

Kampf der Zauberer

Ein Spiel für 2-6 Spieler ab ca. 12 Jahren.

Hoch in den Bartenbergen stehen die Türme der großen Zauberer. Lange Jahre herrschte Frieden in den Bergen, doch nun ist es zu Streit gekommen und die Zauberer rüsten sich zum Kampf.

Die seit Jahren im Keller aufbewahrten Zauberspiegel werden wieder aus den Kellern geholt. Doch mit den Zauberspiegeln ist das so eine Sache, man weiß nie, wen ein Zauberspruch trifft, der dem Spiegel anvertraut wird.

Material

2 Würfel
6 Zauberspiegel
90 Karten
70 Lebenspunkte

Spielvorbereitungen

Zunächst werden die Zauberspiegel verteilt, wird zu zweit gespielt, so erhält jeder Spieler 3 Spiegel, spielen 3 Spieler, so erhält jeder Spieler 2 Spiegel. Ab vier Mitspielern erhält jeder Spieler einen Spiegel. Die anderen beiden Spiegel werden dann nicht benötigt.

Im Spiel mit zwei bzw. drei Spielern legen die Spieler nun ihre Hauptfarbe fest, diese ist im späteren Spiel entscheidend.

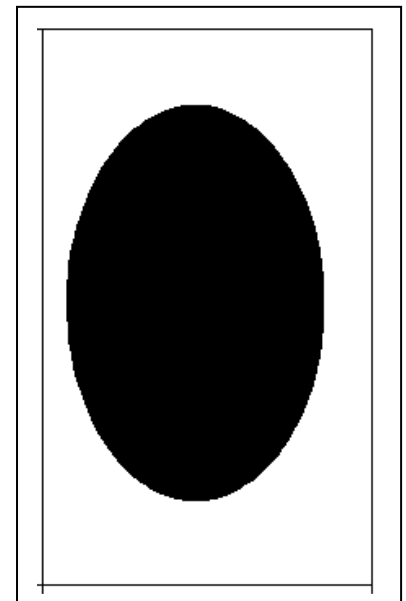
Nun erhält jeder Spieler noch 5 Lebenspunkte, bei einem Spiel mit 5 oder 6 Spielern kann das Spiel auch mit 7 oder 10 Lebenspunkten begonnen werden, um die Spielstunde zu verlängern.

Spielbeginn

Jeder Spieler zieht nun 2 Karten, die er sofort auslegen darf, anschließend beginnt der jüngste Spieler bzw. der Verlierer der letzten Runde mit seinem Spielzug.

Spielzug

Zu Beginn eines Spielzuges zieht der Spieler zwei Karten vom Stapel, die er auslegen bzw. spielen kann. Der Spieler darf beliebig viele seiner Handkarten spielen und seine Zauberstäbe benutzen. Der Spielzug endet mit dem Angriff des Spielers durch Zauberblitze.



Zauberspiegel

Angriff mit Zauberblitzen

Der Angriff mit Zauberblitzen ist der „Standardangriff“ der Zauberer. Für ihn benötigt der Zauberer weder Karten noch Zauberstäbe. Der Spieler würfelt sowohl mit dem Farben- als auch mit dem Stufenwürfel. Der Farbenwürfel gibt an, aus welchem Zauberspiegel der Zauberblitz herauskommt. Der Stufenwürfel gibt die „Stufe“ des Zauberspruches an (entscheidend für den Schutz des getroffenen Zauberers).

Den Stufenwürfel darf der angreifende Zauberer noch ein weiteres Mal benutzen, wenn ihm das Ergebnis nicht gefällt.

Trifft der Zauberblitz einen Zauberer auf einer ungeschützten Stufe, kostet ihn der Angriff einen Lebenspunkt.

Angriff mit Karten bzw. Zauberstäben

Wird ein Zauberstab benutzt bzw. eine Handkarte gespielt, so wird immer nur der Farbwürfel gespielt (Ausnahmen stehen auf den Karten verzeichnet), durch den festgelegt wird, wer von dem Zauber getroffen wird. Der getroffene Zauberer wird auf den Karten als „Opfer“ bezeichnet.

Pro Runde dürfen beliebig viele Karten benutzt werden. Jeder Zauberstab darf nur einmal pro Runde eingesetzt werden, eine Ausnahme bilden Zauberstäbe für deren Benutzung Handkarten nötig sind.

Haupt- und Nebenfarben

Damit in Spielen mit zwei oder drei Spielern nicht zu viele Fehlschüsse geschehen, besitzt jeder Spieler zwei bzw. drei Farben, auf denen er getroffen werden kann. Um gleichzeitig die Wahrscheinlichkeit, dass sich ein Spieler selber trifft gering zu halten, wird in Haupt- und Nebenfarben unterschieden. Der Spieler wird getroffen, wenn einer der Mitspieler ihn auf seiner Haupt- oder Nebenfarbe trifft, der Spieler trifft sich selbst jedoch nur, wenn er seine Hauptfarbe erwischt, trifft er seine Nebenfarbe(n), so wird dieser Schuss als Fehlschuss gewertet.

Karten

Es gibt zwei Arten von Karten, die sich anhand der Farbe ihrer Vorderseite unterscheiden, Die grau unterlegten Karten können ausgelegt und mehrmals verwendet werden (Schilder, Amulette, Zauberstäbe, Zauberlehrlinge und Feuerdrachen), die weiß unterlegten Karten sind einmal spielbare Karten (Lebenselixier, Feuerbälle, Minivampire, etc...).

Jeder Spieler darf einen Zauberstab, einen Schild und ein Amulett, sowie beliebig viele Zauberlehrlinge/ Feuerdrachen vor sich ausliegen haben.

Am Ende des Zuges darf der Spieler maximal 5 Karten auf der Hand haben.

Tod eines Zauberers

Stirbt im Spiel mit mehr als zwei Spielern ein Zauberer, so erhält der Zauberer, der ihn getötet hat all seinen Besitz, alle ausliegenden Karten und Handkarten. Des Weiteren darf der Zauberer von diesem Zeitpunkt an pro Runde eine Karte mehr ziehen. Allerdings erhält er auch den Spiegel des getöteten als Nebenfarbe. Besitzt der getötete Zauberer mehr als einen Spiegel, so darf der siegreiche Zauberer einen Spiegel an einen beliebigen anderen Zauberer als Nebenfarbe weiterreichen.

Spielende

Das Spiel endet sobald nur noch ein Zauberer Lebenspunkte besitzt.