



1

Erster Zug und nachfolgende

Zaube in deiner Hand

Critters auf dem Tisch (Entourage)

Das Spiel beginnt:

- Alle Spieler ziehen 3 Karten vom Stapel
- Behalte die Zauberspruchkarten auf der Hand
- Lege Criter-Karten vor dich, sie sind dein Gefolge

Während deines Zuges:

1) Ziehe 1 Karte vom Stapel

2.a) **DANN ENTWEDER**

- Angreifen / Duellieren
- Spiele eine Falle
- Beschwöre einen magischen Gegenstand

2.b) **ODER:**

- Ziehe 2 Karten vom Stapel und beende deinen Zug

Du musst IMMER eine Zauberspruchkarte auf der Hand haben!

2

Kombinierte Zauber für mehr Macht

Kombiniere bis zu 3 Zauberkarten zu einem einzigen, mächtigeren Zauberspruch

Nicht mehr als 3 Farben auf der Hand!

Eine Farbe ablegen!

3

Angriff und Verteidigung

Angriff

11 Punkte Du **GEWINNST** Nimm 1 Ornicle

Verteidigung

7 Punkte Du **VERLIERST** Lege deine Karten entsprechend ab!

4

Angriff und Abschirmen

Angriff

6 Punkte Du **verlierst** Lege deine Karten entsprechend ab!

Verteidigung: Schild

7 Punkte Du **gewinnst** Keine Magie, Keine Ornicles!

5

Aufräumen nach der Schlacht

Du gewinnst // Du greifst an und verlierst, während du dein eigenes Element spielst

Du verlierst, während du ein anderes Element spielst

A) Deine Criter kehren zu Deiner Entourage zurück

B) Lege gespielte Zauber ab

Alle gespielten Karten abwerfen

6

Krit. Treffer, Ereignis, Krit. Fehlschlag

Krit. Treffer  Du gewinnst, nimm 1 Ornicle 

Ereignis  Zieh eine Ereigniskarte Und mach was sie sagt! 

Krit. Fehlschlag  Du verlierst! **Wirf deine Karten entsprechend ab!**

7

Fallenkarte: Töten und Fangen

Fallenkarte  **Töte ein Critter** 

ODER

Fangen ein Critter   **deines Elements**

8

Katzenkarte: Nochmals würfeln oder das Ritual durchführen

Schlechter Würfelwurf! -2  +  **Katzenkarte** \rightarrow **Roll the Orn Die again!**

 **3 Katzenkarten** \rightarrow **Ritual der Ornischen Katze** \rightarrow  **Nimm das erste magische Objekt vom Stapel**

9

Magische Objekte beschwören

 **Zahl 5 Ornicles**  \rightarrow  **Nimm einen der beiden Magischen Gegenstände, die offen auf dem Tisch liegen**

10

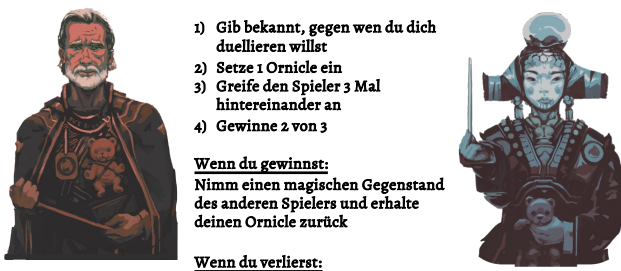
Duell um einen magischen Gegenstand

Duell:

- 1) Gib bekannt, gegen wen du dich duellieren willst
- 2) Setze 1 Ornicle ein
- 3) Greife den Spieler 3 Mal hintereinander an
- 4) Gewinne 2 von 3

Wenn du gewinnst: Nimm einen magischen Gegenstand des anderen Spielers und erhalte deinen Ornicle zurück

Wenn du verlierst: Nun, dann hast du verloren! Der andere Spieler bekommt deinen Ornicle



11

Endspiel: Werden Sie Vize-Erzmagier

 **Teddy der Qualen + 2 Magische Objekte** \rightarrow **3 Magische Objekte untersch. Farbe** \rightarrow **Endspiel**

Du musst:

- Greif während deines Zuges alle anderen Spieler gleichzeitig an.
- Für jeden gewonnenen Kampf erhältst du einen der magischen Gegenstände der anderen Spieler
- Spieler ohne magische Gegenstände scheiden aus
- Du hast alle magischen Gegenstände im Spiel, erkläre dich zum Vize-Erzmagier des Reiches!

12