

ORCS ORCS ORCS

UN JEU DE FRANK THYBEN POUR 2 À 4 JOUEURS

MATÉRIEL - JEU DE BASE

- 1 plateau de jeu



- 1 Tour



Composée de 2 parties à assembler avant le début du jeu.

- 72 marqueurs Créature



x16 x16 x12 x12 x8 x8 verso

- 72 pions de Créature



x16 x16 x12 x12 x8 x8

- 76 socles



32x vert 24x jaune 16x rouge 4x noir

- 4 Pions Mage



1 x vert, jaune, bleu & rouge

- 4 Tableaux de chasse



Recto : jeu de base

Verso : module « actions bonus »

- 34 cubes en bois



7 x rouge, vert, bleu & jaune

6 x blanc

- 32 Sorts de départ

8 par joueur - identifiés par la couleur du cadre de texte



- 40 Cartes Sort



20 sorts de Savoir

20 sorts d'Attaque

- 8 Cartes Mission

pour le module « Missions secrètes »



- 15 cartes Destin



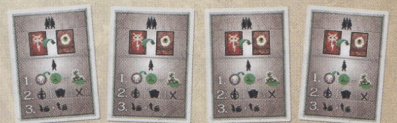
- 14 Cartes Poison



- 1 Jauge de score



- 4 Cartes de référence



- 1 livret de règles

- 1 supplément

INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Bienvenue au Tournoi Annuel des Lanceurs de Sorts, qui oppose les mages les plus talentueux du pays.

Cette compétition annuelle oppose les mages les plus brillants du royaume. Les participants doivent défendre la tour contre une horde d'orques déchaînés.

Accaparez-vous la meilleure place et écrasez le plus de créatures en lançant vos sorts avec maestria.

Tous les coups sont permis ! Que le jeu commence ! Il est temps de savoir qui coiffera la Couronne de l'Ecrabouilleur d'Orques !

MISE EN PLACE - JEU DE BASE - (EXEMPLE POUR 4 JOUEURS)

GENERAL MATERIAL

1. Déployez le plateau au centre de la zone de jeu.

Il est composé de 6 quartiers comprenant 3 sections et une case tour.

2. Assemblez la tour et posez-la au centre du plateau. Les nombres qui y figurent doivent pointer dans la même direction que ceux du plateau.

3. Les cartes Poison : placez les cartes Poison en tas, face visible, sur l'emplacement réservé à cet effet.

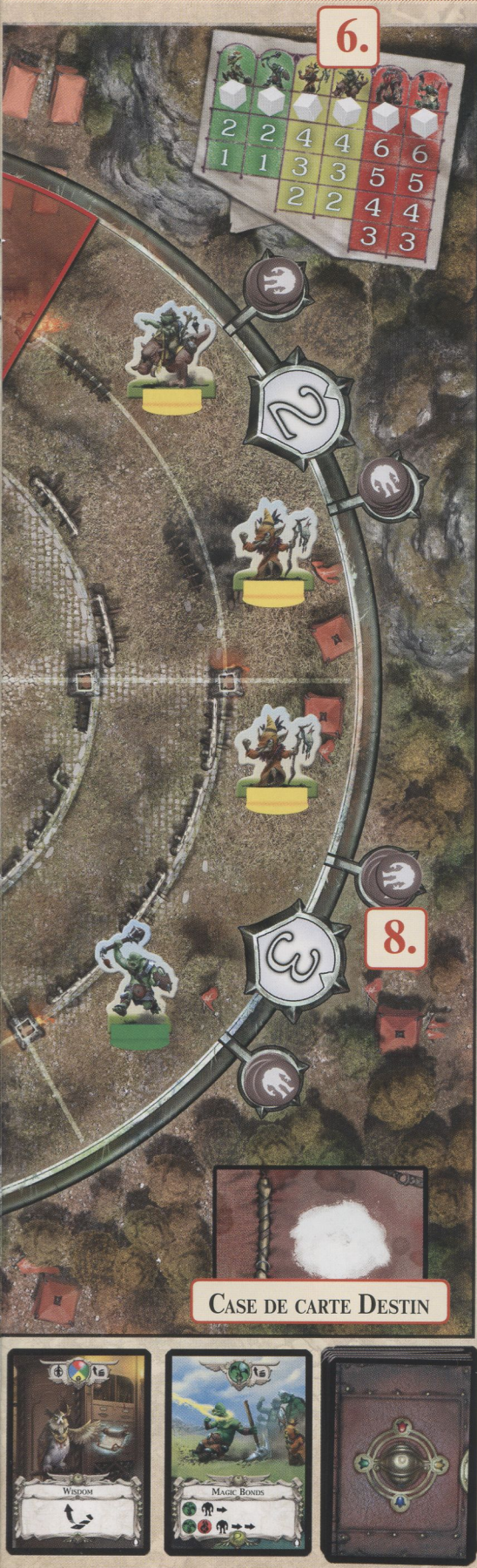
4. Les cartes Destin : mélangez les 15 cartes Destin et placez le paquet face cachée sur l'emplacement réservé à cet effet sur le plateau.

5. Les cartes Sort : triez les cartes Sort en fonction des deux symboles ⚡ ☯ figurant en bas à droite et mélangez les deux paquets séparément.

Placez chacun de ces paquets face cachée près du plateau.

Révélez les 3 premières cartes de chacune de ces pioches, qui forment la palette de sorts.





6.

2	2	4	4	6	6
1	1	3	3	5	5
		2	2	4	4
				3	3

7.

GOBELIN

ORQUE

SHAMAN GOBELIN

CAVALIER ORQUE

GOLEM DE LAVE

CHEF

6. Compteurs de créatures : posez un cube blanc sur la première case sous chaque image de créature.

7. Les créatures : triez les 6 types de créatures et disposez-les à portée de main, près du plateau.

Ils existent en 3 catégories : **faibles, forts** et **puissants**.

Placez chaque créature sur un socle coloré comme sur l'image ci-dessus.

8. Marqueurs Créature : selon le nombre de joueurs, les marqueurs Créature comportant les nombres suivants sont retirés du jeu :

Nombre de joueurs	2	3	4
Marqueurs Créature numérotés	3 & 4	4	aucun



Mélangez ensuite les marqueurs Créature face cachée et placez-les au bout de chaque quartier du cercle, en deux tas de hauteur équivalente :

Nombre de joueurs	2	3	4
Marqueurs Créature par quartier	8	10	12

Pour chaque quartier, retournez 2 marqueurs de créature et placez les pions Créature correspondants sur la section extérieure du quartier en question. Retirez ensuite les marqueurs dévoilés du jeu.

MATÉRIEL DES JOUEURS

Chaque joueur prend un mage et un tableau de chasse, ainsi que tous les cubes et les cartes Sort de départ à sa couleur. Chaque joueur reçoit également une carte de référence.

Cartes Sort de départ :



*Sorts de départ : rouge ;
les sorts de départ se distinguent
par la couleur des encadrés.*

Chaque joueur mélange ses cartes Sort de départ et place le paquet face cachée près de son tableau de chasse. Il y pioche 4 cartes pour constituer sa main de départ.

Les mages :

placez les pions Mage
sur la tour comme suit :

Mage:	bleu	vert	rouge	jaune
Space:	1	2	3	5



*Insérez chaque
mage dans un
socle noir en début
de partie.*

Le tableau de chasse : posez un cube en bois en bas de chaque jauge de crânes.

*PORTRAIT :
une image de la
créature.*

*LES POINTS DE VIE D'UNE CRÉATURE :
un mage doit lui infliger ce nombre de
points de dégâts pour vaincre la créature.*

*JAUGE DE CRÂNES :
Le compteur monte d'une case pour
chaque créature de ce type vaincue.*



*CATÉGORIE DE CRÉATURE :
indique la catégorie à laquelle
appartient la créature.*

*POUVOIR BONUS :
le mage gagne ce pouvoir bonus quand le compteur
atteint le sommet de la jauge de crânes. Les pouvoirs
sont expliqués dans le supplément.*

C'est le plus jeune joueur qui commence.

Remettez les accessoires inutilisés dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pendant cette partie.

RÈGLES DU JEU

Une partie d'OOO est divisée en rounds de jeu.

Au début de chaque round, on révèle une carte Destin.

Ensuite, le joueur de départ joue son tour, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour d'un joueur est composé de 3 phases :

1. Retourner des marqueurs Créature
2. Effectuer des actions
3. Piocher de nouveaux sorts

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour, le round suivant commence.

DÉTAIL D'UN ROUND DE JEU

RETOURNER UNE CARTE DESTIN

La première carte de Destin de la pioche est révélée et placée dans la case de carte Destin.

Elle indique quelle catégorie de créatures se déplacera d'une section vers la tour, ainsi que les règles spéciales qui s'appliquent éventuellement au round de jeu.

Haut :

Toutes les créatures de la catégorie indiquée se déplacent d'une section en direction de la tour. Si plus d'une catégorie apparaît, toutes les créatures correspondantes se déplacent.

Toute créature qui atteint la tour est retirée du plateau et on ajuste le compteur correspondant en conséquence : pour chaque créature qui arrive à la tour, le compteur de sa catégorie recule de 1 case. Un compteur ne peut plus reculer s'il a déjà atteint la dernière case.

Si le mage d'un joueur se trouve dans le quartier par lequel une créature est arrivée dans la tour, il perd une des créatures de cette catégorie qu'il avait déjà vaincues : celle-ci retourne dans la boîte. Si le joueur n'a encore vaincu aucune créature de ce type, rien ne se passe.

Note : vous apprendrez comment vaincre une créature dans la section consacrée aux sorts d'attaque.

Bas :

Cette règle spéciale s'applique à tous les joueurs pendant ce round. S'il n'y a pas de texte, c'est tout simplement qu'aucune règle spéciale ne s'applique pendant ce round. Toutes les règles spéciales sont expliquées dans le supplément.



Exemple : la carte Destin indique que toutes les créatures fortes (jaune) et puissantes (rouge) avancent d'une section vers la tour.



Exemple : le goblin atteint la tour et retourne dans la boîte de jeu. Le cube blanc correspondant du compteur de créature recule de 1 case. Comme le joueur rouge se trouve dans cette section, il doit se débarrasser d'un des gobelins qu'il a déjà vaincus.



Exemple : durant ce round, toutes les créatures bénéficient de 1 point de vie supplémentaire.

TOUR D'UN JOUEUR

1. Retourner des marqueurs Créature

Le joueur actif effectue les deux étapes suivantes dans l'ordre :

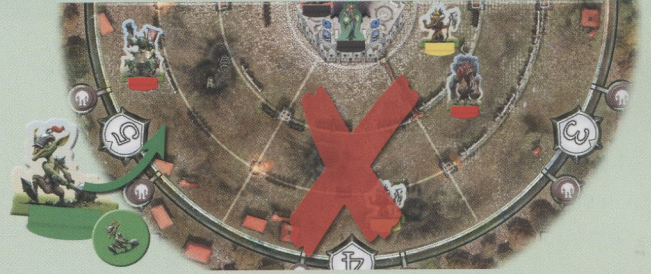
1) Le joueur révèle un marqueur Créature sur chaque quartier ne comportant aucune créature (à condition qu'il y reste des marqueurs). Ensuite, il place le pion Créature correspondant sur la section extérieure de ce quartier et retire le marqueur du jeu. On saute cette étape s'il y a au moins une créature sur chaque quartier.

2) Ensuite, le joueur révèle un marqueur Créature sur un quartier de son choix, qui ne peut pas être celui qu'occupe actuellement son mage. Là encore, il place le pion Créature correspondant sur la section extérieure du quartier et retire le marqueur du jeu.

Note : Vous ne pouvez choisir qu'un quartier où il reste des marqueurs Créature cachés.



Exemple : deux quartiers ne comportent aucune créature. Le joueur révèle un marqueur créature sur chacun et place les pions correspondants sur leur section extérieure.



Exemple : le joueur vert choisit le quartier 5 pour révéler un marqueur Créature. Il n'aurait pas pu choisir le quartier 4, qu'il occupe actuellement avec son mage.

2. Effectuer des actions

Pendant son tour, le joueur actif peut effectuer 2 actions. Pour chacune, il a le choix entre ces trois options :

a) Se téléporter ou b) Lancer un sort ou c) Passer

a) **Se téléporter** :

Le joueur place son mage sur n'importe quelle case vide de la tour.

b) **Lancer un sort** :

Toutes les cartes des joueurs comportent des sorts puissants qui les aident à vaincre les créatures qui attaquent. Il existe 3 catégories de sorts :

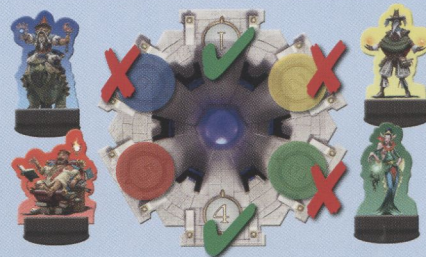
Les sorts d'Attaque peuvent être lancés sur une créature unique ou un groupe de créatures, selon la carte. Ils leur infligent des dégâts.



Les sorts de Savoir aident les joueurs à apprendre de nouveaux sorts plus puissants.



Les sorts de Soutien aident les joueurs à faire pencher la situation en leur faveur.



Exemple : le joueur rouge ne peut placer son mage que sur les cases 1 et 4 de la tour. Les autres sont déjà occupées.

Type de magie

Les 4 types de magie :



Texte : indique les divers effets du sort et l'énergie requise.

Quand il lance un sort, le joueur choisit une des cartes de sa main et la joue face visible devant lui.

Il reçoit 1 point d'énergie du type indiqué par le symbole au sommet de la carte.

L'énergie requise pour lancer un sort apparaît à gauche et l'effet à droite.

Un joueur peut accroître la puissance d'un sort en jouant des cartes supplémentaires de sa main en tant qu'améliorations. Chaque carte ainsi jouée augmente l'énergie du sort.

Note : les cartes jouées en tant qu'améliorations s'ajoutent à l'énergie du sort, mais leurs effets sont ignorés.

Quand un joueur ne veut ou ne peut plus ajouter de cartes d'amélioration, il applique les effets de son sort en fonction de l'énergie dont il dispose à cet instant.

Important : on ne peut appliquer qu'un effet d'un sort à la fois !

Finalement, le joueur remet sa carte Sort et les éventuelles cartes d'amélioration qu'il a jouées dans la défausse.

Tous les sorts sont présentés en détail dans la section « Les sorts en détail » page 8.

Si le joueur n'a pas encore utilisé toutes ses actions disponibles, il peut décider de nouveau de se téléporter, de lancer un autre sort ou de passer.

c) Passer : ✕

Quand il choisit de passer, le joueur n'effectue plus d'autres actions pendant ce round et passe à la

■ 3. Piocher de nouveaux sorts de son tour.

■ 3. Piocher de nouveaux sorts

Une fois que le joueur actif a terminé ses actions, il remet dans la défausse les cartes qui lui restaient en main.

Pour terminer son tour, le joueur pioche alors 4 nouvelles cartes Sort. Si la pioche est épuisée au moment où un joueur pioche ses sorts, on mélange la défausse pour créer une nouvelle pioche, où le joueur pourra continuer à prendre les cartes qui lui manquent.



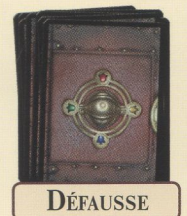
Exemple : le joueur lance le sort « Cold snap », générant 1 point d'énergie d'Eau. Avec l'énergie ainsi produite, il peut par ailleurs utiliser le premier effet de ce sort, qui inflige 1 point de dégât à une créature.



Exemple : le joueur rouge lance le sort « Zap » et y ajoute une autre carte de sa main en tant qu'amélioration. Il dispose donc désormais de 2 points d'énergie de Foudre et peut utiliser le second effet de Zap, infligeant 2 points de dégâts à l'orque.



PIOCHE



DÉFAUSSE

Exemple : le joueur a utilisé toutes ses actions et défausse les cartes de sa main. Il pioche ensuite 4 nouveaux sorts.

LES SORTS EN DÉTAIL

SORTS D'ATTAQUE

Un joueur ne peut lancer des sorts d'Attaque que contre les créatures situées dans le même quartier que son mage. Il peut les lancer sur n'importe quelle créature qui s'y trouve, qu'elle soit juste devant lui ou sur une section plus éloignée.

Le nombre rouge figurant à côté des symboles d'énergie magique indique le nombre de points de dégâts infligés à la créature visée.

Si le nombre de points de dégâts infligés à une créature est supérieur ou égal à ses points de vie (indiqués dans un cœur sur le tableau de chasse), la créature en question est vaincue et le joueur conserve son pion près de son tableau de chasse.

De plus, le joueur fait monter d'un cran le cube sur la « jauge de crânes » correspondante de son tableau de chasse. Quand le cube atteint la case du haut, le joueur gagne le pouvoir bonus correspondant et peut l'utiliser jusqu'à la fin de la partie. Reportez-vous au supplément pour une explication de ces pouvoirs.

Une créature conserve les dégâts infligés jusqu'à la fin du tour du joueur. Par conséquent, un joueur peut infliger des dégâts à une créature en plusieurs actions afin de réussir à la vaincre.

Toutefois, une créature qui n'est pas vaincue à la fin du tour d'un joueur récupère et regagne la totalité de ses points de vie.



Exemple : le joueur vert lance un sort Cold Snap amélioré et inflige 2 points de dégâts au goblin. Celui-ci n'a que 2 points de vie et il est donc vaincu. Le joueur place le goblin près de son tableau de chasse.

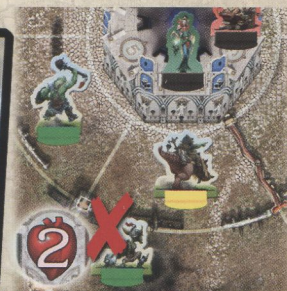


Exemple : le joueur fait monter son cube d'un cran sur la jauge de crânes. Comme il est arrivé à la case du haut, le joueur gagne le pouvoir correspondant, qui lui permet de piocher 5 sorts au lieu de 4 à la fin de son tour.

1^{re} action :



2^e action :



Exemple : le joueur vert lance le sort Zap en tant que 1^{re} action et inflige 1 point de dégât au goblin. Avec sa 2^e action, il lance Cold Snap et inflige 1 point de dégât de plus, ce qui lui permet de vaincre le goblin.

Smash, Zap, Cold Snap et Fire Spark:

Ces sorts infligent jusqu'à 3 points de dégâts à une créature située sur le même quartier que le mage qui les lance.





Fireball (Boule de feu) :

La Boule de feu inflige jusqu'à 5 points de dégâts à une créature située sur le même quartier que le mage qui la lance.

Note : comme les 3 autres sorts de cette page, la boule de feu ne peut être lancée qu'au moyen d'une amélioration (pour disposer de l'énergie nécessaire).



Exemple : le joueur vert améliore son sort « Fireball » et inflige 5 points de dégâts au golem de lave. Comme celui-ci n'a que 4 points de vie, il est vaincu.



Lightning Bolt (Eclair) :

L'Éclair inflige jusqu'à 4 points de dégâts à une créature. Le joueur peut cependant attaquer n'importe quelle créature du plateau, quel que soit le quartier où elle se trouve.



Exemple : le joueur vert lance un « Lightning Bolt » amélioré et triomphe du shaman goblin situé sur un quartier voisin.



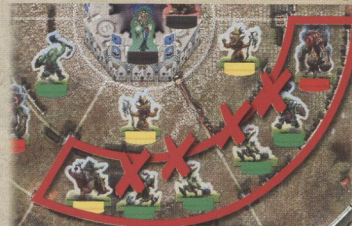
Earthquake (Séisme) :

Quand il applique le premier effet, le joueur inflige 2 points de dégâts à chaque créature située sur la section de son choix du quartier où se trouve son mage.

Quand il applique le second effet, le joueur inflige 2 points de dégâts à chaque créature située sur une section voisine (à droite ou à gauche : c'est au joueur de choisir) de la ou des premières créatures touchées.



Exemple : le joueur vert lance le sort « Earthquake » (Séisme) et inflige 2 points de dégâts à toutes les créatures de la section médiane, ce qui lui permet de vaincre les deux gobelins. Il reste 1 point de vie au cavalier orque.



Exemple : le joueur vert lance « Earthquake » (Séisme) et triomphe de 3 gobelins et de 1 orque en une seule action.



Ice Storm (Blizzard) :

Quand il applique le premier effet, le joueur inflige 2 points de dégâts à chaque créature située sur la section de son choix du quartier où se trouve son mage.

Quand il applique le second effet, le joueur inflige en plus 2 points de dégâts à chaque créature de la section située derrière la première section affectée.

1^{re} action :



2^e action :



Exemple : le joueur bleu utilise sa 1^{re} action pour lancer un sort « Ice Storm » (blizzard) infligeant 2 points de dégâts à toutes les créatures des sections intérieure et médiane. Les 2 gobelins sont immédiatement vaincus. Pour sa 2^e action, il lance Smash et triomphe ainsi du shaman goblin de la section intérieure.

SORTS DE SAVOIR

Quand il lance un de ces sorts, le joueur ne joue que cette carte et peut prendre une des cartes Sort de la palette. Il la met alors dans sa défausse personnelle. On pioche une carte du paquet approprié (s'il n'est pas épuisé) pour remplir l'emplacement vide de la palette.



Note : les nouveaux sorts ne peuvent être utilisés qu'aux tours ultérieurs.



Exemple : le joueur lance le sort « Spell Book » (Grimoire) et décide de prendre Fireball (Boule de feu) dans la palette. Il renvoie ensuite Spell Book et Fireball dans sa défausse, puis on remplit l'emplacement désormais vide de la palette de sorts.



Si un Grimoire (Spell book) est joué en tant qu'amélioration, le joueur doit choisir entre deux types de magie pour accroître son énergie.



Exemple : le joueur décide d'obtenir 1 point d'énergie de la Terre.

Si Sagesse (Wisdom) est jouée en tant qu'amélioration, le joueur peut accroître le type d'énergie magique de son choix.



Exemple : le joueur peut choisir quel type d'énergie lui confère cette amélioration.

SORTS DE SOUTIEN



Switch (Intervention) :

Quand il applique le premier effet, le joueur peut intervertir deux créatures de son choix, où qu'elles se trouvent sur le plateau.



Quand il applique le second effet, le joueur peut déplacer n'importe quelle créature sur n'importe quelle section du quartier où se trouve son mage.



Exemple : le joueur rouge prend le golem de lave pour l'amener sur la section intérieure du quartier qu'occupe son mage.



Replenish (Réapprovisionnement) :

Quand il applique le premier effet, le joueur peut piocher 2 cartes de sa pioche pour les ajouter à sa main.



Quand il utilise l'effet amélioré, le joueur pioche 2 cartes de sa défausse et peut effectuer une action supplémentaire durant son tour.



Exemple : le joueur lance Replenish et pioche 2 cartes de sa pioche.



Magic Bonds (Liens magiques) :

Quand il applique le premier effet, le joueur peut faire avancer n'importe quelle créature du plateau d'une section en direction de la tour.



Quand il applique le second effet, le joueur peut faire avancer n'importe quelle créature du plateau de deux sections en direction de la tour.

Si la créature arrive à la tour suite à l'effet de ce sort, procédez comme indiqué dans la section « Retourner une carte Destin ».

Exemple : le joueur lance Magic Bonds et fait avancer le shaman goblin d'une section. Ce dernier atteint la tour : on le remet dans la boîte et le cube correspondant du compteur de créatures descend d'une case.



Voodoo (Vaudou) :

Quand il lance ce sort, le joueur force un de ses adversaires à renvoyer une des cartes de sa main dans la défausse.

Quand il utilise l'effet amélioré, le joueur gagne 1 action supplémentaire et tous ses adversaires doivent se défausser d'une carte de leur main.

Important : l'effet de ce sort ne s'applique qu'aux joueurs qui ont plus de 3 cartes en main.



Exemple : le joueur rouge lance un sort « Voodoo » amélioré. Il gagne 1 action tandis que ses adversaires doivent se défausser d'une carte de leur main.

EFFETS DES AMÉLIORATIONS

Les améliorations peuvent avoir deux effets :

Téléportation et Piocher une carte . Toutefois, ces effets d'amélioration ne peuvent être utilisés que si les sorts correspondants sont joués en tant qu'amélioration et non pour appliquer leur effet d'origine.

Si un joueur joue une carte dotée d'un effet d'amélioration en tant qu'amélioration, il peut utiliser ce dernier immédiatement (ou renoncer à l'utiliser).

Note : les effets d'amélioration doivent toujours être utilisés avant de lancer le sort.



Exemple :

A) Si un joueur lance Replenish pour piocher des cartes, il ne peut pas utiliser l'effet d'amélioration de ce sort.

B) Si un joueur joue Replenish en tant qu'amélioration, il peut placer son mage sur une case inoccupée de la tour avant de lancer son sort (Lightning Bolt dans ce cas).



Teleportation :

Le joueur déplace son mage sur n'importe quelle case vide de la tour.

N'oubliez pas : lorsqu'un mage utilise Téléportation, il change de quartier et ne peut plus lancer ses sorts sur les mêmes créatures.



Exemple : le joueur rouge utilise l'effet d'amélioration de Replenish et téléporte son mage sur la case 3 de la tour. Il inflige ensuite 2 dégâts au goblin, qui est vaincu.



Piocher une carte :

Le joueur pioche une carte de sa défausse personnage pour l'ajouter à sa main.



Exemple : le joueur vert utilise l'amélioration Piocher une carte et pioche un Spell Book (Grimoire). Il le joue immédiatement en tant qu'amélioration, et fait passer les dégâts de sa Fireball (Boule de feu) de 3 à 5.



Teleportation et/ou Piocher une carte (Wisdom):

Le joueur peut se téléporter et/ou piocher une carte.

Astuce : il peut s'avérer judicieux de jouer une carte uniquement pour son effet d'amélioration, même si le joueur n'utilise pas le surcroît d'énergie magique qu'elle lui confère.



FIN DU JEU ET SCORE

Dès qu'au moins 4 quartiers sont complètement vides de pions Créature, la partie s'achève. On termine cependant le round de jeu en cours.

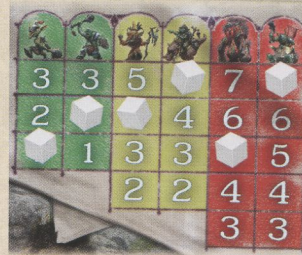
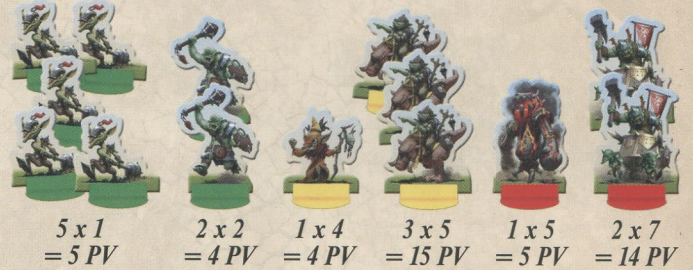
On calcule alors le score final. Pour faciliter cette opération, utilisez la jauge de score.

Chaque joueur marque des points de victoire (PV) pour :



Les créatures vaincues

Le nombre de créatures vaincues de chaque type est multiplié par la valeur correspondante du compteur de créatures.



Exemple : le joueur totalise 47 points pour les créatures qu'il a vaincues.

Sorts de Soutien

Chaque carte Sort de Soutien rapporte 2 points à son propriétaire.



Le joueur marque 8 points pour les sorts de Soutien de son paquet.

Cartes Poison

Chaque carte Poison réduit de 2 points le total de points de son propriétaire.

Note : le fonctionnement des cartes Poison est expliqué dans la section « pouvoirs bonus ».



Le joueur doit retirer 4 points à son total, qui s'élève donc à 51 points au final.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie et reçoit le titre d'Archimage.

En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

ORCS ORCS ORCS

Supplément

POUVOIRS BONUS



Piocher un sort supplémentaire :

Pendant la **3**. Piocher de nouveaux sorts de son tour, le joueur pioche toujours 5 cartes pour remplir sa main au lieu de 4.



Règles immuables :

Le joueur ignore les changements de règles imposés par les cartes Destin.



Changement de main :

Au prix d'une action, le joueur peut retirer une des cartes de sa main du jeu, une fois, pendant son tour. La carte est rangée dans la boîte de jeu.

Note : ce pouvoir bonus permet de se débarrasser des cartes Poison et/ou de se concentrer sur 2 ou 3 types de magie.



Action supplémentaire :

Désormais, le joueur dispose de 3 actions pendant son tour au lieu de 2.



Pas de perte de créatures :

Le joueur ne perd pas un de ses créatures vaincus si un créature arrive à la tour par le quartier qu'occupe son mage.



Poison :

En tant qu'action, le joueur peut prendre une carte Poison du paquet placé sur le plateau et la mettre dans la défausse d'un de ses adversaires. Une fois que le paquet de cartes Poison est épuisé, cette action n'est plus disponible. Elle ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

Les cartes Poison encombrant la pioche de l'adversaire et réduisent ainsi son efficacité. Les cartes Poison n'ont aucun effet et ne peuvent pas être jouées en tant qu'améliorations.

RÈGLES SPÉCIALES DES CARTES DESTIN



+1 point de vie aux Créatures :

Chaque créature dispose de 1 point de vie supplémentaire.



Pas d'étude :

Aucun nouveau sort ne peut être obtenu (pris sur le panneau d'affichage).



Pas de téléportation :

Les mages ne peuvent pas changer de position dans la tour.



Pas de pouvoirs bonus :

Les pouvoirs bonus sont ignorés.



3 sorts :

Quand il pioche de nouveaux sorts (**3**. Piocher de nouveaux sorts), chaque joueur ne peut en prendre que 3.

Si un joueur a le pouvoir bonus « Piocher un sort supplémentaire », il peut piocher 4 cartes.



Échange de sorts :

Toutes les cartes Sort de la palette sont mélangées à leur pioche et on forme une nouvelle palette.

Les mages expérimentés qui maîtrisent le jeu de base peuvent passer aux deux modules d'extension : « **Mission secrètes** » et « **Actions bonus** ». Tous deux offrent de nouveaux défis et permettent de varier la lutte contre les peaux vertes !

MODULE : MISSIONS SECRÈTES

CHANGEMENTS PENDANT LA MISE EN PLACE

Mélangez les 8 cartes Mission secrète et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chacun doit alors choisir une des 2 Missions secrètes, qu'il garde face cachée près de son tableau de chasse. Remettez les autres cartes Mission secrète dans la boîte sans les regarder.

CHANGEMENTS EN FIN DE JEU ET DANS LES SCORES

La réussite des Missions secrètes rapporte des points supplémentaires aux joueurs en fin de partie.



CRÉATURES FAIBLES :
2 points pour chaque
paire de créatures
faibles vaincues.



CRÉATURES FORTES :
3 points pour chaque
paire de créatures
fortes vaincues.



CRÉATURES PUISSANTES :
2 points pour chaque
créature puissante
vaincue.



**BEAU TABLEAU DE
CHASSE :**
3 points pour
chaque groupe de 4
créatures, quelle que
soit leur taille.



ENSEMBLES :
3 points pour chaque
ensemble composé
d'une créature faible,
d'une forte et d'une
puissante.



POUVOIRS BONUS :
2 points pour chaque
pouvoir bonus que le
joueur a obtenu.



MAXIMUM :
le joueur remporte 3 points chaque
fois qu'il a vaincu plus de créatures
d'un type que tous les autres
joueurs. En cas d'égalité, les joueurs
ex aequo marquent chacun 3 points.



SORTS :
3 points pour chaque
paire de cartes Sort
nouvelles apprises.

MODULE : ACTIONS BONUS

CHANGEMENTS PENDANT LA MISE EN PLACE

Tous les joueurs utilisent le verso de leurs tableaux de chasse. Les actions bonus sont indiquées sous les cœurs des créatures.

CHANGEMENTS PENDANT LA PARTIE

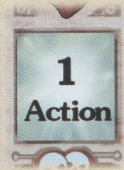
Chaque fois qu'un joueur a vaincu un créature, il peut effectuer immédiatement l'action bonus correspondante (mais il peut également y renoncer). Si le joueur triomphe de plusieurs créatures en une seule action, il peut effectuer les actions bonus correspondantes dans l'ordre de son choix.

Piocher une carte :



Le joueur pioche une carte dans sa pioche personnelle.

1 action :



Le joueur peut effectuer une action supplémentaire pendant son tour.

Défausse commune :



Tous les autres joueurs doivent prendre une carte de leur main et la mettre dans leur défausse personnelle.

L'effet ne s'applique qu'aux joueurs ayant plus de 3 cartes en main.

Énergie magique :



Le joueur gagne 1 point d'énergie magique de son choix pour sa prochaine action du tour. S'il ne l'utilise pas, ce point est perdu.



ORCS ORCS ORCS

Ein Spiel von Frank Thyben für 2-4 Spieler

SPIELMATERIAL – GRUNDSPIEL

- 1 Spielplan



- 1 Turm



Bestehend aus zwei Teilen, die zu Beginn des Spiels zusammengesetzt werden.

- 72 Kreaturenmarker



- 72 Kreaturen



- 76 Standfüße



- 4 Zauberer



je 1 in jeder Spielerfarbe

- 4 Trophäen-tableaus



- 34 Holzmarker



- 32 Startzauber

8 je Spieler – am farbigen Zauberfeld-Rahmen erkennbar



- 40 Zauberarten



- 8 Auftragskarten

Für das Modul „Geheimaufträge“



- 15 Schicksalskarten



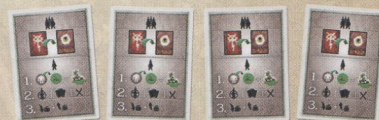
- 14 Giftkarten



- 1 Zählleiste



- 4 Spielzug Übersichten



- 1 Spielregel + Beiblatt

SPIELEINFÜHRUNG UND SPIELZIEL

Herzlich Willkommen zum jährlichen Ork-Turnier, einem Wettstreit zwischen den begabtesten Zauberern des Landes. Schlüpf als Spieler in die Rolle eines mächtigen Zauberers und verteidigt den Turm gegen die anstürmenden Ork-Horden! Verteidigen? Ach was rede ich da, ihr seid viel zu gut, als

dass euch die Orks auch nur ein Haar krümmen könnten. Ihr nehmt teil, um ein für alle Mal die Frage zu klären, wer denn nun der Beste von euch ist. Es wird derjenige zum Sieger ernannt, der durch den geschickten Einsatz seiner Zaubersprüche und ein wenig Heimtücke die meisten Orks zu Fall bringt!

SPIELAUFBAU – GRUNDSPIEL – (BEISPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER)

ALLGEMEINES MATERIAL

1. Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Er gliedert sich in 6 Wege mit jeweils 3 Abschnitten und 1 Turmfeld.

2. Der Turm wird zusammengesetzt und in die Mitte des Spielplans gestellt. Dabei muss der Turm so ausgerichtet werden, dass die Zahlen auf dem Turm mit denen auf dem Spielplan übereinstimmen.

3. Die Giftkarten: Sie werden offen als Stapel auf dem Giftkartenfeld platziert.

4. Die Schicksalskarten: Die 15 Karten werden gemischt und verdeckt auf das Schicksalskarten-Nachziehfeld gelegt.

5. Die Zauberkarten: Sie werden zunächst nach den zwei Symbolen am unteren rechten Kartenrand sortiert und dann getrennt gemischt. Der jeweils entstandene Nachziehstapel wird neben dem Spielplan platziert. Anschließend werden von jedem Stapel 3 Karten aufgedeckt. Sie bilden die Zauberauslage.





6.

2	2	4	4	6	6
1	1	3	3	5	5
		2	2	4	4
				3	3

7.



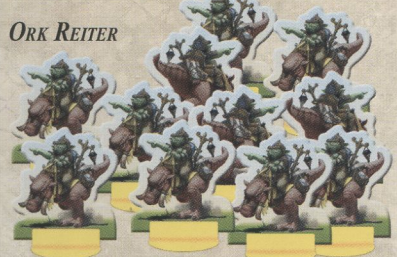
GOBLIN



ORK



GOBLIN
SCHAMANE



ORK REITER



LAVA
GOLEM



CHEF

6. Der Kreaturenzähler: Je ein weißer Holzmarker wird auf das erste Feld unter jedem Kreaturenportrait gestellt.

7. Die Kreaturen: Die 6 Kreaturen werden sortiert und neben dem Spielplan bereitgehalten.

Sie gliedern sich in 3 Kategorien:
Schwach, stark und **sehr stark**.



Vor der ersten Partie werden die Kreaturen entsprechend ihrer Kategorie auf die Standfüße gesteckt.

8. Die Kreaturenmarker: Je nach Spieleranzahl werden folgende Kreaturenmarker aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt:

Spieleranzahl	2	3	4
Kreaturenmarker mit Zahl	3 & 4	4	keine



Danach werden die Kreaturenmarker verdeckt gemischt und wie folgt in zwei gleichhohe Stapel am Ende jedes Weges platziert:

Spieleranzahl	2	3	4
Kreaturenmarker pro Weg	8	10	12

Jeweils 2 Kreaturenmarker pro Weg werden aufgedeckt und die gezeigten Kreaturen auf den äußeren Abschnitt des entsprechenden Weges gestellt. Die aufgedeckten Kreaturenmarker gehen aus dem Spiel.

SPIELERMATERIAL

Jeder Spieler nimmt sich einen Zauberer, die farblich passenden Holzmarker, den passenden Satz Startzauberkarten, ein Trophäentableau sowie eine Spielzug Übersicht.

Die Startzauberkarten:



Startzauberkarten-Rot, erkennbar an dem farblich passenden Rahmen.

Sie werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben dem Trophäentableau bereitgelegt. Anschließend zieht jeder Spieler 4 Zauber auf seine Hand.

Die Zauberer:

Sie werden wie folgt auf dem Turm platziert:

Zauberer:	blau	grün	rot	gelb
Feld:	1	2	3	5



Vor der ersten Partie werden die Zauberer auf die schwarzen Standfüße gesteckt.

Das Trophäentableau (Vorderseite): Je ein Holzmarker wird auf das unterste Feld der Totenkopfleisten gesetzt.

PORTRAIT: Zeigt die Kreatur.	LEBENS-PUNKTE DER KREATUR: Soviel Schaden muss ein Zauberer verursachen, um die Kreatur zu besiegen.	TOTENKOPFLEISTE: Wird eine Kreatur dieses Typs besiegt, wandert der Holzmarker jeweils ein Feld nach oben.
	2	
	3	
	4	
	2	
	3	
	5	

KREATURENKATEGORIE:
Zeigt zu welcher Kategorie die Kreatur gehört.

SONDERFÄHIGKEIT:
Zeigt die Sonderfähigkeit, die ein Zauberer erlernt hat, wenn der Holzmarker auf der Totenkopfleiste ganz nach oben gekommen ist. Die Sonderfähigkeiten werden auf dem Beiblatt genau erläutert.

Der jüngste Spieler wird Startspieler.

Übriggebliebenes Material wird für diese Partie nicht benötigt und geht zurück in die Schachtel.

SPIELABLAUF

Orcs Orcs Orcs wird in mehreren Runden gespielt.

Zu Beginn jeder Runde wird eine Schicksalskarte aufgedeckt.

Danach führt der Startspieler seinen Zug aus, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der Zug eines Spielers besteht aus 3 Phasen:

1. Kreaturenmarker aufdecken
2. Aktionen ausführen
3. Karten nachziehen

War jeder Spieler am Zug, beginnt eine neue Runde.

EINE SPIELRUNDE IM DETAIL

SCHICKSALSKARTE AUFDECKEN

Die oberste Schicksalskarte wird aufgedeckt und auf das Schicksalskarten-Feld gelegt.

Die Karte bestimmt, welche Kreaturenkategorie sich um einen Abschnitt auf den Turm zubewegt und ob für diese Runde Sonderregeln gelten.

Oberer Bereich (Kreaturenkategorie):

Je nach gezeigter Kreaturenkategorie bewegen sich alle zu dieser Kategorie gehörenden Kreaturen einen Abschnitt weiter auf den Turm zu. Werden mehrere Kategorien gezeigt, bewegen sich alle entsprechenden Kreaturen.

Erreichen dabei Kreaturen den Turm, so werden diese vom Spielfeld genommen und der Kreaturenzähler neu eingestellt. Für jede Kreatur, die den Turm erreicht, wird der Zähler der entsprechenden Kreatur um 1 reduziert. Steht der Marker bereits auf dem untersten Feld, so bleibt er dort stehen.

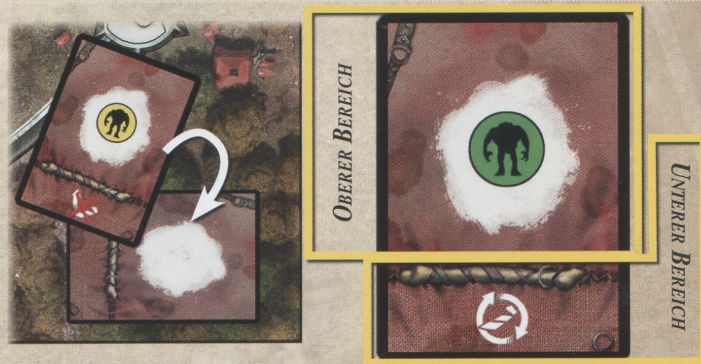
Steht auf dem Weg, auf dem eine Kreatur den Turm erreicht, der Zauberer eines Spielers, so muss dieser eine bereits von ihm besiegte Kreatur des gleichen Typs zurück in die Schachtel legen. Hat er noch keine Kreatur dieses Typs besiegt, passiert ihm nichts.

Anmerkung: Wie Kreaturen besiegt werden können, wird bei Angriffszauber genau erklärt.

Unterer Bereich (Sonderregel):

Die abgebildete Sonderregel gilt für alle Spieler in dieser Runde. Ist keine Sonderregel abgebildet, so gibt es in dieser Runde keine.

Alle Sonderregeln werden auf dem Beiblatt genau erläutert.



Beispiel: Der Schicksalskarte entsprechend bewegen sich alle starken (gelb) und sehr starken (rot) Kreaturen einen Abschnitt auf den Turm zu.



Beispiel: Der Goblin erreicht den Turm. Zunächst wird der entsprechende Holzmarker auf dem Kreaturenzähler ein Feld nach unten verschoben. Dann muss der rote Spieler einen bereits besiegten Goblin abgeben, da er sich auf demselben Weg befindet.



Beispiel: In dieser Runde haben alle Kreaturen einen Lebenspunkt mehr.

DER SPIELZUG EINES SPIELERS

1. Kreaturenmarker aufdecken

Der Spieler muss die folgenden zwei Schritte nacheinander ausführen:

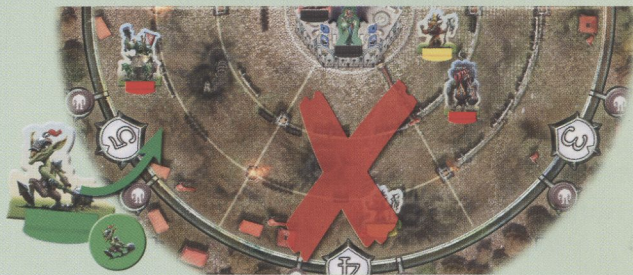
1) Auf jedem Weg, auf dem sich keine Kreatur mehr befindet, deckt der Spieler einen Kreaturenmarker auf – sofern noch Marker dort liegen – und stellt die entsprechenden Kreaturen auf den äußeren Abschnitt des jeweiligen Weges. Die aufgedeckten Marker gehen aus dem Spiel. Steht auf jedem Weg noch mindestens eine Kreatur, so entfällt dieser Schritt.

2) Der Spieler wählt einen Weg, mit Ausnahme des Weges, auf dem sein Zauberer steht und deckt dort einen Kreaturenmarker auf. Anschließend stellt er die entsprechende Kreatur auf den äußeren Abschnitt des Weges. Der Marker geht aus dem Spiel.

Anmerkung: Es können nur Wege gewählt werden, auf denen noch Marker vorhanden sind.



Beispiel: Auf zwei Wegen befinden sich keine Kreaturen mehr. Der Spieler dreht jeweils einen Kreaturenmarker um und stellt die entsprechenden Kreaturen auf den äußeren Abschnitt.



Beispiel: Der grüne Spieler wählt den Weg mit der Nummer 5 und dreht dort einen Kreaturenmarker um. Weg 4 darf er nicht wählen, da sein Zauberer auf diesem Weg steht.

2. Aktionen ausführen

Ein Spieler hat 2 Aktionen in seinem Zug zur Verfügung. Jede einzelne Aktion kann er auf eine von drei Arten nutzen:

a) Teleportieren oder b) Zaubern oder c) Passen

a) Teleportieren:



Der Spieler setzt seinen Zauberer auf ein freies Feld auf dem Turm.

b) Zaubern:



Die Karten des Spielers sind allesamt mächtige Zauber, die ihm mit ihren unterschiedlichen Effekten helfen, die anstürmenden Kreaturen zu besiegen. Sie gliedern sich in 3 verschiedene Kategorien:

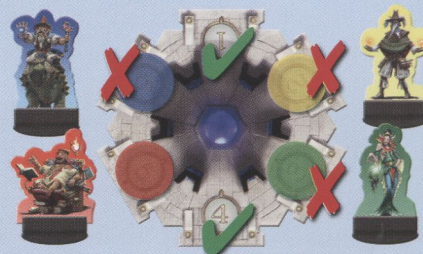
Angriffszauber, die sich je nach Karte gegen einzelne oder ganze Gruppen von Kreaturen richten und an ihnen Schaden verursachen.



Wissenszauber, mit deren Hilfe sich neue und mächtigere Zauber erlernen lassen.



Unterstützungsauber, die die Spielsituation zum eigenen Vorteil verändern können.



Beispiel: Der rote Spieler kann seinen Zauberer nur auf die Felder 1 und 4 stellen, da die anderen Felder durch Zauberer blockiert sind.

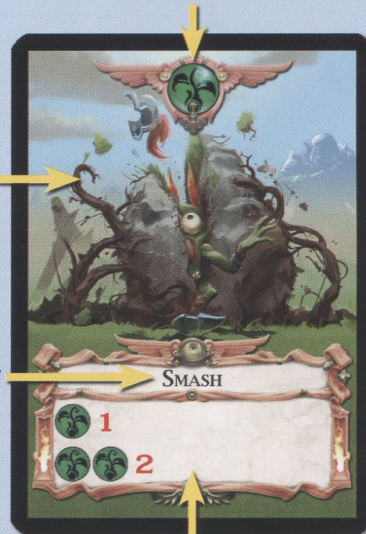
Zaubermacht

Die 4 Zaubermächte:



Illustration

Zaubername



Zauberfeld: Zeigt alle unterschiedlichen Effekte des Zaubers und die jeweils benötigte Zaubermacht.

Um einen Zauber zu wirken, wählt der Spieler als erstes eine Handkarte aus und legt sie vor sich ab.

Dadurch erhält er eine Zaubermacht in der Art, die dem Symbol oben auf der Karte entspricht.

In jeder Zeile des Zauberfeldes steht links die benötigte Zaubermacht und rechts der Effekt, der mit dieser erzielt werden kann.

Ein Spieler kann seine Zaubermacht steigern, indem er weitere Handkarten zur Verstärkung ausspielt und für jede gespielte Karte seine Zaubermacht entsprechend erhöht.

Wichtig: Die zur Verstärkung ausgespielten Karten steigern nur die Zaubermacht, es können keine Effekte im Zauberfeld dieser Karten genutzt werden.

Kann oder möchte ein Spieler keine weiteren Karten zur Verstärkung mehr spielen, führt er den Effekt des Zaubers aus, für den er nun die benötigte Zaubermacht zur Verfügung hat.

Wichtig: Es kann immer nur ein Effekt eines Zaubers gewirkt werden!

Zum Abschluss der Aktion werden der gewirkte Zauber und alle Karten, die zur Verstärkung gespielt worden sind, auf den eigenen Ablagestapel gelegt.

Alle Zauber werden im Abschnitt „Die Zauber im Einzelnen“ genau erläutert.

Hat ein Spieler noch eine Aktion übrig, kann er sich wieder entscheiden, zu teleportieren, erneut zu zaubern oder zu passen.

c) **Passen:** ✕

Sobald der Spieler passt, führt er keine weitere Aktion mehr aus und es geht weiter bei **3. Karten nachziehen.**

3. Karten nachziehen

Hat ein Spieler seine Aktionen ausgeführt oder gepasst, legt er alle übrigen Handkarten auf den Ablagestapel.

Anschließend zieht er nacheinander 4 neue Karten vom Nachziehstapel. Muss der Spieler noch Karten ziehen, aber der Nachziehstapel ist aufgebraucht, wird zunächst der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Der Spieler zieht dann die Karten vom neuen Nachziehstapel.



Beispiel: Der Spieler spielt den Cold Snap Zauber und erhält somit 1 Wassermacht. Diese erlaubt ihm, den ersten Effekt des Zaubers zu wirken, da dieser 1 Wassermacht benötigt. Er kann nun an einer Kreatur 1 Schaden verursachen.



Beispiel: Der rote Spieler spielt den Zap Zauber und steigert seine Zaubermacht mit einer weiteren Handkarte um 1 Blitzmacht. Er hat nun 2x Blitzmacht zur Verfügung. Damit kann er den zweiten Effekt des Zap Zaubers nutzen und verursacht 2 Schaden an dem Ork.



Beispiel: Der Spieler hat seine Aktionen ausgeführt und legt alle noch übrigen Handkarten auf den Ablagestapel. Anschließend zieht er 4 neue Karten vom Nachziehstapel.

DIE ZAUBER IM EINZELNEN

ANGRIFFSZAUBER

Ein Spieler kann Angriffszauber nur auf Kreaturen wirken, die auf demselben Weg wie sein Zauberer stehen. Auf diesem Weg kann der Spieler jede Kreatur wählen, unabhängig davon, auf welchem Abschnitt sie steht.

Die Menge an Schaden, die ein Zauber bei einer Kreatur verursacht, steht als rote Zahl im Zauberfeld neben den Zaubermachtssymbolen.

Erreicht oder überschreitet die Menge an Schaden die Lebenspunkte der Kreatur (die Zahl im Herz neben der entsprechenden Kreatur auf dem Trophäentableau), ist sie besiegt. Der Spieler nimmt sie vom Spielplan und stellt sie neben sein Trophäentableau.

Zusätzlich setzt er den entsprechenden Holzmarker auf seinem Trophäentableau ein Feld auf der Totenkopfleiste weiter nach oben. Erreicht der Marker das oberste Feld der Totenkopfleiste, so erhält der Spieler eine Sonderfähigkeit. Diese steht dem Spieler ab sofort, bis zum Ende des Spiels zur Verfügung.

Die einzelnen Sonderfähigkeiten werden auf dem Beiblatt genau erklärt.

Eine Kreatur behält den zugefügten Schaden bis zum Ende des Zuges. Somit ist es möglich, einer Kreatur auch über mehrere Aktionen Schaden zuzufügen und sie so zu besiegen.

Ist eine Kreatur am Ende eines Zuges nicht besiegt, hat sie wieder die vollen Lebenspunkte.



Beispiel: Der grüne Spieler wirkt seinen verstärkten Cold Snap Zauber auf den Goblin und verursacht 2 Schaden. Der Goblin ist besiegt und er stellt ihn neben sein Trophäentableau.



Beispiel: Der Spieler setzt seinen Holzmarker auf das oberste Feld der Totenkopfleiste und erhält die Sonderfähigkeit eine Karte mehr am Ende seines Zuges zu ziehen.

1. Aktion:



2. Aktion:



Beispiel: Der grüne Spieler spielt zunächst einen Zap und fügt dem Goblin einen Schaden zu. Als zweite Aktion spielt er einen Cold Snap und fügt einen weiteren Schaden zu. Der Goblin ist somit besiegt.

Smash, Cold Snap, Zap und Fire Spark:

Diese Zauber verursachen bis zu 3 Schaden an einer Kreatur auf dem Weg, auf dem der Zauberer steht.





Fireball:

Der Fireball verursacht bis zu 5 Schaden an einer Kreatur auf dem Weg, auf dem der Zauberer steht.

Anmerkung: Der Fireball sowie die 3 folgenden Zauber auf dieser Seite können nur gewirkt werden, wenn mindestens ein entsprechender Zauber als Verstärkung gespielt wird.



Beispiel: Der grüne Spieler verstärkt seinen Fireball und verursacht somit 5 Schaden am Lava Golem. Da er nur 4 Lebenspunkte hat, ist er besiegt.



Lightning Bolt:

Der Lightning Bolt verursacht bis zu 4 Schaden an einer Kreatur. Als Ziel kann jede Kreatur auf dem Spielplan gewählt werden, unabhängig davon, auf welchem Weg sie steht.



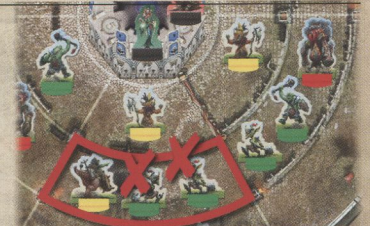
Beispiel: Der grüne Spieler wirkt einen verstärkten Lightning Bolt und besiegt somit den Goblin Schamanen auf dem Nachbarweg.



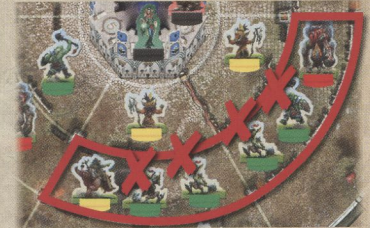
Earthquake:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, verursacht er 2 Schaden an allen Kreaturen auf einem beliebigen Abschnitt des Weges, auf dem sein Zauberer steht.

Beim zweiten Effekt verursacht der Spieler zusätzlich auf dem links oder rechts benachbarten Weg im gleichen Abschnitt 2 Schaden. Dabei kann er den benachbarten Weg frei wählen.



Beispiel: Der grüne Spieler wirkt den Earthquake und verursacht 2 Schaden an allen Kreaturen auf dem mittleren Abschnitt. Die zwei Goblins sind somit besiegt.



Beispiel: Der grüne Spieler wirkt den Earthquake und besiegt somit auf einen Schlag 3 Goblins und einen Ork.



Ice Storm:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, verursacht er 2 Schaden an allen Kreaturen auf einem beliebigen Abschnitt des Weges, auf dem sein Zauberer steht.

Beim zweiten Effekt verursacht er zusätzlich 2 Schaden an allen Kreaturen einen Abschnitt hinter dem gewählten Abschnitt.



Beispiel: Der blaue Spieler wirkt als erste Aktion einen verstärkten Ice Storm und verursacht 2 Schaden an allen Kreaturen auf dem inneren und mittleren Abschnitt. Somit sind die 2 Goblins besiegt. Als zweite Aktion wirkt er einen Smash und besiegt somit auch noch den Goblin Schamanen.

WISSENSZAUBER

Wählt der Spieler einen dieser Zauber, um den Effekt zu nutzen, muss er nur diese Karte spielen und darf sich eine neue Karte aus der Zauberauslage wählen. Hat er sich für eine Karte entschieden, legt er diese auf seinen Ablagestapel. Der leere Platz in der Zauberauslage wird mit einer neuen Karte vom entsprechenden Nachziehstapel aufgefüllt, sofern noch welche vorhanden sind.



Anmerkung: Neue Zauber kommen erst in späteren Zügen zum Einsatz.

Wird ein Spell Book zur Verstärkung gespielt, muss sich der Spieler für eine der beiden Zauberkräfte Arten des Zaubers entscheiden und steigert dann seine Zauberkräfte entsprechend.

Wird ein Wisdom zur Verstärkung gespielt, darf sich der Spieler eine beliebige Zauberkräfte Art aussuchen, in der er die Zauberkräfte steigern möchte.



Beispiel: Der Spieler wirkt das Spell Book und entscheidet sich für den Fireball Zauber. Er legt das Spell Book und den Fireball auf seinen Ablagestapel. Dann füllt er den leeren Platz in der Zauberauslage entsprechend auf.



Beispiel: Der Spieler entscheidet sich für Erde und steigert seine Zauberkräfte entsprechend.



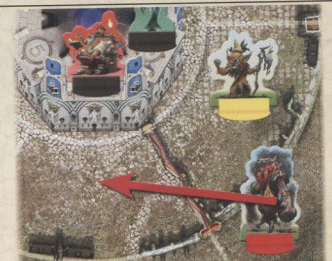
Beispiel: Der Spieler kann sich für eine beliebige Zauberkräfte Art entscheiden.

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Switch:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, kann er zwei Kreaturen miteinander tauschen, unabhängig davon wo sie auf dem Spielplan stehen.

Beim zweiten Effekt darf er eine beliebige Kreatur auf einen beliebigen Abschnitt des Weges, auf dem sein Zauberer steht, stellen.



Beispiel: Der rote Spieler nimmt den Lava Golem vom Nachbarweg und setzt ihn auf den inneren Abschnitt des Weges, auf dem sein Zauberer steht.

Replenish:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, darf er zwei Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

Beim zweiten Effekt darf er zwei Karten ziehen und erhält zusätzlich eine weitere Aktion für diesen Zug.



Beispiel: Der Spieler wirkt Replenish und zieht zwei Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand.

Magic Bonds:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, kann er eine beliebige Kreatur auf dem Spielplan einen Abschnitt auf den Turm zubewegen.

Beim zweiten Effekt setzt er eine beliebige Kreatur zwei Abschnitte nach vorne.

Erreicht dabei die Kreatur den Turm, wird wie bei „Schicksalskarte aufdecken“ verfahren.



Beispiel: Der Spieler wirkt Magic Bonds und setzt den Goblin Schamanen ein Abschnitt weiter, sodass er dabei den Turm erreicht. Er wird vom Spielplan genommen und der entsprechende Holzmarker wird auf dem Kreaturenzähler 1 Feld nach unten versetzt.



Voodoo:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, kann er einen beliebigen Spieler bestimmen, der eine Handkarte auf seinen Ablagestapel legen muss.



Beim zweiten Effekt muss jeder Mitspieler eine Handkarte auf seinen Ablagestapel legen. Zusätzlich erhält der Spieler am Zug eine weitere Aktion für diesen Zug.

Wichtig: Wenn ein Spieler nur noch 3 Karten auf der Hand hält, muss er keine weitere Karte ablegen.



Beispiel: Der rote Spieler wirkt den verstärkten Voodoo Zauber und alle Mitspieler müssen eine Handkarte ablegen.

VERSTÄRKUNGSEFFEKTE

Es gibt zwei Verstärkungseffekte: **Teleportation**  und **Karte ziehen** . Diese können von einem Spieler nur dann genutzt werden, wenn die entsprechenden Karten als Verstärkung gespielt werden.

Sobald der Spieler eine dieser Karten als Verstärkung spielt, darf er den Effekt sofort benutzen. Er kann sich aber auch entscheiden, ihn nicht zu nutzen.

Anmerkung: Verstärkungseffekte müssen immer vor dem Wirken des Zaubers genutzt werden.



Beispiel:
A) Wirkt der Spieler Replenish, um zwei Karten zu ziehen, darf er den Verstärkungseffekt nicht nutzen.
B) Der Spieler spielt Replenish als Verstärkung und kann somit den Effekt nutzen, seinen Zauberer auf ein freies Turmfeld zu stellen.



Teleportation:

Der Spieler setzt seinen Zauberer auf ein freies Turmfeld.

Wichtig: Dadurch ändert sich der Weg, auf dem der Zauberer steht und damit auch die möglichen Kreaturen, auf die er seinen Zauber wirken kann.



Beispiel: Der rote Spieler nutzt den Teleportations Verstärkungseffekt und setzt seinen Zauberer auf Turmfeld 3. Anschließend besiegt er den Goblin mit seinem Zap Zauber.



Karte ziehen:

Der Spieler zieht eine Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand.



Beispiel: Der grüne Spieler nutzt den Verstärkungseffekt und zieht eine Karte vom Nachziehstapel, welche er sofort als Verstärkung spielt und erhöht somit den Schaden seines Fireball von 3 auf 5.



Teleportieren und/oder Karte ziehen (Wisdom):

Der Spieler darf sich teleportieren und/oder eine Karte ziehen.

Tipp: Das Spielen eines Zaubers zur Verstärkung kann sich auch nur für den Verstärkungseffekt lohnen, selbst wenn die gewonnene Zauber Macht ungenutzt bleibt.



SPIELENDEN UND WERTUNG

Das Spiel endet in der Runde, in der auf mindestens 4 Wegen keine Kreaturenmarker mehr liegen.
Die Runde wird noch zu Ende gespielt.

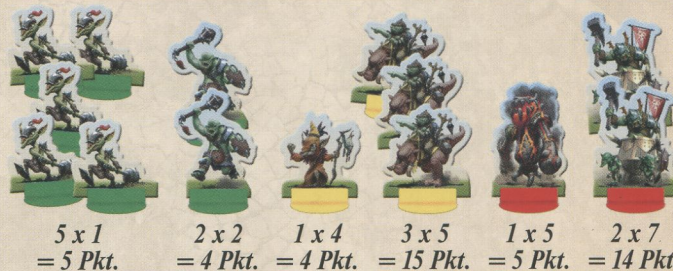
Anschließend folgt die Wertung. Zum einfachen Nachhalten der Punkte wird empfohlen, die Zählleiste zu benutzen.

Jeder Spieler erhält Punkte für:



Besiegte Kreaturen

Die Gesamtanzahl jedes besiegten Kreaturentyps, multipliziert mit dem jeweils entsprechenden Wert auf dem Kreaturenzähler.



3	3	5	7	3	3	5	7
2	1	3	4	6	6	4	6
1	3	3	4	5	5	4	4
2	2	4	4	3	3	4	4
3	3	4	4	3	3	4	4

Beispiel: Der Spieler erhält 47 Punkte für seine besiegten Kreaturen.

Unterstützungsauber

2 Punkte für jeden Unterstützungsauber, den der Spieler unter seinen Karten besitzt.



Der Spieler erhält 8 Punkte für die Unterstützungskarten in seinem Deck.

Giftkarten

Vom Ergebnis zieht jeder Spieler nun noch 2 Punkte für jede Giftkarte, die unter seinen Karten ist, ab.

Anmerkung: Was es mit den Giftkarten auf sich hat, wird auf dem Beiblatt unter Sonderfähigkeiten genau erklärt.



Der Spieler muss noch 4 Punkte von seinem Ergebnis abziehen. Insgesamt hat der Spieler 51 Punkte erreicht.

Wer nun die meisten Punkte hat, wird zum Sieger erklärt.
Herrscht Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.

DIE SONDERFÄHIGKEITEN



Extra Zauber ziehen:

Bei **3** Karten nachziehen zieht der Spieler nun eine Karte mehr auf die Hand. Also 5 anstatt 4 Karten.



Extra Aktion:

Der Spieler hat in seinem Zug nun 1 Aktion mehr zur Verfügung. Also 3 anstatt 2 Aktionen.



Keine Regeländerungen:

Die Sonderregeln auf den Schicksalskarten gelten für diesen Spieler nicht.



Keine Kreaturenabgabe:

Erreicht eine Kreatur den Turm auf dem Weg, auf dem der Zauberer des Spielers steht, muss er dennoch keine seiner bereits besiegten Kreaturen abgeben.



Handkarte abwerfen:

Der Spieler darf einmal pro Zug als Aktion, eine seiner noch nicht gespielten Handkarten komplett aus dem Spiel entfernen. Die Karte geht zurück in die Schachtel.

Hinweis: Mit dieser Sonderfähigkeit lassen sich erhaltene Giftkarten wieder aussortieren.



Gift:

Der Spieler darf einmal pro Zug, als Aktion einem Mitspieler eine Giftkarte vom Spielplan geben. Dieser muss die Karte auf seinen Ablagestapel legen. Liegen keine Giftkarten mehr auf dem Spielplan, kann diese Sonderfähigkeit nicht mehr benutzt werden.

Giftkarten haben für Spieler keinerlei Nutzen. Sie haben keinen Effekt und können nicht als Verstärkung gespielt werden.

DIE SONDERREGELN DER SCHICKSALSKARTEN



Ein Lebenspunkt mehr:

Jede Kreatur hat einen Lebenspunkt mehr.



Keine Zauber lernen:

Spieler dürfen keine Karten aus der Zauberauslage nehmen.



Keine Teleportation:

Kein Zauberer kann sein Turmfeld wechseln.



Keine Sonderfähigkeiten:

Es gelten keine Sonderfähigkeiten.



3 Karten nachziehen:

Bei **3** Karten nachziehen darf jeder Spieler nur 3 Karten nachziehen.

Wenn ein Spieler die Sonderfähigkeit: „Extra Zauber ziehen“ erhalten hat, darf er 4 Karten nachziehen.



Zauberauslage wechseln:

Alle Zauber aus der Zauberauslage werden auf den entsprechenden Nachziehstapel gelegt. Anschließend werden beide Nachziehstapel gemischt und eine neue Zauberauslage gebildet.

Für unerschrockene Zauberer, die das Grundspiel gemeistert haben, bieten die beiden Erweiterungsmodule „Geheimaufträge“ und „Bonusaktionen“ neue Herausforderungen und noch mehr Abwechslung im Kampf gegen die Grünhäute.

MODUL: GEHEIMAUFTRÄGE

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Die 8 Geheimaufträge werden verdeckt gemischt und an jeden Spieler 2 Karten ausgeteilt. Jeder Spieler muss sich für einen Geheimauftrag entscheiden und legt diesen verdeckt neben sein Trophäentableau. Die jeweils nicht gewählten sowie die übriggebliebenen Aufträge gehen ungesehen zurück in die Schachtel.

ÄNDERUNGEN BEI SPIELLENDE UND WERTUNG

Zu Spielende erhält jeder Spieler zusätzliche Punkte, je nachdem wie erfolgreich er seinen Geheimauftrag abgeschlossen hat:



SCHWACHE KREATUREN:
2 Punkte für je 2 besiegte schwache Kreaturen.



STARKE KREATUREN:
3 Punkte für je 2 besiegte starke Kreaturen.



SEHR STARKE KREATUREN:
2 Punkte für jede besiegte sehr starke Kreatur.



VIELE KREATUREN:
3 Punkte für je 4 besiegte Kreaturen, unabhängig von ihrer Kategorie.



SETS:
3 Punkte für jedes Set aus einer besiegten schwachen, starken und sehr starken Kreatur.



SONDERFÄHIGKEITEN:
2 Punkte für jede erhaltene Sonderfähigkeit.



MAXIMUM:
3 Punkte für jeden Kreaturentyp, in dem der Spieler die meisten besiegt hat. Bei Gleichstand gibt es ebenfalls die 3 Punkte.



ZAUBER:
3 Punkte für je 2 genommene Zauberarten aus der Zauberauslage.

MODUL: BONUSAKTIONEN

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Alle Spieler drehen das Trophäentableau auf die Rückseite. Unter den Herzen der Kreaturen werden nun die Bonusaktionen gezeigt.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine starke (gelbe) oder sehr starke (rote) Kreatur besiegt, erhält er die entsprechende Bonusaktion und kann diese sofort einsetzen, oder aber darauf verzichten. Besiegt er mehrere Kreaturen in einer Aktion, so kann er die Bonusaktionen in beliebiger Reihenfolge einsetzen.

Karte ziehen:



Der Spieler zieht eine Karte von seinem Nachziehstapel.

1 Aktion:



Der Spieler hat eine weitere Aktion in diesem Zug zur Verfügung.

Handkarten ablegen:



Alle Mitspieler müssen eine ihrer Handkarten auswählen und auf ihren Ablagestapel legen.

Wenn ein Spieler nur noch 3 Karten auf der Hand hält, muss er keine weitere Karte ablegen.

Zauber macht:



Der Spieler erhält eine Zauber macht seiner Wahl für seine nächste Aktion in diesem Zug. Verwendet er die Zauber macht nicht, so verfällt sie.

