



Magalon
KRAMER Wolfgang
Ravensburger, 1998
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 1 uur



Spelidee en doel van het spel

Een wedstrijd onder magiërs. De spelers ontwikkelen zich tot magiërs die zich doorheen het geheimzinnige dal van Magalon een weg moeten zoeken. Ze streven allen naar slechts één doel, namelijk om in de hoogaangeschreven Raad van 11 te worden opgenomen.

Om dit doel te kunnen bereiken proberen de magiërs in het bezit te komen van drie magische attributen : het Amulet van de Macht, de Steen der Wijsheid en de Ring van Onsterfelijkheid. Wie deze drie attributen bezit, kan tot de Raad van 11 toetreden.

Het doel van het spel is om met je magiër als eerste terug naar de ingang van het dal (dit is dus het startveld en het doelveld) terug te keren, nadat je de drie noodzakelijke attributen hebt verzameld.

Inhoud

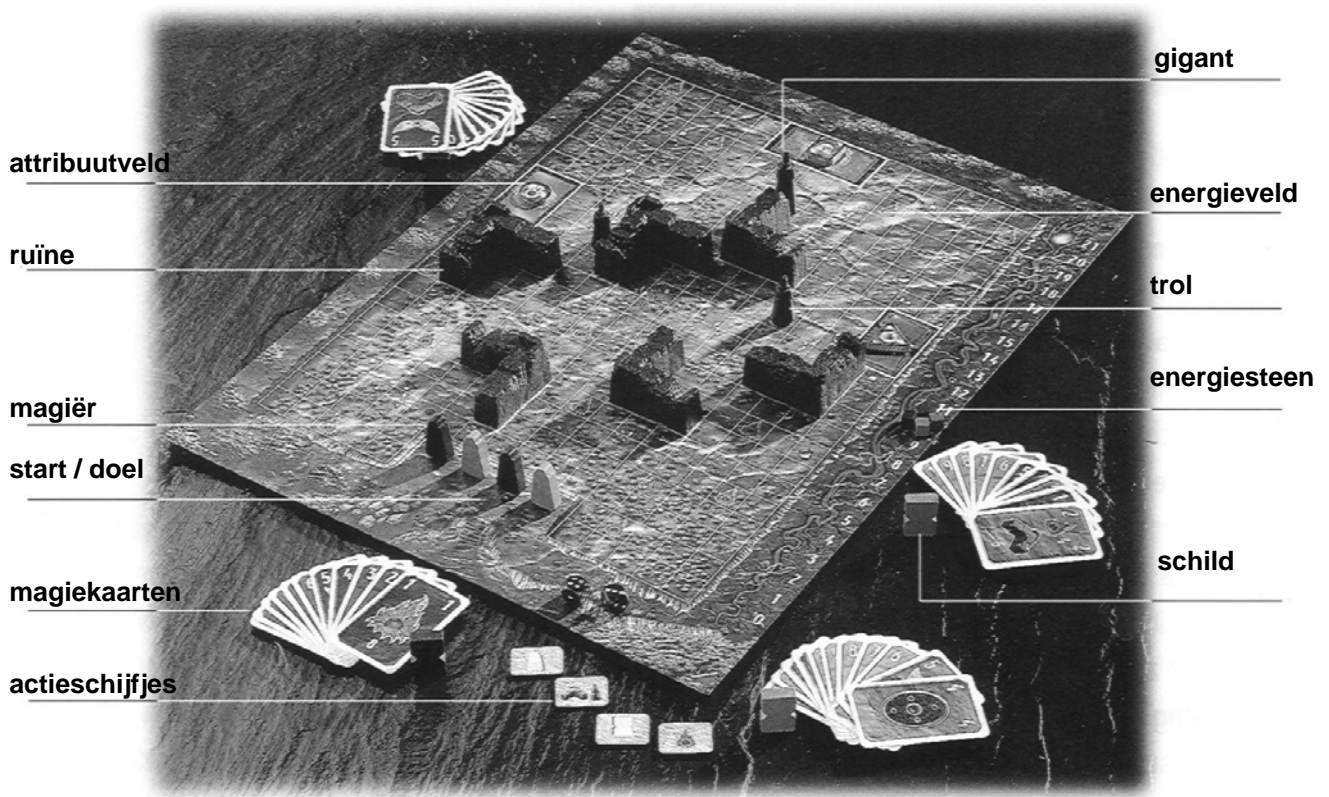
- 1 speelbord ;
- 6 ruïnes ;
- 1 gigant ;
- 2 trollen ;
- 4 magiërs ;
- 4 energiestenen ;
- 4 schilden ;
- 44 magiekaarten ;
- 12 magische attributen ;
- 4 actieschijfjes ;
- 2 dobbelstenen.

Magalon is een magisch strategiespel voor 2 tot 4 spelers vanaf 12 jaar en duurt ongeveer een uur.

Spelvoorbereiding

Plaats de vier ruïnes op de grijs gemarkeerde velden van het speelbord die een winkelhaak vormen.

Maak voorzichtig de attributen en de actieschijfjes los uit het karton en plaats de attributen op de drie attribuutvelden op de rand van het speelbord. De vier actieschijfjes worden naast het speelbord klaargelegd.



Plaats de gigant en de trollen op hun uitgangspositie op de drie rood omrande velden van het speelbord.

Elke speler ontvangt :

- 1 magiër, die op het startveld wordt geplaatst (is ook het doelveld) ;
- 11 magiërkaarten worden in de hand genomen (in de kleur van je magiër) ;
- 1 energiesteen, in de kleur van je magiër, wordt op veld 10 van de energieschaal gezet ;
- 1 schild in dezelfde kleur leg je voor je neer op de tafel.

Leg de twee dobbelstenen klaar bij het speelbord en dan kan het spel beginnen.



Spelverloop

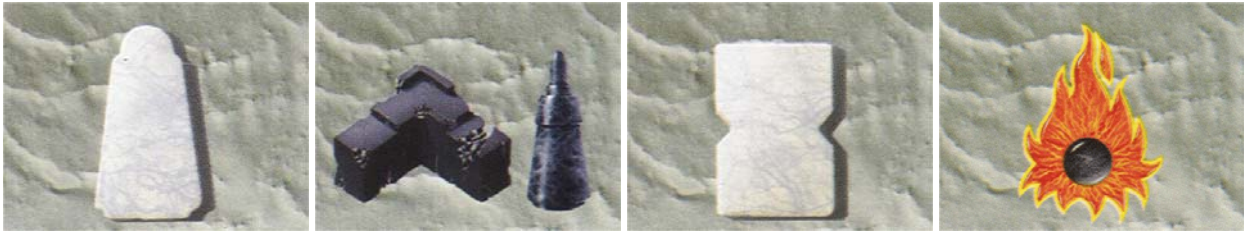
Om beurt (met de klok mee) legt elke speler één van zijn magiekaarten open op de tafel. Tijdens de eerste ronde start de jongste speler. Belangrijk is dat elke speler een kaart met een verschillende waarde moet uitspelen. Zodra alle spelers een verschillende kaart hebben gespeeld, komt de speler met de hoogst uitgespeelde waarde aan de beurt. Daarna volgt de tweede hoogste waarde, enz.

Als je aan de beurt komt, voer je de volgende acties uit :

- de eigen magiër verplaatsen ;
- de uitgespeelde magiekaart uitvoeren ;
- het eigen schild op een willekeurig vrij te kiezen veld plaatsen ;
- en tot slot de eigen energiesteen verplaatsen.

De speler met de kleinste kaart van die ronde mag bovendien de gigant verplaatsen.

Een overzicht op het geheel behoudt je door gebruik te maken van de vier actieschijfjes. Op de actieschijfjes werd elke actie gesymboliseerd. De speler die aan de beurt is, legt deze actieschijfjes voor zich neer. Van zodra een actie is uitgevoerd, draait hij de bijhorende actieschijf om. Bij het begin van een ronde krijgt de speler die de gigant moet verplaatsen de beide dobbelstenen.



Elke speler bepaalt zelf in welke volgorde hij de acties uitvoert. Je mag zelfs een deel van een bepaalde actie uitvoeren, verder gaan met een andere actie om tot slot de vorige actie te vervolledigen.

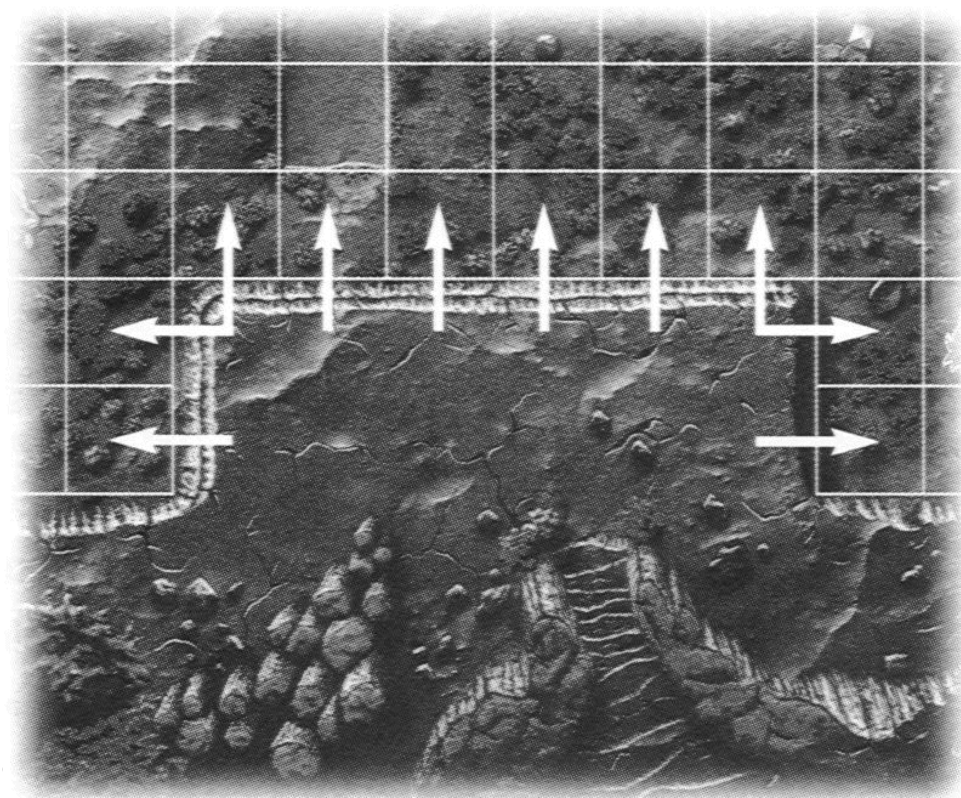
voorbeeld

Je kan met de magiekaart met de waarde 7 een ruïne twee velden verschuiven, dan uw magiër verplaatsen en daarna de ruïne de overige twee velden opnieuw terugschuiven.

Als de beurt is beëindigd, wordt de uitgespeelde magiekaart omgedraaid en de kaart blijft verdekt voor de speler liggen. Deze kaart mag aanvankelijk niet meer worden ingezet. Als alle spelers hun beurt hebben uitgevoerd, begint de volgende ronde weer met het uitspelen van een magiekaart. Daarbij geldt : wie in de daarnet gespeelde ronde als laatste aan de beurt was (die dus de kaart met de laagste waarde heeft uitgespeeld), begint nu als eerste met het uitspelen van een magiekaart. Hij legt zijn kaart open voor zich neer. Aansluitend spelen daarna de andere spelers, met de klok mee, hun (verschillende) kaart uit. Het verdere verloop van de ronde blijft onveranderd.

De eigen magiër verplaatsen

De waarde van de kaart (terug te vinden in de linkerbovenhoek en de rechterbovenhoek) geeft aan hoeveel velden de magiër moet worden verplaatst. Vanuit het startveld kan het dal op een vrij te kiezen plaats worden betreden.

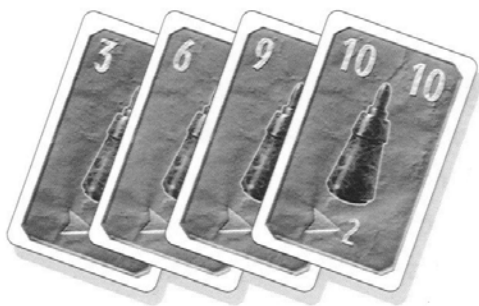


Bij het verplaatsen gelden de volgende afspraken :

- je mag enkel horizontaal of verticaal (niet diagonaal) ;
- tijdens de verplaatsing mag je zoveel keer veranderen van richting als je wenst (steeds in een rechte hoek) ;
- een veld mag niet meer dan één keer worden betreden tijdens dezelfde beurt ;
- als je niet alle bewegingspunten wil of kan gebruiken, moet de magiër blijven staan (je mag dus niet een paar bewegingspunten laten vallen, het is alles of niets) ;
- vreemde magiërs, ruïnes, schilden, trollen en de gigant vormen hindernissen. Deze velden mogen niet worden betreden en ook niet worden oversprongen.

De uitgespeelde magiekaart uitvoeren

De volgende magiekaarten zijn beschikbaar :



Trollen bewegen

kaarten met de waarden 3, 6, 9 en 10

- Je mag één of beide trollen samen zoveel velden verplaatsen als het cijfer op de kaart aangeeft.
- Dezelfde bewegingsregels gelden als voor de magiërs behalve voor één belangrijke uitzondering : je mag vreemde magiërs aanvallen !
Als een trol op of over een veld, bezet door een vreemde magiër, wordt geplaatst, dan mag je die magiër 5 velden in een willekeurige richting worden verzet !
Bij de verplaatsing van die magiër gelden de normale bewegingsregels.
- Tijdens dezelfde beurt mag je meerdere magiërs verzetten, maar elke magiër kan slechts één keer per beurt worden verplaatst.
- De trollen mogen noch op het startveld of noch op de attribuutvelden komen.



Ruïnes verschuiven

kaarten met de waarden 2, 7 en 8

- Je mag één of meerdere ruïnes samen zoveel velden verschuiven als het cijfer op de kaart aangeeft.
- Het verschuiven kan slechts in horizontale of verticale richting binnen de grenzen van het speelbord.
- Magiërs, trollen, schilden, de gigant of andere ruïnes mogen niet mee worden verschoven.
- De ruïnes mogen noch op het startveld of noch op de attribuutvelden komen.



Een ruïne verplaatsen

kaart met de waarde 5

- Je mag een ruïne opheffen, draaien en op een willekeurige vrij te kiezen plaats binnen het speelbord neerzetten.
- De ruïnes mogen noch op het startveld noch op de attribootvelden komen.



Energiepunten winnen

de kaarten met de waarden 1 en 2

- Je mag je eigen energiesteen zoveel velden op de energieschaal omhoog plaatsen als wordt aangegeven door het cijfer bij het energiesymbool op de uitgespeelde kaart.
- Je mag echter niet voorbij het bovenste veld.



Het schild tegen aanvallen

de kaart met de waarde 4

- Laat deze kaart tot het einde van de ronde voor je open op tafel liggen.
- Tijdens deze ronde kan je niet worden aangevallen door de gigant of trollen (je kan niet worden verplaatst!).



Uitgespeelde kaarten terugwinnen

de kaart met de waarde 0

- Je mag alle, tot dan toe uitgespeelde eigen kaarten die verdekt voor u op de tafel liggen, opnieuw in je hand nemen (inclusief deze 0-kaart) en vanaf de volgende ronde opnieuw gebruiken.

Het eigen schild plaatsen

Je eigen schild dient tot bescherming tegen aanvallen van vreemde magiërs, maar het kan ook worden ingezet als obstakel voor anderen.

Je mag het schild tijdens elke spelbeurt op een willekeurig te kiezen vrij veld plaatsen (niet op het startveld of de attribootvelden) of het gewoon laten staan. Een magiër moet steeds kunnen bewegen. Je mag dus een schild niet zodanig plaatsen dat een magiër niet meer kan bewegen.



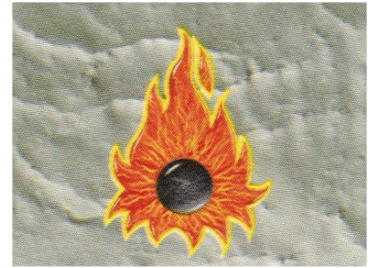
De huidige energiereserves aanduiden

De magiërs verliezen tijdens hun zwerftocht door het dal van Magalon voortdurend energie.

Bij elke zet moet hun energiesteen 1 veld naar onder worden verschoven.

Dit wordt teniet gedaan als ze nieuwe energie krijgen, door :

- op een rood energieveld te landen en te blijven staan.
In dat geval gaat het energiepeil drie velden omhoog.
- de magiekaart met waarde 1 of 2 uit te spelen waardoor het energiepeil met 4 of 8 velden wordt omhoog gezet.



Wil je met je magiër het doel bereiken, dan moet je minstens 16 energiepunten bezitten. Heb je die niet, dan moet je naar een energieveld of moet je een energiekaart met de waarde 1 of 2 uitspelen om energie op te doen.

Mocht je energie onder "0" vallen, dan moet je magiër terug naar het startveld (doelveld), moet je alle gevonden attributen afgeven en gaat je magiër opnieuw op pad met een voorraad van 10 energiepunten.

De gigant bewegen

De speler die tijdens deze ronde de kleinste kaart heeft gespeeld, mag de gigant door middel van de beide dobbelstenen bewegen.

Wanneer hij aan de beurt komt, gooit hij de dobbelstenen en beweegt hij de gigant volgens het gegooide ogetal. Hier gelden ook dezelfde bewegingsregels als voor de magiërs, met één uitzondering : de gigant mag vreemde magiërs aanvallen!

Als een gigant op of over een veld met een vreemde magiër wordt geplaatst, dan mag deze magiër 10 velden in een willekeurige richting worden verplaatst. Ook bij die verplaatsing moeten de normale bewegingsregels worden nageleefd.



Tijdens dezelfde beurt kunnen meerdere magiërs worden verplaatst, maar elke magiër mag slechts één keer in één beurt worden verplaatst.

In één beurt mag een speler een magiër niet aanvallen met een gigant en met een trol. Het is dus of met de gigant of met de trol.

De gigant mag niet op het startveld of op de attribuutvelden worden gezet.

Bijzondere velden op het spelbord

Startveld en doelveld

Hier starten de magiërs op een vrij te kiezen horizontaal of verticaal aangrenzend vak.

Hier eindigt het spel ook van zodra een magiër met de drie speciale attributen en nog minstens 16 energiepunten op dit veld terugkeert.

De rode energievelden

Als een magiër hier op het einde van zijn zet terecht komt, heeft hij de keuze uit twee alternatieven :

- hij blijft daar staan en mag zijn energiepeil (energiesteen) 3 eenheden omhoog zetten ;
- hij gaat onmiddellijk nog eens drie velden verder en moet, zoals steeds, een energiepunt inleveren (behalve als de speler de magiekaart 1 of 2 heeft gespeeld).

De energievelden hebben geen betekenis als je er gewoon overheen gaat.

De drie attribuutvelden

Hier verkrijg je het bijhorende attribuut als je met je magiër voor de eerste keer op of over een dergelijk veld gaat. Dan krijg je het attribuut dat je duidelijk open voor je neerlegt op de tafel. Het kan je niet meer worden afgenomen. Zodra je de drie verschillende attributen hebt verzameld, ga je zo vlug mogelijk terug naar het doelveld (= startveld).

De attribuutvelden tellen gewoon als 1 veld. Ze kunnen vanuit horizontale of verticale richting betreden en verlaten worden (ook als de speler al het betreffende attribuut bezit).

De trollen en de gigant mogen deze velden niet betreden. Vandaar bieden deze velden een zekere beschutting voor de magiërs.

De lichtgrijze, winkelhaakvormige velden

Deze velden duiden aan waar de ruïnes bij aanvang van het spel moeten staan. Ze hebben in het verdere verloop van het spel geen verdere betekenis.

Einde van het spel

Als je de drie verschillende attributen bezit, probeer je zo vlug mogelijk terug te keren naar het doelveld.

De speler die als eerste ...

- het doelveld bereikt **en**
- de drie verschillende attributen verzameld heeft **en**
- nog minstens 16 energiepunten over heeft bij aankomst op het doelveld (de volledige spelbeurt moet daarom nog niet noodzakelijk zijn afgesloten) wordt in de 'Raad van 11' opgenomen en wordt winnaar van het spel.

Bijzondere gevallen & tips

Wat gebeurt er, als ...

- een speler geen magiekaart kan uitspelen, omdat hij enkel nog kaarten bezit die tijdens deze ronde door anderen al uitgespeeld werden ?
In dit geval moet de speler een beurt overslaan, maar mag tijdens de volgende ronde als eerste een magiekaart uitspelen!
- een speler zijn magiër niet met het volledige aantal bewegingspunten kan verplaatsen, omdat hij door hindernissen omgeven is ?
In dit geval kan de speler tijdens deze ronde zijn magiër niet bewegen. Alle andere acties mag hij wel uitvoeren.
- een speler de trollen of de gigant niet kan verplaatsen volgens het voorgeschreven aantal velden ?
In dit geval wordt deze actie niet uitgevoerd.



de amulet van de macht



de steen der wijsheid



de ring der onsterfelijkheid