

RÉGIS BONNESSÉE - NAÏADE

Seasons

SPIELREGEL



14+



2-4



60
min



Die mächtigsten Zauberer des Königreichs kommen im Herzen des Argos Waldes zusammen, um dort am Turnier der 12 Jahreszeiten teilzunehmen. Am Ende des dreijährigen Turniers wird aus den teilnehmenden Magiern der neue Erzmagier von Xidit erwählt.

Nimm deinen Platz ein, Magier! Rüste dich mit magischen Gegenständen aus, beschwöre die treuesten Gefährten an deine Seite und sei bereit die Herausforderung anzunehmen!

KRISTALLTADEL

Zeigt an wie viele Kristalle jeder Spieler besitzt. Kristalle erlauben dem Spieler:

- Machtkarten heraufzubeschwören und zu aktivieren.
- Am Ende des Spiels werden Kristalle in Prestigepunkte (Siegpunkte) umgewandelt.

DAS SPIELFELD UND DIE MARKER

Das Spielfeld ist in drei Bereiche unterteilt:

- Die Jahresanzeige, auf der ein Stein das aktuelle Turnierjahr anzeigt (erstes, zweites, drittes Jahr). Das Spiel endet nach Ablauf des dritten Jahres.
- Das Jahreszeitenrad, auf dem ein Stein die Jahreszeit des aktuellen Jahres anzeigt (drei blaue Felder für Winter, drei grüne Felder für Frühling, drei gelbe Felder für Sommer und drei rote Felder für Herbst).
- Das Energie-Kristallregister zeigt wie viele Kristalle von jeder Energieart mit der entsprechenden Aktion umgewandelt werden können. Der Umwandlungsertrag verändert sich in den verschiedenen Jahreszeiten.



DIE MAGIESTEINE

Jeder Spieler besitzt vier Magiesteine in seiner Farbe. Sie zeigen folgendes an:

- Auf der Kristalltafel wird die Anzahl der Kristalle, die jeder Spieler besitzt, angezeigt.
- Auf der jeweiligen Spielertafel wird angezeigt, welches Wissen von der Beschwörungslehre der Spieler besitzt.
- Auf der Spielertafel wird angezeigt welche Boni jeder Spieler eingesetzt hat.

DIE SPIELERTAFEL

Jeder Spieler hat eine eigene Spielertafel, welche in die folgenden Bereiche aufgeteilt ist:

- 1 Die Reserve erlaubt es dem Spieler Energie während des Spiels bis zu einem Maximum von sieben zu sammeln.
- 2 Das Wissen von der Beschwörungslehre zeigt die maximale Anzahl der Machtkarten an, die ein Spieler im Spiel aktiviert, ausliegen haben darf.
- 3 Die Bonusleiste erlaubt einem Spieler Vorteile während des Spiels zu nutzen. Für den Einsatz verliert er am Ende des Spiels Prestigepunkte.

DIE WÜRFEL

Es gibt insgesamt 20 Würfel in vier Farben. Die blauen Würfel werden im Winter genutzt, die grünen Würfel im Frühling, die gelben Würfel im Sommer und die roten Würfel im Herbst. Am Anfang jeder Runde werden die farblich zur Jahreszeit passenden Würfel gewürfelt. Jede Seite eines Würfels zeigt eine oder mehrere Aktion(en) an, die ausgeführt werden können. Außerdem geben sie Aufschluss darüber wie weit der Jahreszeitenstein auf dem Jahreszeitenrad weiterzieht.



DIE MACHTKARTEN

Es gibt insgesamt 50 Machtkarten, von jeder Karte 2. Sie erlauben den Spielern:

- Prestigepunkte für das Spielende zu sammeln.
- Den Lauf des Spiels mit ihren Aktionen zu beeinflussen.

Die Karten sind in zwei Kategorien aufgeteilt:

- Magische Gegenstände, welche nur ihren Besitzern Vorteile bringen (Lila am oberen und unteren Rand).
- Gefährten, welche Auswirkungen auf mehrere Spieler haben (Orange am oberen und unteren Rand).

Eine Machtkarte ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt:

- 1** Name der Karte.
- 2** Die Beschwörungskosten in Energie und/oder Kristallen. Wenn dieses Symbol  angezeigt ist, hängen die Kosten von der Anzahl der Spieler (zwei, drei oder vier) ab.
- 3** Der Effekt der Karte, sobald sie im Spiel ist.

4 Die Prestigepunkte, die diese Karte bei Spielende Wert ist.

5 Das Spielsymbol und die Kartennummer. Die Karten mit den Nummern 1 bis 30 sind Basiskarten, ideal für ein Spiel mit Einsteigern; die Karten 31 bis 50 sind etwas komplexer und ideal für Fortgeschrittene.

6 Die Effektart auf der Karte, diese zeigt an wann der Effekt ausgeführt wird.



DIE BÜCHEREI MARKER

Die Bücherei Marker zeigen die Karten an, die die Spieler im zweiten und dritten Jahr mit auf die Hand nehmen dürfen.



ENERGIE

Es gibt vier Arten von Energie: Luft, Wasser, Feuer und Erde. In den verschiedenen Jahreszeiten sind sie mehr oder weniger oft vertreten. Energie ermöglicht den Spielern folgendes:

- Machtkarten beschwören und aktivieren.
- Kristalle durch Umwandlung zu erhalten.





Spielregel

Seasons

Zuerst sucht sich jeder Spieler 9 Machtkarten aus. Wählt mit Bedacht, denn diese Karten werden großen Einfluss auf den Rest des Spiels haben.

Dann gewöhnt euch an die verstreichenden Jahreszeiten, um das Beste aus den möglichen Aktionen, die durch die Würfel angeboten werden, zu machen. Sammelt Energie, beschwört Gefährten und magische Gegenstände, erlangt Kristalle, die Symbole des Prestiges, und werdet der berühmteste Magier des Königreichs Xidit.



AUFBAU



Neutrale Elemente

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
 - Der Jahresstein auf das Feld „1“ auf der Jahresanzeige und der Jahreszeitenstein auf das Feld „1“ auf dem Jahreszeitenrad gelegt.
- Bei 2 Spielern:** Werden 3 Würfel jeder Farbe (zufällig) bereit gelegt.
Bei 3 Spielern: Werden 4 Würfel jeder Farbe (zufällig) bereit gelegt.
Bei 4 Spielern: Werden alle 5 Würfel jeder Farbe bereit gelegt.
- Die Kristalltafel wird neben den Spielplan gelegt.
 - Die Energie wird als allgemeiner Vorrat neben die Kristalltafel gelegt.

● DEN SCHWIERIGKEITSGRAD DES SPIELS BESTIMMEN

Der Schwierigkeitsgrad kann bei jedem Spiel angepasst werden. Je nachdem, ob die Spielrunde eine leichtere oder schwerere Partie spielen möchte. Dazu wird einer der folgenden Schwierigkeitsgrade ausgewählt:

1 Zauberlehrling (Schwierigkeitsgrad: Einsteiger)

Die Auswahl der 9 Machtkarten während der ersten Spielphase (Spieleröffnung) kann im ersten Spiel sehr schwierig sein.

Um den Einstieg in das erste Spiel einfacher zu gestalten, sollten die vorbereiteten Machtkartensets verwendet werden. Dazu nimmt jeder Spieler eines der vorbereiteten Machtkartensets. Die erste Spielphase fällt aus.

- ▶ Set 1: Karten 1,2,7,17,18,20,26,29,30.
- ▶ Set 2: Karten 3,5,9,14,15,21,23,25,28.
- ▶ Set 3: Karten 4,6,7,9,12,16,22,24,30.
- ▶ Set 4: Karten 1,2,3,11,13,15,18,25,27.

Die Karten mit den Nummern 31 bis 50 werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Sie werden in diesem Spiel nicht benötigt. Die restlichen Machtkarten werden gemischt und bilden den Nachziehstapel.



Die Spieler starten mit der Phase „Machtkartendeck bauen“ der Spieleröffnung. Die restlichen Regeln bleiben gleich.

2 Magier (Schwierigkeitsgrad: Fortgeschrittene)

In diesem Schwierigkeitsgrad wird die erste Phase der Spieleröffnung mitgespielt. Es wird empfohlen nur mit den Karten 1 bis 30 zu spielen, da diese Karten einfach zu verstehen sind und einen leichten Einstieg in die Welt von Seasons erlauben. Die Karten 31 bis 50 werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Sie werden in diesem Spiel nicht benötigt.

3 Erzmagier (Schwierigkeitsgrad: Meister)



Nach einigen Partien können die Karten 31 bis 50 hinzugenommen werden. Diese Karten haben komplexere Effekte als die Basiskarten. Sie geben dem Spiel mehr Tiefe und Spielspaß durch die Kombinationsmöglichkeiten der Karten und durch die neuen Effekte.



Spielmaterial

Jeder Spieler erhält eine eigene Spielertafel. Diese legen die Spieler vor sich aus. Dazu erhält jeder Spieler die vier farblich passenden Magiesteine.

Magiesteine platzieren:

- Einen Magiestein auf das Feld „0“ am unteren Rand der Kristalltafel legen.
- Einen Magiestein auf das zweite Feld „0“ am oberen Rand der Kristalltafel legen. Dieser Magiestein zeigt an, wenn ein Spieler mehr als 100 Kristalle besitzt.
- Einen Magiestein auf das Feld „0“ der Bonusleiste auf der eigenen Spielertafel legen.
- Einen Magiestein auf das Feld „0“ auf das Wissen von der Beschwörungslehre auf der eigenen Spielertafel legen.

Jeder Spieler erhält einen Bücherei Marker II und III. Die Machtkarten werden gemischt. An jeden Spieler werden neun Machtkarten ausgeteilt. Die restlichen Machtkarten werden als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Daneben wird Platz für den Ablagestapel benötigt. Dort werden alle abgeworfenen und geopferten Machtkarten gesammelt.

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt. Diese Karten bilden den neuen Nachziehstapel.

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.



SPIELABLAUF



Seasons wird in zwei unterschiedlichen Phasen gespielt.

- In der ersten Phase, der Spieleröffnung, bestimmen die Spieler ihre neun Machtkarten. Die Machtkarten legen die jeweilige Strategie für die zweite Phase des Spiels fest.
- In der zweiten Phase, dem Turnier, haben die Spieler drei Jahre, um möglichst viel Prestige zu erlangen und damit den Titel Erzmagier von Xidit zu erhalten.



Erste Spielphase - Die Spieleröffnung

I - Neun Machtkarten auswählen

Jeder Spieler schaut sich die neun Machtkarten an, die er erhalten hat. Aus diesen Karten wählt er eine Karte aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die verbleibenden Karten legt er zwischen sich und den Spieler zu seiner Linken (siehe Abb.).



Nachdem alle Spieler eine Karte ausgewählt haben, nimmt jeder Spieler den Stapel mit acht Machtkarten zu seiner Rechten auf. Wieder sucht jeder Spieler eine Karte aus und legt diese verdeckt zu der ersten Karte. Dieser Vorgang wird wiederholt bis keine Karten mehr übrig sind. Am Ende dieser Phase liegen vor jedem Spieler neun verdeckte Machtkarten.

II - Machtkartendeck bauen

Aus den neun Machtkarten bildet jeder Spieler drei Sets mit jeweils drei Karten. Das erste Set wird zur aktuellen Kartenhand des Spielers. Das sind die Karten, mit denen jeder Spieler das Turnier beginnen wird.

Auf das zweite Set Machtkarten wird der Bücherei Marker II gelegt.

Diese Karten bekommt der Spieler im zweiten Turnierjahr dazu. Auf das dritte Set Machtkarten wird der Bücherei Marker III gelegt. Diese Karten erhält der Spieler im dritten und letzten Turnierjahr dazu.

Die Spieler dürfen sich ihre Machtkarten zu jedem Zeitpunkt im Spiel ansehen.



Wichtiger Hinweis: Manche Machtkarten haben Effekte, die zum Ende des Spiels wichtiger werden. Daher ist es sinnvoll diese unter den Bücherei Marker III zu legen und sich nicht die Hand mit diesen Karten zu verstopfen. Andere Karten haben interessante Kombinationseffekte, daher ist es sinnvoll diese im gleichen Jahr zu spielen und so den größten Vorteil daraus zu ziehen.



Zweite Spielphase - Das Turnier

Das Turnier wird über viele aufeinander folgende Runden ausgetragen. Am Ende des Turniers wird der Sieger bestimmt.

I - Rundenbeginn



Würfeln

Der Startspieler der Runde nimmt alle Würfel der aktuellen Jahreszeit, angezeigt durch den Jahreszeitenstein, und würfelt sie.

Wichtiger Hinweis: Der jüngste Spieler sollte der Startspieler in der ersten Runde sein.

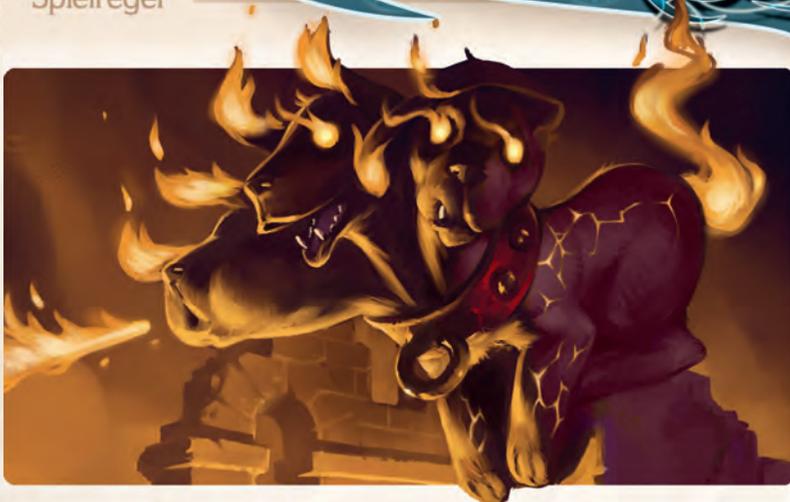


Beispiel: Paul und Lea spielen eine Partie zu zweit. Während der ersten Runde wird der Jahreszeitenstein auf das Feld „1“ des Jahreszeitenrads platziert. Dieses Feld zeigt an, dass gerade Winter herrscht. Der Startspieler, Paul, nimmt die blauen Würfel und würfelt sie.



Spielregel

Seasons



1 Auswahl des eigenen Würfels

Auf jeder Seite der Würfel sind ein oder mehrere Symbole abgebildet. Jedes Symbol korrespondiert mit einer Aktion, die der Spieler in seinem Zug durchführen kann.

Der Startspieler sucht sich als erster einen der gewürfelten Würfel aus und legt ihn vor sich ab.

Danach sucht sich der Spieler links neben ihm einen Würfel aus und legt ihn vor sich ab. Dies wird solange wiederholt bis jeder Spieler einen Würfel vor sich liegen hat. Es liegt noch ein Würfel auf dem Tisch, der von keinem Spieler ausgewählt wurde.

Nun beginnen die Spielzüge der einzelnen Spieler.



Beispiel: Paul hat drei blaue Würfel (Winter) gewürfelt. Er nimmt sich einen Würfel und legt ihn vor sich ab. Lea sucht sich einen der verbleibenden Würfel aus. Es liegt noch ein Würfel in der Mitte, den keiner von beiden ausgewählt hat.

Wichtiger Hinweis: In jedem Spiel wird mit einem Würfel mehr gewürfelt als Spieler an dem Spiel teilnehmen, so dass auch der letzte Spieler immer aus zwei Würfeln auswählen kann.

II - Spielzüge

Nachdem jeder Spieler einen Würfel ausgewählt hat, führen die Spieler in Spielerreihenfolge beginnend mit dem Startspieler ihre Spielzüge aus.

Ein Spieler kann beliebig viele Aktionen in seinem Spielzug ausführen:

- Die Aktion(en) seines Würfels ausführen.
- Beschwören/Aktivieren einer oder mehrerer Machtkarte(n).
- Einen Bonus oder mehrere Boni von seiner Spielertafel einsetzen.

1 Die Aktion(en) auf den Würfeln

In seinem Spielzug darf der Spieler die Aktion(en) auf seinem Würfel ausführen.

- Energie erhalten:** Wenn dieses Symbol auf dem Würfel abgebildet ist, erhält der Spieler diese Energieart. Der Spieler nimmt dazu die auf dem Würfel abgebildete Energieart(en) in entsprechender Anzahl aus dem Vorrat und legt sie in seine Reserve. Abhängig von der Jahreszeit sind manche Energiearten besser oder schlechter oder gar nicht verfügbar.

Wichtiger Hinweis: Ein Spieler kann zu keinem Zeitpunkt mehr als 7 Energie in seiner Reserve liegen haben. Sollte ein Spieler schon sieben Energie in seiner Reserve liegen haben und erhält durch eine Aktion neue Energie, muss er sofort entscheiden welche sieben Energie er behalten will. Diese Entscheidung muss getroffen werden bevor er eine andere Aktion ausführt.



Beispiel: Paul hat sich für diesen Würfel entschieden. Er legt zwei Erdenergie in seine Reserve.

6 Kristalle erhalten: Wenn der Würfel eine Zahl zeigt, erhält der Spieler entsprechend der Anzahl auf dem Würfel Kristalle. Dazu zieht der Spieler seinen Magiestein, um die auf dem Würfel angezeigte Anzahl Felder auf der Kristalltafel vorwärts. Ein Spieler mit der „Kristalle erhalten“ Aktion muss diese Aktion ausführen.



Beispiel: Paul hat sich für diesen Würfel entschieden. Er legt zwei Erdenergie in seine Reserve und bewegt seinen Magiestein zwei Felder auf der Kristalltafel vorwärts.

★ Wissen von der Beschwörungslehre erhöhen: Wenn der ausgewählte Würfel dieses Symbol zeigt, erhöht der Spieler sein Wissen von der Beschwörungslehre um eins. Das Wissen von der Beschwörungslehre gibt die maximale Anzahl der Machtkarten an, die ein Spieler ausspielen kann.



Beispiel: Paul hat sich für diesen Würfel entschieden. Er legt zwei Erdenergie in seine Reserve und bewegt seinen Magiestein um ein Feld auf dem Wissen von der Beschwörungslehre vorwärts.

Karte ziehen: Wenn dieses Symbol auf dem Würfel abgebildet ist, zieht der Spieler eine Machtkarte. Der Spieler kann die gezogene Karte zu seinen Handkarten nehmen oder diese abwerfen. Es gibt kein Handkartenlimit.

Energie umwandeln: Wenn dieses Symbol auf dem Würfel abgebildet ist, kann der Spieler eine oder mehrere seiner Energie(n) (einer oder mehrerer Art(en)) aus seiner Reserve in Kristalle umwandeln. Er kann diese Aktion bis zum Ende seines Spielzugs aktivieren.

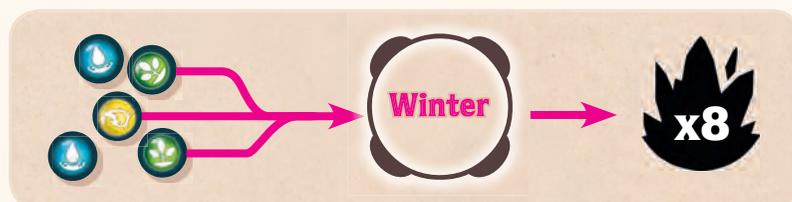
Um die Anzahl der Kristalle, die eine Energieart wert ist, zu bestimmen, schaut der Spieler auf den angegebenen Umwandlungsertrag auf dem Energie-Kristallregister auf dem Spielplan. Es gibt an zu welcher Jahreszeit wie viele Kristalle durch die Umwandlung von einer Energieart erzeugt werden können.

Der Umwandlungsertrag ist abhängig von der Jahreszeit. Daher ist das Energie-Kristallregister in vier Bereiche unterteilt. Ein Bereich zeigt den Umwandlungsertrag im Winter, ein Bereich den Umwandlungsertrag im Frühling, der nächste Bereich den Umwandlungsertrag im Sommer und der letzte Bereich den Umwandlungsertrag im Herbst.



Die Energien auf dem äußeren Kreis des Energie-Kristallregisters werden immer in einen Kristall umgewandelt. Die Energie auf dem mittleren Kreis wird immer in zwei Kristalle umgewandelt. Die Energie auf dem inneren Kreis wird immer in drei Kristalle umgewandelt.

Ein Spieler, der diese Aktion wählt, nimmt die Energie, die er umwandeln möchte, aus seiner Reserve. Dann schaut er sich den Bereich auf dem Energie-Kristallregister der entsprechenden Jahreszeit an und kann dort ablesen wie viele Kristalle er für die eingesetzte Energie erhält. Danach zieht er seinen Magiestein auf der Kristalltafel entsprechend der Anzahl Kristalle, die er erhält, vorwärts. Die umgewandelte Energie wird in den Vorrat zurück gelegt.



Beispiel: Während der Jahreszeit Winter entscheidet sich Paul eine Feuerenergie und zwei Erdenergie umzuwandeln. In dieser Jahreszeit erhält er für die Feuerenergie zwei Kristalle und die Erdenergie ist jeweils drei Kristalle

wert. Paul legt seine drei Energie ab und zieht seinen Magiestein um 8 Felder auf der Kristalltafel vorwärts.

Wichtiger Hinweis: Die „Kristalle umwandeln“ Aktion steht bis zum Ende des Spielzugs zur Verfügung. Das bedeutet, ein Spieler kann erst eine Energie in Kristalle umwandeln, dann eine andere Aktion ausführen und danach eine weitere „Kristalle umwandeln“ Aktion durchführen.



Die Aktionen die mit Machtkarten verbunden sind: Beschwören und Effekte

1- BESCHWÖREN EINER MACHTKARTE

Die Machtkarten haben verschiedene Auswirkungen auf den Spielverlauf. Um eine Machtkarte nutzen zu können, muss diese beschwört, ins Spiel gebracht, werden. Dazu müssen verschiedene Bedingungen erfüllt werden:

- Die Beschwörungskosten müssen bezahlt werden. Dazu gibt der Spieler entsprechend den Beschwörungskosten der Machtkarte Energie und/ oder Kristalle ab.
- Das Wissen von der Beschwörungslehre muss hoch genug sein, um diese Karte beschwören zu können. Dies bedeutet, dass ein Spieler erst dann eine zweite Machtkarte ausspielen kann, wenn sein Wissen von der Beschwörungslehre mindestens zwei ist.

Wenn alle Bedingungen erfüllt sind, ist die Machtkarte beschworen und gilt ab sofort als im Spiel.



Wichtiger Hinweis:

- Es können mehrere Machtkarten in einem Spielzug beschworen werden, solange die Bedingungen erfüllt sind.
- Ein Spieler kann eine Machtkarte doppelt ins Spiel bringen, die Effekte sind kumulativ.
- Es gibt kein Handkartenlimit für Machtkarten.
- Sollte eine Machtkarte die Spielregeln widersprechen, gelten die Effekte der Machtkarte.
- Am Ende der Regel befinden sich die Erläuterungen aller Machtkarten.



Beispiel: Paul möchte die Machtkarte „Hand des Schicksals“ beschwören. Als erstes kontrolliert er, ob sein Wissen von der Beschwörungslehre hoch genug ist. Er hat derzeit drei Karten im Spiel, sein Wissen von der Beschwörungslehre liegt bei vier, daher kann er eine weitere Machtkarte beschwören. Dann zahlt er die Beschwörungskosten von einer Erdenergie, einer Feuerenergie, einer Luftenergie und drei Kristallen. Seine „Hand des Schicksals“ ist jetzt beschworen und wird offen oberhalb seiner Spielertafel ausgelegt.

2 - DIE EFFEKTTARTEN DER MACHTKARTEN

Die Effektart einer Machtkarte definiert zu welcher Zeit der Effekt einer gerade beschworenen Machtkarte ausgeführt wird. Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten:

-  **Soforteffekte:** Die Effekte dieser Machtkarten werden nur in dem Moment ausgeführt, wenn die Machtkarte ins Spiel gebracht wird.
-  **Permanente Effekte:** Die Effekte dieser Machtkarten werden immer ausgeführt, solange sich diese Machtkarte im Spiel befindet.
-  **Aktivierungseffekte:** Diese Effekte werden nur ausgeführt wenn ein Spieler seine ausliegende Machtkarte aktiviert. Dies kann er einmal pro Spielzug, sobald die Machtkarte beschworen wurde. Um den Aktivierungseffekt einer Machtkarte nutzen zu können, muss der Spieler:

- Die Machtkarte um 90° drehen. Er dreht die Machtkarte zu Beginn der nächsten Runde wieder zurück. Eine um 90° gedrehte Karte kann kein ein zweites Mal aktiviert werden.
- Die Aktivierungskosten zahlen. Um aktiviert zu werden, erfordern manche Machtkarten Voraussetzung, wie z. B. die Opferung einer Machtkarte. Wenn ein Spieler diese Aktivierungskosten nicht zahlen kann, darf er den Effekt der Machtkarte nicht nutzen.

Wenn die beiden Voraussetzungen erfüllt sind, kann der Spieler die Karte nutzen.

Mit Bonus verbundene Aktionen

Im Laufe des Spiels kann ein Spieler bis zu drei Boni nutzen. Diese Aktionen bringen extra Vorteile während des Spiels. Bei Spielende verliert der Spieler Prestigepunkte für den Einsatz der Boni.

Es gibt vier Arten von Boni:



Wenn dieser Bonus genutzt wird, kann der Spieler bis zu zwei Energie seiner Wahl und aus seiner Reserve mit dem Vorrat tauschen.



Wenn dieser Bonus genutzt wird, kann der Spieler Energie aus seiner Reserve in Kristalle umwandeln. Dazu muss der aktuell gültige Umwandlungsertrag beachtet werden. Hinzu kommt ein Bonus von 1 Kristall pro umgewandelter Energie. Im Winter z. B. bringt die Umwandlung von Erdenergie drei Kristalle, mit dem Einsatz dieses Bonus sind es vier Kristalle.



Wenn dieser Bonus genutzt wird, kann der Spieler sein Wissen von der Beschwörungslehre um eins erhöhen



Wenn dieser Bonus eingesetzt wird, kann der Spieler beim Ausführen der Aktion „Machtkarte ziehen“ auf einem Würfel , zwei Machtkarten statt einer Machtkarte ziehen. Davon behält er eine Machtkarte, die andere Machtkarte wird auf den Ablagestapel gelegt.

Jedes Mal wenn ein Spieler einen dieser Boni einsetzt, muss er seinen Magiestein auf der Bonusleiste um ein Feld vorwärts ziehen. Das bringt ihm einen Abzug an Prestigepunkten bei Spielende. Setzt ein Spieler während des Spiels einen Bonus ein, erhält er einen Abzug von 5 Prestigepunkten bei Spielende. Setzt er zwei Boni ein, erhält er einen Abzug von 12 Prestigepunkten. Setzt er alle drei Boni ein, bekommt er einen Abzug von 20 Prestigepunkten bei Spielende.

Wichtiger Hinweis: Ein Spieler kann maximal drei Boni im Spielverlauf einsetzen. Er kann denselben Bonus dreimal einsetzen oder jedes Mal einen anderen Bonus auswählen. Die Boni können alle in der gleichen Runde oder verteilt über das Spiel eingesetzt werden.

Reihenfolge der Aktionen im Spielzug

Die Aktionen „Energie erhalten“ und „Kristalle erhalten“ auf den Würfeln müssen zuerst durchgeführt werden. Sind diese Aktionen durchgeführt, können die anderen Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

III - Rundenende

Nachdem alle Spieler ihren Spielzug ausgeführt haben, endet die Runde.

Auf dem Jahreszeitenrad weiter ziehen und Jahreszeitenwechsel

Der Würfel, der am Rundenbeginn nicht ausgewählt wurde, wird nun dazu genutzt, um zu bestimmen, wie weit der Jahreszeitenstein auf dem Jahreszeitenrad weiterzieht. Die Anzahl Punkte auf dem Würfel gibt an, wie viele Felder der Jahreszeitenstein weitergezogen wird. Die Würfel sind alle identisch: Auf zwei Seiten ist ein Punkt abgebildet, auf zwei Seiten

sind zwei Punkte abgebildet und auf zwei Seiten sind es drei Punkte. Die Geschwindigkeit des Spiels hängt daher davon ab, welche Würfel die Spieler für ihren Spielzug auswählen.

Wenn der Jahreszeitenstein am Rundenende die Felder 3, 6, 9 oder 12 überschreitet, findet ein Jahreszeitenwechsel statt. Der Jahreszeitenwechsel kann Effekte von Machtkarten aktivieren.



Beispiel: Dieser Würfel wurde von keinem Spieler ausgewählt. Am Ende der Runde zieht der Jahreszeitenstein drei Felder weiter, da der Würfel drei Punkte zeigt.

Jahreswechsel

Wenn der Jahreszeitenstein von Feld 12 zu Feld 1 zieht, findet ein Jahreswechsel statt. Der Jahresstein in der Spielplanmitte wird um ein Feld weitergezogen. Die Spieler erreichen das zweite oder dritte Turnierjahr und erhalten die Machtkarten, die sie unter dem entsprechenden Bücherei Marker platziert haben. Sollte ein Spieler aus dem Vorjahr noch Handkarten besitzen, nimmt er die neuen Karten dazu und behält alle Machtkarten auf der Hand.

Neuer Startspieler

Der Spieler zur Linken des bisherigen Startspielers wird neuer Startspieler. Der neue Startspieler würfelt, die der Jahreszeit entsprechenden farbigen Würfel. Eine neue Runde beginnt.

IV - Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der der Jahreszeitenstein das Feld 12 im dritten Jahr überschreitet. Die Spieler zählen dann ihre Punkte wie folgt:

- Die Anzahl ihrer Kristalle. Jeder Kristall ist ein Prestigepunkt wert.
- Die Prestigepunkte, die auf ihren ins Spiel gebrachten Machtkarten angegeben sind.

Von dem Ergebnis werden abgezogen:

- Fünf Prestigepunkte für jede Machtkarte in der Hand.
- Der Abzug, der auf der Bonusleiste angegeben ist.

Wichtiger Hinweis: Übrige Energie ist bei Spielende keine Prestigepunkte wert.

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten wird der neue Erzmagier von Xidit. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der mehr Machtkarten beschworen hat.



Beispiel: Paul hat bei Spielende 72 Kristalle auf der Kristalltafel, diese sind 72 Prestigepunkte wert. Dazu zählt er alle Prestigepunkte auf seinen ausliegenden Machtkarten, was weitere 68 Prestigepunkte ergibt. Somit hat er eine Summe von 140 Prestigepunkten. Paul hat zwei Boni im Spielverlauf eingesetzt und erhält dafür einen Abzug von 12 Prestigepunkten. Weiter hat er noch eine Machtkarte auf der Hand, was weitere fünf Prestigepunkte Abzug bringt. Somit hat Paul insgesamt 123 Prestigepunkte.

Erläuterungen der Machtkarten



1/50 **Luftamulett**

Wenn das Luftamulett beschworen wird, erhöht der Spieler sein Wissen von der Beschwörungslehre um zwei Felder.



2/50 **Feueramulett**

Wenn das Feueramulett beschworen wird, zieht der Spieler vier Machtkarten. Diese schaut er sich alle an und wählt eine aus, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Machtkarten werden auf den Ablagestapel gelegt.



3/50 **Erdamulett**

Wenn das Erdamulett beschworen wird, bewegt der Spieler seinen Magiestein auf der Kristalltafel um neun Felder weiter.



4/50 **Wasseramulett**

- Wenn das Wasseramulett beschworen wird, nimmt sich der Spieler vier Energie beliebiger Art aus dem Vorrat und legt diese auf das Wasseramulett.
- Die Energie auf dem Wasseramulett zählt nicht zur eigenen Reserve. Sie wird nicht durch die Effekte der Machtkarten wundersame Kiste, Horn des Bettlers, Luftelementar, Laterne von Xidit, Lewis von Unruh, Trank der Träume, Trank des Lebens und verfluchtes Traktat von Arus beeinflusst.



5/50 **Waage von Ishtar**

- Um die Waage von Ishtar zu aktivieren, wirft der Spieler vier gleiche Energie aus seiner Reserve ab und wandelt sie in 12 Kristalle um. Dabei wird sein Magiestein um 12 Felder auf der Kristalltafel vorwärts gezogen.
- Die Waage von Ishtar kann auch aktiviert werden, wenn der Spieler die Aktion „Energie umwandeln“ nicht nutzen kann.
- Wenn der Spieler den Geldbeutel von Io besitzt, erhält bei jeder Aktivierung der Waage von Ishtar 16 Kristalle anstatt 12 Kristalle.



6/50 **Stab des Frühlings**

- Jedes Mal wenn der Spieler eine Machtkarte beschwört, zieht er seinen Magiestein auf der Kristalltafel um drei Felder vorwärts.
- Der Effekt des Stabs des Frühlings wird nur auf Machtkarten



angewendet, die aus der Hand des Spielers beschworen werden. Machtkarten, die durch andere Machtkarten wie Kelch der Prophezeiung, Kristallkugel oder Trank der Träume ins Spiel gebracht werden, bringen dem Spieler keine Kristalle für den Stab des Frühlings.



7/50 **Stiefel der Zeit**

- Die Stiefel der Zeit haben keine Beschwörungskosten und können daher kostenfrei beschworen werden.
- Wenn die Stiefel der Zeit beschworen werden, kann der Spieler den Jahreszeitenstein auf dem Jahreszeitenrad um ein bis drei Felder vor oder zurück bewegen.
- Sollten die Stiefel der Zeit den Jahreszeitenstein von Winter zurück in den Herbst bewegen:
 - wird der Jahresstein sofort ein Jahr zurück gezogen.
 - bleiben alle Machtkarten auf der Hand der Spieler.
- Sollte durch die Stiefel der Zeit ein Jahreszeitenwechsel stattfinden (durch das versetzen des Jahreszeitensteins vorwärts oder rückwärts), werden die Effekte von Machtkarten ausgeführt, die durch Jahreszeitenwechsel ausgelöst werden, z. B. Stundenglas der Zeit oder Figrim der Habgierige.
- Wenn die Stiefel der Zeit den Jahreszeitenstein über das Ende des dritten Jahres hinausbewegen, wird die aktuelle Runde noch normal zu Ende gespielt.



8/50 **Geldbeutel von Io**

- Jedes Mal wenn der Spieler Energie in Kristalle umwandelt, erhält er einen Kristall mehr als er normalerweise für diese Umwandlung erhalten würde.
- Der Effekt des Geldbeutels von Io beeinflusst die Waage von Ishtar und den Trank des Lebens.
- Der Effekt des Geldbeutels von Io hat keine Auswirkungen auf den nimmersatten Kessel und den Drachenschädel.



9/50 **Kelch der Prophezeiung**

- Wenn der Kelch der Prophezeiung beschworen wird, zieht der Spieler vier Machtkarten und bringt eine davon kostenfrei (ohne ihre Aktivierungskosten zu zahlen) ins Spiel. Die beschworene Karte löst die Effekte der Machtkarten magischer Parasit, Stab des Frühlings und Yjangs vergessene Vase nicht aus. Die restlichen drei Machtkarten werden abgelegt.
- Der Spieler benötigt genügend Wissen von der Beschwörungslehre, um die neue Machtkarte beschwören zu können. Andernfalls wird die gezogene Machtkarte abgelegt.



10/50 **Syllas der Gewissenhafte**

Wenn der Spieler Syllas den Gewissenhaften ausspielt, muss jeder seiner Mitspieler eine Machtkarte, die gerade im Spiel ist, opfern.



11/50 **Figrim der Habgierige**

- Die Beschwörungskosten für Figrim den Habgierigen hängen von der Spieleranzahl ab.
- Bei jedem Jahreszeitenwechsel gibt jeder der Mitspieler einen Kristall an den Spieler, der Figrim den Habgierigen beschworen hat. Die Magiesteine der anderen Spieler werden auf der Kristalltafel um ein Feld zurück gesetzt. Der Spieler mit Figrim den Habgierigen bewegt seinen Magiestein auf der Kristalltafel um so viele Felder vorwärts, wie er Kristalle von seinen Mitspielern erhalten hat.
- Ein Mitspieler, der keine Kristalle besitzt, wird von Figrim dem Habgierigen nicht beeinflusst.



12/50 **Naria die Prophetin**

Wenn Naria die Prophetin beschworen wird, zieht der Spieler so viele Machtkarten wie Spieler am Spiel teilnehmen (inkl. ihm selbst). Der Spieler sucht sich eine Machtkarte davon aus und nimmt diese auf die Hand. Die anderen Machtkarten verteilt er jeweils eine an seine Mitspieler.



13/50 **Wundersame Kiste**

- Jedes Mal wenn der Spieler am Ende eines Spielzuges vier oder mehr Energie in seiner Reserve besitzt, erhält er drei Kristalle.
- Der Effekt der wundersamen Kiste wird auch durch Energie ausgelöst, die auf dem verzauberten Grimoire liegt, da dieses als Teil seiner Reserve angesehen wird. Das Wasseramulett und der nimmersatter Kessel gelten nicht als Teil der Reserve, daher hat die wundersame Kiste keinen Einfluss auf diese Machtkarten.



14/50 **Horn des Bettlers**

- Jedes Mal wenn der Spieler bei Rundenende ein oder weniger Energie in seiner Reserve liegen hat, erhält er eine Energie seiner Wahl aus dem Vorrat und legt sie in seine Reserve.
- Der Effekt des Horns des Bettlers wird durch Energie auf dem verzauberten Grimoire beeinflusst, da dies Teil der Reserve ist. Anders als die Energie auf dem Wasseramulett und dem nimmersatter Kessel, die nicht Teil der Reserve sind.



15/50 **Würfel der Boshaftigkeit**

- Die Würfel der Boshaftigkeit haben keine Beschwörungskosten und können daher kostenfrei beschworen werden.
- Jedes Mal wenn der Spieler die Würfel der Boshaftigkeit aktiviert, kann er den Würfel, den er ausgewählt hat, neu würfeln. Dies muss er ausführen bevor er eine Aktion auf dem Würfel genutzt hat. Das neue Ergebnis wird zur Ausführung der Aktion(en) nutzt.
- Der Spieler erhält bei jeder Aktivierung der Würfel der Boshaftigkeit zwei Kristalle.
- Wenn der Spieler zwei Würfel der Boshaftigkeit besitzt, kann er beide nacheinander einsetzen, wenn ihm die Ergebnisse der ersten beiden Würfelwürfe nicht gefallen. In diesem Fall erhält der Spieler vier Kristalle.



16/50 **Kairn der Vernichter**

Um Kairn den Vernichter zu aktivieren, muss der Spieler eine Energie aus seiner Reserve abwerfen. Jeder andere Spieler verliert vier Kristalle. Dazu werden die Magiesteine der Mitspieler jeweils um vier Felder auf der Kristalltafel zurückgesetzt.



17/50 **Amsug Langhals**

- Wenn Amsug Langhals beschworen wird, muss jeder Spieler (inkl. dem ausspielenden Spieler) einen bereits beschworenen magischen Gegenstand zurück auf die Hand nehmen.
- Ein Spieler ohne einen magischen Gegenstand im Spiel wird durch Amsug Langhals nicht beeinflusst.



18/50 **Verzaubertes Grimoire**

- Wenn das verzauberte Grimoire beschworen wird, erhält der Spieler zwei Energie seiner Wahl aus dem Vorrat, die er auf dem verzauberten Grimoire ablegt.
- Solange das verzauberte Grimoire im Spiel ist, erhöht sich die Lagerkapazität der eigenen Reserve. Der Spieler kann bis zu zehn Energie statt sieben lagern.
- Die Energie auf dem verzauberten Grimoire wird als Teil der eigenen Reserve angesehen. Dadurch wird die Energie darauf durch die Effekte der Machtkarten wundersame Kiste, Horn des Bettlers, Luftelementar, Laterne von Xidit, Lewis von Unruh, Trank der Träume, Trank des Lebens und verfluchtes Traktat von Arus beeinflusst.
- Es ist jederzeit möglich Energie aus der eigenen Reserve mit Energie auf dem verzauberten Grimoire auszutauschen.
- Ein zweites verzaubertes Grimoire ermöglicht es nicht 13 Energie in der eigenen Reserve zu lagern. Die maximale Lagerkapazität eines Spielers ist auf zehn beschränkt. Daher kann ein Spieler auf einem zweiten verzauberten Grimoire nicht mehr Energie lagern.



19/50 **Ragfields Helm**

Wenn der Spieler bei Spielende mehr Machtkarten als seine Mitspieler im Spiel hat, erhält er dafür 20 weitere Kristalle. Sollte Gleichstand zwischen mehreren Spielern bestehen, so erhält der Spieler diese zusätzlichen Kristalle nicht.



20/50 **Hand des Schicksals**

- Jedes Mal wenn der Spieler eine Machtkarte beschwört, reduzieren sich die Kosten für die Machtkarte um einen Energie seiner Wahl. Die Beschwörungskosten dieser Machtkarte können nicht weiter als auf eine Energie reduziert werden.
- Unter keinen Umständen reduziert die Hand des Schicksals die Aktivierungskosten einer Machtkarte.

- Die Hand des Schicksals beeinflusst die Beschwörungskosten für die Machtkarte Amulett der Elemente.



21/50 **Lewis von Unruh**

- Wenn Lewis von Unruh beschworen wird, erhält der Spieler exakt die gleiche Anzahl und Energiearten wie die Energie eines Mitspielers seiner Wahl (in dessen Reserve ausliegend). Die damit erhaltene Energie legt der Spieler in seine Reserve.
- Der Mitspieler behält seine Energie in seiner Reserve. Lewis von Unruh kopiert diese nur.
- Lewis von Unruh kann die Energie auf den Machtkarten Wasseramulett und nimmersatter Kessel nicht kopieren. Er kann die Energie auf dem verzauberten Grimoire kopieren.



22/50 **Runenwürfel von Eolis**

Der Runenwürfel von Eolis hat keinen Effekt. Er ist bei Spielende 30 Prestigepunkte wert.



23/50 **Trank der Macht**

- Um den Trank der Macht zu aktivieren, muss der Spieler diesen opfern, um eine Machtkarte zu ziehen und sein Wissen von der Beschwörungslehre um zwei zu erhöhen.
- Die gezogene Machtkarte muss auf die Hand genommen werden. Sie darf nicht abgeworfen werden.



24/50 **Trank der Träume**

- Um den Trank der Träume zu aktivieren, muss der Spieler diesen opfern und seine komplette Energie abwerfen, um eine Machtkarte aus seiner Hand kostenfrei ins Spiel zu bringen.
- Hat der Spieler keine Energie, kann er den Trank der Träume dennoch nutzen.
- Wenn der Spieler den Trank der Träume aktiviert, bleibt die Energie auf den Machtkarten Wasseramulett und nimmersatter Kessel liegen. Energie auf dem verzauberten Grimoire wird allerdings abgeworfen.
- Die durch den Trank der Träume beschworene Machtkarte wird nicht durch die Effekte der Machtkarten magischer Parasit, Stab des Frühlings und Yjangs vergessene Vase beeinflusst.



25/50 **Trank des Wissens**

Um den Trank des Wissens zu aktivieren, muss der Spieler diesen opfern, um fünf Energie seiner Wahl aus dem Vorrat zu erhalten. Die Energie legt der Spieler in seine Reserve.



26/50 **Trank des Lebens**

- Um den Trank des Lebens zu aktivieren, muss der Spieler diesen opfern, um seine komplette Energie in jeweils vier Kristalle umzuwandeln. Der Spieler zieht seinen Magiestein um die entsprechende Anzahl Felder auf der Kristalltafel vorwärts.



Spielregel

Seasons

- Der Trank des Lebens darf aktiviert werden, obwohl der Spieler die Aktion „Energie umwandeln“ nicht nutzen kann.
- Die Energie auf den Machtkarten Wasseramulett und nimmersatter Kessel werden durch den Trank des Lebens nicht beeinflusst. Die Energie auf dem verzauberten Grimoire wird beeinflusst.
- Nachdem der Trank des Lebens aktiviert wurde, kann kein weiterer Spieler in dieser Runde die Aktion „Energie umwandeln“ nutzen.
- Der Trank des Lebens wird durch den Geldbeutel von Io beeinflusst.



27/50 **Stundenglas der Zeit**

- Bei jedem Jahreszeitenwechsel erhält der Spieler eine Energie seiner Wahl aus dem Vorrat.
- Wenn ein Jahreszeitenwechsel stattfindet, erhält der Spieler die Energie am Rundenende, in der der Jahreszeitenwechsel stattgefunden hat.



28/50 **Zepter der großen Macht**

- Wenn das Zepter der großen Macht beschworen wird, bewegt der Spieler seinen Magiestein um 3 Felder je weiterem magischen Gegenstand, den er im Spiel hat, auf der Kristalltafel vorwärts.
- Wenn der Spieler ein weiteres Zepter der großen Macht beschwört, zählt das erste Zepter der großen Macht in seiner Auslage zu seinen magischen Gegenständen im Spiel dazu.



29/50 **Olafs gesegnete Statue**

Wenn Olafs gesegnete Statue beschworen wird, rückt der Spieler seinen Magiestein um 20 Felder auf der Kristalltafel vor.



30/50 **Yjangs vergessene Vase**

- Jedes Mal, wenn der Spieler eine Machtkarte beschwört, erhält er eine Energie seiner Wahl aus dem Vorrat. Die Energie legt er in seine Reserve.
- Der Effekt von Yjangs vergessener Vase wird nur bei Machtkarten angewendet, die der Spieler aus seiner Hand beschwört. Machtkarten, die durch andere Machtkarten wie den Kelch der Prophezeiung, der Kristallkugel oder dem Trank der Träume ins Spiel gebracht werden, bringen dem Spieler mit Yjangs vergessener Vase keine zusätzliche Energie.



31/50 **Amulett der Elemente**

- Jede Energieart, die für die Beschwörungskosten dieser Machtkarte eingesetzt wird, löst einen anderen Effekt aus.
- Wenn das Amulett der Elemente beschworen wird und mit einer Wasserenergie bezahlt wurde, erhält der Spieler zwei Energie seiner Wahl aus dem Vorrat.
- Wenn das Amulett der Elemente beschworen wird und mit einer Erdenergie bezahlt wurde, bewegt der Spieler seinen Magiestein um fünf Felder auf der Kristalltafel vorwärts.
- Wenn das Amulett der Elemente beschworen wird und mit einer

Feuerenergie bezahlt wurde, zieht der Spieler eine Machtkarte und nimmt diese auf seine Hand. Er kann diese Machtkarte nicht abwerfen.

- Wenn das Amulett der Elemente beschworen wird und mit einer Luftenergie bezahlt wurde, erhöht der Spieler sein Wissen von der Beschwörungslehre um eins.
- Es können eine oder bis zu allen vier Energiearten eingesetzt werden, wenn der Spieler alle Effekte nutzen möchte. Allerdings kann jede Energieart nur je einmal verwendet werden, es kann dadurch nicht zu Dopplungen der Effekte kommen.
- Das Amulett der Elemente wird durch die Hand des Schicksals beeinflusst, so dass ein Spieler durch die Bezahlung einer Energie zwei verschiedene Effekte nutzen kann.
- Wenn das Amulett der Elemente durch die Machtkarten Kelch der Prophezeiung, Trank der Träume oder Kristallkugel ein Spiel gebracht wird, müssen die jeweiligen Beschwörungskosten der Machtkarten beachtet werden, da diese die Effekte des Amuletts der Elemente auslösen.



32/50 **Baum der Lichter**

- Um den Baum der Lichter zu aktivieren, muss der Spieler drei Kristalle abgeben, um eine Energie seiner Wahl aus dem Vorrat zu erhalten oder eine Energie abgeben, um die Aktion „Energie umwandeln“ zu nutzen.
- In einer Spielrunde kann nur ein Effekt des Baums der Lichter genutzt werden, da dieser nach Aktivierung auf die Seite gedreht wird.



33/50 **Magischer Parasit**

- Die Beschwörungskosten für den magischen Parasit hängen von der Spieleranzahl ab.
- Bevor ein Mitspieler eine Machtkarte beschwören kann, muss er dem Spieler mit dem magischen Parasiten einen Kristall geben. Der Spieler bewegt seinen Magiestein ein Feld auf der Kristalltafel zurück, während der Spieler mit dem magischen Parasiten ein Feld vorwärts zieht. Wenn der Mitspieler keinen Kristall zahlen kann, darf er keine Machtkarte beschwören.
- Der magische Parasit wirkt sich nur auf Machtkarten aus, die die Mitspieler aus ihrer Hand heraus beschwören. Die Mitspieler können weiterhin, ohne Zahlung an den Spieler mit dem magischen Parasiten, Karten über aktivierte Machtkarten wie den Kelch der Prophezeiung, die Kristallkugel und den Trank der Träume ins Spiel bringen.



34/50 **Kristallkugel**

- Um die Kristallkugel zu aktivieren, kann der Spieler:
 - Entweder die oberste Machtkarte auf dem Nachziehstapel anschauen und diese dann entweder zurück auf den Nachziehstapel legen oder vier Energie aus seiner Reserve zahlen, um diese Machtkarte zu ins Spiel zu bringen.
 - Oder seinen Magiestein um drei Felder auf der Kristalltafel zurücksetzen, um die oberste Karte des Nachziehstapels auf den Ablagestapel zu legen.
- Die Beschwörungskosten der Machtkarte, die durch die Kristallkugel ins

Spiel gebracht wird, müssen nicht gezahlt werden. Dennoch benötigt der Spieler ausreichend Wissen von der Beschwörungslehre, um die Karte ins Spiel bringen zu können.

- Machtkarten, die durch die Kristallkugel ins Spiel gebracht werden, werden nicht durch die Machtkarten magischer Parasit, Stab des Frühlings oder Yjangs vergessene Vase beeinflusst.
- In einer Spielrunde kann nur ein Effekt der Kristallkugel genutzt werden, da diese nach Aktivierung auf die Seite gedreht wird.



35/50 Nimmersatter Kessel

- Der nimmersatte Kessel hat keine Beschwörungskosten und kann daher kostenfrei beschworen werden.
- Der Spieler kann in jedem seiner Spielzüge eine Energie aus seiner Reserve auf den nimmersatten Kessel legen. So lange auf dem nimmersatten Kessel Energie liegt, kann sein Effekt nicht aktiviert werden.
- Sobald auf den nimmersatten Kessel die siebte Energie gelegt wird, löst dies sofort seine Effekte aus: Der nimmersatte Kessel muss geopfert werden, die Energie darauf wird in die Reserve des Spielers gelegt und der Magistein des Spielers zieht um 15 Felder auf der Kristalltafel vorwärts.
- Die Energie auf dem nimmersatten Kessel wird nicht zur eigenen Reserve gezählt. Daher wird sie nicht durch die Effekte der Machtkarten wundersame Kiste, Horn des Bettlers, Luftelementar, Laterne von Xidit, Lewis von Unruh, Trank der Träume, Trank des Lebens und verfluchtes Traktat von Arus beeinflusst.
- Wenn der Spieler zu dem Zeitpunkt, zu dem der nimmersatte Kessel geopfert wird, Energie in seiner Reserve liegen hat, muss er aus seiner gesamten Energie sieben auswählen. Diese Entscheidung muss getroffen werden bevor der Spieler eine andere Aktion durchführen darf.



36/50 Blutsaugende Krone

- Wenn die blutsaugende Krone beschworen wird, zieht der Spieler eine Machtkarte oder wirft eine ab. Er erhält so viele Energie seiner Wahl aus dem Vorrat wie Prestigepunkte auf der gezogenen oder abgeworfenen Machtkarte angegeben ist. Die Energie wird in seine Reserve gelegt.
- Wenn der Spieler eine Machtkarte zieht, um die blutsaugende Krone zu aktivieren, muss er diese Karte auf die Hand nehmen.
- Der Spieler muss seinen Mitspielern die gezogene oder abgeworfene Machtkarte zeigen.
- Wenn die gezogene oder abgeworfene Karte keine Prestigepunkte oder negative Prestigepunkte anzeigt, erhält der Spieler keine Energie.



37/50 Drachenschädel

- Um den Drachenschädel zu aktivieren, muss der Spieler drei Machtkarten opfern, um seinen Magistein 15 Felder auf der Kristalltafel vorwärts zu bewegen.
- Der Effekt des Drachenschädel wird nicht vom Geldbeutel von Io beeinflusst.



38/50 Dämon von Argos

- Wenn der Dämon von Argos beschworen wird, muss jeder der Mitspieler sein Wissen von der Beschwörungslehre um ein Feld zurücksetzen und zusätzlich eine Machtkarte ziehen. Dieser Effekt wird in Spielerreihenfolge ausgeführt.
- Die gezogenen Machtkarten können nicht abgeworfen werden.
- Nachdem der Effekt des Dämons von Argos abgehandelt wurde, müssen die Mitspieler mit mehr Machtkarten im Spiel, als ihr derzeitiges Wissen von der Beschwörungslehre erlaubt, ihr Wissen von der Beschwörungslehre um zwei erhöhen, bevor sie eine neue Machtkarte in einem der kommenden Spielzüge beschwören können.



39/50 Titus Kullerauge

- Die Beschwörungskosten für Titus Kullerauge hängen von der Spieleranzahl ab.
- Am Ende jeder Runde erhält der Spieler einen Kristall von seinen Mitspielern. Dazu bewegen die Mitspieler ihren Magistein jeweils um ein Feld auf der Kristalltafel zurück und der Spieler mit Titus Kullerauge bewegt seinen Magistein um ein Feld pro Kristall, den er von seinen Mitspielern erhalten hat, vorwärts.
- Wenn ein Mitspieler keinen Kristall besitzt, kann er keinen Kristall abgeben (Der Effekt kann nur Mitspieler treffen, die Kristalle besitzen). In diesem Fall wird Titus Kullerauge am Rundenende abgeworfen.



40/50 Luftelementar

- Wenn der Luftelementar beschworen wird, verwandelt sich alle Energie in den Reserven der Mitspieler in Luftenergie.
- Energie auf dem verzauberten Grimoire zählt zur eigenen Reserve und wird daher in Luftenergie umgewandelt. Energie auf den Machtkarten Luftamulett und nimmersatter Kessel zählen nicht in die eigene Reserve und werden daher nicht in Luftenergie umgewandelt.



41/50 Diebische Feen

- Die Beschwörungskosten für die diebischen Feen hängen von der Spieleranzahl ab.
- Der Effekt der diebischen Feen wird nur aktiviert, wenn ein Mitspieler eine seiner Machtkarten aktiviert . Dies betrifft nicht die Machtkarten, die einen Soforteffekt oder einen permanenten Effekt haben.
- Jedes Mal wenn ein Mitspieler eine seiner Machtkarten aktiviert, zieht der Mitspieler seinen Magistein ein Feld auf der Kristalltafel zurück und der Spieler mit den diebischen Feen zieht seinen Magistein zwei Felder vorwärts.
- Nur einer der erhaltenen Kristalle kommt von dem Mitspieler der seine Machtkarte aktiviert hat.
- Der zweite Kristall wird nicht von den Mitspielern gestohlen.
- Wenn der Mitspieler keine Kristalle besitzt während er seine Machtkarte aktiviert, erhält der Spieler mit den diebischen Feen keinen Kristall von ihm. Der Mitspieler kann seine Machtkarte dennoch aktivieren. Der Spieler mit den diebischen Feen erhält einen Kristall.



42/50 **Verfluchtes Traktat von Arus**

- Wenn das verfluchte Traktat von Arus beschworen wird, erhält der Spieler zwei Energie aus dem Vorrat und legt diese in seine Reserve. Der Spieler bewegt seinen Magiestein Wissen von der Beschwörungslehre um ein Feld vorwärts. Außerdem bewegt er seinen Magiestein auf der Kristalltafel um zehn Felder vorwärts.
- Wenn das verfluchte Traktat von Arus geopfert wird, muss der Spieler alle Energie in seiner Reserve, sowie die Energie auf dem verzauberten Grimoire (falls vorhanden), abwerfen. Die Energie auf dem Wasseramulett und dem nimmersatten Kessel ist davon nicht betroffen.
- Das verfluchte Traktat von Arus ist bei Spielende negative Prestigepunkte wert.



43/50 **Bildnis der Gefährten**

Wenn das Bildnis der Gefährten aktiviert wird, bewegt der Spieler seinen Magiestein auf der Kristalltafel, um so viele Felder wie er Gefährten im Spiel hat, vorwärts.



44/50 **Opferdolch**

Um den Opferdolch zu aktivieren, wirft der Spieler einen Gefährten aus seinen Handkarten ab oder opfert einen Gefährten im Spiel. Danach erhält der Spieler vier Energie seiner Wahl aus dem Vorrat und legt diese in seine Reserve.



45/50 **Laterne von Xidit**

- Bei Spielende erhält der Spieler pro Energie in seiner Reserve drei Kristalle. Dazu bewegt er seinen Magiestein um die passende Anzahl Felder auf der Kristalltafel vorwärts.
- Die Energie auf dem verzauberten Grimoire zählt mit in die eigene Reserve, daher ist die Energie darauf ebenfalls jeweils drei Kristalle wert.
- Die Energie auf dem Wasseramulett und dem nimmersatten Kessel zählt nicht in die eigene Reserve, daher kann diese bei Spielende nicht in zusätzliche Kristalle umgewandelt werden.



46/50 **Versiegelte Truhe von Urm**

- Wenn der Spieler bei Spielende keinen Gefährten im Spiel hat, darf er seinen Magiestein um 20 Felder auf der Kristalltafel vorwärts ziehen.
- Gefährten in den Handkarten verhindern das Auslösen des Effekts der versiegelten Truhe von Urm nicht.



47/50 **Spiegel der Jahreszeiten**

- Um den Spiegel der Jahreszeiten zu aktivieren, bewegt der Spieler seinen Magiestein um „X“ Felder auf der Kristalltafel zurück. Danach wandelt der Spieler „X“ Energie einer Energieart in seiner Reserve (diese werden abgeworfen) in „X“ Energie einer anderen Energieart aus dem Vorrat um.
- „X“ ist identisch mit der Anzahl der gezahlten Kristalle, um den Spiegel der Jahreszeiten zu aktivieren. Wenn der Spieler drei Kristalle zahlt, kann er drei Energie einer Energieart in drei Energie einer anderen Energieart umwandeln.
- «X» kann auch gleich 1 sein.



48/50 **Medaillon von Ragnor**

- Wenn das Medaillon von Ragnor beschworen wird, erhält der Spieler eine Energie seiner Wahl aus dem Vorrat für jeden seiner anderen magischen Gegenstände im Spiel. Diese Energie legt er in seine Reserve.
- Wenn der Spieler ein zweites Medaillon von Ragnor beschwört, wird das erste Medaillon von Ragnor als magischer Gegenstand mitgezählt.



49/50 **Sid Nachtschatten**

- Die Beschwörungskosten für Sid Nachtschatten hängen von der Spieleranzahl ab.
- Wenn Sid Nachtschatten beschworen wird, und der Spieler derjenige ist, dessen Magiestein sich auf der Kristalltafel am weitesten vorne befindet, stiehlt er jedem der Mitspieler fünf Kristalle. Dazu werden die Magiesteine aller Mitspieler jeweils um fünf Felder auf der Kristalltafel zurückgezogen und der Magiestein des Spielers, der Sid Nachtschatten beschworen hat, wird um die entsprechende Anzahl Felder vorwärts gezogen.
- Wenn mindestens ein Mitspieler gleich viele oder mehr Kristalle hat als der Spieler, der Sid Nachtschatten beschwört, darf der Spieler keine Kristalle von seinen Mitspielern stehlen.
- Wenn ein Mitspieler keine Kristalle besitzt, kann Sid Nachtschatten auch keine Kristalle bei diesem Mitspieler stehlen. Dann wird der Effekt von Sid Nachtschatten nur bei den Mitspielern angewendet, die Kristalle auf der Kristalltafel haben. Dazu werden die Magiesteine der jeweiligen Mitspieler auf der Kristalltafel zurückgesetzt.
- Wenn ein Mitspieler weniger als fünf Kristalle besitzt, stiehlt Sid Nachtschatten alle vorhandenen Kristalle des Mitspielers. Dazu zieht der Mitspieler seinen Magiestein auf das Feld 0 der Kristalltafel. Der Spieler, der Sid Nachtschatten beschworen hat bewegt seinen Magiestein dementsprechend viele Felder auf der Kristalltafel vorwärts.



50/50 **Verdammte Seele von Onys**

- Wenn die verdammte Seele von Onys beschworen wird, bewegt der Spieler seinen Magiestein um zehn Felder auf der Kristalltafel vorwärts und erhält zusätzlich eine Wasserenergie aus dem Vorrat. Diese legt er in seine Reserve.
- Nur der Spieler, der die verdammte Seele von Onys beschworen hat, erhält zehn Kristalle und die Wasserenergie.
- Der Spieler, der die verdammte Seele von Onys im Spiel hat, darf zu jedem Zeitpunkt im Spielzug, diese an den Mitspieler zu seiner Linken weitergeben, wenn er dafür eine Wasserenergie abwirft. Die verdammte Seele von Onys wechselt damit seinen Besitzer. Die verdammte Seele von Onys kann in einer Runde mehrfach den Besitzer wechseln.
- Am Rundenende verliert der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt, die verdammte Seele von Onys besitzt, drei Kristalle.
- Die verdammte Seele von Onys ist bei Spielende negative Prestigepunkte wert.

Spielüberblick

Aufbau

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Der Jahresstein wird auf das Feld 1 der Jahresanzeige und der Jahreszeitenstein auf das Feld 1 des Jahreszeitenrads gelegt.
- Es werden Würfel in Spieleranzahl plus einen Würfel je Farbe bereitgelegt.
- Die Kristalltafel wird neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Der Vorrat an Energie wird neben der Kristalltafel bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält eine eigene Spielertafel, sowie zwei Bücherei Marker und vier Magiesteine in seiner Spielfarbe. Die Magiesteine werden wie folgt platziert:
 - Ein Magiestein wird auf das Feld 0 am unteren Rand der Kristalltafel gelegt.
 - Ein Magiestein wird auf das Feld 0 am oberen Rand der Kristalltafel gelegt.
 - Ein Magiestein wird auf das Feld 0 der eigenen Bonusleiste gelegt.
 - Ein Magiestein wird auf das Feld 0 des eigenen Wissens von der Beschwörungslehre gelegt.

Jeder Spieler erhält neun verdeckte Machtkarten ausgeteilt. Die restlichen Machtkarten werden als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan bereit gelegt. Daneben wird ein Platz für den Ablagestapel benötigt.

Die Spieleröffnung

Jeder Spieler entscheidet sich für neun Machtkarten.

- Jeder Spieler schaut sich die neun an ihn ausgeteilten Machtkarten an und sucht sich eine davon aus. Diese legt er verdeckt vor sich ab.
- Die restlichen Karten legt er verdeckt zwischen sich und seinen linken Nachbarn ab.
- Nachdem alle Spieler fertig sind, sucht sich jeder Spieler aus den acht Machtkarten zu seiner Rechten eine aus und legt diese zu der vorher ausgesuchten Machtkarte. Dies wird solange wiederholt bis jeder Spieler wieder neun Karten vor sich liegen hat.

Das Machtkartendeck bauen

- Aus den neun ausgewählten Karten bildet jeder Spieler drei Sets mit jeweils drei Karten. Das erste Set nimmt der Spieler auf die Hand.
- Auf das zweite und dritte Set wird jeweils ein Bücherei Marker gelegt. Diese Karten werden erst zu Beginn des zweiten und dritten Turnierjahres zu den Handkarten des Spielers genommen.

Das Turnier

Rundenbeginn

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Er nimmt die Würfel der passenden Jahreszeit, die auf dem Jahreszeitenrad durch den Jahreszeitenstein angegeben ist, und würfelt diese. Danach sucht sich beginnend mit dem Startspieler jeder Spieler einen Würfel aus und legt diesen vor sich ab.

Spielzüge

Die Spieler führen folgende Aktionen in ihrem Spielzug aus:

- Aktion(en) auf dem Würfel ausführen.
- Beschwören/Aktivieren einer oder mehrerer Machtkarten.
- Einen Bonus oder mehrere Boni auf seiner Spielertafel einsetzen.
- Die Aktionen „Energie erhalten“ und „Kristalle erhalten“ müssen vor anderen Aktionen im Spielzug ausgeführt werden.

Rundenende

- Nachdem alle Spieler einen Würfel ausgesucht und ihre Aktionen durchgeführt haben, wird der Jahreszeitenstein um so viele Felder weiterbewegt, wie der nicht ausgewählte Würfel Punkte anzeigt.
- Wenn der Jahreszeitenstein von Feld 12 auf Feld 1 (Herbst zu Winter) oder darüber hinaus bewegt wird, wird der Jahresstein um ein Feld auf der Jahresleiste weiter bewegt.
- Die Spieler erhalten nun die Machtkarten unter dem jeweiligen Bücherei Marker.
- Der Spieler zur Linken des bisherigen Startspielers wird neuer Startspieler.
- Der neue Startspieler würfelt die Würfel zur passenden Jahreszeit und eine neue Spielrunde beginnt.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet sobald der Jahreszeitenstein im dritten Jahr das Feld 12 überschreitet. Jeder Spieler zählt seine Prestigepunkte wie folgt:

- Anzahl Kristalle.
 - Die Prestigepunkte auf den ausgespielten Machtkarten.
- Von dieser Summe wird folgendes abgezogen:
- Fünf Prestigepunkte pro Machtkarte auf der Hand.
 - Der Abzug für eingesetzte Boni (angegeben auf der Bonusleiste).

Die Machtkarten

Die Machtkarten mit dem **lila Rand** stellen **magische Gegenstände** dar. Die Machtkarten mit dem **orange Rand** sind **Gefährten**.



- 1 Name der Karte
- 2 Beschwörungskosten, zu zahlen in Energie und/oder Kristallen
- 3 Effekt (sobald die Karte im Spiel ist)
- 4 Prestigepunkte, die die Karte bei Spielende wert ist
- 5 Spielsymbol und Kartennummer
- 6 Effektart, zeigt an wann der Effekt auszuführen ist



Spielregel

Seasons

1 Verfügbarkeit der Energiearten in den verschiedenen Jahreszeiten

	Häufig	Selten	nicht verfügbar
Winter	Wasser / Luft	Feuer	Erde
Frühling	Erde / Wasser	Luft	Feuer
Sommer	Erde / Feuer	Wasser	Luft
Herbst	Feuer / Luft	Erde	Wasser

1 Symbole auf den Würfeln:

- Der Spieler erhält für jedes Symbol eine Energie der angegeben Energieart.
- Der Spieler erhält Kristalle in der Anzahl, die auf dem Würfel angegeben ist.
- Der Spieler kann die Aktion „Energie umwandeln“ in seinem Zug durchführen.
- Der Spieler erhöht sein Wissen von der Beschwörungslehre. Dazu zieht er seinen Magiestein ein Feld weiter.
- Der Spieler zieht eine Machtkarte
- Der Jahreszeitenstein zieht entsprechend der Punkte auf dem Würfel auf dem Jahreszeitenrad vorwärts.

LEXIKON DER WICHTIGEN BEGRIFFE

- ▶ **Ablagestapel:** Platz an dem alle abgeworfenen Machtkarten aus der Hand oder geopferte Machtkarten aus dem Spiel abgelegt werden.
- ▶ **Beschwören:** Aktion, die es den Spielern erlaubt eine Machtkarte aus der Hand auszuspielen, sofern die Beschwörungskosten gezahlt werden und das Wissen von der Beschwörungslehre hoch genug ist.
- ▶ **Energie abwerfen:** Energie aus der eigenen Reserve in den allgemeinen Vorrat legen.
- ▶ **Energie erhalten:** Der Spieler nimmt sich entsprechend Energie aus dem Vorrat.
- ▶ **Energie umwandeln:** Aktion mit der Energie in Kristalle umgewandelt wird. Der jeweilige Umwandlungsertrag wird auf dem Spielplan angezeigt.
- ▶ **Gefährten:** Eine Kategorie der Machtkarten. Sie haben eine orangen Rand.
- ▶ **Karte aktivieren:** Die Aktion, bei der die Machtkarte gedreht wird, um ihren Aktivierungseffekt nutzen zu können.
- ▶ **Kristalle erhalten:** Der Magiestein des Spielers wird auf der Kristalltafel um die Anzahl der erhaltenen Kristalle vorwärts gezogen.
- ▶ **Machtkarte abwerfen:** Eine Machtkarte aus der Hand auf den Ablagestapel legen.
- ▶ **Magischer Gegenstand:** Eine Kategorie von Machtkarten. Sie haben einen lila Rand.
- ▶ **Nachziehstapel:** Dort liegen die Machtkarten bereit, die nicht in der Spieleröffnung an die Spieler ausgeteilt wurden.
- ▶ **Opfern:** Eine aktuell ausgespielte Machtkarte auf den Ablagestapel legen.
- ▶ **Prestigepunkte:** Siegpunkte bei Spielende.
- ▶ **Reserve:** Lagerplatz für Energie oberhalb der eigenen Spielertafel.
- ▶ **Vorrat:** Platz, an dem die Energie gelagert wird, die zur Zeit nicht bei den Spielern ist.
- ▶ **Wissen von der Beschwörungslehre:** Bereich auf der Spielertafel, der die maximale Anzahl Machtkarten, die ein Spieler im Spiel haben kann, anzeigt.

1 Kartensymbole

- Wasserenergie
- Erdenergie
- Feuerenergie
- Luftenergie
- Kristalle
- Gibt je nach Spieleranzahl die Aktivierungskosten der Machtkarte an.
- Soforteffekt
- Permanenter Effekt
- Aktivierungseffekt
- Prestigepunkte der Karte



Übersetzung: Carol Rapp und Stefan Glaubitz

REEL, LE MIPEUL, DAMOCLÈS, L'ORDALIE, L'ÉTABLE DES JEUX, A QUI LE
TOUR, PAUL, JEAN-LOUIS, BENOIT F., BENOIT D., BENJAMIN, GHISLAIN, CÉDRIC,
FRANÇOIS, LAURENT, MARC, EMMELINE, NATACHA, MATHIEU, JC.