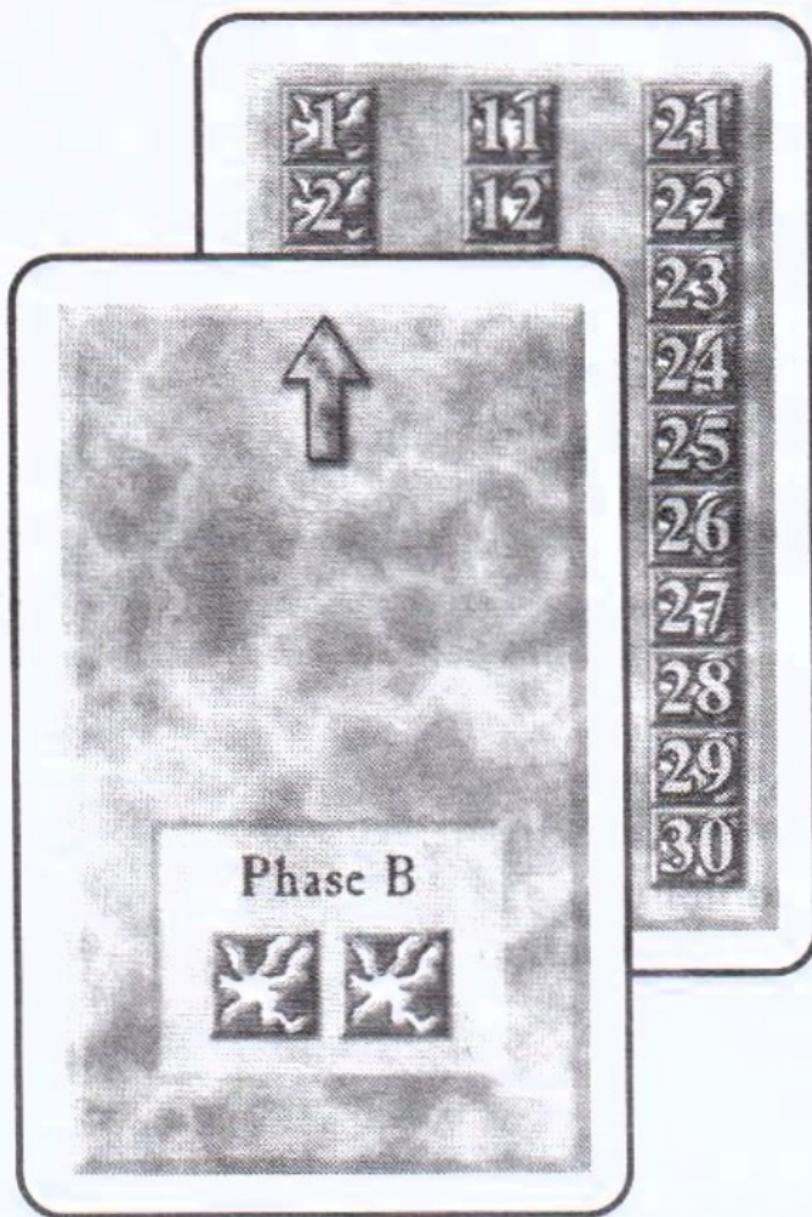


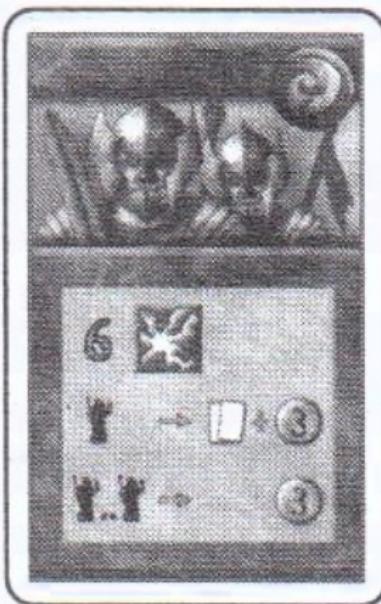


- **Spielanleitung**
- **Playing instruction**

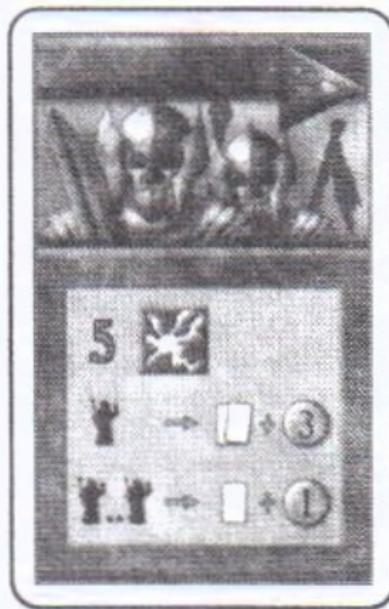
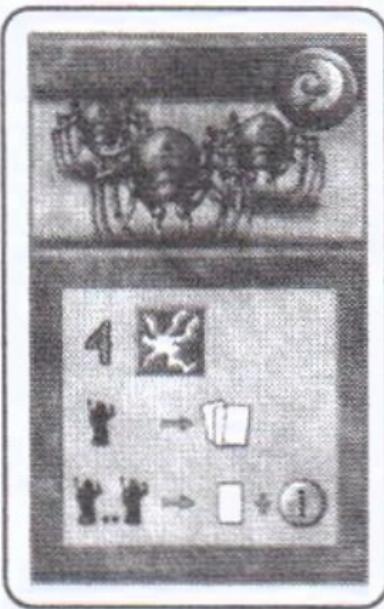
Skizze 1 • Illustration 1



Skizze 2 • Illustration 2



Skizze 3 • Illustration 3



ZAUBERSCHWERT & DRACHENEI

von Jochen Schwinghammer

D

Kartenspiel für 2 – 4 Spieler ab 12 Jahren

Spieldauer: 45 Minuten

Inhalt:

28 Artefaktkarten

25 Abenteuerkarten (A-C auf der Rückseite)

4 Zauberersets in 4 Farben (Zauberer, Magie-
anzeiger, Pfeilkarte)

1 Startspielerkarte

Spielanleitung

Spielidee und Spielziel:

Auf Ulahomar knistert die Magie zwischen den Zauberern, wenn es um die Frage geht, wer sich mit den magischen Kreaturen messen darf.

Machtvolle Zaubersprüche, magische Orte und mächtige Artefakte sind dabei unverzichtbare Hilfsmittel. Beim Sieg über die Kreaturen erhalten die Zauberer Machtsteine, die am Ende den Erfolgreichsten auszeichnen und zum Großmagier von Ulahomar machen.

Vorbereitung:

- Papier und Stift zum Notieren der Machtsteine bereitlegen.
- Jeder Spieler erhält ein **Zaubererset** in einer Farbe: Zauberer, Magieanzeiger und Pfeilkarte (evtl. übrig bleibende Sets werden in diesem Spiel nicht benötigt).

- Zu Beginn stellt jeder Spieler seinen Pfeil auf 2 Magiepunkte ein (s. Skizze1).
- Alle 25 **Abenteuerkarten** nach den Buchstaben A-C sortieren und die drei Stapel trennen mischen. Dann die Stapel mit den Buchstabenseiten nach oben so übereinander legen, dass C ganz unten und A oben liegt. Diese Karten bilden den Abenteuerstapel.
- Alle 28 **Artefaktkarten** mischen und als verdeckten Artefaktstapel neben die Abenteuerkarten legen.
- Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser legt die **Startspielerkarte** offen vor sich ab.

Spielverlauf:

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, die aus jeweils 6 Phasen bestehen:

- Phase A: Neue Abenteuerkarten
- Phase B: Magieversorgung
- Phase C: Abenteuer auswählen
- Phase D: Auswertung der Abenteuer
- Phase E: Artefakte auslegen
- Phase F: Startspielerwechsel

Phase A (Neue Abenteuerkarten):

- Der Startspieler deckt die beiden obersten Karten des Abenteuerstapels auf und legt sie offen nebeneinander als Auslage in die Tischmitte. Ist aus der letzten Runde 1 Karte liegen geblieben, wird nur 1 Abenteuerkarte aufgedeckt. Liegen noch 2 Karten aus der Vorrunde, wird keine neue aufgedeckt.



- In Phase A dürfen keine Zaubersprüche eingesetzt werden.



Phase B (Magieversorgung):

- Jeder Spieler erhält 2 Magiepunkte (auch in der 1. Runde) und legt den Pfeil unter die neue Summe auf seinem Magieanzeiger. Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt mehr als 30 Magiepunkte besitzen, überzählige Magiepunkte verfallen.

D 3



Phase C (Abenteuer auswählen):

- Beginnend mit dem Startspieler legt jeder reihum im Uhrzeigersinn seinen Zauberer offen an eine der beiden Karten in der Auslage (s. Skizze 2). Absprachen untereinander sind erlaubt, aber nicht bindend.
- Einmal gelegte Zauberer dürfen nicht mehr versetzt werden.
- Möchte ein Spieler seinen Zauberer nicht an eine der Karten anlegen, kann er auch passen. Hierfür erhält er einen Magiepunkt (Magieanzeiger anpassen).

Phase D (Auswertung der Abenteuer):

- Haben alle Spieler ihre Zauberer gesetzt (oder gepasst), kommt es zur Auswertung der Abenteuerkarten.
- Die Karte mit dem Zauberer des Startspielers wird zuerst ausgewertet. Sollte dieser gepasst

haben, wird die Abenteuerkarte des nachfolgenden Spielers zuerst ausgewertet, usw.

- Anschließend wird die zweite Abenteuerkarte ausgewertet.
- Abenteuerkarten ohne Zauberer werden nicht ausgewertet. Handelt es sich dabei um Kreaturen, verbleiben diese für die nächste Runde in der Auslage. Zaubersprüche, Energiekugeln und Heilige Stätten, die nicht gewählt wurden, werden aus der Auslage entfernt.
- Ausgewertete Abenteuerkarten werden sofort aus dem Spiel entfernt.
Ausnahme: Gewonnene Zaubersprüche werden offen vor dem betreffenden Spieler ausgelegt.
- Jede Karte wird nur einmal ausgewertet, auch wenn mehrere Zauberer an die Karte gelegt wurden.
- Nach einer Auswertung werden die anliegenden Zauberer von den Spielern zurück genommen.

Beispiel (s. Skizze2):

Die Spieler sitzen in der Reihenfolge Rot (Startspieler), Blau, Grün und Gelb. Zuerst wird die rechte Karte ausgewertet, weil Rot Startspieler ist. Da auch der gelbe Zauberer an dieser Karte liegt, ist er ebenfalls an dieser Auswertung beteiligt. Nach der Auswertung nehmen Rot und Gelb die Zauberer auf die Hand zurück. Dann wird die linke Karte ausgewertet, weil Blau als nächstes an der Reihe ist. Hierbei ist auch der grüne Zauberer beteiligt.

Beschreibung der Abenteuerkarten (s. Rückseite Startspieler): Es gibt Zaubersprüche, Energiekugeln, Heilige Stätten und magische Kreaturen. Alle werden unterschiedlich ausgewertet.

Zauberspruch (6x) (Fulmentus, Stonex, Addus, Retransformus, Transformus, Harpagarus):

- Hat nur **ein** Spieler seinen Zauberer an einen Zauberspruch gelegt, erhält er diesen kostenlos und legt ihn **offen vor sich** ab.
- Haben **zwei oder mehr** Spieler ihren Zauberer an den Zauberspruch gelegt, wird diese Karte unter den beteiligten Spielern versteigert: Geboten wird mit Magiepunkten. Das erste Gebot kommt entweder vom Startspieler (wenn er an dieser Karte beteiligt ist) oder von dem im Uhrzeigersinn ersten beteiligten Spieler. Der nachfolgende Spieler muss das Gebot entweder überbieten oder passen. So kann sich das Gebot über mehrere Bietrunden erhöhen.
 - Ein Spieler darf nie mehr Magiepunkte bieten, als er bezahlen kann.
 - Spieler, die passen, dürfen in dieser Runde nicht mehr mitbieten.
 - Der Spieler mit dem höchsten Gebot gibt die gebotenen Magiepunkte ab. Er erhält den Zauberspruch und legt ihn **offen vor sich** ab.
 - Die anderen Mitspieler müssen keine Magiepunkte abgeben.
- Jeder Zauberspruch kann von seinem Besitzer **in jeder Spielrunde einmal** genutzt werden.

- Ein Spieler darf auch mehrere Zaubersprüche in einer Runde verwenden.
- Selbst Spieler, die keinen Zauberer an der Auslage liegen haben (also passen), dürfen Zaubersprüche einsetzen.
- Wollen mehrere Spieler gleichzeitig einen Zauberspruch verwenden, werden diese - beginnend mit dem Startspieler - der Reihe nach eingesetzt .

Wichtig:

- *Zaubersprüche bleiben bis zum Spielende offen vor den Spielern liegen.*

Energiekugel (3x):

- **Jeder** Spieler, der hier seinen Zauberer angelegt hat, erhält die auf der Karte angegebenen Magiepunkte.
- Die ausgewertete Energiekugel wird aus dem Spiel genommen.

Heilige Stätte (2x):

- **Jeder** Spieler, der hier seinen Zauberer angelegt hat, erhält die auf der Karte angegebene Anzahl Machtsteine und zieht eine Karte vom Artefaktstapel.
- Die Machtsteine werden als Siegpunkte notiert, Artefaktkarten nimmt man **auf die Hand**.
- Die ausgewertete "Heilige Stätte" wird aus dem Spiel genommen.

Magische Kreatur (14x) (Spinnen, Goblins, Schatten und Drachen):

- Diese Kreaturen können von einem oder mehreren Zauberern mit Hilfe von Magie besiegt werden. Dafür erhalten die Zauberer Machtsteine und Artefaktkarten. Die Machtsteine werden als Siegpunkte notiert, die Karten vom Artefaktstapel gezogen und **auf die Hand genommen**.

Kennzeichen der Magischen Kreaturen:

- Artefaktsymbol: ▶, ●, ■. Diese Symbole zeigen an, welche Artefakte bei dieser Kreatur einen zusätzlichen Bonus geben.
- Die Stärke einer Kreatur wird mit der roten Zahl angezeigt.
- Darunter ist der Gewinn für einen (1) oder mehrere (2..3) Spieler angegeben, wenn die Kreatur besiegt ist.

1 Ein Zauberer tritt gegen die magische Kreatur an:

- Hat **nur ein** Spieler seinen Zauberer an einer Kreatur liegen, kann er sie alleine besiegen.
- Um eine Kreatur zu besiegen, muss der Spieler die als Stärke angegebenen Magiepunkte bezahlen. Dafür erhält er Machtsteine und Artefaktkarten wie hinter 1 auf der Kreatur angegeben.
- Bei Erfolg erhält er außerdem für **jedes bei ihm ausliegende** Artefakt (siehe Phase E: Artefakte auslegen) mit dem Symbol der

D-8

Kreaturkarte die auf dem Artefakt angegebenen Magiepunkte bzw. Machtsteine als Bonus. Bei "Zaubertrank" und "Sternsaphir" entscheidet man sich für Machtsteine **oder** Magiepunkte.

- Danach wird die Kreatur aus dem Spiel genommen.

Hinweis: Kann der Spieler nicht genug Magie aufbringen, bleibt die Kreatur in der Auslage, und er erhält seinen Zauberer zurück. Dem Spieler werden keine Magiepunkte abgezogen, aber ihm steht auch kein Gewinn oder Bonus von den Artefaktkarten zu.

Beispiel (s. Skizze3) : Die Spinnen haben die Stärke 4 und zeigen einen ●. Da Blau als Einziger seinen Zauberer an diese Karte gelegt hat, bezahlt er 4 Magiepunkte und erhält dafür 3 Artefaktkarten auf die Hand. Diese dürfen erst in der nächsten Phase ausgelegt werden. Aus vergangenen Runden besitzt Blau folgende vor sich ausliegende Artefakte: Einen zweiteiligen Zauberstab mit ●, ein Zauberbuch mit ▶ und ● sowie einen Sternsaphir mit ■. Der ● der Spinnen findet sich sowohl auf dem Zauberstab als auch auf dem Zauberbuch wieder. Somit erhält Blau zusätzlich 2 Machtsteine notiert (Zauberstab) und 1 Magiepunkt (Zauberbuch). Der Sternsaphir liefert keinen Bonus.

1.1 Mehrere Zauberer treten gegen die magische Kreatur an:

- Haben **zwei oder mehr** Spieler ihren Zauberer an derselben Kreatur liegen, müssen sich die Spieler entscheiden, ob sie gegen diese gemeinsam oder alleine antreten wollen.
- Sind sich **alle beteiligten** Spieler einig, dass sie gemeinsam antreten wollen, werden die zu zahlenden Magiepunkte (Stärke der Kreatur) **gleichmäßig** unter den Spielern aufgeteilt. Kann die Zahl nicht durch die entsprechende Anzahl der Spieler geteilt werden, wird aufgerundet.
- Kann einer der beteiligten Spieler nicht genug Magie aufbringen, scheidet dieser aus dem Kampf aus. Die verbleibenden Spieler müssen dann erneut die gesamten Magiekosten unter sich aufteilen. Ausgeschiedene Spieler müssen keine Magiepunkte abgeben, erhalten aber auch keinerlei Gewinn oder Bonus.
- Die übrigen Spieler zahlen die berechneten Magiepunkte und erhalten als Gewinn - beginnend mit dem Startspieler (oder dem ersten nachfolgenden Spieler) - jeweils Machtsteine und Artefaktkarten wie hinter  auf der Kreatur angegeben.
- Bei Erfolg erhalten alle Beteiligten für **jedes eigene ausgelegte** Artefakt mit dem Symbol der Kreaturkarte die auf dem Artefakt angegebenen Magiepunkte und Machtsteine als Bonus.

- Bleibt nur ein Spieler übrig, erhält dieser den Gewinn wie bei  auf der Kreatur angegeben.
- Danach wird die Kreatur aus dem Spiel genommen, sofern sie besiegt wurde.

Beispiel (s. Skizze 3): Die Goblins haben die Stärke 5 und zeigen ein ►. Rot und Gelb haben hier ihre Zauberer angelegt. Weil sie gemeinsam antreten wollen, teilen sie sich die zu zahlenden Magiepunkte. Da die Zahl nicht durch 2 teilbar ist, wird aufgerundet und jeder zahlt 3 Magiepunkte. Als Gewinn erhalten Rot und Gelb jeweils einen Machtstein notiert und eine Artefaktkarte auf die Hand. Außerdem erhalten sie eventuell noch einen Bonus für eigene ausliegende Artefakte mit dem ►.

- Möchte allerdings **einer der beteiligten Spieler alleine** gegen die Kreatur antreten, kommt es zum Konflikt unter den Zauberern. Die Kreatur wird unter den beteiligten Spielern versteigert (die Zauberer müssen gegen die Kreatur und die anderen Zauberer antreten). Geboten wird mit Magiepunkten.
- Das erste Gebot kommt entweder vom Startspieler (wenn er an diesem Konflikt beteiligt ist) oder von dem im Uhrzeigersinn ersten beteiligten Spieler. Das Startgebot muss mindestens so hoch sein, wie die Stärke der Kreatur vorgibt.
- Der nachfolgende Spieler muss das Gebot entweder überbieten oder passen. So kann

sich das Gebot über mehrere Bietrunden erhöhen.

- Ein Spieler darf nie mehr Magiepunkte bieten als er besitzt.
- Spieler, die passen, dürfen in dieser Runde nicht mehr mitbieten.
- Der Spieler mit dem höchsten Gebot besiegt die Kreatur **alleine** und gibt die gebotenen Magiepunkte ab. Dafür erhält er Machtsteine und Artefaktkarten wie hinter  auf der Kreatur angegeben.
- Außerdem erhält er für **jedes bei ihm ausliegende** Artefakt mit dem Symbol der Kreaturkarte die auf dem Artefakt angegebenen Magiepunkte und Machtsteine als Bonus.
- Die anderen beteiligten Spieler müssen keine Magiepunkte abgeben, gehen aber auch leer aus (kein Gewinn und kein Bonus).
- Danach wird die Kreatur aus dem Spiel genommen.

Beispiel (s. Skizze3): Rot und Gelb haben ihre Zauberer an die Goblins mit der Stärke 5 gelegt. Rot ist Startspieler. Er besteht darauf, die Goblins alleine zu besiegen und bietet zunächst 5 Magiepunkte. Gelb bietet 7, Rot 8. Jetzt passt Gelb. Rot zahlt sein Gebot, erhält dafür 2 Artefaktkarten auf die Hand, 3 Machtsteine notiert und eventuell den Bonus für seine ausliegenden Artefakte.

Gelb war beim Sieg über die Kreatur nicht beteiligt und kann somit auch nicht die Vorteile seiner eigenen Artefakte nutzen, geht also leer aus.

Wichtig:

- Die zum Besiegen einer Kreatur benötigten Magiepunkte müssen sich **vor** dem Sieg im Besitz des jeweiligen Spielers befinden.

Hinweis zum Austeilen von Artefaktkarten:

- Ist der Artefaktstapel aufgebraucht, gibt es keinen Nachschub.
- Im Spielverlauf kann es daher wichtig sein, in welcher Reihenfolge Karten vergeben werden. Die Verteilung erfolgt direkt nach der Auswertung einer Abenteuerkarte in Sitzreihenfolge der daran beteiligten Spieler (beginnend mit dem Startspieler).



Phase E (Artefakte auslegen):

- Nach der Auswertung der Abenteuerkarten dürfen die Spieler Artefakte auslegen.
- Einige Artefakte sind einteilig, andere bestehen aus zwei Teilen.
- Zweiteilige Artefakte erhält man oft nur durch Tausch mit den Mitspielern.
- Alle Spieler, die tauschen wollen, verhandeln jetzt frei über den Tausch von Artefaktkarten. Getauscht werden darf nur mit Artefaktkarten.

die von den Spielern auf der Hand gehalten werden (Karte gegen Karte).

- Mit Magie, Zaubersprüchen, Machtsteinen und ausgelegten Artefakten darf nicht getauscht werden.
- Kann oder möchte kein Spieler mehr tauschen, dürfen alle Spieler beliebig viele vollständige Artefakte auslegen.
- Diese liefern erst dann einen Bonus, wenn der betreffende Spieler in den **folgenden Runden** Kreaturen besiegt, deren Symbol mit dem des Artefaktes übereinstimmt.
- Ausgelegte Artefakte bleiben bis zum Spielende offen vor den Spielern liegen und stehen so für mehrere Kreaturen zur Verfügung.

Phase F (Startspielerwechsel):

Nach Abschluss der Phase E gibt der Startspieler die Startspielerkarte an seinen linken Nachbarn weiter. Damit ist die aktuelle Runde beendet, und der neue Startspieler beginnt die nächste Runde mit Phase A.



Spielende:

- Das Spiel endet sofort, wenn die Auslage nicht mehr auf 2 Abenteuerkarten ergänzt werden kann.
- Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Machtsteinen. Bei Gleichstand entscheidet die größere Anzahl an Magiepunkten, bei erneutem Gleichstand die Anzahl der ausliegenden Artefaktkarten.