Jedes Team beginnt mit 10 Energiekristallen und 2 Saphiren. Jeder Magier erhält zu Beginn 3 Handkarten. Während des Spiels dürfen beide Mitglieder eines Teams alle Karten aktivieren, die das Team kontrolliert.

Alle anderen Spielregeln sind identisch zu den Spielregeln für 2 Magier, mit Ausnahme von einigen wenigen Zaubersprüchen *(siehe unten)*.

ZAUBERSPRÜCHE MIT ABWEICHENDEN EFFEKTEN FÜR 3 ODER 4 MAGIER

„Ziehe 2 Karten, außer dein Gegner wirft 1 Karte ab." wird zu

3 oder 4 Magier: „Ziehe 2 Karten, außer der nächste Gegner in Spielreihenfolge wirft 1 Karte ab."

Die Wahlmöglichkeit „Jeder Magier zieht 2 Karten/wirft 2 Karten ab" wird zu

3 Magier: „Der einzelne Spieler zieht 2 Karten/wirft 2 Karten ab" oder „beide Spieler des Teams ziehen je 1 Karte/werfen je 1 Karte ab".

4 Magier: Keine Änderung

„Entferne 3 Energie. Dein Gegner zieht 1 Karte." wird zu

3 oder 4 Magier: „Entferne 3 Energie. Der nächste Gegner in Spielreihenfolge zieht 1 Karte."

„Erhalte 1 Energie für jede Handkarte deines Gegners." wird zu

3 Magier: Nur für den einzelnen Magier ändert sich der Effekt. „Erhalte 1 Energie für jede Handkarte deiner beiden Gegner."

4 Magier: „Erhalte 1 Energie für jede Handkarte des Gegners, der mehr Handkarten besitzt."

„Entferne 1 Energie für jede Handkarte deines Gegners." wird zu

3 Magier: Nur für den einzelnen Magier ändert sich der Effekt. „Entferne 1 Energie für jede Handkarte deiner beiden Gegner."

4 Magier: „Entferne 1 Energie für jede Handkarte des Gegners, der mehr Handkarten besitzt."

IMPRESSUM

Autoren: Aaron Weissblum & Norman Woods
Redakteur: Frank DiLorenzo, Russell Grieshop
Illustration: Jenn Vargas
Grafische Leitung/Covergrafik: Kerem Beyit
Kartengrafiken: Suleyman Temiz
Deutsche Übersetzung & Lektorat: Henning Kröpke

Besucht RnRgames.com/Spellcaster, um mehr über die Onlineversion herauszufinden!

R&R GAMES INCORPORATED | THE GAMES YOU WANT TO PLAY!

©2014 R&R Games, Inc. All Rights Reserved • www.RnRgames.com

Spellcaster™

2–4 Spieler, ab 14 Jahren

60 Zaubersprüche (je 15)

Kampf Zauber Heilung Hexerei

30 magische Saphire

30 Energiekristalle

4 farbige Ablagen

ZUSAMMENFASSUNG

Ihr seid rivalisierende Magier und werdet zu einer Arena auf der mystischen Saphirinsel gerufen. Dort tretet ihr gegeneinander in einem Duell an, um den Titel des Spellcaster-Großmeisters zu erlangen. Die magischen **Saphire** bedeuten viel Macht, so dass die Kontrolle von 15 Saphiren den Sieg bedeutet. Natürlich gewinnt ein Magier auch, wenn er den gegnerischen Vorrat an magischer **Energie** auf Null reduziert.

ÜBERSICHT DER ZAUBERSPRÜCHE

Beschwörung *(ohne)*

Diese Zaubersprüche kosten dich eine Aktion, wenn du sie aktivieren möchtest..

***Hinweis!** Karten mit funktionieren bei 3 oder 4 Magiern etwas anders (siehe Seite 4).*

Verzauberung *(mit)*

Zaubersprüche mit diesem Symbol aktivieren sich automatisch zu Beginn deines Zugs.

: Rote Kampfkarten reduzieren die Energie deines Gegners ( ).

: Gelbe Heilungskarten geben dir Energie zurück ( ).

: Blaue Hexereikarten geben dir Saphire ( ).

: Grüne Beschwörungskarten erlauben dir, andere Karten zu beeinflussen und die Spielregeln in deinem Sinne zu ändern.

DIE SPIELREGELN FÜR 2 MAGIER

VORBEREITUNG

Legt die vier farbigen Ablagen in einer Reihe mittig zwischen euch. Ihr werdet Karten entsprechend der Farbe auf die jeweiligen Ablagen ausspielen.

Mischt alle Zaubersprüche und verteilt an beide Magier je 3 Karten. Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit. Neben dem Nachziehstapel benötigt ihr Platz für einen Ablagestapel. Jeder Magier nimmt sich 10 Energiekristalle und 2 Saphire.

Der Magier mit dem längsten Bart beginnt, anschließend kommt ihr immer abwechselnd an die Reihe. Wenn keiner von euch einen Bart hat, dürft ihr nicht mitspielen, es sei denn, ihr habt eine besondere Erlaubnis des amtierenden Großmeisters. Alternativ dürft ihr einen Magier auch einfach per Zufall zum Startspieler bestimmen.

Im Laufe des Spiels werdet ihr Zaubersprüche ausspielen und auf vier Stapeln auf die Ablagen legen. Für jede Kartenfarbe bildet ihr einen eigenen Stapel. Die oberste Karte jedes Stapels zeigt immer in Richtung des Magiers, der diese Karte gespielt hat. Ganz allgemein kontrolliert der Magier alle Karten, die zu ihm zeigen und darf deren Fähigkeiten in seinem Spielzug nutzen.

Angelika hat die 2 Karten gespielt, die zu ihr zeigen.

Daniel hat die 2 Karten gespielt, die zu ihm zeigen.

DEIN SPIELZUG

1. Alle Karten mit diesem Symbol unter deiner Kontrolle sind aktive Zaubersprüche. Du führst ihren Effekt sofort einmal aus.
2. Du ziehst 1 Karte vom Nachziehstapel.
3. Du führst 2 Aktionen aus und darfst dafür aus den folgenden Aktionen wählen. Du darfst dieselbe Aktion zweimal ausführen, aber den Effekt jeder Karte nur einmal pro Spielzug aktivieren.
   - Ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel (zusätzlich zu der Karte, die du bereits im ersten Schritt gezogen hast).
   - Spiele 1 Handkarte offen auf den farblich passenden Stapel aus, so dass sie in deine Richtung zeigt.
   - Aktiviere 1 Karte unter deiner Kontrolle und führe den Effekt der Karte aus.

Nachdem du deine 2 Aktionen ausgeführt hast, kommt dein Gegner an die Reihe. Auf diese Weise führt ihr abwechselnd eure Spielzüge aus, bis ein Magier das Spiel gewinnt.

SPIELENDE UND SIEG

Das Spiel endet auf eine von drei Möglichkeiten.

- Ein Magier muss seinen letzten Energiekristall abgeben. Er verliert das Spiel.
- Ein Magier sammelt 15 oder mehr magische Saphire. Er gewinnt das Spiel.
- Ein Magier kann zu Beginn seines Spielzugs keine Karte ziehen, da der Nachziehstapel leer ist. In diesem Fall gewinnt der Magier mit mehr Saphiren (Bei Gleichstand: mehr Energiekristalle).

Bitte beachte die folgenden Dinge:

- Wenn du eine Karte ausspielst, übernimmst du die Kontrolle über diese Farbe.
- Vergiss niemals die aktiven Zaubersprüche mit diesem Symbol . Du führst ihre Effekte zu Beginn jeder deiner Spielzüge aus, ohne dass sie eine Aktion kosten!
- Du kontrollierst eine bestimmte Farbe, wenn die oberste Karte in deine Richtung zeigt.
- Wenn ein Zauberspruch das Abwerfen von Karten fordert, wirfst du Handkarten offen auf den Ablagestapel ab, wenn nichts anderes angegeben ist
- Als „Gegner" wird immer dein Mitspieler bezeichnet.
- Wenn du durch einen Zauberspruch mehr Karten ziehen sollst, als noch im Nachziehstapel liegen, erhältst du nur die restlichen Karten. Das Spiel endet dann am Ende deines Spielzugs.
- Wenn dich ein Zauberspruch auffordert, Energie oder Kristalle zu „verlieren" oder „abzugeben", legst du sie in den allgemeinen Vorrat.
- Wenn dich ein Zauberspruch auffordert, Karten zu „verlieren", wirfst du sie auf den Ablagestapel ab.

DIE SPIELREGELN FÜR 3 MAGIER

Wenn drei Magier zum Duell antreten, kämpfen zwei Magier gemeinsam gegen den dritten.

Ein Magier spielt alleine und beginnt mit 6 Handkarten, 2 Saphiren und 10 Energiekristallen. Während des Spiels darf er in seinem Spielzug nur die Karten aktivieren, die er kontrolliert

Die anderen beiden Magier bilden ein Team. Jeder beginnt mit 3 Handkarten. Als Team teilen sich beide aber einen gemeinsamen Vorrat mit 2 Saphiren und 10 Energiekristallen. Beide Zuaberer dürfen sich niemals ihre Handkarten zeigen. Während des Spiels dürfen sie alle Karten aktivieren, die sie als Team kontrollieren.

Der erste Magier aus dem Team beginnt das Spiel, gefolgt vom einzelnen Magier. Anschließend folgt der zweite Magier des Teams, dann wieder der einzelne usw. Diese Reihenfolge gilt bis zum Spielende.

Alle anderen Spielregeln sind identisch zu den Spielregeln für 2 Magier, mit Ausnahme von einigen wenigen Zaubersprüchen, deren Effekte euch Karten ziehen oder abwerfen lassen (siehe Seite 4).

DIE SPIELREGELN FÜR 4 MAGIER

Zu viert spielt ihr in zwei Teams, bei denen die beiden Mitglieder eines Teams nebeneinander sitzen; gegenüber befindet sich das andere Team Beide Teams besitzen jeweils einen gemeinsamen Vorrat mit Energiekristallen und Saphiren, jeder Magier hat aber eigene Handkarten und darf diese niemals dem anderen Magier zeigen.