

Die drei Magiër

Auteur: Johan Rüttinger

Uitgegeven door Noris, 1985

Drie Magiërs vanaf 10 jaar verzamelen zo vlug mogelijk de 8 Tarotkarten.

Inleiding

Heel, heel lang geleden leefde een koning die een wondermooi, oud waarzeggersspel bezat. Het was een Tarotkaartspel met veel kaarten. Hij hield enorm veel van dit spel, daar het buitengewoon getekend was. Hij wilde zo graag de toekomst kennen, doch het spel was niet meer volledig. Er ontbraken juist geteld 7 kaarten en deze wilde hij beslist hebben. Daarom riep de koning de 3 beroemdste magiërs van het land bij zich en gaf hen de opdracht de 7 ontbrekende kaarten te zoeken.

De 3 magiërs gingen op pad en ieder nam zijn beste toverleerling mee. Alle drie wisten waar ze de 7 Tarotkaarten konden vinden, op 7 betoverde magische plaatsen. Daar de koning voor het vinden van de kaarten een grote beloning had voorzien, wilde iedereen de eerste zijn om de koning de 7 ontbrekende kaarten te bezorgen. Zo zocht iedere magiër samen met zijn leerling de kortste weg naar de 7 magische plaatsen.

Wanneer een magiër samen met zijn leerling een plaats doorzoekt zal hij veel vlugger een kaart vinden. Doch opgepast wanneer er 2 magiërs gelijktijdig op een plaats samenkomen. Dadelijk wordt er met de toverstaf om de kaart gevochten. Zelfs wanneer op een plaats geen kaart meer te vinden valt, geeft men de hoop niet op want de andere zou hem reeds gevonden kunnen hebben.

Dus, iedereen op naar elkaar!!

Wie van de 3 magiërs zal als eerste de 7 ontbrekende Tarotkaarten bij de koning brengen?

Spelmateriaal:

- 1 speelbord
- 3 grondplannen
- 3 magiërs (grote houten figuren)
- 3 toverleerlingen (kleine houten figuren)
- 3 toverstokken
- 3 krachtstenen
- 14 Tarotkaarten

Voorafgaande verklaringen.

Het speelbord.

Op het speelbord bevindt zich een ingewikkelde weg, die 9 plaatsen met elkaar

verbindt. In het midden ligt de startplaats van alle speelfiguren: de "plaats van het leven". Daaromheen liggen de 7 magische plaatsen, waar bij het begin van het spel de Tarotkaarten gelegd moeten worden.

Alsook het verbanningsoord voor de magiërs en de leerlingen: "het labirint".

De Tarotkaarten.

Van elk van de 7 verschillende kaarten zijn er 2 stuks voorhanden. De 7 kaartparen worden bij het begin van het spel op de 7 magische plaatsen gelegd. Echter op die wijze dat de betekenis van die kaarten met de desbetreffende plaats overeenkomt. Iedere Tarotkaart heeft zijn vaste plaats en kan dus niet op een andere plaats liggen. De afbeelding toont de toewijzing van de Tarotkaart aan de magische plaats. Opmerking: de Romeinse getallen op de kaart hebben voor het spelen geen betekenis. Ze zijn immers waarheidsgetrouw nagetekend van de echte Tarotkaarten.

- Der Eremit: in het woud
- Der Magiër: in het paarse huis
- Der Turm: bij de toren
- Die Herrscherin: in het slot
- Die Sonne: bij de zon
- Das Rad des Schicksals: bij de molen
- Der Mond: bij de maan

Bij aanvang liggen er op elk van de 7 magische plaatsen 2 Tarotkaarten.

De toverstokken.

De 3 toverstokken hebben een belangrijke functie. Men mag met deze stokken "ogen", "kleur" en "tover"-werpen uitvoeren.

Zo verschillend de betekenis van elke worp is zo gelijk is de techniek van het werpen. Men neemt de 3 stokken in een halfgesloten hand en laat ze van op ongeveer een 20 cm. hoogte vallen op het speelbord of de speeltafel. Wanneer 2 toverstokken op elkaar liggen dient men opnieuw te werpen.

Op elke toverstok bevinden zich inkervingen en symbolen.

De inkervingen op de zijkanten hebben dezelfde betekenis als de ogen van een dobbelsteen. Met zo'n toverstaf kan men zowel "0", "1" en "2" werpen. Wanneer men de waarde van de 3 stokken samentelt bekomt men een getal tussen 0 en 6. Enkel datgene wat op de bovenste kant zichtbaar is wordt geteld.

De symbolen bevinden zich op de zijkanten van de toverstokken.

- "pijl": deze zijde betekent "kracht"
- "ster": deze zijde betekent "magie"
- de lege zijde geldt eveneens als symbool en betekent "noodlot"

In de loop van het spel komt men toe aan de 3 verschillende manieren van werpen met de toverstokken (de oog-, kleur- en toverworp). Meer duidelijkheid over deze worpen volgt in een later hoofdstuk.

Spelvoorbereiding.

Dit spel werd speciaal voor 3 spelers ontworpen vandaar dat men steeds met 3 speelt.

De 7 Tarotkaarten worden op de 7 desbetreffende magische plaatsen gelegd. Iedere speler kiest één van de 3 kleuren en neemt de magiër, de toverleerling en de toversteen in de betreffende kleur.

De 3 magiërs en de 3 leerlingen worden op de "plaats van het leven" op het speelbord gezet. De toversteen houdt iedereen bij zich. Men verkrijgt hem pas na een toverworp (zie verder).

Om beurt gooit iedere speler met de 3 toverstokken en telt het aantal ogen op. Hij die het hoogste aantal heeft gegooit mag het spel beginnen.

Doel van het spel.

Iedere speler probeert alle 7 verschillende Tarotkaarten in zijn bezit te krijgen. Men kan deze bekomen wanneer men met zijn magiër en zijn leerling op een magische plaats samenkomt of indien men tegen een andere magiër, op zo'n plaats, om de daar liggende Tarotkaart strijdt.

De kern van alles is dat er van alle kaarten er slechts 2 voorhanden zijn en men er echter met 3 spelers voor moet strijden.

Met wat geluk kan men een speler kaarten, die hij reeds bezit, afhandig maken. Winnaar van het spel is de speler die als eerste de 7 verschillende Tarotkaarten in zijn bezit heeft.

Spelverloop.

De eerste speler neemt de toverstokken, gooit voor het aantal ogen, en verzet zijn beide speelfiguren.

Hoe verplaatst men zijn speelfiguren?

Een speler verzet als hij aan beurt is 2 speelfiguren. Zijn magiër en zijn toverleerling. Er is echter een verschil.

De leerling beweegt zich - het aantal geworpen ogen - over de velden van de ingewikkelde weg, waarbij hij natuurlijk ook de magische plaatsen betreedt, moet betreden want dit is uiteindelijk het doel.

De magiër daarentegen springt van de ene magische plaats naar de andere. Hij betreedt de velden van de weg niet. De enige plaatsen waar de magiër en de leerling elkaar ontmoeten zijn de 9 magische plaatsen.

Magiërs mogen in een rechte hoek afbuigen of recht vooruit springen. Diagonaal springen is niet toegestaan.

Uit het labirint is er geen weg naar de zijkanten, slechts over de magische plaats "plaats van het leven" kan een magiër terug naar de andere plaatsen gaan. Het labirint kan dus niet als tussenstation dienen als men van de "plaats van de maan"

naar de "plaats van de toren" wil gaan of omgekeerd.

De toverleerlingen kunnen zich over alle velden van de weg en de magische plaatsen bewegen. Er is geen vastgelegde richting. Men mag tijdens een beurt niet heen en weer stappen met de leerling. Een magische plaats wordt als veld beschouwd bij het verplaatsen.

De "ogen"worp.

Iedere speler die aan beurt is werpt met de toverstokken voor een ogenworp. Een ogenworp wordt op de volgende manier uitgevoerd. De som van alle ogen van de 3 toverstokken (waarde tussen 0 en 6) geeft aan hoeveel velden een leerling moet verplaatst worden. De toverstok, in de kleur van de speler die werpt, duidt aan hoeveel magische plaatsen de magiër verspringt (waarde tussen 0 en 2).

Vb. De speler met de rode figuur werpt met de 3 toverstokken, de gezamenlijke hoeveelheid ogen is 3. De rode toverstok toont 1 oog. Dan moet de leerling 3 velden in gelijk welke richting verplaatst worden. De rode magiër daarentegen kan slechts 1 plaats verder springen of blijven waar hij staat.

Steeds geldt de volgende regel: Men hoeft niet te springen met de magiër als men niet wil. Met de leerling moet men altijd zetten.

Beslist men met de magiër te springen dan moet men het volledig aantal ogen, niet meer en niet minder, dat men gegooid heeft met zijn gekleurde toverstok, opgebruiken. Of men eerst de leerling en nadien de magiër verplaatst of omgekeerd mag de speler zelf beslissen. Gooit een speler 0 met zijn gekleurde toverstok dan kan de speler zijn magiër niet verplaatsen en moet hij hem ter plaatse laten.

Het verzamelen van de Tarotkaarten.

Het doel is om ter snelst de 7 verschillende Tarotkaarten in zijn bezit te hebben. Om een Tarotkaart te bekomen heeft men 2 mogelijkheden:

1ste mogelijkheid:

Het samenkomen van de magiër en zijn leerling.

Wanneer een speler, die aan beurt is, in staat is om de magiër en de leerling samen op een magische plaats te brengen, bekomt hij één van de kaarten die op die plaats liggen.

Bv. Een speler speelt met de rode figuren. Hij bevindt zich met beide figuren op de afgebeelde positie en gooit nu de volgende ogenworp: som van de ogen = 4 en de rode toverstok = 1

De speler springt met zijn magiër van de "zonne plaats" één plaats verder naar de "molenplaats".

Met de leerling gaat hij 4 velden (incl. de magische plaats) verder en eindigt eveneens op de "molenplaats".

Beide figuren bevinden zich samen op de "molenplaats". De speler mag dus één

kaart "Rad des Schicksals" nemen en die op de aangeduide plaats van zijn oriëntatieplan leggen. Beide figuren blijven op de magische plaats staan en de volgende speler is aan beurt.

Belangrijk: Wanneer een speler, een magiër en zijn leerling op een magische plaats samenbrengt, waar geen kaarten meer liggen, mag hij bij één van de twee overige spelers de passende kaart afnemen. De "uitverkoren" speler zal zich ergeren dat zijn zo moeizaam verworven kaart in de handen van een ander overgaat. Heeft men de kaart, die bij deze plaats hoort, echter wel dan heeft het samenzijn van de magiër en zijn leerling geen enkele betekenis. Dit geldt voor de ganse duur van het spel. Een speler kan dus nooit een Tarotkaart dubbel hebben, ook wanneer hij daar nogmaals komt.

Anderzijds geldt dat men bij een tegenstander de bijhorende kaart slechts kan afnemen als de magische plaats leeg is.

2de mogelijkheid:

De strijd tussen de magiërs.

De 2de mogelijkheid om een Tarotkaart in handen te krijgen bestaat erin om een vreemde magiër op één van de 7 magische plaatsen, tot een "magiër-strijd" te dwingen. Een strijd tussen 2 magiërs gaat als volgt:

Vooreerst moet men met zijn magiër op een magische plaats een vreemde magiër ontmoeten, en dit door op zo'n plaats te springen. Vervolgens moet men bij deze magiër een Tarotkaart opvorderen, waarbij het nog niet zeker is of men als uitdager de strijd tussen de magiërs ook zal winnen.

Iedere strijd wordt met behulp van de "magiër-worp" beslist. Deze worp wordt met de 3 toverstokken uitgevoerd.

Er geldt: Van zodra 2 magiërs op een magische plaats samenkomen, moet men om de desbetreffende kaart strijden. De verliezer wordt aansluitend naar het labirint verbannen.

De magiër-worp.

De uitdager neemt de 3 toverstokken en werpt ze. Men probeert om zo'n hoog mogelijk aantal ogen te werpen in zo weinig mogelijk beurten. De uitdager mag max.3 worpen gebruiken om het resultaat te verbeteren. Na de eerste worp (of na de tweede) kan men de interessantste stokken laten liggen en met de rest verder gooien. Men hoeft de 3 worpen niet allemaal te gebruiken, integendeel men kan beter stoppen na de eerste of de tweede worp. Hij geeft het resultaat aan alsook het aantal worpen.

Som van de ogen = 5 , worp 3x of kortom "5 uit 3".

Nadien is de speler aan beurt, waarvan de magiër het eerst op de magische plaats stond. Hij doet hetzelfde als de uitdager, maar heeft slechts zoveel worpen als de vorige gemaakt heeft. De speler met het hoogste aantal ogen wint de strijd tussen de magiërs, "5 uit 3" is beter dan "4 uit 3".

Gooit de uitdager evenveel ogen maar in minder beurten dan heeft hij gewonnen, "4 uit 2" is beter dan "4 uit 3".

Wanneer beide spelers volledig gelijk gooien moet de strijd tussen de magiërs opnieuw gevoerd worden maar nu mag de uitgedaagde beginnen.

Vb. van een strijd tussen magiërs:

- Speler A legt voor "4 uit 2"
Speler B gooit "4 uit 1"
Speler B wint.
- Speler A legt voor "5 uit 3"
Speler B gooit "4 uit 3"
Speler A wint.
- Speler A legt voor "4 uit 2"
Speler B gooit "4 uit 2"
Beide spelers zijn gelijk , nu mag speler B beginnen
Speler B legt voor "3 uit 1"
Speler A gooit "2 uit 1"
Speler B heeft gewonnen.

Wat gebeurt er na een strijd tussen magiërs?

De verliezende magiër moet de magische plaats verlaten en hij komt in het labirint terecht. Vandaar moet hij bij zijn volgende beurt over de "plaats van het leven" terug in het spelgebeuren springen.

De overwinnaar mag op de plaats blijven staan en bekomt de daar liggende Tarotkaart, op voorwaarde dat hij deze zelf nog niet heeft, want niemand mag een kaart dubbel hebben. Werd de strijd op een reeds lege plaats gevoerd dan krijgt de winnende magiër de desbetreffende kaart van de verliezer, als hij die wel bezit natuurlijk.

Door een strijd tussen magiërs kan men niet alleen een Tarotkaart bekomen die op de plaats ligt, maar ook één desbetreffende kaart van de tegenstander afnemen, die men zelf nog niet heeft.

Opmerking: vooral in het begin van het spel kunnen er zich gevechten tussen de magiërs voordoen op een plaats waar beide Tarotkaarten nog liggen. Het is duidelijk dat men slechts voor één kaart strijdt.

Twee voorbeelden hoe men aan Tarotkaarten komt door een strijd tussen magiërs:

- Vb.A
De zwarte magiër bevindt zich op de "plaats in het bos" waar nog een kaart "Der Eremit" ligt. De rode magiër komt na een gepaste ogenworp eveneens op de "plaats in het bos". Hij heeft de kaart nog niet, daarom daagt hij de zwarte magiër tot de strijd uit. De rode magiër begint met de magiërworp. Hij legt voor "4 uit 2", de zwarte magiër gooit "3 uit 2". De speler van de rode magiër bekomt de gewenste kaart (de plaats is nu pas leeg). De zwarte magiër moet naar het labirint.
- Vb.B
De witte magiër bevindt zich op de "plaats van de maan". De plaats is leeg. Beide kaarten zijn in bezit van de witte en zwarte magiër. De rode magiër komt

na een gepaste ogenworp op de "plaats van de maan" aan, daar hij de kaart "de maan" nog nodig heeft. Een strijd tegen de witte magiër geeft de kans om de gewenste kaart te bekomen. Beide doen de nodige magiërworpen. De rode magiër heeft geluk en wint. Hij bekomt de "maankaart" uit het bezit van de witte magiër. Vervolgens moet de witte magiër naar het labirint.

Hierbij een korte strategie bij de strijd tussen magiërs.

Het is niet zinvol om een andere magiër op een magische plaats uit te dagen (door op die plaats te springen) wanneer men de desbetreffende Tarotkaart reeds bezit. De reden: Men kan immers geen tweemaal dezelfde kaart in bezit hebben. Men kan ook zijn kaart verliezen als men de strijd verliest.

Het is meer aangewezen om een magiër op een plaats uit te dagen waarvan men zelf de kaart niet heeft, maar de tegenstander wel. Als men het gevecht wint, bekomt men de gewenste kaart (van de plaats of indien ze leeg was van de tegenstander). Wanneer men verliest heeft dit geen invloed want de tegenstander heeft reeds de kaart in zijn bezit. Indien beide magiërs de kaart nog niet bezitten is de uitdager in het voordeel daar hij mag beginnen met de magiërworp.

De toverworp.

De derde manier om met de toverstokken te gooien heeft enkel betekenis voor de toverleerlingen. Bij de toverworp hebben enkel de symbolen een betekenis en niet de ogen (inkervingen). Wanneer een speler met zijn leerling op een veld met een symbool (zie afbeelding) komt, mag (hij hoeft niet) een toverworp uitvoeren. De ingewikkelde weg heeft 8 symboolvelden.

Voor een toverworp worden de toverstokken slechts éénmaal geworpen. Wanneer ze op tafel liggen zijn er 6 symboolzijden zichtbaar (ook een lege zijde geldt als symbool). Om een toverworp te interpreteren, moet de speler vaststellen hoeveel keer elk symbool zichtbaar is. Er zijn 2 mogelijkheden:

- 1ste mogelijkheid: 2 of 3 symbolen zijn gelijktijdig zichtbaar.
- 2de mogelijkheid: één symbool domineert.

Wanneer een symbool domineert, dan moet de speler handelen naar de uitwerking van het dominante symbool. Bij gelijkheid van meerdere symbolen zal de speler kiezen uit één van de getoonde symbolen.

Betekenis van de symbolen:

Magie

Dit symbool verleent de leerling éénmalig een grote toverkracht (niet meermaals na elkaar) na de uitgevoerde toverworp. Hij mag namelijk naar een willekeurige magische plaats springen waar zijn magiër staat. Wat weer betekent dat men de desbetreffende Tarotkaart van deze plaats -of indien de plaats leeg is van een andere willekeurige speler- bekomt, op voorwaarde dat men ze zelf nog niet heeft.

Kracht

Bij dit symbool krijgt de leerling een dubbele reikwijdte. Hij mag vanaf nu nogmaals zover gaan als hij ogen werpt. Hij hoeft niet, indien de aanvangssom van het aantal ogen hem meer oplevert dan kan hij ook afzien van de verdubbeling van zijn verplaatsingsmogelijkheden. Om duidelijk te maken dat de leerling dubbel zover gaat, schuift de speler de krachtsteen onder het voetstuk en verplaatst gezamenlijk de leerling en de krachtsteen.

Noodlot

Het lege symbool betekent iets slechts voor de leerling. Hij moet dadelijk naar het labrynt en verliest daarenboven ook zijn krachtsteen, in geval hij ze onder zijn voetstuk had.

Enkele vbn. i.v.m. de betekenis van de toverworpen.

- vb.1 Hier overweegt kracht. De speler moet de krachtsteen onder zijn leerling schuiven.
- vb.2 Hier overweegt noodlot. De toverleerling verdwijnt in het labrynt.
- vb.3 De speler kan kiezen tussen kracht en magie.
- vb.4 De speler heeft keuze uit 3 mogelijkheden . Hij zal waarschijnlijk niet kiezen voor het noodlot.

Het oriëntatieplan.

Opdat een speler dadelijk zou weten welke Tarotkaarten hij reeds bezit en welke er nog ontbreken, legt hij de verworven kaarten op de desbetreffende plaats op het oriëntatieplan. Op die wijze heeft men niet alleen een overzicht over zijn eigen spelsituatie, maar kan men ook zien welke kaarten beide andere spelers reeds bezitten of nog nodig hebben. Het vb. toont aan dat de speler nog de volgende Tarotkaarten nodig heeft: "de zon", "de meesteres" en "de maan".

Het is niet toegestaan om de verworven kaarten verkeerd op het oriëntatieplan te leggen om de tegenstanders te misleiden. Daarentegen mag iedere speler het oriëntatieplan van de tegenstander bespreken, om de huidige spelsituatie aan te passen.

De bonusworp.

Van zodra een speler de zesde Tarotkaart in zijn bezit heeft, mag hij de toverstokken onmiddellijk nog eens gooien en volgens de worp handelen. Deze bonusworp verhoogt de kans om na de zesde kaart ook de zevende te bemachtigen en zo het spel te winnen.

Bijzondere spelsituaties.

Tijdens het spelen komen er verschillende situaties voor die voorlopig nog niet verklaard werden. Het volgende overzicht geeft een antwoord op de vragen van de spelers.

Wat gebeurt er als men dubbel werpt?

Een dubbelworp betekent dat een speler bij een ogenworp driemaal een "nul", een "één" of een "twee" werpt.

Antw.: Bij een dubbele "één" en een dubbele "twee" mag men, nadat men zijn speelfiguren op de gewone manier verplaatst heeft, nogmaals een ogenworp uitvoeren en zijn figuren opnieuw verplaatsen.

Bij een dubbele "nul" daarentegen mag men niet meer werpen, maar moet men met beide figuren dadelijk -waar ze ook staan- naar het labirint. Gelijktijdig verliest de leerling zijn krachtsteen wanneer hij die onder zijn voetstuk heeft.

Bij een magiërsworp schenkt men geen aandacht bij een dubbelworp.

Wat gebeurt er wanneer een leerling op een veld terechtkomt waar zich reeds een leerling bevindt?

Antw.: Er mogen meerdere leerlingen op een veld of magische plaats staan.

Men kan ook over een leerling heen springen.

Wat gebeurt er wanneer een magiër op een plaats komt waar zich reeds een vreemde leerling bevindt?

Antw.: In dit geval moet de vreemde leerling wijken en belandt hij in het labirint. Indien hij een krachtsteen bezit, verliest hij die ook. Deze regel geldt niet in de "plaats van het leven" en in "het labirint".

De enige bescherming die een leerling op een magische plaats heeft is wanneer zijn eigen magiër bij hem op die plaats staat. Indat geval moeten de magiërs eerst strijd leveren. Verliest de aanvaller dan moet hij naar het labirint en blijven de leerling met zijn magiër op de plaats staan. Verliest de aangevallen magiër dan moet hij samen met zijn leerling naar het labirint.

Het is duidelijk dat het weinig zin heeft om zijn leerling op een plaats te zetten waar een vreemde magiër staat. De leerling moet namelijk dadelijk naar het labirint.

Mag men op de "plaats van het leven" blijven staan?

Antw.: Daar de "plaats van het leven" een neutraal gebied is en daarbij zeer gunstig gelegen is mag de magiër niet langer dan één beurt op die plaats blijven. De leerling die daar terechtkomt moet in de volgende beurt zonder dralen de plaats verlaten, daar hij steeds verplicht is zich te verplaatsen.

Anders gezegd: de magiër mag op de "plaats van het leven" springen, maar moet in de volgende beurt weer weg, behalve wanneer zijn toverstok "0" toont, dan moet hij blijven staan.

Mag men een Tarotkaart in "het voorbijgaan" verwerven?

Men moet 2 gevallen onderscheiden.

- 1ste geval:

De magiër staat op een plaats, de leerling bevindt zich er vlak bij. Na de ogenworp gaat de speler met zijn leerling voorbij de magische plaats. Hij ontmoet dus in het voorbijgaan zijn meester, die daar blijft staan daar hij niet gedwongen is om weg te gaan. Antw.: In dat geval bekommt men geen Tarotkaart.

- 2de geval:

De toverleerling staat op een magische plaats (door middel van een magiërsworp of door middel van een gewone worp daar aangekomen). De magiër staat 1 of 2 plaatsen daarvandaan. De speler gooit nu een ogenworp waardoor hij met zijn magiër juist op de plaats van de leerling

terecht komt. De leerling moet in deze beurt van deze plaats weg, daar hij steeds verplicht is zich te verplaatsen. Antw.: In dat geval bekommt men de kaart. Men springt met de magiër op de magische plaats en komt zo bij zijn leerling. Hij bekommt de kaart ofwel van de plaats zelf ofwel van een tegenstander. Nadien verplaatst hij zijn leerling.

Wanneer kan men een Tarotkaart van een medespeler opvorderen?

Antw.: Als basisregel geldt, dat eerst beide kaarten van de magische plaats weg moeten zijn vooraleer men andere spelers hun kaart kan afnemen. Is een magische plaats opgeruimd, moet men eerst nagaan of men de kaart door een strijd tussen magiërs of door een samenkomst met zijn leerling wil bekomen. Bij een strijd tussen magiërs op een lege plaats bekommt men de kaart van de speler van de verliezende magiër. Bij een samenkomst van een magiër en zijn leerling (op een lege plaats) kan men kiezen wie van beide tegenspelers de gewenste kaart moet afgeven.

Kunnen 3 magiërs op eenzelfde plaats staan?

Antw.: Enkel op de "plaats van het leven" en in "het labrynt", omdat er op deze plaatsen niet gestreden wordt.

Kan men afstand doen van een toverworp?

Gewoonlijk gebeurt dit wanneer men met zijn leerling op een symboolveld komt.

Antw.: Ja men kan weigeren. Wanneer men echter kiest voor de toverworp dan moet men de betekenis ook uitvoeren.

Series.

Het is voor een speler aangenaam wanneer hij meermaals na elkaar mag handelen. Bv. Een speler gooit een dubbele "twee". Hij plaatst zijn leerling op een symboolveld. Daarom mag hij dadelijk aansluitend een toverworp uitvoeren, die hem zowel kracht als magie verleent. Met de magiër springt hij op een magische plaats waar reeds een andere magiër staat. Er volgt een strijd tussen de magiërs met meerdere magiërworpen. Nu is de gelukkige speler nogmaals aan de beurt, omdat hij in de eerste ogenworp dubbel gegooid had. Hij gooit een tweede maal een ogenworp en gaat met beide figuren verder zodanig dat hij zijn serie opnieuw kan voortzetten.

Tijdens een serie kan men in één beurt, wanneer men zijn zetten goed uitvoert, meerdere Tarotkaarten verwerven.

Belangrijk bij series:

Men moet eerst de ogenworp uitvoeren, vervolgens de strijd tussen de magiërs en tenslotte de toverworp gooien. Dus niet alles door elkaar, de andere spelers letten goed op wanneer iemand een "serie" uitvoert.

Wisselende partnerschappen.

Tijdens het spel ontstaat een wisselende partnerschap. Een speler die dicht bij de overwinning staat zal logischerwijs door de anderen bestreden worden. Hij verliest zeker Tarotkaarten aan een andere speler en het gevaar is bezweerd. Doch plotseling staat een andere speler bij de overwinning en moeten beide andere

spelers samenwerken. Meestal wordt het toch ieder voor zich.

Einde van het spel.

Van zodra een speler de 7 verschillende Tarotkaarten in zijn bezit heeft is het spel teneinde. Deze speler is de winnaar. Zijn magiër heeft de 7 Tarotkaarten, die de koning miste, gevonden. De volgorde van de andere spelers is naargelang het aantal Tarotkaarten die ze in bezit hebben.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief