

BELLUM MAGIA

Frédéric Guérard
Sylvain Aublin

Ziel des Spiels

Werdet zum reichsten aller dunklen Fürsten!

Vorbereitung

Verteilung der Burgen und Kobolde: Die Spieler wählen ihr Burg-Brett oder, falls sie sich nicht einigen können, werden die Burg-Bretter gemischt und an die Spieler verteilt. Anschließend werden die Kobold-Karten gemischt und an die Spieler verteilt. Jeder erhält zwei Karten.

Die restlichen Kobold-Karten werden in den Spielkarton zurückgelegt, denn sie werden für diese Spielrunde nicht benötigt. Die Spieler legen dann ihre Kobold-Karten folgendermaßen hin:

- ◆ links von ihrer Burg, wenn sie ihre Produktions- und Erkundungsfähigkeiten verbessern wollen;
- ◆ rechts von ihrer Burg, wenn sie ihre Angriffsfähigkeiten verbessern wollen.

Um diese Verbesserungen vorzunehmen, schieben die Spieler die Karte unter das Brett, und zwar so, dass nur die Fähigkeiten des Kobolds sichtbar sind:

In diesem Beispiel hat der Spieler entschieden, einen Kobold links und den anderen Kobold rechts von seiner Burg abzulegen. Aber es können auch beide Kobolde links oder beide rechts hingelegt werden!

Einleitung

Jeder Spieler verkörpert einen dunklen Fürsten. Rekrutiert Kreaturen – von einem einfachen Kobold bis zu furchterregenden Drachen – und weist ihnen eine Aufgabe in Eurem Königreich zu: Die einen werden Ressourcen sammeln und die Umgebung erkunden, während die anderen sich Eurer Armee anschließen, um das Menschenreich und andere Spieler anzugreifen. Sammelt Schatztruhen und werdet der reichste und mächtigste dunkle Fürst aller Zeiten!



Spielzubehör

- ◆ 5 Burg-Bretter
- ◆ 25 Ort-Karten
 - ◆ 1 Tavernen-Karte
 - ◆ 7 Bauernhof-Karten
 - ◆ 7 Dorf-Karten
 - ◆ 10 Stadt-Karten
- ◆ 76 Kreatur-Karten
 - ◆ 10 Kobold-Karten
 - ◆ 46 Karten mit furchterregenden Kreaturen
 - ◆ 20 Karten mit extrem furchterregenden Kreaturen
- ◆ 50 Schatztruhen-Marken
 - ◆ 20 Holzschatztruhen-Marken
 - ◆ 20 Metallschatztruhen-Marken
 - ◆ 10 Goldschatztruhen-Marken
- ◆ 1 Bonus-Marken-Box
- ◆ 45 Bonus-Marken
 - ◆ 20 Schild-Marken
 - ◆ 17 „Noch einmal würfeln“ Marken
 - ◆ 8 Zauberschild-Marken
- ◆ 1 Ressourcen-Marken-Box
- ◆ 60 Ressourcen-Marken
 - ◆ 30 Nahrungs-Marken
 - ◆ 20 Glyphen-Marken
 - ◆ 10 Fass-Marken
- ◆ 1 Würfel



Das Menschenreich:

Das Menschenreich richtet sich nach der Anzahl der Spieler:

- ◆ **2 Spieler:** 3 beliebige Bauernhof-Karten, 3 beliebige Dorf-Karten und 10 beliebige Stadt-Karten.
- ◆ **3 Spieler:** 4 beliebige Bauernhof-Karten, 4 beliebige Dorf-Karten und 10 beliebige Stadt-Karten.
- ◆ **4 Spieler:** 6 beliebige Bauernhof-Karten, 6 beliebige Dorf-Karten und 10 beliebige Stadt-Karten.
- ◆ **5 Spieler:** alle Karten des Menschenreichs.

Die nicht verwendeten Karten werden in den Spielkarton zurückgelegt.

Die Tavernen-Karte wird aufgedeckt in die Mitte des Tisches gelegt.

Die im vorherigen Schritt ausgewählten Menschenreich-Karten werden genommen und jede Ort-Kategorie

separat gemischt. Aus den Ort-Kategorien wird folgendermaßen ein Stapel gebildet: Die Stadt-Karten werden ganz unten hingelegt, die Dorfkarten in die Mitte und die Bauernhof-Karten oben auf den Stapel. Alle Karten werden verdeckt gestapelt. Dieser Stapel wird links neben die Taverne gelegt. Dann werden so viele Menschenreich-Karten umgedreht, wie es Spieler gibt. Sie werden aufgedeckt rechts neben die Taverne gelegt.

Kreaturen-Stapel: Die Furchterregenden Kreaturen und die Extrem Furchterregenden Kreaturen separat mischen, um zwei Stapel zu bilden, die verdeckt über dem Menschenreich hingelegt werden.

Die ersten beiden Karten jedes dieser Stapel umdrehen und in einer Reihe unter ihren jeweiligen Stapel legen.

Truhen: Die verschiedenen Arten von Truhen-Marken separat mischen: Holztruhen, Metalltruhen und Goldtruhen. Für jede Art einen Stapel bilden. Ihr jeweiliger Wert darf nicht sichtbar sein.

Marken: Die beiden Marken-Boxen (Bonus und Ressourcen) so hinlegen, dass sie für alle Spieler erreichbar sind.

Beispiel mit vier Spielern.



x6

x6

x10



Der größte Spieler fängt an. Dieser Spieler wird „Hauptmann“ genannt. Er nimmt den Würfel, um die Spielrunde zu starten.



Beispiel für die Anordnung bei 4 Spielern.

Spielablauf

Die Partie besteht aus einer Folge von Spielrunden. Jede Spielrunde entspricht einem Tag.

Ein Tag setzt sich aus mehreren Ereignissen zusammen, die in der folgenden Reihenfolge ausgeführt werden müssen:

1. Auswahl der aktiven Horde
2. Sammeln von Ressourcen
3. Rückkehr der Kundschafter
4. Angriff
5. Rekrutierung der Kreaturen
6. Ende der Spielrunde

Spielrunde

1) Auswahl der aktiven Horde

Ihr seid zwar ein dunkler Fürst, aber selbst Ihr könnt nicht alle Kreaturen gleichzeitig zwingen, für Euch zu arbeiten!

Der Hauptmann würfelt. Der Würfel zeigt an, welche Horde heute arbeiten wird. Die Augenzahl des Würfels legt also fest, welche Reihe mit Eigenschaften der Burg alle Spieler für den ganzen Tag beachten müssen.

Dies ist die aktive Horde.

Nachdem der Hauptmann den Anfang gemacht hat, wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Jeder dunkle Fürst kann eine Runde ausgeben, indem er eine Fass-Marke zahlt, um den Hauptmann zu zwingen, erneut zu würfeln und somit die aktive Horde zu ändern. Der Hauptmann kann einen Verwirrungszauber ODER eine Fass-Marke einsetzen.

Sobald der Hauptmann erneut gewürfelt hat, kann jeder dunkle Fürst noch einmal eine Runde ausgeben.

Dies erfolgt immer im Uhrzeigersinn vom Hauptmann ausgehend. Diese Spielphase endet erst, wenn kein dunkler Fürst mehr ein erneutes Würfeln auslöst.



Verwirrungszauber: Wenn der Hauptmann einen Verwirrungszauber besitzt, kann er damit alle anderen Spieler verwirren und den Zauber zu seinem Vorteil einsetzen, um erneut zu würfeln. Nur der Hauptmann kann einen Verwirrungszauber nutzen. Hierzu muss er die Zauber-Markie umdrehen, sodass die durchgestrichene Seite zu sehen ist. Für diese Spielrunde wird der Verwirrungszauber inaktiv. Aber der Hauptmann kann ihn erneut an einem anderen Tag nutzen, wenn er wieder Hauptmann ist. Ein Spieler kann in dem vor ihm liegenden Marken-Vorrat mehrere Verwirrungszauber haben, und wenn er möchte, kann er sie alle am gleichen Tag einsetzen.



Eine Runde ausgeben: Jeder beliebige Spieler kann eine Runde ausgeben, indem er eine Fass-Markie einsetzt, um den Hauptmann zu zwingen, erneut zu würfeln. Das Fass wird in die gemeinschaftliche Marken-Box gelegt. Es können beliebig viele Runden an einem Tag ausgegeben werden.

Beispiel: Wenn während der Phase der Auswahl der aktiven Horde eine 2 gewürfelt wird, ist die aktive Horde für den ganzen Tag und für alle dunklen Fürsten die Horde in ihrer 2. Reihe (die Reihe auf der linken als auch der rechten Seite der Burg).




2) Sammeln von Ressourcen

Jeder dunkle Fürst nimmt aus der Box die Nahrung und die Glyphen, die von der aktiven Horde seiner Burg (linke Seite) gesammelt wurden und legt sie vor seine Burg.

Der Platz vor der Burg der Spieler ist deren Ressourcen- und Truhen-Vorrat.

Die Truhen (jedoch nicht deren Wert) müssen für alle Spiele sichtbar sein, damit sie einen Überblick über die Ressourcen der anderen Spieler haben.

3) Rückkehr der Kundschafter

Jeder Spieler zählt die **Schatzkarten** , die die aktive Horde seiner Burg (linke Seite) von ihrer Erkundungstour mitgebracht hat. Der Spieler mit den meisten Schatzkarten gewinnt sofort eine **Metalltruhe** , die er von dem entsprechenden Stapel zieht und vor seine Burg legt. Wenn einige Spieler die gleiche Anzahl Schatzkarten haben, nimmt jeder dieser Spieler eine **Holztruhe** , anstatt einer Metalltruhe. Wenn niemand eine Schatzkarte hat, kann dieser Schritt übersprungen werden.

Hinweis: Wenn die Spieler die Truhen-Marken ziehen, dürfen sie sich die Marken heimlich ansehen, müssen sie jedoch verdeckt hinlegen, damit die anderen Spieler sie nicht sehen können.

4) Angriff

Entsprechend der Spielreihenfolge (beim Hauptmann beginnend im Uhrzeigersinn) kann jeder Spieler einen Angriff ausführen, indem er unter den folgenden Möglichkeiten auswählt:

- ◆ Angriff des Menschenreichs
- ◆ Angriff der Burg eines anderen Spielers

Angriff des Menschenreichs:



Die Zahl auf dem Schild eines Ortes zeigt an, wie stark seine Verteidigungsfähigkeit ist. Um einen **der sichtbaren Orte**, angreifen zu können, muss die Anzahl der Schwerter der aktiven Horde (rechte Seite) mindestens so hoch sein wie die Zahl auf dem Schild des Ortes.

Zum Beispiel: Für einen Angriff auf den Ort rechts benötigt die Horde mindestens drei Schwerter.



Wenn ein Ort angegriffen wird, erhält der Spieler die unten auf der Ort-Karte angegebene Beute. Dieser Spieler nimmt dann die entsprechenden Ressourcen und Truhen aus der Box und legt sie vor seiner Burg hin. Die Ort-Karte wird dann aus dem Spiel genommen.



Zauberschilder und -schwerter: Manche Orte werden von Zauberschilden geschützt. Diese Art von Schild kann nur durch Zauberschwerter besiegt werden. Zauberschwerter erhalten die Spieler mithilfe bestimmter Kreaturen. Wie bei den normalen Schilden muss die Anzahl der Zauberschwerter der aktiven Horde mindestens so hoch sein wie der Wert auf dem Zauberschild, damit der Ort erobert werden kann. Zauberschwerter können auch anstelle von normalen Schwertern benutzt werden.


Hinweis: Um einen Ort, der beide Schild-Arten besitzt, anzugreifen, müssen die Spieler mindestens so viele Zauberschwerter und normale Schwerter wie auf der Karte angezeigt haben.

Beispiel: Um diese Karte zu erobern, braucht man mindestens: 1 Zauberschwert und 6 normale oder Zauberschwerter. (Die beiden Arten dürfen für die Anzahl der normalen Schwerter kombiniert werden.)



Angriff der Burg eines Spielers: Anstatt eines Ortes kann auch die Burg eines anderen Spielers angegriffen werden. Es gelten die gleichen Regeln wie für Angriffe auf Orte. Die Verteidigungsfähigkeit der Burg eines Spielers entspricht der Summe aus dem Schildwert auf dem Burg-Brett und der Schild-Marken, die der Burg hinzugefügt wurden. Die Anzahl der Schwerter des Angreifers muss mindestens so hoch sein wie der Gesamtwert der Verteidigung.

Hier gilt ebenfalls die Regel der Zauberschilde und -schwerter.

Damit die Spieler bei dem Angriff Beute machen können, müssen ihre aktiven Horden auch Diebe enthalten  (rechte Seite der Burg). Mit jedem Dieb kann eine beliebige Truhe von dem angegriffenen Spieler gestohlen werden. Wenn ein Spieler mehr als einen Dieb hat, kann er bei einem Angriff mehrere Truhen stehlen. Wenn er keinen Dieb hat, kann er die gegnerische Burg auch nicht angreifen.

Um die Truhen eines anderen Spielers zu stehlen, wählt man eine von den Truhen, die vor seiner Burg liegen, ohne sich ihren Wert anzusehen. Die Truhe wird dann vor die eigene Burg gelegt. Sobald die Truhe dort liegt, kann sich der Spieler den Wert ansehen.

Beispiel: Die aktive Reihe ist die Reihe 2. Der Spieler entscheidet sich die Burg eines Spielers anzugreifen, deren Schild den Wert 2 hat. Seine zwei Schwerter besiegen das Schild und der Angriff war erfolgreich. Mithilfe seines Diebes kann er von diesem Spieler eine Truhe stehlen. Der bestohlene Spieler erhält eine Schild-Marke.

Wenn am Ende des Angriffs einer oder mehrere Spieler 10 oder mehr Truhen haben, endet die Partie sofort (siehe Spielende).

Wichtig: Jedes Mal, wenn einem Spieler eine oder mehr Truhen gestohlen wurden, erhält er eine Schild-Marke mit dem Wert 1, die die Verteidigung seiner Burg verstärkt. Achtung: Selbst wenn ihm mehrere Truhen gestohlen wurden, erhält er nur eine Schild-Marke.



5) Rekrutierung der Kreaturen

Jeder Spieler kann mit seiner Nahrung und seinen Glyphen Kreaturen rekrutieren. Ein Spieler kann pro Runde so viele Kreaturen rekrutieren, wie er möchte, so lange er ihre Rekrutierungskosten zahlen kann. Die Rekrutierungskosten hängen von der jeweiligen Kreatur ab. Sie sind auf der Rückseite der Karten in den beiden Kreaturen-Stapeln angegeben:

- ◆ Rekrutierung einer furchterregenden Kreatur kostet 2 Nahrungseinheiten;
- ◆ Rekrutierung einer extrem furchterregenden Kreatur kostet 1 Glphe + 4 Nahrungseinheiten **ODER** 3 Glyphen.

Wenn die Spieler eine Kreatur rekrutieren, legen sie die erforderlichen Ressourcen in die Box und nehmen dann eine der zwei aufgedeckten Kreaturen, die dem Wert der gezahlten Ressourcen entspricht. Wenn eine Kreatur rekrutiert wurde, wird sofort eine neue Karte auf dem entsprechenden Stapel umgedreht, um die rekrutierte Kreatur zu ersetzen. Dann legen die Spieler ihre Kreatur auf die linke oder rechte Seite ihrer Burg. Sie schieben die Karte auf den Platz unter ihren bereits vorhandenen Karten, sodass die anderen Spieler nur die Fähigkeiten der Kreatur sehen können.



Bei der Rekrutierung bestimmter Kreaturen können die Spieler auch Bonus-Marken gewinnen. Diese Bonus-Marken sind über dem Bild der Kreatur zu sehen.

Wenn ein Spieler eine Kreatur mit einer Bonus-Marke auf der Karte rekrutiert, nimmt er die entsprechende Marke aus der Box und legt sie auf sein Burg-Brett. Diese Bonus-Marken ermöglicht den Spielern,



die Verteidigungsfähigkeit ihrer Burg (Schilde) zu verbessern, oder schenkt ihnen Verwirrungszauber (dank denen sie erneut würfeln dürfen, wenn sie Hauptmann sind). Die Bonus-Marken sind permanent; das heißt, die Spieler können sie nicht verlieren.



Spielende

Wenn ein Spieler nach der Angriffsphase 10 Truhen oder mehr hat, endet das Spiel. Die Spieler zählen den Wert ihrer Schätze, zusammen, und der Spieler, der am reichsten ist, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Truhen. Wenn immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

6) Ende der Spielrunde

Die Menschenreich-Karten, die aus dem Spiel genommen wurden, werden durch die nächsten Karten aus dem Stapel ersetzt. Zusätzlich zu der Tavernen-Karte müssen immer so viele Ort-Karten sichtbar sein, wie Spieler vorhanden sind. Dann gibt der Hauptmann den Würfel an den Spieler zu seiner linken Seite, der nun zum neuen Hauptmann wird. Es beginnt eine neue Spielrunde.