

Spielvorbereitung und Übersicht

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 5 Zauberbücher
- 5 Lesezeichen
- 87 Abenteuerkarten
- 28 Schatzkarten
- 1 Almanach, 40 Geldtaler
- 5 Reihenfolgemarken
- 5 Spielfiguren
- 1 Magie-Level-Marker

1. Reihenfolgemarken

Die Reihenfolgemarken werden in zufälliger Reihenfolge auf die Felder einer Spalte gelegt. Hier wird im Verlauf des Spiels die Reihenfolge der laufenden Runde, den Zaubersprüchen entsprechend, eingestellt und abgelesen.

2. Auslage Abenteuerkarten

Alle Abenteuerkarten werden gut gemischt. Eine Karte wird verdeckt auf den Spielplan gelegt. Dann werden zusätzlich noch so viele Karten offen ausgelegt, wie Spieler mitspielen. So liegt immer eine Karte mehr aus, als Spieler teilnehmen (in der Abbildung also eine Auslage für 4 Spieler). Der Rest wird auf dem Feld Nachzugstapel als verdeckter Stapel platziert.

3. Schatzkarten

Alle Schatzkarten werden gemischt und oberhalb des Spielplans als verdeckter Stapel platziert.



4. Zauberspruchfelder

Die Mitspieler zeigen an, welchen Spruch sie in der jeweiligen Runde ausgewählt haben. Dazu stellt jeder Spieler, nachdem alle ihren Spruch gewählt haben, seine Spielfigur auf das entsprechende Feld.

8. Erklärung von Zauberbuch und Karten:

Zauberbuch



- Magie-Level
- Kategorie
- Effekt
- Zauberspruch

Niedrige Zaubersprüche sind schwächer, sorgen aber dafür, dass sich der Spieler früher eine Karte vom Spielplan nehmen darf.

Höhere Sprüche sind stärker und mächtvoller, allerdings darf der Spieler sich dann auch erst später eine der verbliebenen Karten vom Spielplan nehmen.

Abenteuerkarten gibt es in zwei Sorten. Gefährten und Orte:

Gefährten Vorderseite

Orte Vorderseite

Kartenname → **Effekt** → **Siegpunkte**

Schatzkarten:

Schatzkarten Vorderseite

Schatzkarten Vorderseite

Kartenname → **Effekt** → **Siegpunkte**

7. Spielmaterial pro Spieler

Jeder Spieler wählt eine Farbe und bekommt farblich passend das Zauberbuch, das Lesezeichen und seine Spielfigur. Zusätzlich bekommt er 1 Taler.



Startpunkt für 2 Spieler
Startpunkt für 3 Spieler
Startpunkt für 4 & 5 Spieler

6. Magie-Level Hier wird der Magie-Level für alle Spieler abgebildet. Der Marker dieser Leiste gibt an, welche Zaubersprüche gewählt werden können. Wenn der Anzeiger auf das letzte (rote) Feld gezogen wird, beginnt die letzte Runde. Zu Beginn des Spieles wird der Anzeiger auf den Startpunkt entsprechend der Spielerzahl (siehe links) gelegt.

5. Geld (Taler)

Wenn es auf Karten um Taler geht, sind damit immer 1er-Taler gemeint. Die Spieler müssen ihr Geld immer für die Mitspieler sichtbar ablegen.



Anleitung (bitte zuerst die Rückseite lesen)

Spielablauf

Das Spiel läuft rundenweise ab. Jede Runde durchläuft folgende Phasen:

1. Zauberbuchphase: Die Zaubersprüche und die Spielerreihenfolge werden mit Hilfe der Bücher festgelegt.

2. Abenteuerphase: Die Spieler führen entsprechend der Spielerreihenfolge ihre Züge durch.

3. Vorbereitungsphase: Die nächste Runde wird vorbereitet.

Anschließend beginnt die nächste Runde wieder bei Phase 1 (Zauberbuchphase). Die drei Phasen werden so lange wiederholt, bis das Spiel endet.

Ausführliche Beschreibung des Spielablaufs

1. Zauberbuchphase (alle Spieler gleichzeitig):

In dieser Phase wird die Spielerreihenfolge für die Abenteuerphase festgelegt.

1) Lesezeichen platzieren

Jeder Spieler sucht sich geheim eine Zauberbuchseite aus seinem Zauberbuch aus, platziert dort das Lesezeichen und legt dann das geschlossene Buch auf dem Tisch ab. Der Magie-Level-Marker gibt vor, welcher Zauberspruch maximal gewählt werden darf.

2) Seite aufdecken und Spielfigur setzen

Liegen alle Bücher auf dem Tisch, decken die Spieler gleichzeitig ihren gewählten Zauberspruch auf. Jeder Spieler kennzeichnet den von ihm gewählten Zauberspruch, indem er seine Spielfigur auf das entsprechende quadratische Feld des Spielplans stellt.

3) Bestimmung der Spielerreihenfolge

Zuerst werden die Positionen für die Spieler verteilt, die als einzige den jeweiligen Zauberspruch gewählt haben (A). Anschließend werden die Positionen für die Spieler bestimmt, die einen Zauberspruch gewählt haben, den auch andere ausführen möchten (B).

A. Zaubersprüche, die nur 1 Spieler gewählt hat

Der Spieler, der den Zauberspruch mit dem niedrigsten Magie-Level aus dem Zauberbuch gewählt hat, schiebt seinen Reihen-

folgemarken auf die 1. Position der nebenstehenden Spalte, der nachfolgende auf die 2. usw.

B. Zaubersprüche, die von mehreren Spielern gewählt wurden

Nun bekommt von den Spielern, die identische Zaubersprüche gewählt haben, der Spieler den nächsten freien Platz, der in der vorangegangenen Runde auch schon eher an der Reihe war, usw. Die Reihenfolge zwischen diesen Spielern bleibt somit erhalten.

Sollte es nur Gruppen von Spielern geben, die jeweils einen identischen Spruch gewählt haben, so werden die ersten Plätze zuerst wie oben beschrieben an die Gruppe mit dem niedrigsten Magie-Level vergeben (wie bei A.). Innerhalb dieser Gruppe erhält wieder der Spieler, der in der vorangegangenen Runde eher an der Reihe war, den ersten noch freien Platz (wie bei B.).

2. Abenteuerphase (von allen Spielern nacheinander durchzuführen):

Gemäß der Reihenfolgemarken führt der erste Spieler die folgenden **3 Aktionen jeweils komplett** aus. Wenn der Spieler alle 3 Aktionen komplett ausgeführt hat, ist der nächste Spieler in der Reihenfolge mit seinen Aktionen an der Reihe usw.

1) Zauberspruch ausführen

Der Spieler führt seinen gewählten Zauberspruch* aus.

2) Fähigkeiten von bereits ausliegenden Gefährten nutzen

Der Spieler muss sofern möglich Fähigkeiten von Gefährten* (wie z. B. Bote, Magd, Barde, Händler oder Schwarzmagier) nutzen, die er vor sich ausliegen hat. Die Fähigkeiten des Söldners, der Hellscherin und der Hexe stehen ihm allerdings jederzeit zur Verfügung. Hat ein Spieler einen Gefährten doppelt oder dreifach bei sich ausliegen, so wird die Fähigkeit des Gefährten auch **doppelt oder dreifach genutzt**.

3) Abenteuerkarte nehmen

Der Spieler nimmt sich 1 Abenteuerkarte seiner Wahl vom Spielplan (**nicht** vom Nachzugstapel)*. Es wird danach keine neue Karte aufgedeckt.

Eine **Gefährten-Karte** wird immer offen vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt. **Ortskarten** und **Schatzkarten** werden immer



verdeckt in die eigene Auslage gelegt, dürfen aber vom Spieler jederzeit angesehen werden. Wird die verdeckte Karte vom Spielplan genommen, sieht sich der Spieler die Karte erst geheim an, bevor er sie offen (wenn es eine Gefährten-Karte ist) oder verdeckt (wenn es sich um einen Ort handelt) auslegt. In der eigenen Auslage gibt es keine Beschränkungen bezüglich der Anzahl der Karten.

* Im Almanach befinden sich weiterführende und ausführliche Informationen zu allen Zaubersprüchen und den einzelnen Gefährten.

3. Vorbereitungsphase für die nächste Runde:

1) Abenteuerkarten auslegen

Waren alle Spieler entsprechend ihrer Reihenfolgemarken an der Reihe, kommen **verbliebene Abenteuerkarten offen auf den Ablagestapel**. Der Ablagestapel darf jederzeit durchgesehen werden. Für die nächste Runde wird nun **1 Karte** vom Abenteuerkartenstapel verdeckt auf den Spielplan gelegt. Dann werden zusätzlich noch **so viele Karten offen ausgelegt, wie Spieler mitspielen**, so dass immer eine Karte mehr ausliegt, als Spieler teilnehmen.

2) Erhöhung des Magie-Levels

Der Magie-Level-Marker wird um 1 Feld, d.h. zur nächsthöheren Zahl, verschoben.

Spielende und Gewinner

Durch das Ziehen des Markers auf das rote Feld des Magie-Levels wird die letzte Runde angezeigt. Nach Ablauf dieser Runde endet das Spiel.

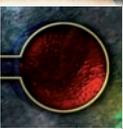
Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte:

Geld: Jeder Taler zählt 1 Siegpunkt.

Schatzkarten: Jede Schatzkarte bringt die Siegpunkte, die unten in den Ecken der Karte abgebildet sind (zwischen 0 und 3 Siegpunkte).

Abenteuerkarten: Abenteuerkarten bringen die Siegpunkte, die unten in den Ecken der Karte abgebildet sind. Achtung! Die Gefährten mit lila Hintergrund bringen noch Extra-Siegpunkte (siehe Almanach, z. B. König, Königin usw.).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen der Spieler mit den meisten Talern. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



Grimoria

Almanach



Schatten ziehen herauf in Grimoria. Im Schein des Kerzenlichtes blättert der alte, weise Magier in seinem zerlesenen Zauberbuch. Besorgt schüttelt er seinen Kopf. Wer soll nur seine Nachfolge in Grimoria antreten? Wer ist ein würdiger Nachfolger, der Grimoria auch weiterhin vor dem Zugriff finsterner Mächte beschützt?

Der kommende Obermagier muss die mächtigen Zaubersprüche weise einsetzen, die schwarze Magie besonnen nutzen können, sich im rechten Moment zu schützen wissen und vor allem kluge Gefährten um sich scharen. Der alte Magier hebt sein Haupt und plötzlich fällt sein Blick auf dich. Wärst du ein würdiger Nachfolger? Beweise dich im Kampf um die Herrschaft in Grimoria!

Bist du bereit für diesen magischen Wettstreit?

Zusätzliche Erläuterungen zu den Zaubersprüchen



1. Entferne 1 Abenteuerkarte vom Spielplan, wirf sie auf den Ablagestapel und decke dafür eine neue Karte auf.

Wähle eine beliebige Karte vom Spielplan, wirf sie offen auf den Ablagestapel und lege dann eine neue Karte auf dem Spielplan aus. Du kannst auch die verdeckte Karte abwerfen (offen auf den Ablagestapel). In diesem Fall wird sie durch eine neue verdeckte Karte vom Stapel ersetzt. Die neue Karte darfst du dir vorher nicht ansehen (es sei denn, du hast eine Helseherin).



2. Diese komplette Runde ist jegliche schwarze Magie (Spruch 3, 7, 13, 15) wirkungslos.

Dieser Spruch wirkt die **komplette Runde**. Also auch für Spieler, die vor dir an die Reihe kommen. Schwarze Magie (Spruch 3, 7, 13 und 15) **wird geblockt** und alle Spieler, die in dieser Runde Schwarze Magie gewählt haben, können ihren Zauberspruch nicht ausführen.



3. Schwarze Magie: Nimm dir 1 Taler aus dem Vorrat.

Dieser Spruch ist nur wirksam, wenn in dieser Runde kein Spieler Spruch 2 gewählt hat.



4. Zahle 1 Taler und ziehe 1 Abenteuerkarte zufällig aus dem Ablagestapel.

Du ziehst **zufällig** eine verdeckte Karte vom Ablagestapel und zahlst dafür 1 Taler. Das heißt, der Ablagestapel wird verdeckt gemischt und anschließend ziehst du 1 Karte. Sollte der Ablagestapel leer sein, ziehst du die oberste Karte vom Nachzugstapel. Hast du kein Geld, darfst du auch keine Karte ziehen.



5. Nimm dir die oberste Schatzkarte vom Stapel und lege sie verdeckt in deine Auslage.

Nur durch diesen Spruch können Spieler eine **Schatzkarte** erwerben. Die gezogene Schatzkarte kommt verdeckt in deine Auslage. Mit Hilfe eines bzw. mehrerer Händler kannst du auch mehr als 1 Schatzkarte

bekommen. Hast du z.B. 2 Händler bei dir ausliegen, so kannst du 2 Taler bezahlen und insgesamt 3 Schatzkarten ziehen.



6. Wenn du die wenigsten Taler hast, nimm dir 2 Taler aus dem Vorrat.

Die 2 Taler erhält der Spieler aber nur dann, wenn er auch selbst diesen Spruch gewählt hat. Auch mehrere Spieler können **gleichzeitig die wenigsten Taler** haben. Es kann vorkommen, dass ein Mitspieler, der vor dir an der Reihe ist, einen Taler abgibt, und du dadurch nicht mehr die wenigsten Talern besitzt. In dem Fall bekommst du die 2 Taler nicht.



7. Schwarze Magie: Nimm dir 2 Taler aus dem Vorrat.

Dieser Spruch ist nur wirksam, wenn in dieser Runde kein Spieler Spruch 2 gewählt hat.



8. Schutzzauber: Diese komplette Runde bist du gegen rote Angriffszauber (Spruch 9, 12, 14) der Mitspieler geschützt.

Dieser Spruch schützt dich vor Attacken durch (rote) Angriffszauber (Spruch 9, 12 und 14). Der Spruch wirkt die **komplette Runde**. Also auch gegen Spieler, die vor dir an der Reihe sind.



9. Angriffszauber: Der Spieler (ohne Schutzzauber) mit den meisten Gefährten muss dir 1 Gefährten seiner Wahl abgeben.

Wenn der Spieler mit den meisten Gefährten-Karten in dieser Runde einen Schutzzauber (Spruch 8 oder 11) ausgewählt hat, trifft der Zauberspruch 9 den Spieler mit den zweitmeisten Gefährten-Karten. Sollte auch dieser geschützt sein, den Spieler mit den drittmeisten usw. Sollten in einer Runde alle Spieler geschützt sein, so verpufft der Angriffszauber wirkungslos.

Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten Gefährten haben, entscheidest du, welcher dieser Spieler eine Gefährten-Karte an dich abgeben muss. Bei diesem Spruch **entscheidet aber immer der angegriffene Spieler, welchen Gefährten er dir gibt!**

Diesen Spruch darfst du auch dann wählen, wenn du selbst die meisten Gefährten hast. Dann greifst du den Spieler mit den zweitmeisten Gefährten an.



10. Entferne 1 beliebige Karte aus deiner Auslage, wirf sie auf den Ablagestapel und nimm dir dafür 2 Taler aus dem Vorrat.

Wirf eine Karte deiner Wahl (offen oder verdeckt) ab. Dafür erhältst du 2 Taler. Du darfst in deinem Zug nur eine Karte abwerfen. Wirfst du eine verdeckte Karte ab, muss diese nicht offen gezeigt werden. Alle Orts- und Gefährtenkarten kommen unter den Nachzugstapel für Abenteurerkarten. Eine Schatzkarte kommt unter den Nachzugstapel für Schatzkarten.



11. Decke 1 weitere Karte auf. / Schutzzauber: Diese komplette Runde bist du gegen rote Angriffszauber (Spruch 9, 12, 14) der Mitspieler geschützt.

Dieser Spruch schützt dich vor Attacken durch (rote) Angriffszauber (Spruch 9, 12 und 14). Der Spruch wirkt die **komplette Runde**. Somit auch gegen Spieler, die vor dir an die Reihe kommen.

Zusätzlich deckst du, bevor du eine Karte nimmst, **noch eine zusätzliche Abenteurkarte vom Nachzugstapel** auf. Dies machst du erst, wenn du an der Reihe bist. Die aufgedeckte Karte bleibt auch liegen, wenn du sie nicht wählst. Die neu aufgedeckte Karte kann von Spielern, die evtl. nach dir an die Reihe kommen, ganz normal in der Abenteuerphase gewählt werden.



12. Angriffszauber: Nimm dir von dem Spieler (ohne Schutzzauber) mit den meisten Talern die Hälfte seiner Taler (aufgerundet).

Wenn der Spieler mit den meisten Talern in dieser Runde einen Schutzzauber (Spruch 8 oder 11) ausgewählt hat, trifft der Zauberspruch 12 den Spieler mit den zweitmeisten Talern. Sollte auch dieser geschützt sein, den Spieler mit den drittmeisten usw. Sollten in dieser Runde alle Spieler geschützt sein, so verpufft der Angriff wirkungslos.

Wenn zwei oder mehr Spieler gleich viele Taler besitzen, entscheidest du, welcher dieser Spieler die Hälfte seiner Taler an dich abgeben muss. Es wird gegebenenfalls auf ganze Taler **aufgerundet**.

Diesen Spruch darfst du auch dann wählen, wenn du selbst die meisten Taler hast. Dann greifst du den Spieler mit den zweitmeisten Talern an.



13. Schwarze Magie: Nimm dir 3 Taler aus dem Vorrat. Dieser Spruch ist nur wirksam, wenn in dieser Runde kein Spieler Spruch 2 gewählt hat.



14. Angriffszauber: Nimm dir 1 Gefährten deiner Wahl von dem Spieler (ohne Schutzzauber) mit den meisten Gefährten.

Wenn der Spieler mit den meisten Gefährten-Karten in dieser Runde einen Schutzzauber (Spruch 8 oder 11) ausgewählt hat, trifft der Zauber-spruch 14 den Spieler mit den zweitmeisten Gefährten-Karten. Sollte auch dieser geschützt sein, den Spieler mit den drittmeisten usw. Sollten in dieser Runde alle Spieler geschützt sein, so verpufft der Angriff wirkungslos.

Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten Gefährten haben, entscheidest du, welchen dieser Spieler du angreifst. **Bei diesem Spruch darfst du aussuchen, welche Gefährten-Karte du dir nimmst!**

Diesen Spruch darfst du auch dann wählen, wenn du selbst die meisten Gefährten hast. Dann greifst du den Spieler mit den zweitmeisten Gefährten an.



15. Schwarze Magie: Zahle 1 Taler und ziehe 3 Abenteuerkarten zufällig aus dem Ablagestapel.

Dieser Spruch ist nur wirksam, wenn in dieser Runde kein Spieler Spruch 2 gewählt hat. Die Karten werden **zufällig** gezogen. Das heißt, der Ablagestapel wird verdeckt gemischt und anschließend ziehst du 3 Karten. Die 3 Karten kosten dich 1 Taler. Hast du kein Geld, darfst du auch keine Karten ziehen. Sollte der Ablagestapel aufgebraucht sein oder beim Ziehen leer werden, so ziehst du die restlichen Karten verdeckt vom Nachzugstapel.

Die Abenteuerkarten



Orte (werden verdeckt in die eigene Auslage gelegt und können vom Spieler jederzeit angesehen werden).



Burg (12x) Jede Burg bringt am Spielende 3 Siegpunkte.



Stadt (14x) Jede Stadt bringt am Spielende 2 Siegpunkte.



Dorf (16x) Jedes Dorf bringt am Spielende 1 Siegpunkt.



Hütte (5x) Eine Hütte bringt am Spielende keinen Siegpunkt, kann aber als dritte Ortskarte ein Set für die Königin vervollständigen.

Gefährten (werden offen in die eigene Auslage gelegt):

Gefährtenkarten mit lilafarbenem Texthintergrund können am Spielende zusätzliche Siegpunkte bringen:



Bronzeschmied (3x)

Durch jeden Bronzeschmied werden **alle** eigenen Bronzehelme jeweils um **1 Siegpunkt aufgewertet**.

*Beispiel: 2 Bronzeschmiede + 4 Bronzehelme = 10 Siegpunkte
(2 für die beiden Schmiede + 2 x 4 = 8 für die 4 Helme).*



König (3x)

Hast du am Spielende 5 oder mehr Taler, bekommst du **für jeden** König 5 Extra-Siegpunkte.

Beispiel: 2 Könige + 3 Taler = 2 Siegpunkte für die beiden Könige + 0 Extra-Siegpunkte.

2 Könige + 13 Taler = 12 Siegpunkte (2 für die beiden Könige + $2 \times 5 = 10$ Extra-Siegpunkte).



Königin (3x)

Für jedes **Set** aus 3 **unterschiedlichen** Orten (Burg, Stadt, Dorf, Hütte) bekommst du 2 Extra-Siegpunkte.

Beispiel: 2 Königinnen + 1 Burg + 2 Städte + 4 Dörfer + 1 Hütte = 10 Siegpunkte (2 für die beiden Königinnen + 4 Extra-Siegpunkte pro Königin (2 für das Set Burg/Stadt/Dorf und 2 für das Set Stadt/Dorf/Hütte)).



Prinz (3x)

Für **je 5 Gefährten** in deiner Auslage bekommst du 3 Extra-Siegpunkte. Dabei können Gefährten auch doppelt vorkommen und Gefährten unter einer Tarnkappe bzw. der Prinz selbst zählen auch mit.

Beispiel: 2 Prinzen + 9 andere Gefährten = 14 Siegpunkte (2 für die beiden Prinzen + 6 Extra-Siegpunkte pro Prinz ($2 \times 3 = 6$ für insgesamt 11 Gefährten)).



Prinzessin (3x)

Für jeden Gefährten, den du **mehrfach** in deiner Auslage hast, bekommst du 2 Extra-Siegpunkte.

Beispiel: 2 Prinzessinnen + 2 Händler + 3 Barden + 1 Prinz = 14 Siegpunkte (2 für die beiden Prinzessinnen + 6 Extra-Siegpunkte pro Prinzessin ($3 \times 2 = 6$ für 3 Gefährten, die du mehrfach hast)).



Steuereintreiber (3x)

Durch jeden Taler in deinem Vorrat verringern sich die Siegpunkte für diese Karte um 1 (nicht unter 0).

Beispiel: Steuereintreiber + 0 Taler = 6 Siegpunkte.

Steuereintreiber + 4 Taler = 2 Siegpunkte.

Steuereintreiber + 8 Taler = 0 Siegpunkte.

**Gefährtenkarten mit hellem Texthintergrund können
im Spielverlauf Vorteile bringen:**



Bard (3x)

Für jeden Mitspieler, der den **gleichen Spruch** wie du gewählt hat, bekommst du 1 Taler, unabhängig davon, ob die Spieler vor oder nach dir an die Reihe kommen. Haben also 2 Spieler den gleichen Spruch wie du gewählt, erhältst du, nachdem du deinen Zauberspruch ausgeführt hast, 2 Taler. Wenn Du mehrere Barden hast, erhältst du natürlich für jeden Barden 1 Taler pro Mitspieler mit gleichem Spruch.



Bote (3x)

Jedes Mal, wenn du in der Abenteuerphase als Erstes an der Reihe bist (also dein Reihenfolgemarkers neben der 1 liegt), bekommst du 1 Taler. Wenn Du mehrere Boten hast, erhältst du natürlich für jeden Boten 1 Taler.



Händler (3x)

Wenn du Spruch 5 (Nimm dir die oberste Schatzkarte) gewählt hast, kannst du 1 Taler abgeben und 1 zusätzliche Schatzkarte vom Stapel ziehen. Hast du mehrere Händler, kannst du **für jeden Händler** 1 Taler abgeben und 1 zusätzliche Karte ziehen. Besitzt du 2 Händler und gibst 2 Taler ab, erhältst du 2 zusätzliche Schatzkarten. Insgesamt also 3 Schatzkarten.



Hellseherin (3x)

Du kannst dir **jederzeit** (nicht nur in der Abenteuerphase) in jeder Spielrunde die verdeckte Abenteuerkarte auf dem Spielplan ansehen, also z.B. auch vor der Wahl des Zauberspruches.



Hexe (1x)

Die Hexe kann entweder in der Vorbereitungsphase oder im eigenen Zug gegen eine andere Abenteuerkarte auf dem Spielplan ausgetauscht werden. Also auch gleich nachdem die Karten aufgedeckt wurden und bevor die Zaubersprüche ausgewählt werden. Die Hexe kann dann von den Spielern wie alle anderen ausliegenden Karten in der Abenteuerphase genommen werden. Die Hexe darf auch gegen die verdeckte Karte ausgetauscht werden. Dann wird die Hexe aber offen abgelegt.



Magd (3x)

Jedes Mal, wenn du in der Abenteuerphase als Letzter an der Reihe bist (also dein Reihenfolgemarkier an letzter Position liegt), bekommst du 1 Taler. Wenn Du mehrere Mägde hast, erhältst du natürlich für jede Magd 1 Taler.



Schwarzmagier (3x)

Für jede **erfolgreiche** Schwarze Magie (unabhängig davon, wer den Spruch gewählt hat) erhältst du 1 Taler. Hast du z.B. 2 Schwarzmagier ausliegen und 3 Spieler haben in dieser Runde Schwarze Magie gewählt, bekommst du 6 Taler. Für den Schwarzmagier erhältst du aber nur Taler, wenn kein Spieler in dieser Runde Spruch 2 gewählt hat.



Söldner (3x)

Der Söldner entschädigt dich, wenn du durch einen **erfolgreichen** (roten) Angriffszauber (Spruch 9, 12 oder 14) einen Gefährten bzw. Taler verlierst. Dies kann auch durch einen vom Zauberspiegel reflektierten eigenen Angriffszauber geschehen. Du erhältst die 2 Taler Entschädigung **sofort nach dem Angriff**. Also nicht erst dann, wenn Du an der Reihe bist.

Wenn du mehrere Söldner hast, erhältst du natürlich für jeden Söldner 2 Taler. Solltest du durch Spruch 8 oder 11 oder durch den Zauberspiegel geschützt sein, erhältst du keine Taler (der Angriffszauber hat bei dir dann keine Wirkung). Wenn du durch einen Angriffszauber (Spruch 9 oder 14) deinen Söldner verlierst, erhältst du (sozusagen als letzte Tat des Söldners für dich) trotzdem 2 Taler.

Die Schatzkarten



(werden verdeckt in die eigene Auslage gelegt und können vom Spieler jederzeit angesehen werden)



Schatztruhe (2x) Jede Schatztruhe bringt am Spielende 3 Siegpunkte.



Kelch (5x) Jeder Kelch bringt am Spielende 2 Siegpunkte.



Armreif (6x) Jeder Armreif bringt am Spielende 1 Siegpunkt.



Bronzehelm (11x)

Eine Bronzehelm-Karte bringt am Spielende 0 Siegpunkte. Sie kann aber durch den Bronzeschmied aufgewertet werden.



Tarnkappe (2x)

Die Tarnkappe kannst du **jederzeit** einsetzen. Auch in dem Moment, wenn du angegriffen wirst. Der Angreifer muss sich in diesem Fall dann einen anderen Gefährten aussuchen, da er den Gefährten mit der Tarnkappe ja nun nicht mehr sieht. Die Tarnkappe muss einem Gefährten **dauerhaft zugeordnet werden**. Dieser Gefährte ist geschützt und kann von Mitspielern nicht genommen werden. Beim Errechnen, welcher Spieler die meisten Gefährten besitzt, zählt der Gefährte mit Tarnkappe nicht mit. Solltest du die Tarnkappe erst einsetzen, wenn du angegriffen

wirst, so bleibt der Angriff gegen dich bestehen, selbst wenn du nun durch die Tarnkappe weniger sichtbare Gefährten besitzt, als ein Mitspieler.

Bei der Schlusswertung zählt der Gefährte mit Tarnkappe für den Prinz oder die Prinzessin aber mit. Ebenso gibt es die Siegpunkte für den Gefährten unter der Tarnkappe und für die Tarnkappe selbst. Sollte die Tarnkappe auf der Hexe liegen, kommt die Tarnkappe aus dem Spiel, wenn die Hexe wieder auf den Spielplan gelegt wird.



Zauberspiegel (2x)

Der Zauberspiegel schützt dich einmalig vor einem Angriffszauber und lenkt diesen auf den Angreifer zurück. Das heißt, dass der Spieler, der angreift, **nun selbst angegriffen wird** (unabhängig davon, wie viel Gefährten oder Taler er besitzt). Du kannst dich entscheiden, ob du die Karte einsetzen möchtest oder nicht. Wenn du die Karte eingesetzt hast, kommt sie anschließend aus dem Spiel.

Es kann vorkommen, dass der Angriffszauber von einem Spieler mit dem Zauberspiegel reflektiert wird und dann von dem Angreifer ebenfalls durch den zweiten Zauberspiegel erneut reflektiert wird. In diesem Fall wird der Angriffszauber wirksam, da ein Zauberspiegel nur einmal den Spruch reflektieren kann. Der Angreifer kommt dann also mit seinem Angriff durch.

Spezielle Hinweise:

Sollte der sehr unwahrscheinliche Fall eintreten, dass der Schatzkartenstapel aufgebraucht ist, können danach keine weiteren Schatzkarten gezogen werden.

Sollte der ebenfalls sehr unwahrscheinliche Fall eintreten, dass der Abenteuerkartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachzugstapel bereitgelegt. Sollte es dazu kommen, dass nicht mehr genügend Abenteuerkarten zum Auslegen auf dem Spielplan zur Verfügung stehen, können in diesem extremen Fall die Spieler keine Karte vom Spielplan nehmen. Das Spiel endet nach dieser Runde.

Taler dürfen jederzeit gewechselt werden. Es ist nicht vorgesehen, dass das Geld ausgeht. Sollte dieser seltene Fall eintreten, bitte durch geeignetes Material ersetzen.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedankt sich der Verlag bei Anja und Ronald Brodowski, Brigitte und Wolfgang Ditt, Kirsten Dörfel, Sabrina und Lukas Gimmler, Martina Hellmich, Thomas Hinterkopf, Hartmut Kommerell, Andrea Magiera, Sabine Röse, Nobuaki Takerube und Carsten Wesel. Ein ganz besonderer Dank geht an Willi Weber, der uns auf dieses tolle Spiel aufmerksam gemacht hat!



© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele

Spielautor: Hayato Kisaragi
Illustration: Eckhard Freytag
Redaktion: Thorsten Gimmler

