufhebt, wird er in den farbigen Plastikstandfuß gesteckt.

## OBJEKTE BESCHÄDIGEN UND ZERSTÖREN

Die einzigen Objekte, die man immer angreifen und zerstören kann, sind Mauern und Türen. Erschaffene und fallen gelassene Objekte können nur dann angegriffen werden, wenn ihre Magiekarten es ausdrücklich erlauben. Für je 3 Schaden, die man einem Objekt zufügt, schlägt man ihm 1 **BRESCH**E.

Ein einzelner Angriff, der weniger als 3 Schaden verursacht, hat keinerlei Auswirkungen auf ein Objekt. Auch überschüssiger Schaden, der die nächste 3-er Marke verfehlt, ist wirkungslos. Wenn man einem Objekt also 7 Schaden zufügt, schlägt man ihm 2 Breschen. Mit 9 Schaden würde man hingegen 3 Breschen schlagen. Man legt entsprechend viele Breschenmarker auf das Objekt, um festzuhalten, wie viele Breschen bereits hinein geschlagen wurden.

Um Steinmauern zu zerschlagen, braucht man 5 Breschen. Bei Türen genügen 3. Die Außenmauern des Labyrinths, Schätze und Objekte, auf deren Magiekarte nicht eindeutig steht, dass man sie mit X Breschen zerschlagen kann, sind unzerstörbar und nehmen keinen Schaden. Außenmauern sind alle Mauern, über die man den Spielplan verlassen würde, wenn man hindurch gehen könnte.

Wenn eine Tür oder Mauer zerschlagen wurde, legt man einen Marker für zerstörte Mauern auf sie, um die Zerstörung anzuzeigen. Wenn dadurch eine Säule keine Verbindung zu einer Mauer mehr hat, ist auch die Säule zerstört.

## EIN OBJEKT BESCHÄDIGEN

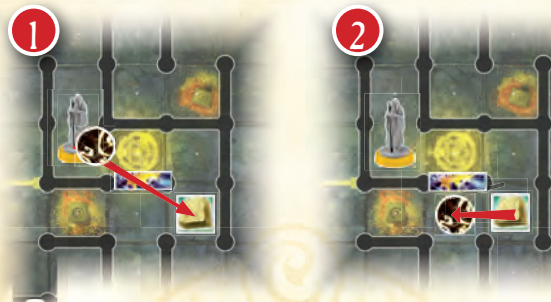


Der grüne Magier wirkt den Zauber „Feuerball“ auf eine Steinmauer. Sie erleidet 5 Schaden, d.h. der grüne Magier schlägt 1 Bresche. Er nimmt einen Breschenmarker und legt ihn auf die Mauer.

## OBJEKTE WERFEN

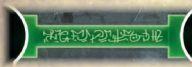

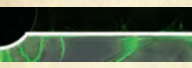


Objekte können nur dann geworfen werden, wenn die zugehörige Magiekarte dies ausdrücklich erlaubt. Wenn möglich landet ein geworfenes Objekt immer auf dem Feld seines Ziels. Ist die Wurfbahn jedoch blockiert (z.B. durch eine Mauer) oder füllt das Ziel das gesamte Feld aus, landet das Objekt auf dem Feld vor dem Hindernis oder Ziel, **nachdem** es getroffen hat. In anderen Worten, das Objekt landet auf dem Feld, das es zuletzt passiert hat, bevor es das Ziel oder Hindernis traf.

## EIN OBJEKT WERFEN



1. Der gelbe Magier wirft einen großen Felsen durch eine zerstörte Mauer und trifft einen Granitblock.
2. Der große Felsen landet auf dem Feld, das er zuletzt passiert hat, bevor er den Granitblock traf.

## SCHADENSTABELLE

Objekt/Schatz	Breschen zum Zerstören
 TÜR	3
 STEINMAUER	5
 AUSSENMAUER	Unzerstörbar (kann niemals beschädigt werden)
 SCHATZ	Unzerstörbar (kann niemals beschädigt werden)
 FALLEN GELASSENES OBJEKT	Unzerstörbar (es sei denn, die entsprechende Karte macht es möglich)

## OBJEKTE ERSCHAFFEN UND GEGENSTÄNDE AUSSPIELEN

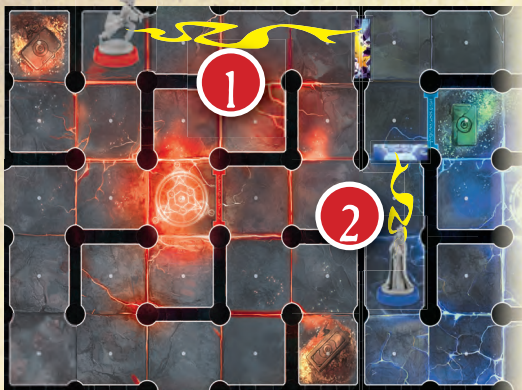
Wenn ein Magier mithilfe eines Zaubers ein Objekt erschafft, legt der Spieler den passenden Objektmarker auf das Zielfeld. Eventuell muss auch ein Hutmarker auf den Objektmarker gelegt werden (siehe „Hutmarker“ in der nebenstehenden Spalte). Objekte, die von einem Zauber erschaffen wurden, existieren meist nur so lange, wie die Wirkungsdauer des Zaubers anhält. Sobald der Zauber endet, wird das Objekt vom Spielplan entfernt und der Zauber wird abgelegt.

**Hinweis:** Auf Basisfeldern und von Magiern oder Objekten besetzten Feldern kann man keine weiteren Objekte erschaffen.

Wenn ein Magier einen Gegenstand ausspielt, legt der Spieler die Gegenstandskarte offen vor sich auf den Tisch. Der Magier ist nun mit diesem Gegenstand ausgerüstet und kann ihn verwenden. Außerdem zählt der ausgerüstete Gegenstand gegen das Handkartenlimit und ist permanent, d.h. er kann nur fallen gelassen, aber nicht mehr abgelegt werden.

Auf einem Feld können beliebig viele fallen gelassene Objekte liegen. Auch auf Basisfeldern und besetzten Feldern können Gegenstände ausgespielt und fallen gelassen werden. Ein Feld, auf dem ein fallen gelassenes Objekt liegt, zählt nicht mehr als leeres Feld und kann mit Magiekarten, die leere Felder voraussetzen, nicht mehr anvisiert werden.

### MAUERN ERSCHAFFEN UND ZERSTÖREN



1. Der rote Magier zerstört eine Mauer zwischen zwei Spielplanteilen, also legt er einen Marker für zerstörte Mauern darauf. (Obwohl auf beiden Spielplanteilen am Rand des Feldes eine Mauer zu sehen ist, zählen sie gemeinsam als einfache Mauer.)

2. Der blaue Magier erschafft eine Mauer, also legt er einen Mauermarker auf den Spielplan.

## VERÄNDERUNGEN AM SPIELPLAN

Einige Zauber nehmen Veränderungen am Labyrinth selbst vor. Wenn Spielplanteile rotiert oder miteinander getauscht werden, bleiben alle Portale dort, wo sie sind. Ihr Standort wird nicht zusammen mit dem Spielplan verändert. Wenn eine erschaffene Mauer zwei Spielplanteile überspannt, wird sie zerstört, wenn eines oder beide Teile bewegt werden. Wenn eine beschädigte Mauer zwei Spielplanteile überspannt, wird sie repariert und der Schadensmarker wird entfernt, wenn eines oder beide Teile bewegt werden.

Wer eine Mauer hinzufügt oder zerstört bzw. einen Dornbusch oder ähnliches erschafft, nimmt einen passenden Marker und legt ihn dorthin, wo das Objekt erschaffen oder zerstört wurde.

Wo die Spielplanteile aufeinandertreffen, sieht es manchmal so aus, als gäbe es doppelte Mauern (auf jedem Spielplanteil eine). Diese werden jedoch wie eine einfache Mauer behandelt.

Die Außenmauern des Spielplans (d.h. alle Mauern, über die man den Spielplan verlassen würde, wenn man hindurchgehen könnte), sind unzerstörbar und unpassierbar.

Mit Zaubern kann man **keine** Objekte auf Basisfeldern oder auf Feldern mit Objekten, Schätzen, Magiern oder Kreaturen erschaffen. Mauern werden nicht auf Feldern sondern **zwischen** Feldern erschaffen. Man könnte also z.B. keinen Dornbusch auf einem Dolch oder auf einem anderen Dornbusch erschaffen. Ebenso wenig könnte man eine Flammenmauer erschaffen, wo bereits eine Steinmauer ist.

**Hinweis:** Ein Marker für zerstörte Mauern zeigt die **Abwesenheit** einer Mauer an, d. h. eine andere Mauer kann darüber erschaffen werden. Wenn die neue Mauer erschaffen wird, legt man ihren Marker über den Marker für zerstörte Mauern.

Mauern können nicht diagonal erschaffen werden. Sie müssen immer entlang der Kante eines Feldes verlaufen.

## SONSTIGE REGELN

Dieser Abschnitt behandelt alle Regeln, die bisher noch nicht erklärt wurden.

### HUTMARKER

Hutmarker werden auf Karten gelegt, um anzuzeigen, welcher Magier ihr Ziel ist. Wenn z. B. der rote Magier das Ziel eines permanenten oder temporären Zaubers ist, wird ein roter Hutmarker auf den Zauber gelegt.

Des Weiteren legt man Hutmarker auf Objekte, wenn es auf dem Spielplan zur Zeit mehrere desselben Typs gibt (z.B. zwei Rosensträucher). In diesem Fall geben die Hutmarker an, welcher Spieler welches Objekt erschaffen hat.

Immer wenn man ein Objekt auf den Spielplan legt, sieht man nach, ob es dort bereits ein Objekt desselben Typs gibt, das jedoch von einem **anderen** Spieler stammt. In diesem Fall markiert man sein eigenes Objekt mit einem Hutmarker. Wird

das Objekt des anderen Spielers später entfernt, kann man auch den Hutmarker zurücknehmen, da er dann nicht mehr benötigt wird.

*Beispiel: Der blaue Spieler erschafft einen Rosenstrauch und legt einen Rosenstrauchmarker auf den Spielplan. Da noch kein anderer Rosenstrauch im Spiel ist, muss er keinen blauen Hutmarker darauf legen. Der Rosenstrauch gehört bereits eindeutig ihm. Später, als der grüne Spieler auch einen Rosenstrauch auf den Spielplan legt, ist der erste Rosenstrauch noch immer im Spiel. Der grüne Spieler legt also einen grünen Hutmarker auf seinen Rosenstrauch, um anzuzeigen, welcher von beiden ihm gehört. Der blaue Spieler braucht immer noch keinen Hutmarker, da der den ersten Rosenstrauch gelegt hat. Hätte der blaue Spieler auch den zweiten Rosenstrauch gelegt, würde auch dafür kein Hutmarker gebraucht.*

## EIN BETÄUBTER MAGIER

Ein betäubter Magier kann sich in seinem Spielzug entweder bewegen oder angreifen, aber nicht beides. Wenn er sich bewegt, kann er nicht mehr angreifen. Greift er an, kann er sein Feld in diesem Spielzug nicht mehr freiwillig verlassen (das schließt Zauber, durch die er sein Feld verlassen würde, mit ein). Ein betäubter Magier kann andere Aktionen, wie Objekte aufheben und neutrale Zauber wirken, wie gewohnt durchführen.

*Beispiel: Der gelbe Magier ist betäubt. Er wirkt den Zauber „Feuerball“ auf den grünen Magier. Er kann danach nicht mehr den Zauber „Teleportation“ wirken, um sein Feld zu verlassen.*

## ZAUBER NEUTRALISIEREN, ABSCHWÄCHEN UND IHNEN AUSWEICHEN

Im Gewirr eines Magierduells fliegen Zauber und Gegenzauber den Kontrahenten außer Rand und Band um die Ohren. Bei diesem rasanten Schlagabtausch kann man Zauber **NEUTRALISIEREN**, sie **ABSCHWÄCHEN** oder ihnen **AUSWEICHEN**.

Wenn man einen Zauber beim Wirken **neutralisiert**, wird er ohne Effekt abgelegt (zusammen mit allen Energiekarten, die mit ihm ausgespielt wurden). Es ist, als ob der Zauber niemals gewirkt worden wäre. Ein neutralisierter Angriffszauber zählt jedoch immer noch als Angriff, d.h. der aktive Spieler kann keinen weiteren Angriff in diesem Spielzug ausführen.

*Beispiel: Der blaue Magier wirkt den Zauber „Feuerball“ auf den grünen Magier. „Feuerball“ verursacht normalerweise 5 Schaden, doch der grüne Magier wirkt den Zauber „Schildwall“, wodurch er den „Feuerball“ vollständig neutralisiert. Der blaue Magier muss die „Feuerball“-Karte ohne Effekt ablegen und kann in diesem Spielzug nicht mehr angreifen.*

Zauber können entweder in ihrem Schaden oder in ihrer Wirkungsdauer **abgeschwächt** werden. Ein abgeschwächter Zauber zeigt immer noch Wirkung, nur eben in schwächerer Form.

*Beispiel: Der blaue Magier wirkt den Zauber „Feuerball“ auf den grünen Magier. „Feuerball“ verursacht normalerweise 5 Schaden, doch der grüne Magier wirkt den Zauber „Schild“ (ohne zusätzliche Energie), wodurch der Schaden des „Feuerballs“ um 2 reduziert wird. Der grüne Magier erleidet 3 Schaden, der blaue Magier kann in diesem Spielzug nicht mehr angreifen.*

**Wenn der Schaden eines Zaubers auf 0 gesenkt wird**, verursacht er keinen Schaden. Auch Sekundäreffekte (wie z.B. die Zerstörung des „Badabumm-Steins“) treten nicht ein.

**Wenn die Wirkungsdauer eines Zaubers auf 0 gesenkt wird**, gilt der Zauber als neutralisiert.

Das Ziel eines Zaubers kann **ausweichen**, damit der Zauber sein Ziel verfehlt. Er wird trotzdem gewirkt, trifft den ausgewichenen Magier aber nicht. Manchmal muss man würfeln, um festzustellen, ob das Ausweichen erfolgreich war.

**Hinweis:** Einige Zauber besagen ausdrücklich, dass man ihnen nicht ausweichen kann.

*Beispiel: Der blaue Magier wirkt den Zauber „Feuerball“ auf den grünen Magier. Dann wirkt dieser den Zauber „Verwandlung in Gnom“ auf sich, was ihn bei einer 1 oder 2 auf dem Würfel ausweichen lässt. Der grüne Spieler würfelt eine 2, d. h. er weicht erfolgreich aus und erleidet keinen Schaden. (Hätte er eine 3 oder 4 gewürfelt, würde er den vollen Schaden erleiden.) Der blaue Magier kann in diesem Spielzug nicht mehr angreifen.*

Man kann als Reaktion auf einen Zauber so viele Gegenzauber spielen, wie man möchte (z.B. zwei „Schild“-Zauber). Es ist auch möglich, abzuwarten, was der erste Gegenzauber ergibt, bevor man einen weiteren ausspielt.

## LEBEN, TOD UND SCHADEN

Jeder Magier beginnt das Spiel mit 15 Lebenspunkten und kann niemals mehr als 20 Lebenspunkte haben. Wenn man bereits 20 Lebenspunkte hat und weitere erhalten würde, verfallen diese.

Wenn ein Magier auf 0 oder weniger Lebenspunkte reduziert wird, scheidet er aus dem Spiel aus und kann nicht mehr gewinnen. Seine Figur wird vom Spielplan entfernt. All seine ausgerüsteten Gegenstände lässt er auf dem Feld, auf dem er gestorben ist, fallen. Seine aufrechterhaltenen Zauber legt er ab. Die Schatzmarker des Magiers bleiben jedoch weiterhin im Spiel.

Wenn ein Magier bei einer Aktion stirbt, durch die er normalerweise das Spiel gewinnen würde, gilt er als tot, bevor er das Spiel gewinnen konnte, und scheidet stattdessen aus dem Spiel aus.

Wenn ein anderer Spieler unmittelbar durch einen **Angriff** die Lebenspunkte eines Magiers auf 0 oder weniger reduziert, erhält der Angreifer sofort 1 Siegpunkt und stellt die Figur des toten Magiers vor sich, um dies anzuzeigen. Er erhält auch die Handkarten des toten Magiers (nicht aber seine ausgerüsteten Gegenstände und aufrechterhaltenen Zauber). Wenn er dadurch sein Handkartenlimit überschreitet, muss er überschüssige Karten sofort abwerfen, bis er wieder im Limit ist.

Wenn ein Magier nicht unmittelbar durch einen Angriff getötet wurde, sondern z.B. weil er zu nahe bei einer Mauer stand, als diese zerstört wurde, oder durch eine Flammenmauer ging, werden seine Handkarten abgelegt und niemand erhält einen Siegpunkt für seinen Tod.

## BASISFELDER

Jeder Magier hat auf seinem eigenen Spielplanteil ein Basisfeld, erkennbar am Runenkreis in seiner Farbe. Gegnerische Schätze, die dort fallengelassen werden, zählen als 1 Siegpunkt, solange sie an Ort und Stelle bleiben. Auf einem Basisfeld können keinerlei Objekte (wie z.B. Granitblöcke, Dornbüsche, usw.) erschaffen werden. An den Rändern eines Basisfelds kann man jedoch Mauern erschaffen. Die Grafik der Basisfelder sieht im klassischen Labyrinth etwas anders aus als im neuen:



KLASSISCHES BASISFELD



NEUES BASISFELD

## ZUFÄLLIGE RICHTUNGSBESTIMMUNG

Gelegentlich muss eine Richtung zufällig bestimmt werden. In diesen Fällen legt man die Schablone für zufällige Richtungsbestimmung in beliebiger Ausrichtung neben den Spielplan. Eine Kante der Schablone sollte dabei am äußeren Rand des Spielplans anliegen (siehe Abbildung). Dann wird gewürfelt. Das Würfelergebnis gibt die Richtung an.

## VERWANDELTE MAGIER

Wenn ein Magier einen Zauber wirkt, mit dem er sich verwandelt, wird die Magierfigur vom Plastikstandfuß entfernt und durch die Figur ersetzt, die zum jeweiligen Zauber passt. Wenn die Verwandlung endet, wird diese Figur wieder entfernt und durch die Magierfigur ersetzt. Für folgenden Gestalten gibt es Figuren:



GROSSER MANN



GOLEM



SCHLEIM-MONSTER

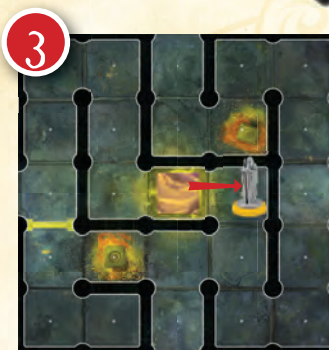
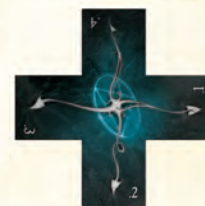
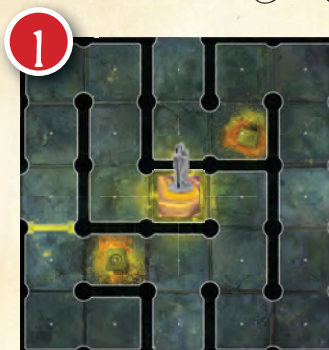


GNOM



WERWOLF

## ZUFÄLLIGE RICHTUNGSBESTIMMUNG



1. Der gelbe Magier will eine Staubwolke verlassen. Die Staubwolke verlangt, dass sich der Magier in zufälliger Richtung hinausbewegt. Dazu legt der Spieler die Schablone für zufällige Richtungsbestimmung neben den Spielplan und würfelt.
2. Er würfelt eine 1.
3. Er bewegt den gelben Magier in die entsprechende Richtung (nach rechts).

## REGELVARIANTEN

Dieser Abschnitt enthält verschiedene Regelvarianten, die nach Bedarf ausprobiert werden können. Man kann so viele Regelvarianten verwenden, wie man möchte, solange sich alle Spieler darüber einig sind. Regelvarianten mit einem ★-Symbol gehörten in älteren Ausgaben von **Wiz-War: Krieg der Magier** zum Standardregelwerk.

## DIE GEDANKEN SIND FREI★

Aufrechterhaltene Zauber zählen nicht zum Handkartenlimit.



## PERSÖNLICHES ZAUBERBUCH

Vor dem Zusammenstellen des Magiestapels werden die Spieler in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine der Zaubertrick-Schulen, dann suchen sie sich abwechselnd weitere Magieschulen aus, bis jede Gruppe insgesamt vier Schulen hat. Daraufhin mischt jede Gruppe ihren eigenen Stapel. Beispiel: Der Stapel von Gruppe 1 könnte nun aus weißen Zaubertricks, Alchemie, Geistesbeeinflussung und Thaumaturgie bestehen, während im Stapel von Gruppe 2 schwarze Zaubertricks, Beschwörung, Elementarmagie und Verwandlung zu finden sind.

Während des Spiels darf man immer nur Magiekarten vom Stapel der eigenen Gruppe ziehen. Auch die Ablagestapel werden nach Gruppen getrennt.

## TÖDLICHE SCHÄTZE\*

Wenn beide Schätze eines Magiers gleichzeitig auf fremden Basisfeldern liegen, stirbt der Magier sofort und scheidet aus dem Spiel aus. Niemand erhält Siegpunkte für einen Magier, der auf diese Weise gestorben ist.

## LÄNGERE SPIELDAUER

Wer eine längere Partie mag, kann auch bis zu 3 oder sogar 4 Siegpunkten spielen (statt bis zu 2). Nicht vergessen: Der letzte überlebende Magier gewinnt automatisch.

## GIGANTISCHES ZAUBERBUCH\*

Wenn das Spiel etwas chaotischer werden soll, kann man einfach alle Magiekarten (außer den schwarzen Zaubertricks) zu einem riesigen Magiestapel zusammen mischen.

## SCHWERE BÜRDE\*

Die Phase „Bewegung und Magie“ endet sofort, nachdem der aktive Spieler ein Objekt (nicht nur einen Schatz) aufgehoben hat. Das hält die Spieler davon ab, ständig Gegenstände zu nehmen und wieder fallen zu lassen.

## PERMANENTE ERSCHAFFUNG\*

Einmal erschaffen, sind Objekte wie Mauern oder Dornbüsche permanent. Sie müssen nicht, wie andere Zauber, aufrecht erhalten werden, sondern kommen einfach neben den Spielplan und werden erst dann abgelegt, wenn das Objekt zerstört wurde.

Bei dieser Regelvariante kann der Zaubernde ein Objekt, das er erschaffen hat, nicht freiwillig wieder entfernen.

## JÄGER DES „VERLORENEN“ SCHATZES\*

Um zu gewinnen, muss man entweder der einzige Überlebende sein oder zwei gegnerische Schätze auf dem eigenen Basisfeld liegen haben. Bei dieser Regelvariante gibt es keine Siegpunkte für das Töten von Magiern.

## CREDITS

**Autor:** Tom Jolly

„Diese Ausgabe von **Wiz-War: Krieg der Magier** ist Jeffery Halsey Smith gewidmet, einem guten Freund, der mir dabei geholfen hat, **Wiz-War** Leben einzuhauchen, und den ich sehr vermisse.“ – Tom Jolly

Tom Jolly dankt: Robert Berryhill, Craig Bradley, Frank Branham, Brandon Brylawski, Eric Burgess & Freunden, Geoff Case, Larry Chambers & seiner leidenden Ehefrau & Freunden, den Duzenden Spieletestern von der Society of Wizards and Warriors, Howard Freedland, Martin Gallo, den Jungs in Swarthmore, Bruce Glassco, Lee Gold, Aaron Grier, Peter Hawkins, Dan Hyman, Mark Hyman, Jeffrey Ingalls, Pol Jackson, Dave Johnson, Jim Johnson, Don Kalal, Mike Kiker, Max Klee & Freunden, Shawn Klimek, Stuart Klimek, Greg Kodama, Greg Lam & Princeton Simulations, Tom McKendree, Mark Pifer, Judy Ridenour, Gary Robinson, Jeff Siadek von den Gamesmiths, Della Smith, Jeff Smith, Josh Smith, Mark Spangler, Jeff Steele, Tom Strong, Chris Taylor, Byron Troy, und den aberhundert Leuten, die mir in all den Jahren, seit es **Wiz-War** gibt, immer wieder Fragen gestellt haben.

**Autor und Entwickler der FFG-Ausgabe:** Kevin Wilson

**Produzenten:** Mark O'Connor mit Sally Hopper

**Redaktion & Lektorat:** Mike Montesa und Mark O'Connor

**Grafikdesign:** Wil Springer mit Dallas Mehlhoff, Brian Schomburg und Peter Wocken

**Abteilungsleiter Kunst:** Andrew Navaro

**Künstlerische Leitung:** Zoë Robinson

**Schachtelillustration:** Christophe Madura

**Spielplanillustration:** Ben Zweifel

**Kartenillustrationen:** Philip Dickenson, Javier Guzman, Bill Hallier, Denis Medri, Bob Renzas und Gabe Rose

**Gestaltung der Figuren:** Christophe Madura

**Produktionsmanagement:** Eric Knight

**Produktionskoordinator:** Laura Creighton

**Leitender Spielproduzent:** Steven Kimball

**Ausführender Spieldesigner:** Corey Konieczka

**Ausführender Produzent:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

## MITARBEITER DEUTSCHE AUSGABE

**Übersetzung:** Susanne Kraft

**Lektorat:** Dennis Mohra, Marco Reinartz, Heiko Eller

**Korrektorat:** Tim Leuftink und Yvonne Distelkämper

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

**Grafische Gestaltung & Layout:** Marina Fahrenbach

**Spieletester der FFG-Ausgabe:** Matt Cary, John Goodenough, James Hata, Jay Little, John Skogerboe und BreeAnn Vosberg

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. **Wiz-War** is a trademark of Tom Jolly. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are ™ or ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. German edition published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. **Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard.** Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**



# INDEX

Ablauf eines Spielzugs.....	6
Abwerfen und Nachziehen.....	6
Angriff.....	8
Angriffe neutralisieren, abschwächen oder ihnen ausweichen.....	8
Angriffszauber.....	9
Arten von Magiekarten.....	9
Arten von Zielen.....	10
Basisfelder.....	16
Beschleunigung.....	7
Bewegung.....	7
Bewegung über den Rand und durch Portale.....	7
Bewegung und Magie.....	6
Breschenmarker.....	3
Die Gedanken sind frei*.....	16
Ein betäubter Magier.....	15
Energie.....	9
Faustschlag.....	8
Gegenstand.....	9
Gegenzauber.....	9
Hutmarker.....	14
Klarstellungen.....	18
Längere Spieldauer.....	17
Lebensräder.....	2
Leben, Tod und Schaden.....	15
Magiekarten ausspielen.....	9
Mehr zum Thema Bewegung und Magie.....	7
Neutraler Zauber.....	9
Objekte.....	12
Objekte aufheben und fallenlassen.....	12
Objekte beschädigen und zerstören.....	13
Objekte erschaffen und Gegenstände ausspielen.....	14
Objekte werfen.....	13
Permanent.....	11
Regelvarianten.....	16
Schätze aufheben und fallen lassen.....	12
Sichlinie und benachbarte Ziele.....	10
Siegepunkte erringen.....	6
Sofortwirkend.....	10
Sonstige Regeln.....	14
Spielaufbau.....	4
Spielsieg.....	6
Spielziel.....	2
Temporär.....	10
Türen.....	8
Tragbare und feste Objekte.....	12
Übersicht.....	2
Veränderung der Grundgeschwindigkeit.....	7
Veränderungen am Spielplan.....	14
Wirkungsdauer von Magiekarten.....	10
Zauber aufrechterhalten.....	11
Zauber neutralisieren, abschwächen und ihnen ausweichen.....	15
Zauber verstärken.....	11

Zeit vergeht.....	6
Ziele von Magiekarten.....	9
Zielreichweite.....	9
Zufällige Bewegung.....	8
Zufällige Richtungsbestimmung.....	16

## KLARSTELLUNGEN

In diesem Abschnitt wird klargestellt, wie bestimmte Karten funktionieren.

**Federleicht:** Wenn der Angriff von deinem Feld ausgeht, bestimmst du, in welche Richtung du dich bewegst.

**Erdmauer:** Die Erdmauer ist immun gegen Schaden und blockiert sowohl  $\curvearrowright$  als auch Bewegung. Schleichender Tod würde also neutralisiert, da er  $\curvearrowright$  benötigt, Feuerball würde die Erdmauer treffen und wirkungslos verpuffen, Blitzschlag würde die Erdmauer treffen und danach in entgegen gesetzter Richtung weiterfliegen.

**Wasserblitz:** Wenn das Ziel auf deinem Feld ist, kannst du wählen, in welche Richtung es gestoßen wird. Du kannst das Ziel nicht um die Ecke stoßen.

**Um die Ecke:** Siehe untenstehende Abbildung.

### UM DIE ECKE

Der rote Magier will einen Gegner anvisieren und den Zauber „Feuerball“ auf ihn wirken, hat aber keine freie Sichtlinie. Also spielt er zusammen mit dem „Feuerball“ die Karte „Um die Ecke“ aus. Durch diese Karte kann er den „Feuerball“ um die Ecke herum zaubern.

Die Flugbahn des Zaubers kann auf zwei verschiedene Arten verändert werden:

1. Der Zauber kann um 90° rotiert werden und den blauen Magier treffen.
2. Der Zauber kann um 180° rotiert werden und den grünen Magier treffen.

# GLOSSAR

**Aufrechterhaltener Zauber:** Eine Magiekarte, die offen vor einem Spieler auf dem Tisch liegt. Sie stellt einen Zauber dar, den der Magier kürzlich gewirkt hat und der noch andauert. Solange der Zauber aufrecht erhalten wird, zählt er gegen das Handkartenlimit. Wenn der Zauber endet, wird er abgelegt.

**Ausgerüsteter Gegenstand:** Eine Gegenstandskarte, die offen vor einem Spieler auf dem Tisch liegt. Sie stellt einen Gegenstand dar, den der Magier gerade benutzt oder benutzen kann. Solange der Gegenstand ausgerüstet ist, zählt er gegen das Handkartenlimit und ist kein Objekt. Lässt man ihn fallen, wird er durch einen Marker auf dem Spielplan dargestellt und zählt als fallen gelassenes Objekt.

**Basisfeld:** Ein Feld auf einem Spielplanteil in der Farbe des Spielers, dem dieses Spielplanteil gehört. Dort beginnt der Magier das Spiel und dorthin kann er gegnerische Schätze bringen, um Siegpunkte zu sammeln.

**Betäubt:** Ein Zustand, in dem ein Magier bzw. eine Kreatur sich entweder bewegen oder angreifen kann, aber nicht beides. Die Anzahl der Betäubungsmarker auf einem Spieler zeigt an, wie lange er sich in diesem Zustand befindet.

**Breschenmarker:** Ein Pappmarker, der anzeigt, dass ein Objekt bleibenden Schaden genommen hat. 3 Schaden, die ein Objekt auf einmal erleidet, schlagen eine Bresche. In einige Objekte können keine Breschen geschlagen werden, andere sind nach einer bestimmten Anzahl von Breschen zerstört.

**Energiekarte:** Eine Art von Magiekarte, die zur Beschleunigung eines Magiers oder zur Verstärkung eines Zaubers verwendet werden kann.

**Farbiger Plastikstandfuß:** Die Magierfiguren der Spieler passen genau in das Loch in der Mitte. Schatzmarker können beim Aufheben in das Häkchen gesteckt werden. Jede Farbe steht für einen anderen Spieler.

**Grundgeschwindigkeit:** Die Anzahl an Bewegungspunkten, die man in jedem Spielzug bekommt (normalerweise 3). Pro Punkt kann man sich um 1 Feld bewegen.

**Lebenspunkt:** Eine beschränkte Ressource, die angibt, wie viel Schaden ein Magier erleiden kann, bevor er stirbt. Ein Magier beginnt mit 15 Lebenspunkten und kann niemals mehr als 20 haben. Wenn er jemals 0 oder weniger Lebenspunkte hat, stirbt er.

**Lebensrad:** Damit wird über die Lebenspunkte eines Magiers Buch geführt. Wenn der Magier Schaden nimmt oder heilt, wird das Rad um die entsprechende Anzahl nach links bzw. rechts gedreht. Das Rad geht von 0-20.

**Magiekarte:** Eine von vielen Karten. Sie stellen die Energie, Gegenstände und Zauber dar, die man im Verlauf des Spiels benutzt. Es gibt fünf Arten von Magiekarten: Angriffszauber, Gegenzauber, Energie, Gegenstände und neutrale Zauber.

**Magier:** Eine Plastikfigur (mit oder ohne farbigem Ständer), die den Standort eines Spielers auf dem Spielplan markiert.

**Magier, verwandelt:** Eine Plastikfigur (mit oder ohne farbigem Ständer), die den Standort eines Spielers auf dem Spielplan markiert. Sie stellt einen verwandelten Magier in seiner neuen Gestalt dar.

**Mauer:** Eine Art von Objekt, das sich auf der Trennlinie zwischen zwei Feldern befindet. Einige Mauern sind bereits auf den Spielplan aufgedruckt, während andere über Marker hinzukommen. An den Enden einer Mauer befinden sich Säulen, die Bestandteil der Mauer sind. Außenmauern können nicht beschädigt werden.

**Objektmarker:** Ein Pappmarker, der den Standort eines Objekts auf dem Spielplan anzeigt. Objekte können tragbar oder fest sein. Objektmarker können auch für Objekte stehen, die auf den Spielplan aufgedruckt sind, aber zerstört wurden.

**Portal:** Ein Durchgang am Rand des Spielplans, der nicht zur gegenüberliegenden Seite führt. Portale werden durch ein Paar gleichfarbiger Marker dargestellt. Ein Magier, der durch ein Portal geht, kommt aus dem anderen, gleichfarbigen Portal wieder heraus.

**Reichweite:** Die maximale Entfernung eines möglichen Ziels vom Zauberrnden. Es gibt vier verschiedene Reichweiten: Zauberrnder, Benachbart, Sichtlinie und Überall.

**Schatzmarker:** Ein Pappmarker, der den Standort eines Magierschatzes auf dem Spielplan anzeigt. Jeder Spieler hat zwei Schatzmarker in seiner Farbe. Die Schatzmarker von anderen Spielern werden als gegnerische Schätze bezeichnet. Schätze können nicht beschädigt werden.

**Magieschule:** Symbole auf den Magiekarten, die benutzt werden, um den Magiestapel zusammenzustellen.

**Siegpunkt:** Eine Belohnung dafür, dass man einen gegnerischen Schatz auf das eigene Basisfeld gebracht und dort verteidigt hat oder dafür, dass man einen gegnerischen Magier getötet hat. Wer zuerst 2 Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

**Spielplan:** Alle Spielplanteile, die gemeinsam das Labyrinth bilden.

**Spielplanteil:** Eines der vier Quadrate, aus denen das Labyrinth zusammengesetzt wird. Jedes Spielplanteil besteht aus 25 Feldern. Auf einer Seite befindet sich die klassische Karte, auf der anderen die neue Karte. Auf jedem Spielplanteil ist ein Basisfeld in der Farbe eines Spielers sowie 2 Startfelder für seine Schätze markiert.

**Tür:** Eine Art von Objekt, das sich an der Trennlinie zwischen zwei Feldern befindet. Einige Türen sind bereits auf den Spielplanteilen aufgedruckt, während andere über Türmarker hinzukommen. Türen können verschlossen oder unverschlossen sein.

**Wirkungsdauer:** Die Zeitspanne, über die ein Zauber anhält. Zauber sind in drei Wirkungsdauer-Kategorien unterteilt: sofortwirkend, temporär und permanent.

**Zauber:** Eine Magiekarte des Typs Angriffszauber, Gegenzauber oder neutraler Zauber. Einige Zauber können aufrechterhalten oder verstärkt werden.

# MARKERÜBERSICHT

## TRAGBAR



DOLCH



REISSNÄGEL



UNIVERSALLÖSER



GROSSER FELSEN



GENERALSCHLÜSSEL



NULLPULVER



MAGIERSCHWERT



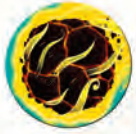
FLAMMENMANTEL



BLUTTALISMAN



HELLSICHTSSTEIN



BADABUMM-STEIN



GEHIRNSTEIN



LEBENSSTEIN



KRAFTSTEIN



ZAUBERSTEIN



MACHTSTEIN

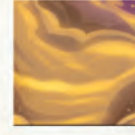


FLITZSTEIN

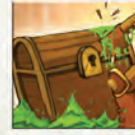
## FEST



FALLE



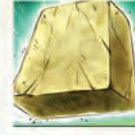
STAUBWOLKE



KLEBER



ROSENSTRAUCH



GRANITBLOCK



DORNENBUSCH



ERSCHAFFENE MAUER  
(RÜCKSEITE EINER  
ZERSTÖRTEN MAUER)



ZERSTÖRTE MAUER  
(RÜCKSEITE EINER  
ERSCHAFFENEN MAUER)



ERSCHAFFENE TÜR



FLAMMENMAUER



VERSIEGELTE TÜR

## SONSTIGE



HUT



BRESCH



ENERGIE



BETÄUBUNG



SCHATZ



PORTAL