

Es werden 11 Runden gespielt. Jeder Spieler hat je Runde 2 Aktionen.

Ablauf eines Zuges:



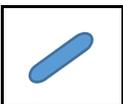
- 1) Der Startspieler beginnt und wählt 1 seiner 5 offenen **Hex-Plättchen** hinter seinem Schirm aus und legt dieses **auf 2 leere Felder** seines Kessels. Aktions-Symbole und Kristalle im Kessel dürfen nicht abgedeckt werden.
- 2) Jedes Hex-Plättchen zeigt 2 verschiedene Aktions-Symbole, die man in beliebiger Reihenfolge ausführt.
- 3) Man zieht 1 neues Plättchen aus seinem verdeckten Vorrat und legt es offen hinter seinen Sichtschirm.
- 4) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

GRUPPEN-Bildung:

Bilden sich durch Anlegen eines Hex-Plättchens Gruppen mit gleichem Symbol, darf die entsprechende Aktion max. so oft (Aktivierung) ausgeführt werden, wie gleiche Symbole in der bzw. den gebildeten Gruppen vorkommen.

Die 6 Arten von Aktionen:

Vermerkt eure Anzahl an Aktionen einer Aktions-Art auf der Aktionszähl-Leiste der Spielerhilfe mit Eurem Tier-Marker.



ENERGIE:

- ◆ **Jede Aktivierung erlaubt den Einsatz von 1 Energie-Einheit.** Bei Fertigstellung einer Verbindung gibt es 1 / 3 / 6 SP bei einer 1er- / 2er- / 3er-Verbindung zwischen 2 Orten.
- ◆ Anfangs geht es los von Deinem Turm zu einem Ort hin.
- ◆ Eine von Dir begonnene Verbindung darfst nur Du weiterführen. Erst nach Vervollständigung der offenen Verbindung darfst Du 1 neue Verbindung beginnen, die an Deinem Turm beginnt oder an einem Ort, den Du schon mit Deinem Turm verbunden hast.



HEXEN:

- ◆ **Jede Aktivierung erlaubt es, 1 eigene Hexe vom Vorrat neben Deinen Turm hinzulegen ODER 1 am eigenen Turm liegende Hexe auf 1 Ort zu stellen, der schon mit Deinem Turm verbunden ist = 2 SP.** Ist es die 1. Hexe dort, nimm den **Magie-Chip** von dort.

Nutze den Magie-Chip spätestens nach Deinen aktuellen Hexen-Aktionen (bringt 1 Zusatzaktion bzw. 3 SP). Danach umdrehen.

- ◆ Ist der Ort in der Mitte der Kristallkugel: Stelle die Hexe auf das höchste (Ziffer) freie Feld dort und erhalte entsprechend 1 - 5 SP.
- ◆ Bei ausschließlicher Nutzung eigener Verbindungen zum Ziel verbraucht man 1 Aktion, jede genutzte fremde Verbindung zwischen 2 Orten kostet ebenso 1 Aktion.
- ◆ Besuchte Orte dürfen ggf. besetzt sein mit Hexen.
- ◆ Auf jedem Ort (nicht Turm) darf je Spieler nur 1 Hexe stehen.



PENTAGRAMM:

- ◆ **Jede Aktivierung erlaubt es, Deinen Zählstein um 1 Feld im Uhrzeigersinn auf dem Pentagramm vorzurücken.**

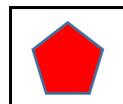
Erreichst/überquerst Du dabei ein ...

- a) HELLES Feld, passiert nichts.
- b) ORANGEFARBENES Feld, nimm dort das oberste EULEN-Plättchen vom Stapel dieses Feldes (lege es hinter den Schirm). Ist aber keine EULE mehr da, erhältst Du 2 SP.
- c) BLAUES Feld, nimm das dort liegende Sonder-HEX-Plättchen. Lege 1 neues Sonder-Hex-Plättchen vom Nachziehstapel nach. Ist aber kein Sonder-Hex-Plättchen für Dich mehr da, erhältst Du 2 Aktionen einer beliebigen Aktionsart.

Sonder-HEX-Plättchen nutzen:

EINMALIG: Nutze 2-mal eine der abgebildeten Aktions-Arten.
 oder Lege das Sonder-HEX verdeckt neben den Schirm.
 IMMER: Lege das Sonder-HEX auf 1 freies Kessel-Feld.
 Die 2 Symbole zählen nun bei Gruppen mit.

spätestens zum Ende der Pentagramm-Aktionen.



KRISTALLE:

- ◆ **Jede Aktivierung erlaubt es, 1 Kristall in Deinem Kessel um 1 Feld zu bewegen.**

- 1) Kommt der Kristall auf ein grünes Symbol am Kesselrand an, muss er in das PHIOLLEN-Regal auf dem Spielplan wandern: ENTWEDER in die Reihe des passenden Symbols: Erhalte dafür 2 Aktionen dieser Aktions-Art. ?
- 2) ODER lege den Kristall in unterste Reihe des Regals: Erhalte 1 MAGIE-Chip nach Wahl vom Steintisch. Führe die Aktion dieses Chips spätestens zum Ende Deiner aktuellen Kristall-Aktionen aus.
- ◆ Du darfst mehrere Aktivierungen auf versch. Kristalle verteilen.

- ◆ Beim **SCHWARZEN** Kristall gilt:

Wird er in eine Phiole gelegt, ermöglicht er 2 weitere Aktionen der entsprechenden Aktions-Art, also 4 insgesamt. In unterster Reihe = 3 Akt. insg., wenn 1 Akt.-Symbol auf Magie-Chip ist. Er zählt nicht mit beim Werten des Zauberstabs.

Wie ziehen Kristalle?



Kesselrand



Phiole

Kristalle dürfen über besetzte Felder bewegt werden. Die Bewegung muss auf einem freien Feld enden.

Bedruckte Felder gelten als besetzt.

Jede Phiole nimmt genau 1 Kristall auf.

Je nach Spielerzahl in der Partie können bei 2 / 3 / 4 Spielern max. 4 / 5 / 6 Kristalle in einer Reihe liegen. Unterste Reihe: Bei 3 und 4 Spielern dürfen max. 5 Kristalle dort liegen.

Ist regelkonform kein Platz in einer Phiole, kommt der Kristall neben den eigenen Sichtschirm (hat keinen Effekt mehr).

JEDERZEIT im Zug:

Während Deines Zuges darfst Du jederzeit einen **Kristall aus Deinem Kessel** nehmen und neben Deinen Sichtschirm legen. Jeder so entnommene Kristall kostet Dich SP:
1. Kristall = 1 SP, 2. Kristall = 2 SP usw..



ZAUBERSTAB:

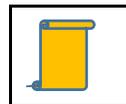
- ◆ **Jede Aktivierung erlaubt es, 1 Feld auf dem Zauberstab nach rechts vorzurücken.**

Erreichst/überquerst Du ...

- a) ein HELLBRAUNES Feld (Zwischenschritt), passiert nichts.
- b) ein DUNKELBRAUNES Feld, erhältst Du 1 / mehrere Bonus-Aktionen einer Aktionsart je nach Symbol auf dem Feld. Bist Du nach allen Zauberstab-Aktionen am weitesten vorn dort (auch bei Patt), erhältst Du die doppelte Anzahl an Bonus-Aktionen von allen aktuell überquerten dunkelbraunen Feldern.
- c) ein SILBERNES Feld, erhältst Du SP für bestimmte Errungenschaften, die Du jetzt vorweisen kannst.
- d) das LETZTE Feld des Zauberstabs, kannst Du keine weiteren Zauberstab-Aktionen ausführen.

Bonusaktionen und Zwischenwertungen müssen in Reihenfolge ihres Auftretens abgehandelt werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.11.21



SCHRIFTROLLEN:

- ◆ **Jede Aktivierung bringt Dir 1 Schriftrolle aus der Auslage.**
- ◆ Hast Du nur 1 Aktion, erhältst Du die erste ausliegende Rolle, also die am weitesten vom Nachziehstapel entfernte. Lege sie offen vor Dir ab.
- ◆ Hast Du mehrere Aktionen zur Verfügung, darfst Du nun EINE entsprechend weiter entfernt liegende Schriftrolle nehmen.
z.B.: Bei 3 Aktionen kannst Du aus den 3 untersten Rollen wählen.
- ◆ Nach Entnahme rutschen alle Schriftrollen nach unten auf und 1 neue Schriftrolle kommt offen neben den Nachziehstapel.
- ◆ Es gibt 2 Arten von Schriftrollen:

Verstärkungs-Zauber:
(irgendwann nutzen)

Er verstärkt einmalig und nur ergänzend eine entsprechend angezeigte Aktion (z.B.: Kristall +2). Kombination mehrerer Zauber einer Aktionsart ist erlaubt. Nach Nutzung dreht man den Zauber um.

Prophezeiungen:

Das sind Aufträge, die je zum Spielende 1 - 7 SP bringen.
1 SP, wenn man nur im Besitz der Prophezeiung ist.
3 SP bei Erfüllung* in geringem Maße.
5 SP bei Erfüllung* in hohem Maße.
7 SP bei hervorragender Erfüllung*.
*Siehe die Beschreibungen zu den Prophezeiungen.

Spielende:

Nach 11 Runden hat jeder Spieler noch 4 Hex-Plättchen hinter seinem Sichtschirm liegen.

Jetzt wird gewertet:

- 1) Je 3 - 7 SP aus Eulen-Plättchen hinter eigenem Sichtschirm
- 2) Je 2 SP für jeden Magie-Chip im eigenen Besitz
Es ist eine graue Eule auf diesen Chips zu sehen.
- 3) SP aus Schriftrollen
 - a) 2 SP je ungenutztem Verstärkungszauber
1 SP je unerfüllter Prophezeiung
 - b) Je 3 / 5 / 7 SP aus erfüllten Prophezeiungen

Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie.

Patt: Beteiligter siegt, der weiter vorn auf dem Zauberstab ist.

Bei erneutem Patt gewinnt der Zählstein, der tiefer im Stapel liegt.

