

ANLEITUNG

Magical Friends

AND HOW TO SUMMON THEM

Blühende Obstbäume, Musik und ein voller Marktplatz. Das kann nur eines bedeuten: Das Midsommarfest steht vor der Tür! Und mit ihm auch der diesjährige Midsommarwettbewerb! Von den Plakaten leuchtet es möglichen Teilnehmern entgegen: „Wer die meisten Freunde zum Fest mitbringt, gewinnt den großen Preis!“ Kein Zweifel. Diesmal wird dieser große Preis dir gehören, und du hast auch schon eine Idee, wie du an diese Freunde kommen kannst. Deine Kollegen sind aber auch verdächtig guter Dinge.

**Du bist wohl nicht der einzige Magier, der eine solch brillante Idee hatte!
Pack die Beschwörungszauber aus, der Wettkampf kann beginnen!**

ANLEITUNG

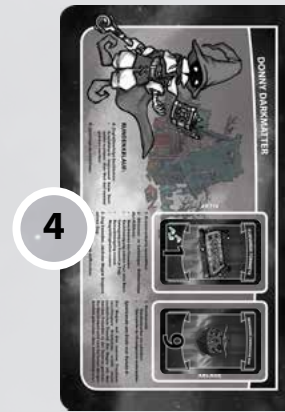
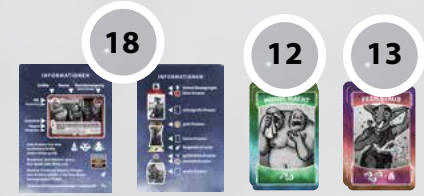
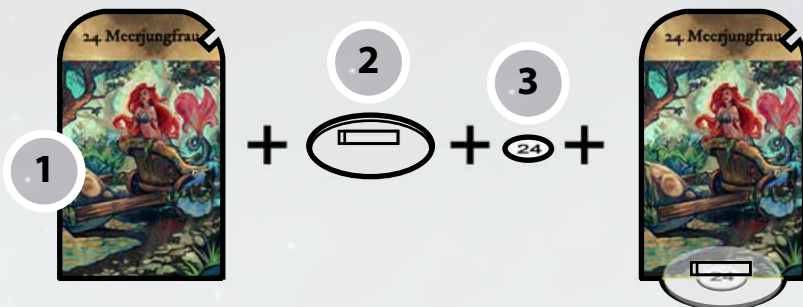
INHALT

- 70 Pappaufsteller ¹
- 70 Plastik-Standfuß ²
- 1 Bogen mit Aufklebern ³
- 5 Spielübersichten (5 Farben) ⁴
- 55 Herzen (5 Farben) ⁵
- 55 Artefaktkarten (5 Farben) ⁶
- 5 Doppelseitige Spielplanelemente ⁷
- 50 Beschwörungskarten ⁸
- 1 Beschwörungsauslage ⁹
- 1 Rundenzähler ¹⁰
- 1 Startspielermarker ¹¹
- 10 Karten: Mimimi-Macht ¹²
- 10 Karten: Feenstaub ¹³
- 2 Würfel ¹⁴
- 1 Spielplan ¹⁵
- 1 Spielanleitung ¹⁶
- 1 Kreaturenübersicht ¹⁷
- 5 Infokarte ¹⁸

ZUSAMMENBAU

Einmaliger Zusammenbau der Kreaturaufsteller:

- Bring an jedem Pappaufsteller einen Plastik-Standfuß an.
- Klebe die zur Kreatur passende Nummer auf die Unterseite des Fußes. Das erleichtert später das Einsortieren und dadurch den Spielfluss.





SPIELAUFBAU

Jeder Spieler erhält die **Spielübersicht** 4, **Herzen** 5 und **Artefaktkarten** 6 seiner Farbe.

Der **Spielplan** 15 wird wie in der Abbildung aufgelegt. Bei 4 oder 5 Spielern werden 5 austauschbare **Spielplanelemente** 7 mit beliebiger Seite nach oben eingesetzt. Bei 2 oder 3 Spielern werden 3 lange und das kurze **Strecken-element** eingesetzt.

Details zu den Spielplanelementen findest du auf Seite 12-17.

Für das erste Spiel empfiehlt es sich, folgenden **Spielaufbau** zu verwenden:

4, 5 Spieler:

Spielplanelemente: Dunkle Höhle, Feenpfad, Treppe zum Himmel, Seltsames Portal und das Jammerzelt

2, 3 Spieler:

Spielplanelemente: Lavabrücke, Feenpfad, Seltsames Portal (Schalter ohne Effekt) und das Jammerzelt

Die **Beschwörungskarten** 8 werden gemischt und auf der **Beschwörungsauslage** 9 platziert. Bis zur Markierung mit der entsprechenden Spieleranzahl werden Karten offen ausgelegt. Der restliche Stapel bleibt verdeckt.

Der **Rundenzähler** 10 wird auf Feld 1 gelegt. Die Person, die zuletzt eine Party gefeiert hat, bekommt den **Startspielermarker** 11.



Gewinne den Midsommarwettbewerb! Die Leute sollen dich doch nicht für einen langweiligen Einsiedler halten. Als Meistermagier ist dir auch schon eingefallen, wie du deine außerordentliche Beliebtheit zur Schau stellen kannst.

SPIELÜBERSICHT

Das Spiel verläuft über 7 Runden. In jeder Runde beschwört jeder **Magier (= Spieler)** mindestens einen **Freund (= Kreatur in seiner Farbe)**, der sich auf den Weg zur Taverne macht. Dabei kann der Magier zwischen unterschiedlichen Pfaden wählen. In jeder Runde wird zunächst die Zugreihenfolge bestimmt (A), danach führt jeder Magier seinen Spielzug aus (B).

ZIEL DES SPIELS

Du beschwörst dir einfach Freunde und schickst sie zum nächsten Midsommarfest (in 7 Runden). Du musst zu Beginn des Fests nur **mehr Freunde in der Taverne haben als deine Kollegen** und der große Preis gehört dir.

SPIELFELDER

Der Platz auf den Feldern ist **nicht begrenzt**, es können beliebig viele Kreaturen auf ein und demselben Feld stehen.

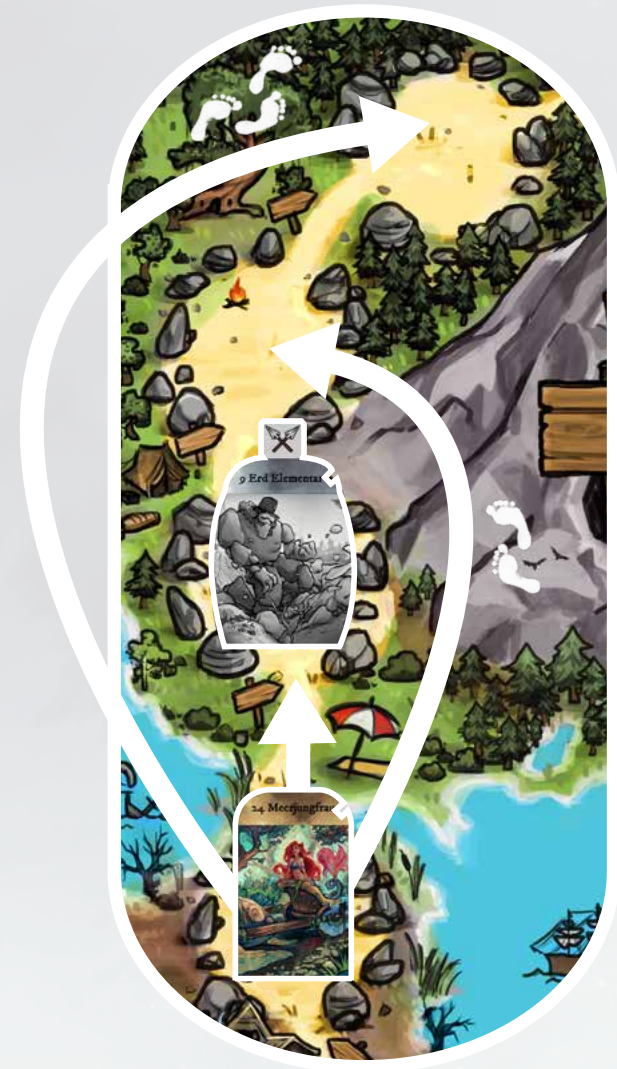
Kreaturen bewegen sich grundsätzlich **nur vorwärts** (in Richtung Taverne), außer ein Kartentext besagt etwas anderes.

Kreaturen lösen nur Effekte auf Feldern aus, auf denen sie ihre Bewegung beenden.

Beispiel: Wenn sich eine Kreatur 3 Schritte weit bewegt, bewegt sie sich über die ersten 2 Felder hinweg. Sie löst auf diesen Feldern keine Effekte aus, sofern nicht anders beschrieben.



Die Taverne



RUNDENABLAUF

A) ZUGREIHENFOLGE BESTIMMEN

Jeder Magier besitzt 11 Magische Artefakte zum Beschwören von Freunden. Der Magier, der das mächtigere Artefakt für seine Beschwörung aufgibt, darf als Erster agieren! Beginnend beim Startspieler legt jeder Magier im Uhrzeigersinn offen ein Artefakt aus. Dabei darf **kein Wert mehrmals** gelegt werden. Verwendete Artefakte werden am Ende der Runde abgelegt. Die Zahlenwerte der ausgelegten Artefaktkarten **bestimmen die Zugreihenfolge**. Der Magier mit dem höchsten Artefaktwert beginnt, gefolgt von dem mit dem zweithöchsten und so weiter ... Artefaktkarten sind für alle Spieler jederzeit einsehbar.



Beispiel: Klemens (schwarz) hat den Startspielermarker und muss als Erstes ein Artefakt auslegen. Katharina (orange) darf keine 5 legen, da diese bereits von Klemens gespielt wurde. Also entscheidet sie sich für die 8.

Für Michael (blau) bleiben nur noch die Karten 2, 3 und 6, und er wählt die 6. Die Zugreihenfolge für diese Runde lautet dementsprechend: Katharina (8), Michael (6) und zuletzt Klemens (5).

RUNDENABLAUF

B) SPIELZUG DURCHFÜHREN

Ein Magier handelt seinen kompletten Spielzug ab, bevor der Magier mit der nächsthöheren Artefaktkarte an der Reihe ist. (Beispielzug auf Seite 18/19)

1. Zuerst wählt der Magier eine der ausliegenden **Beschwörungskarten** aus der Zeile „Verfügbar“ der Beschwörungsauslage aus und nimmt sich diese. Diese Karte hat **2 Funktionen**. Sie gibt an, welche **Freunde** er **beschwören (ins Spiel bringen)** darf und **wie viele Basisbewegungen** in dieser Runde zur Verfügung stehen.

Wichtig: Die Basisbewegungen einer Beschwörungskarte sind **NUR** für den Spielzug gültig, in welchem sie gewählt wurde. Die Kreatur kann sich **NICHT** in jeder Runde um die festgelegte Anzahl an Schritten bewegen.

2. Alle weiteren Aktionen können danach in **beliebiger Reihenfolge** durchgeführt werden, teilweise auch mehrmals.

• Beschwören

Den zur gewählten Karte passenden **Kreaturaufsteller** mit deinem **Lebkuchenherz** ausstatten und ins Spiel bringen, d. h. auf den **Magierturm** stellen (Ausnahmen für **alternative Startfelder** siehe Seite 8, 12 und 13).

Darfst du mehrere Kreaturen beschwören, kannst du sie in **beliebiger Reihenfolge** ins Spiel bringen.

Basisbewegungen



Beispiel: Wenn, wie beim Greif, **3** Basisbewegungen mit angegeben sind, so darfst du bis zu **3** Freunde genau **2** Schritte weit bewegen. Diese Bewegung gilt nur für den Zug, in dem die Karte ausgewählt wurde. Nicht genutzte Basisbewegungen verfallen.



Startfelder der Magier

- **Basisbewegungen nutzen (weiße Füße)**
Bewegungen der **Beschwörungskarte** nutzen. Basisbewegungen sind nur **in Richtung der Taverne** möglich.

Wichtig: Jeder Freund darf pro Zug mit maximal einer Basisbewegung bewegt werden!

- **Bonusbewegungen nutzen (grüne Füße)**
Manche **Artefaktkarten** verfügen über eine **Bonusbewegung** (nur gültig in der Runde, in der sie ausgespielt wurde). Die **Bonuskarten Mimimi-Macht** und **Feenstaub** gewähren ebenfalls Bonusbewegungen. Bonusbewegungen sind nur **in Richtung der Taverne** möglich.

Wichtig: Jeder Freund darf pro Zug mit maximal einer Bonusbewegung bewegt werden!

- **Magiefähigkeiten von Freunden nutzen, sofern genug Zauberkraft vorhanden ist** (Kreaturenfähigkeiten siehe Seite 9).

Wichtig: Ein Freund muss den Magierturm verlassen haben, bevor Magiefähigkeiten eingesetzt werden dürfen.

- 3. Ende des Zuges.** Die **Beschwörungskarten** rücken nach und der freie Platz der **Vorschau** wird mit einer neuen Karte ausgefüllt.

Achtung bei der 2 Spieler Variante:

Bei zwei Spielern kommt ein dritter Magier ins Spiel. Dieser Magier unterliegt speziellen Bewegungsregeln. Details siehe Seite 23.



Mit Mimimi-Macht kannst du einen Freund 2 Schritte weit bewegen.



ENDE DER RUNDE

Eine Runde endet, nachdem jeder Magier seinen Spielzug durchgeführt hat. Die **gespielten Artefaktkarten** werden **auf den Ablagestapel gelegt** und der **Startspielermarker** wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Magier **weitergereicht**.

Die **letzte Beschwörungskarte** in der Beschwörungsauslage kommt **in den Ablagestapel**. Die Karten werden **nachgerückt** und die **Vorschau** wird vom Nachziehstapel **aufgefüllt**. Beschwörungskarten, von denen sich keine Kreaturen mehr auf dem Spielplan befinden, kommen ebenfalls in den Ablagestapel.

Der **Rundenmarker** wird ein Feld weiter **vorgerückt**. Die nächste Runde beginnt.

BESONDERE RUNDEN

Ab Runde 6 gilt: Die Magier haben Rückenwind für ihre Freunde gezaubert. Jeder Magier darf seine Freunde nun jeweils ein Feld nach dem Magierturm starten lassen und somit **das erste Feld überspringen**.

In Runde 7 ist der Rückenwind sogar so stark, dass jeder Freund **+1 Schritt auf Basis- und auch auf Bonusbewegungen** erhält. Beispielsweise kommt jede Kreatur mit der Mimimi-Macht in der siebten Runde drei statt zwei Schritte weit.

ENDE DES SPIELS

Nach der **7. Runde** ist das Spiel zu Ende und der Sieger wird ermittelt. Die Magier, die am meisten zu prahlen haben (am **meisten Trophäen** besitzen, siehe Seite 10), erhalten die Gunst eines Tavernenbesuchers und infolgedessen einen zusätzlichen Freund für die Wertung (= **Bonusfreund**). Zusätzlich erhält jeder Magier mit je 4 Trophäen einen weiteren Bonusfreund. Die Freunde, die es in die Taverne geschafft haben, werden gezählt,



Mögliches Startfeld ab Runde 6

und der Magier mit den meisten Freunden gewinnt das Spiel. Sollten mehrere Magier **gleich viele Freunde** (inklusive Bonusfreunde) in der Taverne haben, siegt, wer das **höchste verbleibende Artefakt** besitzt. Kommt es auch hier zu einem Gleichstand, entscheidet das zweithöchste Artefakt usw.

EIGENSCHAFTEN VON KREATUREN



Jede Kreatur hat eine bestimmte Größe (klein/mittel/groß).



MAGISCHE FÄHIGKEITEN


Ein Freund muss den Magierturm verlassen haben, bevor **Magische Fähigkeiten** eingesetzt werden dürfen. Außerdem können **Magische Fähigkeiten** nur dann eingesetzt werden, wenn der Magier im aktuellen Zug über **genug Zauberkraft** verfügt. Das ist der Fall, wenn er mindestens die Anzahl an Zauberstäben zur Verfügung hat, die auf der Karte der Kreatur angegeben ist. Zauberstäbe können **auf eigenen**, sich noch im Rennen befindenden **Freunden** und auf der **aktiven**

Kreaturen sind **neutral** (grau), **gut** (gold) oder **böse** (rot).

NEUTRAL

GUT

BÖSE

Manche Kreaturen können **fliegen**. Pro  erhöht sich die **Basisbewegung** einer Kreatur um einen Schritt.



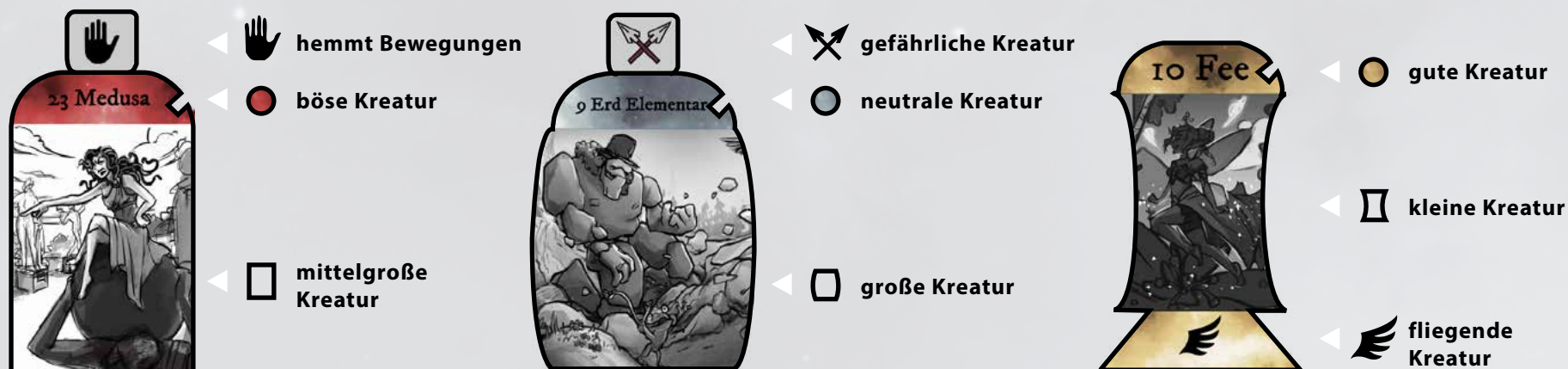
Und manche Kreaturen besitzen **Zauberkraft**.



Artefaktkarte abgebildet sein. Außerdem kann ein Magier durch **Effekte des Spielplans** Zauberkraft gewinnen. Diese **Zauberkraft** wird **nicht verbraucht** und kann auch für mehrere Fähigkeiten genutzt werden. Verfügt ein Magier also beispielsweise über 2 Zauberkraft und 2 Freunde mit einer Fähigkeit, für die 2 Zauberkraft benötigt wird, kann er die Fähigkeiten beider Freunde in einem Zug einsetzen. Freunde in der Taverne liefern keine Zauberkraft mehr.

Manche Fähigkeiten führen zu besonderen Interaktionen, sollten Fragen dazu auftauchen, schaue auf Seite 20 bis 22.

INFO ZU DEN KREATURENAUFSTELLERN



SCHLAGEN VON KREATUREN

Einige Kreaturen erlauben es dir, andere zu **schlagen**, andere ermöglichen es dir, **Kreaturen zu vergiften**. Wird eine Kreatur vergiftet, drehe ihr **Lebkuchenherz** auf die **vergiftete Seite**. Wird eine Kreatur zum **zweiten Mal vergiftet**, wird sie **geschlagen** und vom Spielplan entfernt. Ist sie die **letzte Kreatur ihrer Art** gewesen, wird auch die **Beschwörungskarte** auf den **Ablagestapel** gelegt. Ein **Magier** erhält für **das Schlagen** oder das **zweite Mal Vergiften** einer gegnerischen Kreatur das **Lebkuchenherz** der Kreatur als **Trophäe** und darf damit in der **Taverne** prahlen. Der **Magier**, dessen **Kreatur geschlagen** wurde, erhält eine **Karte Mimimi-Macht**.

Schlägt ein **Magier** durch eine **Fähigkeit** einen **eigenen Freund**, erhält er für den **geschlagenen Freund** eine **Mimimi-Macht**, aber **keine Trophäe**.

Achtung: Wenn es ein **Freund** erlaubt, alle **Kreaturen** auf einem **Feld** zu **schlagen**, sind auch die **eigene Kreaturen** betroffen. Entweder **ganz** oder **gar nicht**.



Mimimi-Macht



Sobald Kreaturen die Taverne erreicht haben, feiern sie! Und weil sie mit **Feiern** beschäftigt sind, **rühren sie außerhalb der Taverne** keinen Finger mehr - sie gelten als **nicht mehr** auf dem **Spielplan**. Die **Freunde** zählen somit nur noch für die **Siegabrechnung**.

BONUSKARTEN

MIMIMI-MACHT

Wird ein Freund geschlagen, erhält der Magier das Mitgefühl seiner Kollegen in Form einer Bonuskarte - der **Mimimi-Macht**. Diese Bonuskarte kann im eigenen Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden und wird danach abgelegt. Ein Freund kann sich damit **genau 2 Schritte** weit bewegen.

Die Mimimi-Macht zählt als **Bonusbewegung**.

Zur Erinnerung: Für jeden Freund kann pro Zug nur eine Bonusbewegung genutzt werden!

FEENSTAUB

Auf dem Spielplanteil „**Feenpfad**“ oder über die **Beschwörungskarte Fee** kann die Bonuskarte **Feenstaub** erhalten werden. Diese Bonuskarte kann im eigenen Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden und wird danach abgelegt. Ein Freund wird **selbst vergiftet**, kann sich danach aber auch **genau 3 Schritte** weit bewegen. Der Feenstaub zählt als **Bonusbewegung**.

Zur Erinnerung: Für jeden Freund kann pro Zug nur eine Bonusbewegung genutzt werden!

Nicht vergessen: In Runde 7 dürfen Freunde mit **Mimimi-Macht** und **Feenstaub** ebenfalls einen **zusätzlichen Schritt** machen.



ACHTUNG!

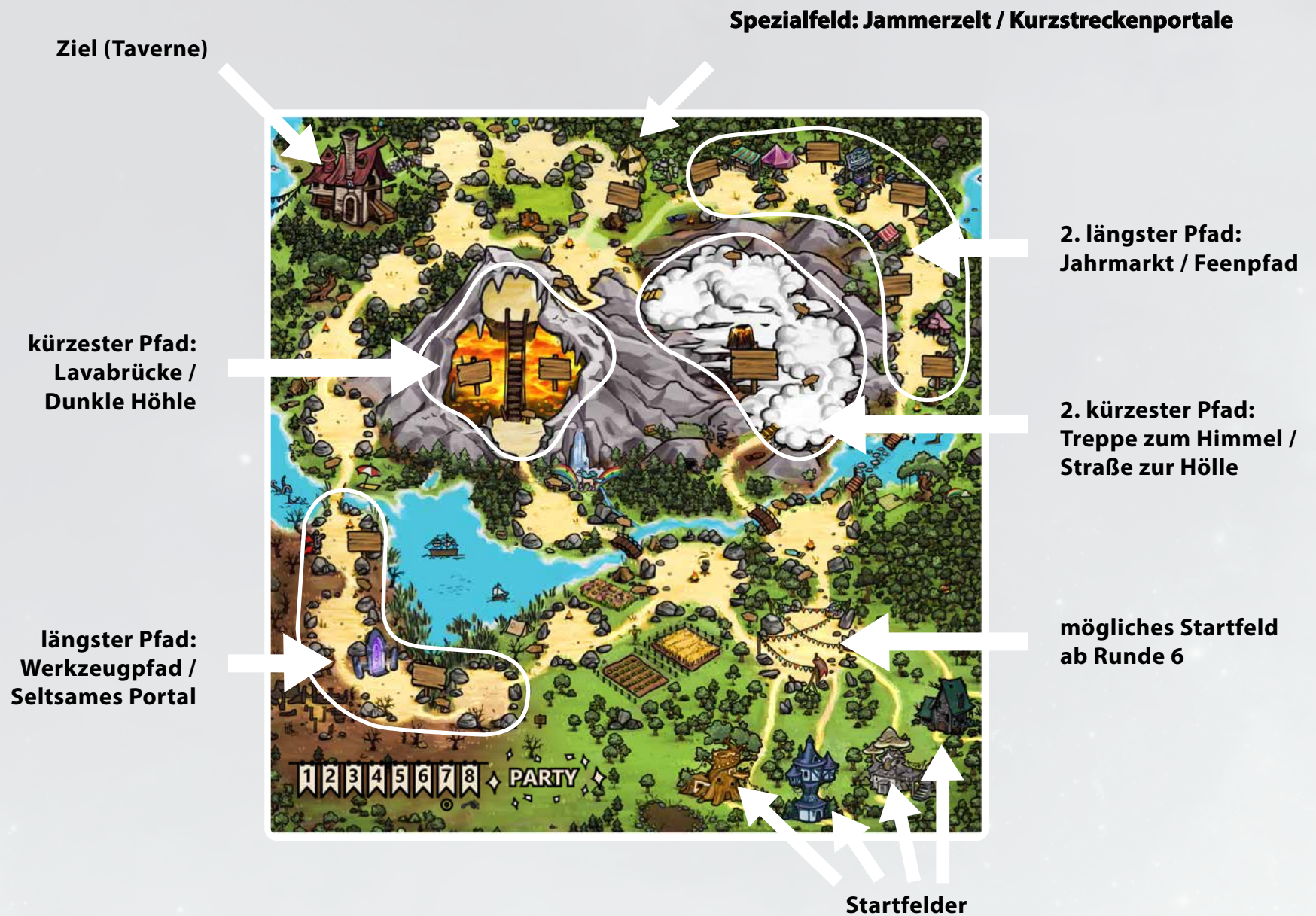
Intrigantter Dolch (Artefaktkarte 5) funktioniert anders als der Feenstaub.

Bewegt man sich mit der Bonusbewegung des Intriganten Dolches auf ein Feld mit anderen Kreaturen, werden diese vergiftet, hingegen vergiftet der Feenstaub den Freund, welcher die Bonusbewegung selbst benutzt, noch bevor die Bewegung durchgeführt wird.

PFADDE UND SPEZIALFELDER

Der Platz auf den Feldern ist **nicht begrenzt**, es können beliebig viele Kreaturen auf einem Feld stehen. Allerdings gibt es Spezialfelder, an denen besondere Regeln gelten. Kreaturen

lösen die Effekte dieser Felder auch aus, wenn sie durch Fähigkeiten auf ein Feld bewegt werden.



SPEZIALPFADE

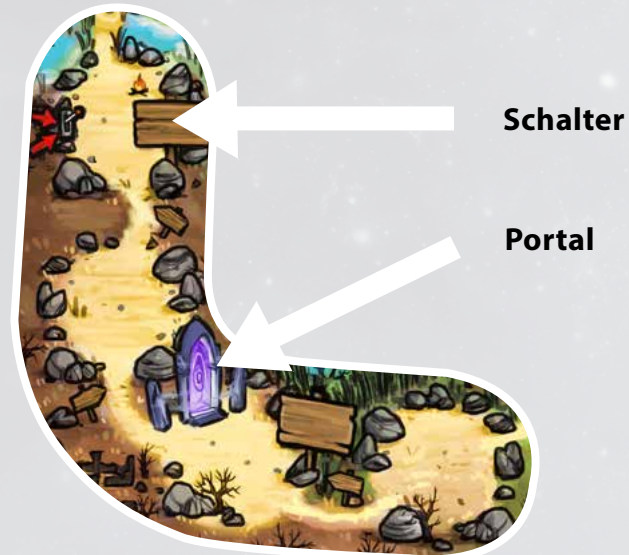
SELTSAMES PORTAL

Schalter:

Wenn eine Kreatur ihre Bewegung auf diesem Feld beendet, drehe sofort den Pfad „Treppe zum Himmel / Straße zur Hölle“ um.

Portal:

Befindet sich ein Freund auf diesem Feld, kann der Magier seine Freunde hierherbeschwören (anstatt zum Magierturm).



WERKZEUGPFAD

Goblinwerkstatt:

Bewegt sich ein Freund auf dieses Feld, erhält er am Ende des Zuges ein Katapult beim Magierturm. Bewegt sich erneut einer deiner Freunde auf dieses Feld, feuert dein Katapult auf ein 2 Felder weit entferntes Feld und schlägt alle Kreaturen auf diesem Feld (feuert nur nach vorne).

Schalter:

Wenn eine Kreatur ihre Bewegung auf diesem Feld beendet, drehe sofort den Pfad „Treppe zum Himmel / Straße zur Hölle“ um.



KATAPULT

Das Katapult kann wie ein Freund bewegt werden und hat folgende Fähigkeit: Beendet ein Freund seine Bewegung auf dem Feld, auf dem sich das Katapult befindet, schleudere den Freund 2 Felder vorwärts. Das Katapult kann nicht geschlagen, jedoch durch Fähigkeiten bewegt werden. Es zählt nicht als Freund in der Taverne. Das Katapult löst auch keine Effekte auf dem Spielplan aus. Bewegt sich erneut

einer deiner Freunde auf die Goblinwerkstatt, feuert dein Katapult auf ein 2 Felder weit entferntes Feld und schlägt alle Kreaturen auf diesem Feld (feuert nur nach vorne). Wird durch die Dunkle Höhle (Seite 14) geschossen oder ein Freund geschleudert, muss der Zielort erwürfelt werden.

SPEZIALPFADE

DUNKLE HÖHLE

Sobald eine Kreatur über das erste Höhlenfeld hinausbewegt wird, muss gewürfelt werden. Du musst vor dem Würfelwurf bekannt geben, wie weit du dich bewegen möchtest. Je nach Ergebnis wird ein anderer Weg eingeschlagen:

- **1-2:** Auf diesem Weg wird der Freund **vergiftet** (auch, wenn er sich über dieses Feld hinwegbewegt), kommt aber trotzdem schnell durch die Höhle.
- **3-4:** **Glückwunsch!** Das ist der schnellste Weg zum Fest!
- **5-6:** Dein Freund macht einen **kleinen Umweg**, ansonsten passiert ihm nichts.



Dunkle Höhle

LAVABRÜCKE

Auf dieser Brücke steigt in Runde 3 und 6 die Lava. Zu Beginn dieser Runden werden alle Kreaturen auf diesen Feldern von der Lava überrascht und aus dem Spiel entfernt. Ihre Spieler erhalten dafür pro Kreatur eine Karte **Mimimi-Macht**. Bewegt sich während dieser Runden eine Kreatur über oder auf diese Felder, wird sie auch aus dem Spiel entfernt (Mimimi-Macht verteilen). Bewegt ein Spieler gegnerische Kreaturen während Runde 3 oder 6 durch Fähigkeiten auf die Brücke, werden sie auch **geschlagen**. In so einem Fall wird neben **Mimimi-Macht** auch eine **Trophäe** vergeben.



Lavabrücke

SPEZIALPFADE

JAHRMARKT

(A) Chili-Wettessen:

Wenn ein Freund seine Bewegung auf diesem Feld beendet, darf dieser Freund in dieser Runde ein **zweites Mal** durch eine **Basisbewegung** bewegt werden, sofern noch eine zur Verfügung steht.

(B) Wahrsager:

Solange ein Freund auf diesem Feld steht, erhalten deine **Artefakte** beim Ausspielen **+1 auf ihren Wert**.

(C) Souvenirladen:

Wenn ein Freund seine Bewegung auf diesem Feld beendet, erhältst du eine **neutrale Trophäe**.

(D) Blumenzelt:

Kreaturen, die sich auf diesem Feld befinden, können **nicht geschlagen** oder **vergiftet** werden.

(E) Zaubertricks:

Solange ein Freund auf diesem Feld steht, erhältst du eine **zusätzliche Zauberkraft**.

FEENPFAD

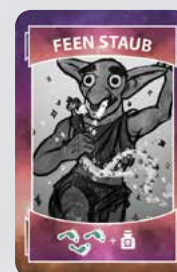
Zu **Beginn jeder Runde** wird der **Feenwürfel** geworfen und dann entsprechend der Augenzahl auf das **zugehörige Feld** auf dem Feenpfad gelegt. Wird eine Kreatur auf dieses Feld bewegt, erhält der zugehörige Magier eine Karte **Feenstaub**. Feenstaub kann auch mehrmals in einer Runde abgeholt werden.




Jahrmarkt



Feenpfad



 (F): 5-6, (G): 3-4, (H): 1-2

SPEZIALPFADE

STRASSE ZUR HÖLLE

Bewegen sich böse Kreaturen in der Straße zur Hölle auf ein Feld mit anderen Kreaturen, kann man diese Kreaturen schlagen (egal welcher Gesinnung), auch wenn sie diese Fähigkeit normalerweise nicht besitzen.


(A) Blutrausch-Motivator: Befindet sich einer deiner Freunde bereits am Anfang deiner Runde auf diesem Feld, kann er mit seiner nächsten Bewegung auf ein Feld andere Kreaturen schlagen, die sich auf dem Feld befinden. Auch wenn dieser Freund die Fähigkeit dazu normalerweise nicht besitzt.



Straße zur Hölle

TREPPE ZUM HIMMEL

Gute Kreaturen, die sich auf diesen Feldern befinden, können nicht geschlagen oder vergiftet werden.

(A) Flügel-Verleih: Befindet sich einer deiner Freunde bereits am Anfang deiner Runde auf diesem Feld, erhält seine nächste Basis-Bewegung + 



Treppe zum Himmel

SPEZIALPFADE

JAMMERZELT

**Beendet ein Freund seine Bewegung auf diesem Feld, endet der Zug dieses Spielers.
Der Spieler erhält dafür eine Karte Mimimi-Macht.**

KURZSTRECKENPORTALE

**Beendet ein Freund seine Bewegung auf diesem Feld, endet der Zug dieses Spielers.
Der Spieler darf noch eine Kreatur auf dem Spielplan um 1 Feld vor- oder zurückbewegen.
Solange sich eine eigene Kreatur auf diesem Feld befindet, erhält der Spieler eine zusätzliche Zauberkraft.**

BEISPIELZUG



Katharina (orange) hat bereits einen Troll und einen Vampir aus den Vorrunden auf dem Spielfeld.



Diese Runde wählt Katharina die Greifenkarte.



Katharina nutzt eine der 3 Basisbewegungen, um den Troll 2 Felder weit zu bewegen und durch seine Fähigkeit die Heldenseele zu schlagen. Klemens (schwarz) erhält dadurch Mimimi-Macht, Katharina erhält eine Trophäe.



Katharina benutzt die Bonusbewegung ihrer Artefaktkarte für den Troll, um sich zum Portal zu bewegen. Die Fähigkeit des Trolls kann nur einmal pro Zug eingesetzt werden und schlägt somit das Wasserelementar nicht.

BEISPIELZUG



Katharina beschwört ihren Greif auf dem Portal (siehe Seite 13).



Katharina nutzt die zweite Basisbewegung dieser Runde für den Vampir. Der Vampir kann fliegen und deshalb erhält er einen zusätzlichen Schritt auf die Bewegung.



Katharina benutzt noch die letzte Basisbewegung für den Greif. Auch der Greif erhält einen zusätzlichen Schritt aufgrund seiner Flugfähigkeit.



Katharina hätte noch ihre Mimimi-Macht für den Vampir oder den Greif einsetzen können, nicht mehr jedoch für den Troll, da dieser bereits eine Bonusbewegung in der aktuellen Runde genutzt hat.

BESONDERE INTERAKTIONEN

PFADINTERAKTIONEN

• **Dunkle Höhle:**

Der Pfad wird auch ausgewürfelt, wenn eine Kreatur anderweitig in die Höhle bewegt wird (Zyklop, Meerjungfrau, Sukkubus, Wasserelementar, Katapult), sogar rückwärts! Auch bei der Harpyie muss gewürfelt werden. Der Minotaur und das Einhorn können ihre Fähigkeiten nicht über die Abzweigung hinweg nutzen. Die Fähigkeiten des Drachen und der Hydra wirken sich vom Höhleneingang auf die gesamte Höhle aus. Nehmen der Riese oder der Pegasus Kreaturen mit, werden diese gegebenenfalls auch vergiftet.

• **Lavabrücke:**

Der Gargoyle wird im unzerstörbaren Zustand während Runde 3 oder 6 auf der Lavabrücke nicht zerstört.

• **Treppe zum Himmel:**

Wird Feenstaub auf eine gute Kreatur auf diesem Pfad angewandt, wird sie nicht vergiftet.

KREATURENINTERAKTIONEN

- **1 Arachne:** Fliegende Kreaturen, die durch andere Effekte (Meerjungfrau, Sukkubus, Wasserelementar) bewegt werden, gehen ihr ebenfalls ins Netz. Sowohl der Spieler, der die jeweilige Kreatur zu Arachne bewegt, als auch der Spieler, dessen Freund die Arachne ist, erhalten eine Trophäe (außer es handelt sich um einen eigenen Freund, der dadurch geschlagen wird). Hat eine fliegende Kreatur die Fähigkeit, Arachne zu schlagen, wenn sie sich zu Arachne bewegt, werden beide Kreaturen geschlagen. Wird der Gargoyle zu Arachne bewegt, während er unzerstörbar ist, wird er nicht geschlagen.
- **4 Zyklop:** Bewegt der Zyklop eine Kreatur, löst diese Bewegung Effekte auf dem Zielfeld aus, auch von Kreaturen auf dem Zielfeld (Arachne, Erdelementar).

- **6 Djinn:** Das Artefakt, das in diesem Zug gespielt wird, kann noch nicht wieder auf die Hand genommen werden.
- **7 Drache:** Die Fähigkeit des Drachen betrifft auf Kreuzungen alle direkt folgenden Felder. Vom Höhleneingang wirkt sich die Fähigkeit auf die ganze Dunkle Höhle aus.
- **8 Dryade:** Ihre Fähigkeit tritt während der Bestimmung der Zugreihenfolge in Kraft. Ein Zauberstab auf der gespielten Artefaktkarte zählt für die Aktivierung ihrer Fähigkeit. Der neue Wert unterliegt den üblichen Regeln zum Spielen von Artefakten.
- **9 Erdelementar:** Kreaturen, die durch andere Effekte zum Erdelementar bewegt werden (Zyklop, Meerjungfrau, Sukkubus, Wasserelementar, Katapult), werden geschlagen. Sowohl der Spieler, der die jeweilige Kreatur zum Erdelementar bewegt, als auch der Spieler, dessen Freund das Erdelementar ist, erhalten eine Trophäe (außer es handelt sich um einen eigenen Freund, der dadurch geschlagen wird). Hat eine andere Kreatur die Fähigkeit, das Erdelementar zu schlagen, wenn sie sich zum Erdelementar bewegt, werden beide Kreaturen geschlagen.
- **12 Riese:** Es können nur Kreaturen mitgenommen werden, die sich am Anfang der Bewegung auf dem gleichen Feld befinden. Wenn der Riese Kreaturen mitnimmt, wirken sich Effekte auf dem Zielfeld auch auf mitgebrachte Kreaturen aus. Mitgebrachte Kreaturen lösen durch diese Bewegung ihre eigenen Fähigkeiten nicht aus.
- **13 Goblin:** Die Bewegungsgeschwindigkeit berechnet sich von dem Feld aus, von dem die Bewegung begonnen wurde. Dabei wird der Pfad herangezogen, in dem sie sich bewegen möchte. Jeder Effekt kann maximal einmal ausgelöst werden (kleine Kreatur vor ihr, große Kreatur hinter ihr).
- **15 Harpyie:** In der Dunklen Höhle entscheidet der Würfel, wo sie sich hinbewegt.
- **16 Kopflöser:** Wenn der Kopflöser zu einer anderen Kreatur wird, verändert sich die Basisbewegung nicht.

BESONDERE INTERAKTIONEN

Auch die Bewegungslimits des Kopfloren sind weiterhin aktiv. Wurde also beispielsweise vor seinem neuen Kopf eine Basisbewegung genutzt, darf danach nur noch eine Bonusbewegung für diesen Freund verwendet werden. Wird der Kopfloren zum Phönix, gibt es möglicherweise ab der nächsten Runde zwei Phönixe.

- **17 Höllenhund:** Die Bewegungsgeschwindigkeit des Höllenhunds berechnet sich von dem Feld aus, von dem die Bewegung begonnen wurde. Dabei wird der Pfad herangezogen, in dem sich der Höllenhund bewegen möchte.
- **18 Hydra:** Die Fähigkeit der Hydra betrifft auf Kreuzungen alle direkt folgenden Felder. Vom Höhleneingang wirkt sich die Fähigkeit auf die ganze Dunkle Höhle aus.
- **22 Mantikor:** Das Feld, von dem der Mantikor sich wegbewegt, ist nicht betroffen.
- **23 Medusa:** Kreaturen können durch andere Effekte (Zyklop, Meerjungfrau, Sukkubus, Wasserelementar) von der Medusa wegbewegt werden.
- **24 Meerjungfrau:** Bewegt die Meerjungfrau eine Kreatur, löst diese Bewegung Effekte von dem Feld oder Kreaturen aus, auf dem/denen die Kreatur landet.
- **25 Minotaur:** Der Minotaur kann seine Fähigkeit nicht nutzen, um durch die Dunkle Höhle zu stürmen. Kann eine Kreatur nicht geschlagen werden, darf sich der Minotaur trotzdem zu ihr bewegen.
- **28 Pegasus:** Es können nur Kreaturen mitgenommen werden, die sich am Anfang der Bewegung auf dem gleichen Feld befinden. Wenn der Pegasus Kreaturen mitnimmt, wirken sich Effekte auf dem Zielfeld auch auf mitgebrachte Kreaturen aus. Mitgebrachte Kreaturen lösen durch diese Bewegung ihre eigenen Fähigkeiten nicht aus.
- **29 Phönix:** Nachdem er geschlagen wurde, kann der Phönix erst in der folgenden Runde neu beschworen werden. Die Basisbewegung seiner Karte kann nicht nochmals genutzt werden.
- **30 Satyr:** Kleine Freunde erhalten diesen Bonus auf Basis- und Bonusbewegungen nicht, wenn sie von anderen Kreaturen bewegt werden.
- **31 Händchen:** Die Fähigkeit tritt während der Bestimmung der Zugreihenfolge in Kraft. Der neue Wert unterliegt den üblichen Regeln zum Spielen von Artefakten.
- **32 Gargoyle:** Wird der Gargoyle von anderen Kreaturen bewegt, bleibt er unzerstörbar.
- **33 Sukkubus:** Bewegt der Sukkubus eine Kreatur, löst diese Bewegung Effekte von dem Feld oder Kreaturen aus, auf dem/denen die Kreatur landet.
- **35 Einhorn:** Das Einhorn kann seine Fähigkeit nicht über die Abzweigung der Dunklen Höhle hinaus nutzen.
- **37 Wasserelementar:** Bewegt das Wasserelementar eine Kreatur, löst diese Bewegung Effekte von dem Feld oder Kreaturen aus, auf dem/denen die Kreatur landet. Du kannst für jede Kreatur auf dem Feld entscheiden, ob sie vor- oder zurückgeschoben wird.
- **38 Werwolf:** Du hast immer das letzte Wort, ob der Werwolf gut oder böse ist.
- **42 Basilisk:** Die Bewegungseinschränkung betrifft nur Kreaturen, die auf dem gleichen Feld wie der Basilisk stehen. Basis- oder Bonusbewegungen mit nur einem Schritt können dadurch nicht genutzt werden. Kreaturen können nach wie vor durch andere Effekte (Meerjungfrau, Sukkubus, Wasserelementar, Zyklop, Katapult) ohne Einschränkung bewegt werden.
- **44 Dunkler Lord:** Er wird auch selbst zum Ermitteln der Zauberkraft mitgezählt.
- **45 Teufel:** Seine Fähigkeit wird nur durch Basisbewegungen ausgelöst. Das Feld, von dem der Teufel sich wegbewegt, ist nicht betroffen.
- **46 Ent:** Kreaturen können nach wie vor durch andere Effekte (Meerjungfrau, Sukkubus, Wasserelementar, Zyklop) ohne Einschränkung bewegt werden.
- **48 Lich:** Der Effekt tritt auch in gegnerischen Zügen in Kraft. Die Skelette werden auf das Feld gestellt, auf dem die betroffene Kreatur geschlagen wurde.

BESONDERE INTERAKTIONEN

- **49 Gespenst:** Basis- oder Bonusbewegungen mit nur einem Schritt können dadurch nicht genutzt werden. Kreaturen können nach wie vor durch andere Effekte (Meerjungfrau, Sukkubus, Wasserelementar, Zyklop, Katapult) ohne Einschränkung bewegt werden.
- **50 Sphinx:** Die Fähigkeit wird errechnet nach möglichen Veränderungen am Artefaktwert (Dryade, Händchen, Wahrsager-Spielfeld). Manche Werte können auch mehrere Effekte gleichzeitig aktivieren.

2-SPIELER-VARIANTE

Im Spiel zu zweit kommt ein dritter Magier ins Spiel, dieser wird jede Runde von demjenigen beeinflusst, der die höchste Artefaktkarte gelegt hat. Dieser dritte Magier unterliegt speziellen Bewegungsregeln und am Spielablauf gibt es kleine Änderungen im Vergleich zum Spiel mit 3, 4 oder 5 Spielern.

SPIELAUFBAU

Wie beim Spiel zu dritt wird nur mit drei Pfaden gespielt. Welche genutzt werden, wird vor dem Spiel festgelegt.

ÄNDERUNG AM RUNDENABLAUF

Im Spiel zu zweit wird nur am Ende des Start-Spieler-Zuges einmalig die Karte der Vorschau in das aktive Feld nachgerückt. Erst am Ende der Runde wird ganz normal die letzte Karte abgelegt und die Beschwörungsauslage aufgefüllt.

DER ZUG DES DRITTEN MAGIERS

Der dritte (beeinflusste) Magier ist immer zuletzt am Zug. Dabei führt der Spieler mit der höheren Initiative den Spielzug durch und wählt dafür eine der übrigen drei Beschwörungskarten.

Für diesen Zug gibt es Vorschriften für den beeinflussten Magier.

- Er erhält die Basisbewegung der gewählten Beschwörungskarte und **zusätzlich eine 2-Schritt-Bonusbewegung**.
- Er muss in seinem Zug alle Bewegungen für seine Freunde nutzen, außer es würde dazu führen, dass einer seiner Freunde geschlagen wird (beispielsweise in Lava bewegen, zu einem Erdelementar ziehen ...)

Ungenutzte Pfade können mit diesen Plättchen abgesperrt werden.

- Feenstaub kann gesammelt und eingesetzt werden, darf aber nicht dazu führen, dass der bewegte Freund durch das Gift geschlagen wird.
- Magiefähigkeiten dürfen nicht eingesetzt werden, um eigene Freunde zu schlagen.
- Mimimi-Macht wird aufgespart. Sie kann nur und muss in der letzten Runde aufgebraucht werden wenn möglich.
- Trophäen werden ganz normal angesammelt.

ACHTUNG!

Auch der dritte Magier kann das Spiel gewinnen, dadurch gehen die beiden anderen Magier mit der Schmach nach Hause, gegen einen willenslosen Schachfigur verloren zu haben.



THE BIG PRIZE

