

**Die Spielkomponenten:**

- MAGIER:** Jeder Spieler hat während der Partie 1 zufälligen der 10 Magier zur Verfügung. Magier bringen meistens in der Ertragsphase Essenzen. Jeder Magier hat eine Fähigkeit.
- MAGISCHE GEGENSTÄNDE:** - temporär - Jeder Spieler hat immer 1 der 8 Magischen Gegenstände zur Verfügung. Passt man, legt man seinen Gegenstand mit "Gepasst"-Seite nach oben in die Tischmitte zurück und nimmt sich einen offenen Gegenstand aus der Tischmitte. Gegenstände bringen Ressourcen und Artefakte ein.
- ARTEFAKTE:** Jeder Spieler startet mit einem Set aus 8 von 40 Artefakten. Artefakte kosten Ressourcen beim Erwerb. Sie haben jeweils 1 - 2 Fähigkeiten. 12 der Artefakte bringen je 1 SP. Manche Artefakte sind Drachen, Kreatur oder beides.
- ORTE DER MACHT:** "Orte der Macht" muss man gegen Ressourcen erwerben. Sie verbleiben beim Käufer und bringen fixe und/oder variable SP. Es gibt 5 "Orte der Macht". Jeder Ort bietet 1 - 3 Fähigkeiten.
- MONUMENTE:** Es gibt 10 Monumente, die man für je 4 Gold erwerben kann. Dafür hat man 1 - 3 SP sicher und die Monumente gehen dem Käufer nicht verloren.

Monumente und "Orte der Macht" bringen den Großteil der SP.

**Spiel Aufbau:**

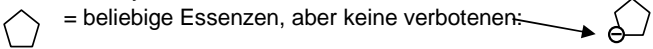
- 1) Legt die 8 Magischen Gegenstände, den Behälter mit den Essenzen und die "5X"-Plättchen als allgemeinen Vorrat in der Tischmitte bereit.
- 2) Legt daneben die 5 "Orte der Macht".  
Erste Partie: Verwendet die Seite mit der Goldkugel oben rechts.  
Sonst: Verwendet je Ort eine zufällige Seite.
- 3) Mischt die 10 Monumente zu einem verdeckten Nachziehstapel und deckt davon 2 Monumente auf.
- 4) Jeder Spieler erhält 1 Marker von jeder der 5 Essenzen als Startvorrat.
- 5) Bestimmt einen Startspieler, der den Startspieler-Marker erhält.
- 6) Empfehlenswerte Aufbau-Variante für 2 - 4 Spieler (statt Standardaufbau):
  - a. Teilt von den gemischten Magierkarten verdeckt 2 Karten an jeden Spieler aus. Restliche Magier kommen in die Schachtel zurück.
  - b. Von den gemischten Artefakten erhält jeder Spieler verdeckt 4 Karten.
  - c. Jeder Spieler wählt 1 Artefakt aus und gibt den Rest im Uhrzeigersinn weiter. Das ausgewählte Artefakt legt er jeweils verdeckt vor sich ab. Es wird solange wiederholt, bis jeder Spieler 4 Artefakte vor sich liegen hat.
  - d. Jeder Spieler erhält erneut 4 Artefakte und wiederholt Schritt c. Allerdings wird nun gegen den Uhrzeigersinn gedrahtet.  
➡ **Der restliche Artefakte-Stapel kommt in die Schachtel zurück.**
  - e. Eure 8 Artefakte schaut Ihr Euch an und mischt sie zu einem persönlichen Nachziehstapel (verdeckt). Zieht 3 Karten von oben vom Stapel als Starthand.
  - f. Wählt von Euren erhaltenen 2 Magiern einen aus, der andere ist aus dem Spiel.
  - g. Jeder Spieler zieht 1 Magischen Gegenstand aus der Tischmitte, beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und dann gegen den Uhrzeigersinn.
  - h. Der Startspieler beginnt die Partie.  
Euer Deck besteht immer nur aus 8 Karten!

Kurzspielregeln: Ein Service der Spiele magazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.12.19

Jede Partie dauert 4 - 6 Runden zu je 3 Phasen. SP = Siegpunkte.  
 Persönlicher Vorrat = Essenzen vor Dir (nicht auf Komponenten).

1 - Ertrag der Essenzen:


- ◆ Nur vor einem liegende Komponenten sind betroffen.
- ◆ Jeder Spieler handelt seine Ertragsvorteile ab (greifende Hand). Die Zahl im Symbol = Anzahl zu erhaltende Essenzen, sonst nur "1".  
 = beliebige Essenzen, aber keine verbotenen:
- ◆ Man darf auch Essenzen von seinen Komponenten (Artefakte / Magier / Magischer Gegenstand / Monument / Ort der Macht) nehmen.
- ◆ Nimmt man von einer Komponente Essenzen, muss man ALLE Essenzen von dieser Komponente nehmen. Nur in dieser Phase ist das möglich.

2 - Aktionen:

1 Aktion je Spielzug

- ◆ Der Startspieler beginnt, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Es wird solange immer reihum 1 Zug gemacht, bis alle Spieler gepasst haben.

SPIELE 1 ARTEFAKT:

- ◆ Du spielst ein Artefakt von Deiner Hand aus und zahlst die Kosten. Es bleibt offen vor Dir liegen. 

NIMM 1 MONUMENT:

- ◆ Nimm 1 der 2 ausliegenden oder das oberste Monument vom Stapel, zahle 4 Gold und lege es vor Dir ab. Fülle die Auslage wieder auf 2 Monumente auf.

ODER

1 ORT DER MACHT in Besitz:

- ◆ Nimm 1 der ausliegenden "Orte der Macht" und zahle die darauf angegebenen Kosten. Monumente + "Orte der Macht gehen" nicht wieder verloren.

WIRF 1 ARTEFAKT AB:

- ◆ Wirf 1 Artefakt von Deiner Hand ab, um 1 Gold oder 2 beliebig andere Essenzen zu erhalten (gleiche / unterschiedl.).
- ◆ Dieses Artefakt kommt seitwärts aufgedeckt unter Deinen Nachziehstapel. Dein Ablagestapel darf von jedem Spieler zu jeder Zeit angesehen werden.

NUTZE 1 FÄHIGKEIT:


- ◆ Nutze 1 Fähigkeit auf einer Deiner spielbereiten Komponenten. Fähigkeiten auf erschöpften Komponenten kann man i.d.R. nicht nutzen.

Beachtet: *Erst durch Passen erhält man i.d.R. 1 neues Artefakt von seinem Stapel. 1 bestimmter Magischer Gegenstand erlaubt es, 1 Artefakt nachzuziehen.*

PASSEN:

- ◆ Passe und beende Deine Aktionen für die aktuelle Runde. Erster Passer dieser Runde = nimm Startspieler-Marker (1 SP) und drehe ihn auf die "Gepasst"-Seite.
- ◆ Tausche Deinen "Magischen Gegenstand" gegen einen anderen aus der Mitte aus und drehe ihn (den alten) auf "Gepasst"-Seite.
- ◆ Ziehe 1 Artefakt (wenn möglich) von Deinem Kartenstapel. Geht das nicht, dann mische den Ablagestapel = Nachziehstapel.
- ◆ Lebensverlust-Effekte wirken nicht mehr auf Dich.
- ◆ Du erhältst ggf. noch Essenzen durch Fähigkeiten von Rivalen.

**FÄHIGKEITEN:** *Je Komponente ist nur 1 Fähigkeit nutzbar je Aktion.*

- ◆ Viele Komponenten haben 1 oder 2 Fähigkeiten.
- ◆ Links stehen die Kosten, rechts vom Pfeil ist der Effekt abgebildet. Manche Kosten erfordern, eine Komponente zu "erschöpfen" = 90° drehen. Bis die Komponente wieder spielbereit (zurückgedreht) ist, ruhen ihre Fähigkeiten (*Ausgenommen davon sind Reaktions-Fähigkeiten*). 
- ◆ Essenzen, die man auf Komponenten legt, sind erst in einer späteren Runde nutzbar oder werden zu SP auf "Orten der Macht". Andere Essenzen kommen in den eigenen Vorrat (je nach Angabe).
- ◆ Eine Reaktions-Fähigkeit darfst Du auch außerhalb Deines Zuges nutzen, falls Bedingung erfüllt ist. Die Komponente darf auch schon erschöpft sein.

**LEBENS-VERLUST:** Mitspieler (Rivalen), die noch nicht gepasst haben, verlieren durch manche Effekte Lebens-Essenzen aus ihrem Vorrat. Jede nicht bezahlbare Essenz muss durch 2 beliebige andere Essenzen bezahlt werden (wenn möglich). *(grüne Essenz)*

**REAKTIONS-FÄHIGKEITEN:**

- ◆ Viele Reaktions-Fähigkeiten erlauben mittels Anweisung im gelben Kästchen eine Abwehr von negativen Effekten (Lebensverlust).

3 - Siegpunkte überprüfen:

*Es ist egal, ob die Komponenten erschöpft sind.*

- ◆ Haben alle Spieler gepasst, prüft Ihr, ob jemand **mind. 10 SP** erreicht hat.

JA = Die Partie ist zu Ende und der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

*Patt: Beteiligter mit mehr Essenzen im persönlichen Vorrat siegt.*

*Gold gilt dabei wie 2 Essenzen. Ansonsten gilt: geteilter Sieg.*

NEIN = Alle erschöpften Komponenten werden zurückgedreht = spielbereit.

Startspieler-Marker und Magische Gegenstände wieder offen drehen.

Der Startspieler verbleibt bzw. beim Besitzer. Eine neue Runde beginnt.

Du hast 1 Aktion in Deinem Zug:

- Spiele 1 Artefakt aus (Bezahle die Kosten).
- Nimm für 4 Gold 1 Monument.
- Nimm 1 Ort der Macht (Bezahle die Kosten).
- Wirf 1 Artefakt ab. Nimm 1 Gold / 2 belieb. Essenzen
- Nutze genau 1 Fähigkeit Deiner Komponenten.

Du hast 1 Aktion in Deinem Zug:

- Spiele 1 Artefakt aus (Bezahle die Kosten).
- Nimm für 4 Gold 1 Monument.
- Nimm 1 Ort der Macht (Bezahle die Kosten).
- Wirf 1 Artefakt ab. Nimm 1 Gold / 2 belieb. Essenzen
- Nutze genau 1 Fähigkeit Deiner Komponenten.

Du hast 1 Aktion in Deinem Zug:

- Spiele 1 Artefakt aus (Bezahle die Kosten).
- Nimm für 4 Gold 1 Monument.
- Nimm 1 Ort der Macht (Bezahle die Kosten).
- Wirf 1 Artefakt ab. Nimm 1 Gold / 2 belieb. Essenzen
- Nutze genau 1 Fähigkeit Deiner Komponenten.

Du hast 1 Aktion in Deinem Zug:

- Spiele 1 Artefakt aus (Bezahle die Kosten).
- Nimm für 4 Gold 1 Monument.
- Nimm 1 Ort der Macht (Bezahle die Kosten).
- Wirf 1 Artefakt ab. Nimm 1 Gold / 2 belieb. Essenzen
- Nutze genau 1 Fähigkeit Deiner Komponenten.