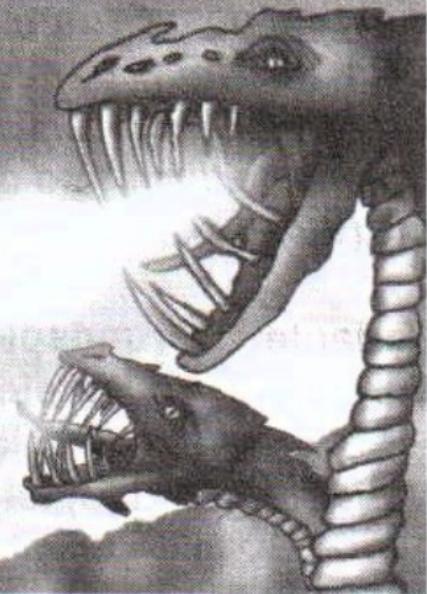


WISSEN & ARTEFAKTE

Nur mit
ZAUBERSCHWERT
& **BRAMMEN**
spielbar.



- Spielanleitung
- Playing instruction

WISSEN & ARTEFAKTE

von Jochen Schwinghammer

D

D-1 **Hinweis:** Diese Erweiterung kann nur in Verbindung mit dem **Grundspiel ZAUBERSCHWERT & DRACHENEI (ZD)** oder zusätzlich mit **HELDEN & ZAUBERSPRÜCHE (HZ)** gespielt werden. Zur Unterscheidung sind die Karten dieser Erweiterung mit **(WA)** gekennzeichnet.

Variante 1: Grundspiel mit WA (2 – 5 Spieler)

**Variante 2: Vollversion mit ZD, WA und HZ
(2 – 6 Spieler)**

**Variante 3: Kurzspiel mit ZD, WA und HZ
(2 – 6 Spieler)**

Inhalt:

8 Artefaktkarten

23 Abenteuerkarten (A, B, C auf der Rückseite)

1 Abenteuerkarte Schmiede
(AB BC auf der Rückseite)

1 Landschaftskarte Tempel

8 Verstärkungskarten für die Schmiede
(Amboss in der Kartenmitte)

21 Wissensstufen (Blauer Rand)

1 Zaubererset
(Zauberer, Magieanzeiger, Pfeilkarte)

1 Schutzkarte Dracheneier
Spielanleitung

Spielidee und Spielziel: Rasch spricht sich herum, dass der geheime Zugang zur alten Bibliothek längst vergessener Zauberer wieder entdeckt wurde. Verschollen geglaubtes Wissen weckt das Interesse der Magier von Ulahomar, denn das Studium der alten Bücher ist der Schlüssel aller Zaubersprüche. Manche von ihnen machen sich sogar auf den beschwerlichen Weg zur Lava-Schmiede am Rande des Vulkankraters. Dort lassen sie Artefakte veredeln, um leichter im Kampf gegen den schwarzen Drachen zu bestehen. Der Mut des Drachenbezwingers wird mit dem Drachenpanzer belohnt – sein Besitzer ist fortan nahezu unbesiegbar.

Variante 1:
WISSEN & ARTEFAKTE (WA)
mit dem Grundspiel
ZAUBERSCHWERT & DRACHENEI (ZD)
für 2 – 5 Spieler ab 12 Jahren,
Spieldauer: 60-90 Minuten

Vorbereitung:

- Papier und Stift zum Notieren der Machtsteine oder Machtsteinsäckchen (separat erhältlich) bereitlegen.
- Jeder Spieler erhält jeweils ein Zaubererset in einer Farbe und stellt seinen Pfeil auf 2 Magie ein.
- Aus dem Grundspiel ZD werden die drei Zaubersprüche **HARPARAGUS, RETRANSFORMUS** und **ADDUS** in die Schachtel zurückgelegt.

Um die Doppelartefakte zu stärken, werden zusätzlich folgende Artefakte aus ZD entfernt: 1x „**Amulett 1 / Kreis**“, 3x „**Amulett 2**“, 1x „**Zauberstab 1 / Dreieck**“, sowie 3x „**Zauberstab 2**“.

- Aus der vorliegenden Erweiterung WA werden die 3 Karten **Tempel**, **Paladin** und die **Schutzkarte Dracheneier** (Karte im Querformat) entfernt.
- Alle Abenteuerkarten aus ZD und WA zusammen nach den Rückseiten A, B und C sortieren, getrennt mischen und wie im Grundspiel zu einem verdeckten **Abenteuerstapel** zusammenfügen (A liegt oben auf, C ganz unten). Die Schmiede kommt zwischen A und B.
- Alle Artefakte aus ZD und WA mischen und als verdeckten **Artefaktstapel** bereit legen.
- Die **Verstärkungskarten** für die Schmiede als Stapel offen bereit legen.
- Die Karten mit den **Wissensstufen** nach den Stufen I - V sortieren und als separate Stapel offen bereit legen.
- Zuletzt wird ein Startspieler bestimmt. Dieser legt die Startspielerkarte vor sich ab.

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 Änderungen und Zusatzregeln:

Phase A (Neue Abenteuerkarten)

Im Gegensatz zum Grundspiel wird die Auslage

nicht nur auf zwei Karten aufgefüllt.

Die Auslage wird so lange ergänzt, bis dort genau **drei Karten** (Kreaturen, Energiekugel, Heilige Stätte, alte Zaubersprüche aus ZD, Drachenschuppe, Bibliothek oder Schmiede) liegen, die keine neuen Zauber-

Zaubersprüche mit Wissensstufen (brauner Rand) zeigen. So können mit den neuen Zauber- sprüchen (brauner Rand) auch mehr als 3 Karten in der Auslage liegen!

Sollten zwei **Bibliotheken** in der Auslage liegen, wird eine davon zur Seite gelegt und die Auslage wie oben beschrieben weiter aufgefüllt. Die zur Seite gelegte Bibliothek wird dann für die nächste Runde auf den **Abenteuerstapel** zurück gelegt.

Wichtig: Um überhaupt zaubern zu können, müssen die Zauberer mindestens die Wissensstufe I erreicht haben (s. Phase D, Bibliothek). Das gilt auch für die Zaubersprüche aus dem Grundspiel, für die bisher keine Wissensstufe notwendig war.

Phase B (Magieversorgung):

Wie im Grundspiel beschrieben.

Phase C (Abenteuer auswählen):

Wie im Grundspiel legen die Spieler ihre Zauberer an eine **beliebige** Abenteuerkarte in der Auslage an. So kann auch an Zaubersprüche mit Wissens- stufen oder an eine „Drachenschuppe“ angelegt werden, auch wenn man noch nicht die notwen- dige Wissensstufe erreicht hat.

Phase D (Auswertung der Abenteuerkarten):

Wie im Grundspiel beschrieben mit folgenden neuen Abenteuerkarten:

D-5

Bibliothek (5x):

Um einige der neuen Artefakte (z.B. blaue Dracheneier, Drachenschuppe) und **alle** Zaubersprüche überhaupt einsetzen zu können, benötigen die Zauberer Wissen aus der Bibliothek. **Für den Einsatz der alten Zaubersprüche aus dem Grundspiel braucht man mindestens die Wissensstufe I.**

- **Jeder** Spieler, der seinen Zauberer an die Bibliothek legt, steigt damit um eine Wissensstufe auf. Möchte man die nächste Stufe erreichen, muss man später erneut die Bibliothek aufsuchen, usw.
- Für das Aussuchen der nächst höheren Wissensstufe ist die Reihenfolge wichtig in der die Zauberer an die Bibliothek angelegt wurden. Beginnend mit dem Spieler, dessen Zauberer als Erster angelegt wurde, dürfen sie eine Karte aus der jeweils neu erreichten Wissensstufe (I – V) aussuchen. Jetzt erhalten die Spieler die aufgedruckte Belohnung ihrer neuen Wissensstufe einmalig.
- Die Wissensstufe wird offen in die eigene Auslage gelegt und überdeckt evtl. bereits vorhandene. Sie gilt ab sofort.
- Ein Spieler darf nie zweimal die gleiche Wissensstufe auswählen. Höhere Wissensstufen können nicht von allen Spielern erreicht werden, da die Anzahl der Karten ab Stufe III beschränkt ist.

- Die ausgewertete Bibliothek wird aus dem Spiel genommen, auch wenn sie von keinem Zauberer aufgesucht wurde.

Beispiel: Karin (Stufe I), Timo (noch ohne Wissensstufe) und Jenny (Stufe I) haben in dieser Reihenfolge ihre Zauberer an die Bibliothek angelegt. Zuerst wählt Karin Stufe II mit der Belohnung 2 Magie. Timo wählt Stufe I mit der Belohnung 1 Machtstein. Jenny hätte auch gerne die Karte mit 2 Magie gewählt, kann dies aber nicht, da diese bereits von Karin genommen wurde. So nimmt sie sich aus Stufe II die Karte mit der Belohnung 1 Magie und 1 Machtstein.

Schmiede (1x):

Hier können Artefakte verstärkt werden. Die Schmiede kommt zum ersten Mal zwischen den Abenteuerkarten A und B ins Spiel und später nochmals zwischen B und C. Sie kann von allen Spielern gleichzeitig aufgesucht werden (wie auch die Bibliothek). **Spieler, die kein Artefakt vor sich liegen haben, dürfen die Schmiede nicht aufsuchen.**

- **Jeder** Spieler, der seinen Zauberer an die Schmiede legt, kann sich genau eine Verstärkungskarte in der Schmiede kaufen.
- Für das Aussuchen der Verstärkungskarte ist die Reihenfolge wichtig in der die Zauberer an die Schmiede angelegt wurden. Beginnend mit dem Spieler, dessen Zauberer als Erster angelegt

wurde, dürfen sich die Spieler eine Verstärkungskarte kaufen.

- Hat ein Spieler eine entsprechende Karte ausgesucht, gibt er soviel Magie ab, wie vor dem Pfeil angegeben und kauft sich damit die Verstärkung im gelben Rahmen für ein Artefakt. Dann legt er die Karte unter ein bereits in seiner Auslage ausliegendes Artefakt. Ein so verbessertes Artefakt wirkt dadurch entweder mit einem weiteren Symbol, oder gibt seinem Besitzer zusätzliche Machtsteine bzw. Magie.
- Die ausgewertete Schmiede wird in den Abenteuerstapel zwischen B und C gelegt, auch wenn sie von keinem Zauberer aufgesucht wurde.
- Kommt die Schmiede ein zweites Mal ins Spiel (zwischen B und C), kann ein Spieler, der dort anlegt, auch **statt einer Verstärkungskarte zu kaufen**, die bereits in seiner eigenen Auslage liegende Verstärkung (bereits beim ersten Gang in die Schmiede gekauft) **kostenlos umlegen**. Dazu legt er die Verstärkung unter ein anderes Artefakt in seiner Auslage und stärkt es ab sofort.
- Nach der zweiten Auswertung kommt die Schmiede aus dem Spiel.

Drachenschuppe (3x):

- Legt nur **ein** Spieler seinen Zauberer an diese Karte an, erhält er diese kostenlos und nimmt sie zu seinen Artefakten auf die Hand.
- Liegen zwei oder mehr Zauberer an, wird die Drachenschuppe wie ein Zauberspruch verstei-

gert und der Gewinner nimmt sie auf die Hand.

- Die Drachenschuppe kann in Phase E genau wie alle Artefakte ausgelegt und/oder getauscht werden, wobei die Wissensstufe zunächst noch keine Rolle spielt. Ihr Einsatz ist allerdings erst ab der entsprechenden Wissensstufe möglich.

Kreaturen (2x Hydra, Schwarzer Drache/Dra-chenpanzer):

Im Spiel sind jetzt **Kreaturen ohne Symbole**.

Werden diese besiegt, können keine Artefakte als Bonus eingesetzt werden. Allerdings kann der Zauberspruch OMNUS benutzt werden.

- Kämpfen ein oder mehrere Zauberer gegen die Hydra, die **alle Symbole** hat, so können alle entsprechenden Artefakte des bzw. der erfolgreichen Spieler als Bonus eingesetzt werden. Jedes Artefakt punktet dabei **genau einmal**, auch wenn zwei oder mehr Symbole übereinstimmen würden!
- Der Schwarze Drache kann nur **von einem Spieler allein besiegt** werden. Dieser erhält die Karte und legt sie in die eigene Auslage. Ab jetzt besitzt dieser Spieler den **Drachenpanzer**, der ihn in jeder Runde im **Kampf** mit 2 Magie unterstützt. Der Zauberer muss dafür mindestens Wissensstufe II haben. Kämpft ein Zauberer mit Drachenpanzer gegen eine Kreatur, wird die Stärke dieser Kreatur um 2 Magie reduziert und der bzw. die Spieler zahlen entsprechend weniger. Bei der Versteigerung einer Kreatur

kann der Besitzer des Drachenpanzers entgegen dem Grundspiel jetzt auch 2 Magie mehr bieten als sein Magieanzeiger zeigt.

D 9

Besondere Zaubersprüche (11x) (INFINITUS, MORTUS, OMNUS, QUAESTUS, ADDUS, HARPAGARUS, OPULENTUS, SAPIENTIUS, FLUVIUS, MUTARUS, RETRANSFORMUS):

Alle neuen Zaubersprüche sind mit einer Wissensstufe versehen und werden wie normale Zaubersprüche ausgewertet. Sie dürfen unabhängig vom Wissensstand erworben und ausgelegt werden. Allerdings ist ihr Einsatz erst ab der entsprechenden Wissensstufe möglich (z.B. OPULENTUS mit Wissensstufe III).

Phase E: Artefakte auslegen

Wie im Grundspiel beschrieben.

- **Artefakte mit Wissensstufen** dürfen immer ausgelegt werden, selbst wenn der Besitzer noch nicht über das entsprechende Wissen verfügt. Allerdings ist ihr Einsatz erst ab der entsprechenden Wissensstufe möglich.

Phase F: Startspielerwechsel

Wie im Grundspiel beschrieben.

Spielende:

- Das Spiel endet sofort, wenn die Auslage nicht mehr vollständig gebildet werden kann (3 Abenteuerkarten ohne neue Zaubersprüche mit

braunem Rand).

- Um jetzt die Zaubersprüche **OPULENTUS** und **SAPIENTIUS** einsetzen zu können, müssen ihre Besitzer Wissensstufe III haben und erhalten dann die entsprechenden 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 (evtl. Verstärkungen zählen nicht).

Hinweise zu einigen neuen Zaubersprüchen:

MORTUS: Um ihn in Phase A einsetzen zu können, muss die Auslage mit den Abenteuerkarten komplett sein. Sein Besitzer entscheidet, wann er ihn einsetzen möchte und lässt ihn bis dahin in der eigenen Auslage liegen. Er braucht dazu mindestens Wissensstufe I und entfernt dann eine Kreatur, die höchstens eine Stärke von 8 Magie haben darf. Der Spieler erhält dafür 4 Machtsteine und entfernt MORTUS und die Kreatur aus dem Spiel. Die Auslage wird in dieser Runde nicht wieder aufgefüllt. Da MORTUS kein Kampf gegen eine Kreatur ist, erhält man keinen Bonus für die eigenen Artefakte. OMNUS und Drachenpanzer dürfen nicht eingesetzt werden.

OMNUS: Jedes Artefakt punktet dabei genau einmal, auch wenn zwei oder mehr Symbole übereinstimmen. Er darf auch beim Kampf gegen eine Kreatur ohne Symbol (Hydra, schwarzer Drache)

eingesetzt werden. OMNUS und MORTUS dürfen nie zusammen Verwendung finden.

D-11

Variante 2:

ZAUBERSCHWERT & DRACHENEI (ZD)

mit den Erweiterungen

WISSEN & ARTEFAKTE (WA)

HELDEN & ZAUBERSPRÜCHE (HZ)

GIFT (falls vorhanden)

für 2-6 Spieler, Spieldauer ca. 90-120 Minuten

Es ist sinnvoll, diese Variante erst dann zu spielen, wenn Sie sich bereits mit dem Grundspiel (ZD), sowie mit HZ vertraut gemacht haben. Dann ist auch der Einstieg in diese **Vollversion** relativ einfach!

Vorbereitung:

- Aufbau wie oben unter Vorbereitung beschrieben. Die 3 Karten **Tempel**, **Paladin** und **Schutzkarte Dracheneier** bleiben hier allerdings im Spiel.
- Außerdem werden aus **HZ** folgende Karten in die Schachtel zurückgelegt: 1x „**Zauberstab 1 / Kreis**“, 1x „**Zauberstab 2**“, 1x „**Amulett 1 / Dreieck**“ und 1x „**Amulett 2**“, Zauberspruch **OMNUS** (alt!), Karte „**Schwarzer Drache**“ (alt).

Wichtig: Da die Zauberer jetzt auch gegen den schwarzen Drachen kämpfen, wird die Karte „Schwarzer Drache“ aus HZ ab sofort durch die neue „**Schutzkarte Dracheneier**“ (aus WA) ersetzt und bereit gelegt.

- Jetzt die restlichen Karten aus HZ auslegen

bzw. einsortieren: Artefakte in den Artefaktstapel mischen. Den Abenteuerstapel (A, B, C und D) zusammen mit dem Held **Paladin** (aus WA) vorbereiten und zusammenführen. Landschaften zusammen mit dem **Tempel** (aus WA) mischen und verdeckt bereit legen, danach den Orkstapel.

Spielverlauf:

Wie in den Regeln (ZD, HZ, WA, Variante 1) beschrieben, doch gelten für die einzelnen Phasen folgende Änderungen und Zusatzregeln:

Phase A (Neue Abenteuerkarten und Landschaften):

Wichtig: Um überhaupt zaubern zu können, müssen die Zauberer mindestens die Wissensstufe I erreicht haben. Das gilt auch für die Zaubersprüche aus ZD und HZ, für die bisher keine Wissensstufe notwendig war.

- Die Auslage wird so lange ergänzt, bis dort genau drei Karten liegen, die weder Helden noch neue Zaubersprüche mit Wissensstufen (brauner Rand) zeigen.
- Der Held **Paladin** kann erst dann wie ein Kämpfer (s. Symbol „Schwert“ in bestimmten Landschaften) eingesetzt werden, wenn sein Besitzer die Wissensstufe II erreicht hat. Allerdings steigt er in der Landschaft **Tempel** immer automatisch eine Wissensstufe höher und sucht sich sofort eine Karte der neu erreichten Stufe aus. Auch

D-13

mit Paladin kann sein Besitzer nur bis Stufe V aufsteigen.

- Um **MORTUS** in Phase A einsetzen zu können, muss die Auslage komplett sein, d. h. es liegen die neue Landschaft und ggf. Orks. Wird eine Kreatur durch einen Ork verstärkt, können sie nur als Einheit mit einer Stärke von höchstens 8 Magie entfernt werden. MORTUS und die Kreatur kommen aus dem Spiel, der Ork zurück auf den Orkstapel. Helden dürfen nicht eingesetzt werden.

Phase C (Abenteuer auswählen):

- Der **Zauberlehrling** darf weder an eine **Bibliothek**, noch an die **Schmiede** angelegt werden.

Phase D (Auswertung der Abenteuerkarten):

- In der **Schmiede** dürfen **schwarze Dracheneier** und die 3 Sonderkarten „**GIFT**“ (falls mit diesen gespielt wird) nicht aufgewertet werden.
- Der **Drachenpanzer** kann vom Zauberlehrling im Kampf **nicht** getragen werden. Der Panzer darf als Artefakt von seinem Besitzer auf dem **Markt** verkauft werden.

Phase E: Artefakte auslegen

Um die **Schutzkarte Dracheneier** zu erhalten, braucht man nach wie vor die Mehrheit aller Dracheneier (s. Regel HZ). Die Rangfolge ist: rot, schwarz und blau, wobei das **blaue Drachenei** das Wertvollste ist. Die blauen Eier dürfen vom Besitzer auch dann ausgelegt werden, wenn dieser

Jedoch werden sie erst mit der nötigen Wissensstufe III aktiviert und zählen dann zu der Mehrheit für die neue Schutzkarte.

Spielende

- Das Spiel endet sofort, wenn die Auslage nicht mehr vollständig gebildet werden kann (3 Abenteuerkarten ohne Helden und neuen Zaubersprüchen mit braunem Rand).
- Um jetzt die Zaubersprüche **OPULENTUS** und **SAPIENTIUS** einsetzen zu können, müssen ihre Besitzer mindestens Wissensstufe III haben und erhalten dann die entsprechenden Machtsteine. Für **CANTIOSUS** zählen **alle** eigenen Zaubersprüche, auch die mit Wissensstufen, die der Besitzer nicht erreichen konnte.
- Der Spieler, der am Spielende die Schutzkarte Dracheneier besitzt, erhält zusätzlich 2 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 (evtl. Verstärkungen zählen nicht).

Variante 3:

KURZSPIEL mit ZD, WA und HZ

für 2-6 Spieler, Spieldauer ca. 60 Minuten:

Gespielt wird wie in der Vollversion beschrieben. Um die Spieldauer zu verkürzen, werden **zusätz-**

lich die nachfolgenden Karten in die Schachteln zurückgelegt:

D-15

14 Karten aus **WA**: 3x Drachenschuppe, 1x Hydra (aus B), 1x Bibliothek (aus B), sowie die Zaubersprüche OMNUS, HARPAGARUS, RE-TRANSFORMUS (neu) und SAPIENTIUS. Da die Zaubersprüche mit hohem Wissen aus dem Spiel sind, werden zusätzlich die Wissensstufen IV und V entfernt.

9 Karten aus **HZ**: 3x Skelettkrieger, 1x Held: Kämpfer (aus A), 1x Markt (aus C), sowie die Zaubersprüche CANTIOSUS, ARTIFICIUM, SODALICIUM und AGGREDIOSUS.