

SPELIDEE

Het doel van het spel is de amulet met magische juwelen te bezetten. Wie als eerste 7 verschillende of 8 willekeurige edelstenen bij elkaar heeft, is de winnaar.

Daarbij is van belang hoe goed je je toverspreuken inzet en welke waardevolle metalen je binnenkrijgt. Maar de werking van de toverspreuken alleen is niet genoeg. Daaruit blijkt dat een grote magier ook tactisch inzicht moet bezitten, om zo de begeerde edelstenen te verkrijgen.

SPELMATERIAAL

1	spelbord
52	edelstenen (7 rode, gele, groene en kleurloze, 4 witte. Helblauwe, donkerblauw, grijs, oranje en groen)
112	metaalkaarten (28 per kleur)
33	toverspreukkaarten
60	energiestenen
6	rondemunten
2	toverhutten
1	buidel
1	speloverzicht
1	spelregel

SPELVOORBEREIDING

- * Spelbord op midden van de tafel leggen
- * De 52 edelstenen in de buidel mixen. Daarna verdeel je ze over het bord:
 - op ieder stadsdeel (stadtteile) 3 edelstenen,
 - op ieder ander gebied 2 edelstenen.
- * De 6 rondemunten doe je dan in de buidel en deze leg je naast het bord
- * De metaalkaarten worden op soort gesorteerd en in 4 stapels open naast het bord gelegd
- * Iedere speler krijgt van elke metaalsoort 1 kaart (goud, zilver koper en ijzer) die hij op de hand neemt
- * Iedere speler krijgt 10 energiestenen, die hij zichtbaar als voorraad voor zich neerlegt
De overige energiestenen worden terug in de doos gedaan
- * De toverspreukkaarten worden geschud en dan krijgt iedere speler er twee van. Deze leggen de spelers open voor zich op de tafel neer. Op iedere toverspreuk legt men 2 energiestenen vanuit zijn voorraad.
OPLETTEN: In de variant voor gevorderde spelers is dit anders. Zie Gevorderde spelregels
- * Een toverhut geeft de plaats van het reisgezelschap aan, deze begint in het stadsdeel met de piramide
- * De tweede toverhut geeft aan wie de startspeler is. Gezamenlijk beslissen de startspelers wie er begint.

HET SPELBORD

Het spelbord bestaat in totaal uit 24 gebieden. In ieder gebied kan men een bepaald metaal tegen een edelsteen ruilen. Deze metaal soort is als symbool in ieder gebied aangegeven.

- In de 5 BLAUWE water gebieden wordt AURUM (goud) verlangt,
- In de 5 GROENE woudgebieden vraagt men ARGENTUM (zilver),
- In de 5 ZANDKLEURIGE steppengebieden vraagt men AES (koper),
- In de 5. WITTE sneeuwgebieden heb je FERRUM (ijzer) nodig,
- In de 4 stadsgebieden worden alle vier de metaalsoorten geaccepteerd.
Daarvoor staat het jokersymbool.

Op het onderste deel zijn er 8 gebieden waar een piramide op staat.

De grote muur, op het bovenste gedeelte van het bord, loopt tussen 5 gebieden in het noorden en 6 gebieden in het zuiden, waarvan 2 stadsgebieden.

Voor het bewegen van het reisgezelschap vormen de piramiden en de grote muur geen belemmering. Enkele toverspreuken werken alleen in velden waar een piramide staat en enkele andere alleen in velden die grenzen aan de grote muur. De kleinere donkere stadsmuur om de vier stadsgedeelten heeft geen bijzondere betekenis in het spel.

DE TOVERSPREUKKAARTEN

(Plaatje bladzijde 3 linksonder)

Op iedere toverspreukkaart staat in de rechter bovenhoek de energiekosten van de spreuk aan gegeven. Het aantal bliksemschichtsymbolen geeft aan hoeveel energiestenen de speler in de energiefase van de spreuk moet nemen (1 of 2).

Linksboven staat aangegeven hoeveel en welke metaalkaarten de speler in iedere ronde in de metaalfase voor deze spreuk krijgt. Voor ieder jokersymbool mag een willekeurige metaal gepakt worden. Niet alle toverspreukkaarten geven de speler metaalkaarten, maar deze bieden dan andere voordelen.

Veel toverspreuken hebben een bijzondere eigenschap, welke in de kaarttext beschreven wordt. De kleur van de toverspreukkaart geeft aan in welke spelfase deze bijzondere eigenschap ingezet kan worden:

GRIJS = METAALFASE

ROOD = EDELSTEENFASE

BLAUW = ENERGIEFASE

Verdere uitleg over de toverspreuken staan onder het kopje “de toverspreuken”.

DE SPEELFASEN

Het spel bestaat uit een aantal ronden, die elk in vier fasen onderverdeeld worden:

1. TOVERSPREUKFASE
2. METAALFASE
3. EDELSTEENFASE
4. ENERGIEFASE

1. De Toverspreukfase

De startspeler neemt van de gedekte stapel net zoveel toverspreukkaarten als er medespelers zijn en legt ze als gedekte (kleine)stapel naast het bord. De bovenste toverspreukkaart legt men open neer.

Kloksgewijs bieden de spelers met energiestenen op deze toverspreuk. Daarbij mag je alleen met de energiestenen die je in je voorraad hebt bieden. De startspeler begint en biedt een willekeurig aantal. De andere spelers volgen kloksgewijs, waarbij het voorgaande bod verhoogd kan worden.

Als iedere speler EENMAAL geboden heeft of gepast, krijgt de speler met het hoogste bod de toverspreukkaart. Deze legt hij open voor zich neer en legt daarop zijn aantal geboden stenen.

Deze speler wordt nu de startspeler. Hij legt de volgende toverspreukkaart open neer en het bieden begint opnieuw. Als de laatste toverspreukkaart van de kleine stapel vergeven is eindigt deze fase.

Een speler mag alleen zoveel energiestenen bieden als hij ook werkelijk bezit in zijn voorraad. Anders moet hij passen.

Als niemand een bod uitbrengt op een toverspreukkaart wordt deze onder de grote stapel met toverspreukkaarten geplaatst.

In deze fase kunnen geen toverspreukkaarten ingezet worden.

2. De Metaalfase

De startspeler begint. Als eerste benut hij de toverspreuken die in deze fase werken, de grijze toverspreukkaarten.

Dan krijgt hij voor ieder symbool, dat linksboven op zijn toverspreukkaart staat, een bijbehorende metaalkaart van de stapel. Voor ieder jokersymbool mag hij zelf kiezen welke metaalkaart hij neemt.

De andere spelers volgen kloksgewijs. Zij kunnen ook hun grijze toverspreukkaarten gebruiken en krijgen hun metaalkaarten.

Als een speler een metaalkaart hoort te krijgen en die stapel is op, dan mag hij zelf van een andere stapel naar keuze een metaalkaart pakken.

3. De Edelsteenfase

Nu mogen de spelers gebruik maken van de toverspreukkaarten die in deze fase werken, de rode toverspreukkaarten.

Rondemunten pakken

De startspeler pakt een rondemunt uit de buidel.

Het getal dat erop staat geeft aan hoe vaak het reisgezelschap zich in deze ronde beweegt.

Om het goed bij te kunnen houden pakt men zoveel rondemunten als het aantal dat erop staat en legt deze naast het bord. Na iedere beweging van het reisgezelschap plaats je dan een munt terug in het zakje.

Ruilen

Het symbool in het gebied, waar het reisgezelschap zich bevindt, geeft aan welk metaal verlangd wordt in ruil voor de edelstenen.

De startspeler begint. Hij biedt een willekeurig aantal van de aangegeven metalen. De andere spelers volgen kloksgewijs en kunnen het bod verhogen. Als een medespeler vraagt hoeveel kaarten je in totaal in je hand hebt ben je verplicht dat te zeggen.

Wie het bod niet verhogen kan moet passen, en neemt geen deel meer aan deze ruil.

Als alle spelers op een na gepast hebben, krijgt deze speler de toverhut en wordt daarmee meteen de nieuwe startspeler.

Dan ruilt hij het aantal geboden metaalkaarten tegen een edelsteen uit dat gebied.

Hij legt de geboden metaalkaarten voor zich neer op de tafel. Als hij een bijbehorende toverspreukkaart bezit, kan hij kaarten van zijn bod terug op de hand nemen. Dan volgen de andere spelers kloksgewijs en pakken metaalkaarten, als ze de juiste toverspreuk bezitten. Dit kan zolang er kaarten van het bod liggen, de overige worden weer terug op de stapels gelegd.

De speler legt de gekocht edelsteen op zijn amulet. Liggen er meerdere edelstenen in het gebied dan mag hij zelf de steen uitzoeken.

Als hij de bijbehorende toverspreukkaart bezit mag hij onder bepaalde omstandigheden er zelfs meerdere pakken.

Als er niemand bied eindigt de ruil meteen. En verzet de startspeler de toverhut naar een ander gebied.

Het reisgezelschap bewegen

Na de ruil moet de startspeler de toverhut naar een naburig gebied verzetten, waarin zich nog minstens een edelsteen bevindt. Het reisgezelschap mag niet blijven staan.

Als er zich geen stenen meer bevinden in de naast gelegen gebieden, dan mag de startspeler zelf een gebied uitzoeken. Voorwaarde is dat er minstens een edelsteen ligt. De ruil begint dan van voren af aan.

Een rondemunt terugleggen

Dan legt men een rondemunt terug in de buidel, liggen er nog dan begint de ruil opnieuw. Als ze op zijn eindigt deze fase.

4. De Energiefase

Ieder toverspreuk verbruikt energie. In de rechter bovenhoek van de toverspreukkaart staan de energie kosten per ronde aangegeven (een of twee witte bliksemschichten)

De startspeler begint. Eerst kan hij nog de blauwe toverspreukkaarten gebruiken.

Dan neemt de speler van elke toverspreukkaart de aangegeven hoeveelheid energiestenen en plaatst deze terug in zijn voorraad.

Toverspreuken waarop geen energiestenen meer liggen worden meteen onder de gedekte stapel geplaatst. Als een speler meerdere kaarten moet terugleggen mag hij zelf de volgorde van terugleggen bepalen.

De andere spelers volgen kloksgewijs.

Zelfs als een speler al in deze fase aan de beurt is geweest, kunnen volgende spelers toch nog energiestenen van zijn toverspreuken af halen met de blauwe toverspreukkaarten.

Toverspreukkaarten zonder energiestenen worden dan ook meteen onder de gedekte stapel geplaatst.

Bij toverspreuken die twee energiestenen gebruiken kan het voorkomen dat na het wegnemen van de energiekosten er nog maar een energiesteen op de kaart ligt. Deze toverspreuk kan dan toch normaal gebruikt worden, totdat ook de laatste energiesteen van de kaart verwijderd is.

HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt meteen als een speler:

- 7 verschillende edelstenen
- OF
- 8 willekeurige edelstenen bezit.

Deze speler wint!

Als je de spelregels tot hier gelezen hebt kun je met het spel beginnen.

GEVORDERDEN VERSIE

Het verschil met de beginners versie is dat aan het begin van het spel iedere speler 4 toverspreukkaarten krijgt waaruit hij er twee moet kiezen. Dit doen alle spelers gelijktijdig; de twee gekozen kaarten leggen ze gesloten voor zich neer, de andere twee kaarten leggen ze weer terug onder de gedekte stapel (waarna men de stapel schudt).

Dan bepaald iedere speler voor zichzelf hoeveel energiestenen hij op de twee gekozen toverspreukkaarten wil plaatsen (dit gebeurt ook blind). Als iedereen klaar is worden de kaarten gelijktijdig open neergelegd.

Verdere spelverloop

Het spel verloopt verder net zo als in de beginners versie.

Toverspreuken en energiestenen

Iedere toverspreuk gebruikt per ronde minstens een energiesteen, hierdoor bepaald het bod dat je op een toverspreuk doet meteen de duur van de toverspreuk.

Volgorde van gebruik van de toverspreukkaarten

De kleur van de kaart bepaald in welke fase de toverspreuk werkt. Sommige kaarten werken alleen onder bepaalde voorwaarden, vb. Aangrenzend aan de muur, dit staat in de kaart text weergegeven.

Als meerder kaarten gebruikt kunnen worden bepaal je zelf de volgorde.

Het kan voorkomen dat meerdere spelers op het zelfde moment hun kaarten kunnen inzetten.

In dit geval begint de startspeler en volgen de andere spelers kloksgewijs.

Sommige toverspreuken versterken elkaar, vb. "einfluss", "einfluss der baumeister" en "einfluss der pharaonen".

Onderop de toverspreukkaarten staat de text in symbolen weergegeven, dit stelt 'ervaren' amulet spelers in staat de toverspreuken sneller te herkennen. (symbolen staan onderaan bladzijde 6)