



HELDEN & ZAUBERSPRÜCHE

- Spielanleitung
- Playing instruction

Vorbereitung:

Hinweis: Die Erweiterung kann nur in Verbindung mit dem Grundspiel ZAUBERSCHWERT & DRACHENEI gespielt werden. Zur Unterscheidung sind die Karten der Erweiterung mit (HZ) gekennzeichnet.

- Papier und Stift zum Notieren der Machtsteine oder Machtsteinsäckchen aus dem Drachenset (separat erhältlich) bereitlegen.
- Die Spieler erhalten jeweils ein **Zaubererset** in einer Farbe: Zauberer, Magieanzeiger und Pfeilkarte (evtl. übrig bleibende Sets werden nicht benötigt).
- Jeder Spieler stellt seinen Pfeil auf 2 Magie ein.
- Anschließend vom Grundspiel die beiden Zauberspruchkarten „**Harpagarus**“ und „**Re-transformus**“ aus dem Spiel nehmen und in die Schachtel zurücklegen.
- Alle Abenteuerkarten (aus Grundspiel und Erweiterung) zusammen nach den Rückseiten A – D sortieren, getrennt mischen und wie im Grundspiel zu einem verdeckten **Abenteuerstapel** zusammenfügen (A liegt oben auf, D ganz unten).
- Die Landschaftskarten mischen und als verdeckten **Landschaftsstapel** bereit legen.
- Alle Artefakte (aus Grundspiel und Erweiterung) mischen und als verdeckten **Artefaktstapel** bereit legen.
- Die Orks mischen und als verdeckten **Orkstapel** bereit legen.
- Die Karte **Schwarzer Drache** bereitlegen.

- Zuletzt wird ein Startspieler bestimmt. Dieser legt die Startspielerkarte oder die Drachenfigur aus dem Drachenset vor sich ab.

D **Spielverlauf:**

Wie im Grundspiel beschrieben verläuft das Spiel über mehrere Runden, die aus jeweils 6 Phasen bestehen (s. Rückseite der Zaubererkarten). Es gelten für die einzelnen Phasen folgende Zusatzregeln:

Phase A (Neue Abenteuerkarten und Landschaften):

Im Gegensatz zum Grundspiel wird die Auslage nicht auf zwei Karten aufgefüllt. Vielmehr wird die Auslage so lange ergänzt, bis dort genau drei Karten liegen, die keinen Helden zeigen. Folgende Helden sind im Spiel: 1 Zauberlehrling (↖), 1 Zwerg (↗), 1 Elf (↙), 1 Dieb (↖), 2 Kämpfer (↗).

Beispiel: Aus der Vorrunde liegt noch eine Kreatur (Spinnen) in der Auslage. Als erste Abenteuerkarte wird der Markt aufgedeckt und neben die Kreatur gelegt. Nun wird der Elf (Held) gezogen und zu den beiden anderen Karten gelegt. Obwohl jetzt drei Abenteuerkarten in der Auslage liegen, muss eine weitere Karte gezogen werden, da nur zwei davon keinen Helden zeigen. Die nächste Karte ist die Kreatur Skelettkrieger und wird ebenfalls in die Auslage gelegt. Da jetzt genau drei Abenteuerkarten keinen Helden zeigen, wird nicht weiter aufgedeckt.

Landschaften:

- Nachdem die Abenteuerkarten für diese Runde feststehen, wird **eine Landschaftskarte** aufgedeckt und auf einem offenen Stapel gesammelt.
- Kann keine Landschaft mehr nachgezogen werden, wird dieser gemischt und wieder als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Die in dieser Phase aufgedeckte Landschaft legt für diese Runde fest, welche Helden eingesetzt werden dürfen, ob Orks ins Spiel kommen und ob die Zauberer Magie verlieren oder dazukommen.

Aufdecken von Orks:

- Befinden sich auf der Landschaftskarte **Orks**, wird zu **jeder** in der Auslage liegenden **Kreatur** (von einer Seite beginnend) ein Ork vom Orkstapel offen dazugelegt.
- Ist der Orkstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel der Orks neu gemischt und wieder verdeckt bereitgelegt.
- Befinden sich keine Kreaturen in der Auslage, entfällt das Aufdecken von Orks.

Beispiel (Forts.): Als Landschaft wird das Ödland aufgedeckt. Da darauf Orks aufgeführt sind, werden Ork-Karten vom Stapel gezogen und je 1 auf die Spinnen und die Skelettkrieger gelegt.

Phase B (Magieversorgung):

Helden, Landschaften und Zaubersprüche beeinflussen die Magieversorgung:

- Der Zwerge erhält im Gebirge, der Elf im Wald 1 zusätzliche Magie.
- Der Besitzer des Diebes stiehlt in einer Stadt einem beliebigen Mitspieler 1 Magie und erhält sie selbst dazu.
- In einer der Städte erhalten alle Zauberer zusätzlich 1 Magie (→).
- In einem der Sümpfe und im Ödland verlieren alle Zauberer jeweils 1 Magie (→ =).

Ausnahme: Der Besitzer des Schwarzen Drachens (Phase E) wird von diesem beschützt und verliert somit keine Magie.

Anschließend erhält jeder wie im Grundspiel beschrieben je 2 Magie. Dann können die in Phase B zulässigen Zaubersprüche, beginnend mit dem Startspieler, reihum eingesetzt werden.

Phase C (Abenteuer auswählen):

Wie im Grundspiel legen die Spieler ihre Zauberer an die Karten in der Auslage an. Orks verstärken eine Kreatur und bilden mit dieser eine Einheit. Sie können daher nur zusammen gewählt werden.

Zauberlehrling:

Besitzt ein Spieler den Zauberlehrling, so darf er diesen unmittelbar nach seinem Zauberer an eine Karte der Auslage anlegen, sofern es die jeweilige Landschaft () zulässt. So kann sein Besitzer an zwei Auswertungen beteiligt sein. Allerdings ist es nicht erlaubt, Zauberer und Lehrling an die gleiche Karte anzulegen.

Hinweis: Möchte ein Spieler wie im Grundspiel beschrieben passen, um 1 Magie zu erhalten, dürfen weder Zauberer noch Lehrling in die Auslage gelegt werden.

Phase D (Auswertung der Abenteuerkarten):

Wie im Grundspiel beschrieben.

Auswertung mit Zauberlehrling:

- Liegt der Zauberlehrling alleine an einer Karte, wird er in dieser Runde zuletzt ausgewertet.
- Befinden sich noch andere Zauberer an der Karte, muss folgendes beachtet werden:
 - Ist der Besitzer des Zauberlehrlings an der Reihe, wird zuerst sein Zauberer und anschließend der Lehrling ausgewertet.
 - Ist ein anderer Spieler vorher an der Reihe, wird der Zauberlehrling für die Reihenfolge wie ein Zauberer behandelt und entsprechend mit ausgewertet.

Zaubersprüche, Energiekugeln und Heilige Stätte werden wie im Grundspiel beschrieben ausgewertet, die neuen Abenteuerkarten und die magischen Kreaturen wie folgt:

Markt:

- Hat ein Spieler seinen Zauberer an den Markt mit Rückseite „A“ angelegt, kann er mit bis zu 3 Magie im Verhältnis 1:1 Artefaktkarten vom Artefaktstapel kaufen und auf die Hand nehmen.
- Auf dem Markt mit Rückseite „C“ dürfen Artefak-

te oder Zaubersprüche verkauft werden. Man kann sich für **eine** der aufgeführten Möglichkeiten entscheiden (Einzelartefakt, Doppelartefakt, Zauberspruch). Man gibt ein **offen ausliegenden**-**des** Artefakt oder einen Zauberspruch ab und erhält dafür Magie und/oder Machtsteine. Die verkauften Karten werden aus dem Spiel genommen.

Hinweis: Wird zusätzlich mit der Erweiterung „Gift“ (S) gespielt, darf das Gift nicht auf dem Markt verkauft werden.

- Haben mehrere Spieler den Markt gewählt, dürfen diese unabhängig voneinander kaufen bzw. verkaufen.
- Der Markt wird aus dem Spiel genommen, sobald er ausgewertet ist oder nicht gewählt wurde.

Helden anwerben:

- Helden helfen den Zauberern beim Kampf gegen Kreaturen und bleiben das ganze Spiel über erhalten.
- Hat nur **ein Spieler** seinen Zauberer an einen Helden gelegt, so erhält er diesen kostenlos.
- Haben **zwei oder mehr Spieler** ihren Zauberer angelegt, wird der Held (wie Zaubersprüche) versteigert.
- Angeworbene Helden werden offen vor ihren Besitzer gelegt und dürfen **ab sofort** einmal pro Runde eingesetzt werden.
- Helden, die in einer Runde keinen Besitzer finden, werden aus der Auslage entfernt und aus dem Spiel genommen.

Kampf gegen Magische Kreaturen:

Das Antreten der Zauberer gegen die Kreaturen erfolgt wie im Grundspiel beschrieben.

Verstärkung durch Orks:

- Ist eine Kreatur mit einem Ork verstärkt, zählen beide Karten zusammen als „Einheit“. Orks erhöhen die Stärke und den Gewinn von Kreaturen. Die Einheit aus Ork und Kreatur kann nur zusammen besiegt werden.

Beispiel (Forts.): Auf den Skelettkriegern der Stärke 4 liegt ein Ork der Stärke 1. Die Einheit hat zusammen eine Stärke von 5. Um sie zu besiegen, zahlt der rote Zauberer 5 Magie und erhält als Gewinn 3 Machtsteine und 2 Artefaktkarten.

- Nach einem **erfolgreichen** Kampf wird die Kreatur aus dem Spiel genommen. Die Orks werden auf einem offenen Ablagestapel gesammelt. Können keine neuen Orks nachgezogen werden, wird der Ablagestapel gemischt und wieder als verdeckter Stapel bereit gelegt.
- Nach einem **erfolglosen** Kampf oder wenn die verstärkte Kreatur nicht gewählt wurde, wird der Ork ebenfalls auf den offenen Ablagestapel gelegt. Die Kreatur dagegen bleibt ohne Verstärkung für die nächste Runde liegen.

Einsatz des Helden Zauberlehrling (\):

- Besiegt der Lehrling eine Kreatur, erhält er nur den Gewinn der Karte. Eventuell passende Artefakte des Spielers (gleiche Symbole) werden

D 9
nicht aktiviert, d.h. der Spieler bekommt keinen zusätzlichen Bonus.

- Der Lehrling kann alle Zaubersprüche außer „Omnus“ anwenden.

Einsatz der Helden Zwerp (¶), Elf (|), Kämpfer (/):

- Diese können im Kampf gegen magische Kreaturen eingesetzt werden. Welche Helden eingesetzt werden können, geben die Symbole auf der aktuell ausliegenden Landschaft vor.

Beispiel: Ist die Waldlandschaft mit den Symbolen

(|, |, \) aufgedeckt, so können in dieser Runde weder Zwerp ¶ noch Dieb + eingesetzt werden.

- Jeder Held darf in einer Runde nur am Kampf gegen **eine** Kreatur beteiligt sein und auch nur dann, wenn der Besitzer am Kampf beteiligt ist. Er hilft **entweder** dem Zauberer **oder** dem Zauberlehrling.
- Besitzt ein Spieler mehrere Helden, darf er auch beliebig viele gegen eine Kreatur einsetzen, sofern es die Symbole auf der Landschaftskarte zulassen.
- Liegt ein Zauberer allein an einer Kreatur, reduzieren Helden deren Stärke wie auf der Heldenkarte angegeben und der Spieler zahlt entsprechend weniger Magie, um die Kreatur zu besiegen.
- Bei der Versteigerung einer Kreatur kann der Spieler entgegen dem Grundspiel durch seine einsetzbaren Helden entsprechend mehr Magie bieten als sein Magieanzeiger anzeigt.

- Nach gewonnener Versteigerung reduzieren Helden das zu zahlende Gebot wie auf der Heldenkarte angegeben und auch hier zahlt der Spieler entsprechend weniger Magie, um die Kreatur zu besiegen.
- Verliert ein Spieler bei einer Versteigerung einer Kreatur, werden seine Helden bei diesem Kampf nicht aktiv.

Beispiel: Ein Spieler hat 6 Magie und darf in dieser Runde den Zwerg und Elf einsetzen.

Somit kann er eine Kreatur besiegen, die bis zu 8 Magie erfordert. Auch bei einer Versteigerung einer Kreatur kann dieser Spieler bis zu 8 Magie bieten.

- Kämpfen zwei oder mehr Spieler **gemeinsam** gegen eine Kreatur, entscheidet jeder beteiligte Spieler für sich (mit dem Startspieler beginnend), ob er mit seinen Helden die Stärke der Kreatur herabsetzen möchte. Erst danach werden die Kosten auf die beteiligten Spieler gleichmäßig aufgeteilt.

Phase E (Artefakte auslegen und Schwarzer Drachen):

Artefakte:

Die Verhandlung über den Tausch von Artefaktkarten erfolgt wie im Grundspiel beschrieben.

Wichtig: Anders als im Grundspiel erfolgt das **Auslegen der Artefakte** in der Reihenfolge der Spieler: Zunächst legt der Startspieler alle Artefakte ab, die er auslegen möchte. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Das ist wichtig für die Vergabe des Schwarzen Drachen (s.u.).

D-11 Neue Artefakte:

Runenstein: Hier kann zwischen Machtstein oder Artefaktkarte gewählt werden.

Energiestein: Kommt ein Spieler in seinen Besitz, legt er diesen zunächst so vor sich ab, dass (HZ) unten rechts steht. Besiegt sein Besitzer eine Kreatur mit dem entsprechenden Symbol, erhält er den unten auf der Karte abgebildeten Bonus. Gleichzeitig lädt sich der Stein auf und wird um 90° in Pfeilrichtung gedreht. So bekommt der Spieler beim nächsten erfolgreichen Kampf mit entsprechendem Symbol einen höheren Bonus. Sobald ein Stein vollständig aufgeladen ist, bleibt er bis zum Spielende in dieser Position und liefert den höchsten Bonus.

Schwarzes Drachenei:

- Diese liefern bei Kämpfen gegen Kreaturen keinen Bonus, stattdessen erhalten die Besitzer am Spielende Machtsteine. Je mehr schwarze Eier ausgelegt wurden, desto mehr Machtsteine bekommt man dafür (s. Karte „Schwarzes Drachenei“). Allerdings darf ein Spieler nicht mehr als 4 schwarze Eier ausliegen haben.
- Außerdem entscheiden sie mit über den Besitz des Schwarzen Drachen.

Schwarzer Drache:

- Er schützt seinen Besitzer vor negativen Ereignissen beim Auswerten von Landschaftskarten (Phase B).
- Wer **aktuell** die meisten Dracheneier (rote und schwarze) ausliegen hat, wird Besitzer dieses

Drachens. Bei Gleichstand bekommt ihn der Spieler, der gerade die meisten schwarzen Dracheneier ausliegen hat. Gibt es auch hier Gleichstand, behält ihn der bisherige Besitzer.

Beispiel: Die Spielerreihenfolge ist Kerstin, Uli, Helga und Andi. Kerstin legt ein rotes Drachenei aus und erhält den Schwarzen Drachen. Uli legt ebenfalls ein rotes Ei aus, der Drachen bleibt allerdings bei Kerstin. Nun legt Helga ein schwarzes Drachenei aus und erhält so den Schwarzen Drachen. Dann legt Andi ein rotes und ein schwarzes Drachenei, wird neuer Besitzer und ist dadurch so lange vor negativen Ereignissen auf Landschaftskarten geschützt, bis er ihn wieder verliert.

Phase F (Startspielerwechsel):

Weitergabe der Startspielerkarte (bzw. der Figur aus dem Drachenset) wie im Grundspiel beschrieben.

Spielende:

- Das Spiel endet sofort, wenn die Auslage nicht mehr auf 3 Abenteuerkarten ergänzt werden kann.
- Für ausgelegte schwarze Dracheneier sowie für die Zaubersprüche CANTIOSUS, SODALICIUM und ARTIFICIUM erhalten die Besitzer entsprechend der Angabe auf den jeweiligen Karten zusätzliche Machtsteine.
- Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Machtsteinen. Bei Gleichstand entscheidet die

größere Anzahl an Magie, bei erneutem Gleichstand die Anzahl der ausliegenden Artefaktkarten.

D-13

Hinweise zu einigen neuen Zaubersprüchen: OMNUS

- Sein Besitzer legt den Zauberspruch so lange in seine Auslage, bis er ihn einsetzen möchte.
- Entscheidet er sich für den Einsatz, muss er zunächst eine Kreatur erfolgreich besiegt haben. Bei der **anschließenden** Auswertung erhält er dann den Bonus aller seiner ausliegenden Artefakte mit dem entsprechenden Symbol und **zusätzlich** alle anderen aus seiner Auslage (außer Schwarze Dracheneier).
- Dieser Zauberspruch darf nicht vom Zauberlehrling eingesetzt werden.
- Auch hier verliert der Spieler durch Gift Magie.

ABSOLUTUS

Sein Besitzer legt sofort fest, welches ausliegende Artefakt er damit unterstützen möchte. ABSOLUTUS wird nie schwarzen Dracheneiern zugewiesen. Hat er noch kein Artefakt ausliegen, **muss** er den Zauberspruch dennoch bei sich ablegen. Sobald dann der Besitzer ein Artefakt auslegt, wird ABSOLUTUS diesem zugewiesen. Wird das zugehörige Artefakt auf dem Markt verkauft, wird der Zauberspruch aus dem Spiel genommen. ABSOLUTUS kann auf dem Markt nicht verkauft werden.

APPENDUX

Diese Aktion darf in einer Runde nur **einmal** ausgeführt werden, selbst wenn der Besitzer mehrfach zu Artefaktkarten kommt (z.B. Zauberlehrling, andere Zaubersprüche usw.). Die zurückgegebene Artefaktkarte wird verdeckt unter den Artefaktstapel gelegt.

□ ↗ ↘ ↙

Variante:

Artefakte (Phase E)

Im Gegensatz zum Grundspiel und zur Erweiterung dürfen Artefaktkarten in Phase E auch mit bereits ausliegenden Artefaktkarten im Verhältnis 1:1 getauscht werden. **Ausnahme:** Ausliegende rote und schwarze Dracheneier sind vom Tausch ausgenommen.

Zu ABSOLUTUS: Wird das zugehörige Artefakt getauscht, geht der Zauberspruch mit dem Artefakt an den neuen Besitzer über.

Grundspiel für 5 Personen:

Mit folgenden Karten aus der Erweiterung (HZ) kann das Grundspiel auch mit 5 Personen gespielt werden:

- Zaubererset
 - Artefakte: Amulett, Zauberstab und Zauberschwert
- Alle Regeln wie im Grundspiel beschrieben.

Ausnahme: In Phase A liegen 3 statt 2 Abenteuerkarten offen aus.

HELDEN & ZAUBERSPRÜCHE

von Jochen Schwinghammer

D

Erweiterung zu ZAUBERSCHWERT & DRACHENEI

1 für 2 – 5 Spieler ab 12 Jahren

□ Spieldauer: 60-90 Minuten

Inhalt:

21 Artefaktkarten

24 Abenteuerkarten (A-D auf der Rückseite)

12 Landschaftskarten

5 Ork-Karten

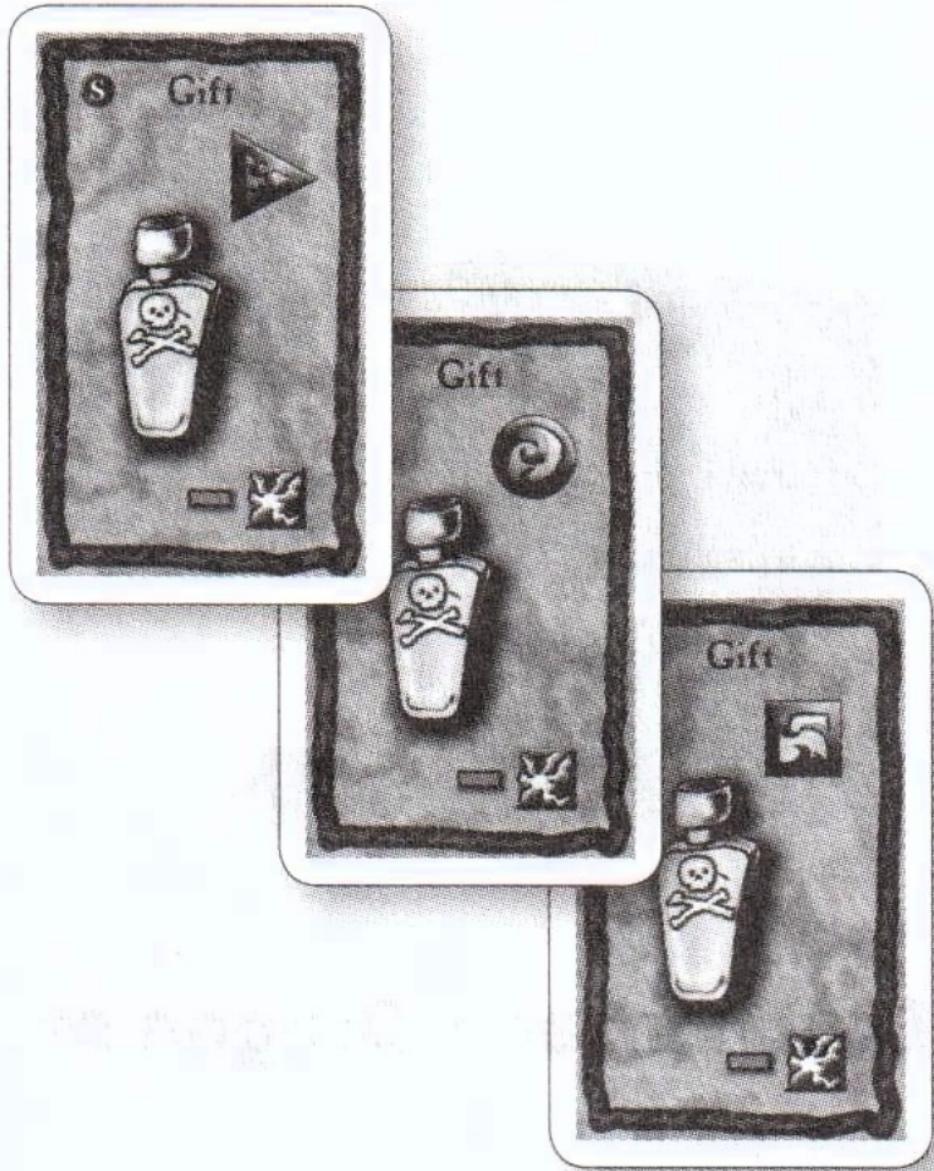
1 Zaubererset (Zauberer, Magieanzeiger, Pfeilkarte) für den 5. Spieler

1 Karte „Schwarzer Drache“

Spielanleitung

Spielidee und Spielziel:

Ulahomar gleicht einem Schlachtfeld: Überall liegen tote Kreaturen zwischen Artefakten und Machtsteinen. Kaum ist der letzte Drache besiegt, kündigt sich bereits neues Unheil an: Altbekannte Gefahren und neue, noch grauvollere Monster sind auf dem Weg. Sie kommen aus den Sümpfen, durchqueren Gebirge und Wälder und sind den Städten bereits gefährlich nahe. Doch die neue Bedrohung lockt auch verwegene Helden von weit her an, um den Magiern beim Kampf zur Seite zu stehen. Können sie letztendlich den Zauberern helfen, mit den neu gefundenen Artefakten und Zaubersprüchen der heraufziehenden Gefahr zu trotzen und die eindringenden Kreaturen zu besiegen?



Erweiterung Gift • poison expansion