



MAGISTRAR

DUELL DER MAGIER

SPIELREGEL

»Magistrar«, das Reich der Magier, ist in hellem Aufruhr. Einmal im Jahr kommen die mächtigsten Magier des Landes zusammen, um sich in einem spektakulären Wettstreit, dem Magicus Pugna, zu messen. Hier tritt jeder an, der etwas auf sich und seine Zauberkünste hält. In einer riesigen Arena kämpft ihr als zwei dieser Zauberkünstler gegeneinander um Ruhm und Ehre. Kannst du die magische Energie der Arena für dich nutzen und deinen Gegner mit deinen Zaubersprüchen besiegen?

Zur besseren Lesbarkeit verwenden wir nur die männliche Form »Magier«; die weibliche und diverse Form ist selbstverständlich immer mit eingeschlossen.

SPIELZIEL

In diesem magischen Wettstreit wollt ihr euch den Titel des angesehensten Magiers verdienen. Dafür müsst ihr euch die meisten Siegpunkte erkämpfen – wir nennen sie Honoris-Punkte. Honoris erhaltet ihr, wenn ihr durch taktisches



Setzen eurer Figuren einzelne Duelle gewinnt und möglichst viele Energien eines Typs sammelt. Seid ihr Meister der hellen oder der dunklen Energie, ist euch die Begeisterung der Massen sicher.

EIN SPIEL VON
ROBERT HELLER



ILLUSTRIERT VON
MARCO ARMBRUSTER

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



5 Duellmarker
(Honoris Rückseite)



1 Startspielerbutton

MAGIER 1

30 Energieplättchen:



Weißer Rückseite



14 helle
Energie



14 dunkle
Energie



2 Super-
energie

28 weiße Figuren:



5 Stark



13 Mittel



10 Schwach

1 Wertungskegel:



1 Stoffbeutel:



MAGIER 2

30 Energieplättchen:



Schwarze Rückseite



14 helle
Energie



14 dunkle
Energie



2 Super-
energie

28 schwarze Figuren:



5 Stark



13 Mittel



10 Schwach

1 Wertungskegel:



1 Stoffbeutel:



FÜR DIE SPIELVARIANTEN AB SEITE 5



4 Magierkarten
(bilingual)



6 Spezial-
zauber



4 goldene
Superenergie



15 Duellkarten
(bilingual)



2 × 2 Ersatzplättchen
(2 Weiß, 2 Schwarz)

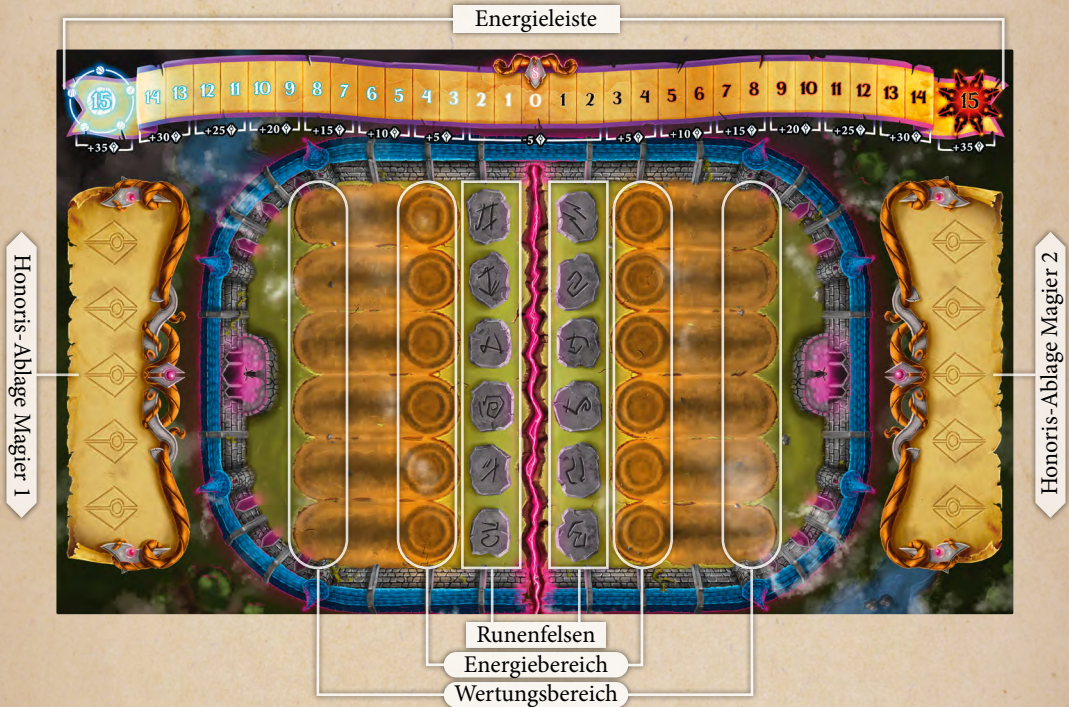
SPIELAUFBAU

Jeder Spieler wählt eine Farbe, Weiß oder Schwarz, und nimmt sich das links auf Seite 1 abgebildete **Spielmaterial für Magier 1 oder Magier 2**.

Vermischt eure **30 Energieplättchen** im **Stoffbeutel**. Stellt den **Wertungskegel** auf der **Energieleiste** des Spielplans auf die Position »0«. Legt die **fünf Duellmarker** sortiert von 1 bis 5 aus. Danach lost ihr

aus, wer das Spiel beginnt. Dieser Spieler bekommt den **Startspielerbutton**. Das restliche Spielmaterial benötigt ihr erst für die weiteren **Spielvarianten**.

In der folgenden Grafik sind wichtige Bereiche des Spielplans markiert und benannt. Ihre Funktion wird im **Spielablauf** näher erläutert.



SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus insgesamt **5 Duellen**. In jedem dieser Duelle finden **6 Begegnungen** statt. Um eine Begegnung für dich zu entscheiden und das Energieplättchen auf deiner Seite der Arena zu erobern, setzt du Figuren mit unterschiedlichen Stärken (schwach ■, mittel ●, stark ○). Die stärkste gewinnt.

Die Herausforderung: Ihr habt nur eine begrenzte Anzahl an Figuren. Teilt sie euch gut ein!

Jedes der fünf Duelle besteht aus den folgenden Spielphasen:

- **Vorbereitung**
- **Kampf**
- **Wertung: Energie**
- **Wertung: Duell**
- **Abschluss**

SPIELABLAUF

VORBEREITUNG

Zum Start jedes der fünf Duelle wird die Arena vorbereitet. Ihr zieht gleichzeitig sechs **Energieplättchen** verdeckt aus euren Stoffbeuteln und legt sie offen im eigenen **Energiebereich** ab. So verteilt jeder zufällig verschiedene Energien auf seiner Seite der Arena. Da Zufälligkeit hier besonders wichtig ist, zieht ein Plättchen nach dem anderen und legt es nebeneinander im Energiebereich ab. Beginnt auf der Seite der **Energieleiste**.



KAMPF

In der Kampfphase beschwört ihr Zaubersprüche, symbolisiert durch **Figuren** ■/●/○, die ihr auf eure **Runenfelsen** setzt. Mit diesen Figuren könnt ihr Energieplättchen erobern. Zuerst besetzt der Startspieler seine sechs Runenfelsen.



Stehen alle Figuren, reagiert Spieler 2 und setzt ebenfalls sechs Figuren (Ausnahme **► Duell Nummer 5**). Ab jetzt darf der Startspieler die Stärke und Position seiner Figuren nicht mehr ändern.

Was im Kampf wichtig ist:

- Jedes Energieplättchen ist dem Runenfelsen vor ihm zugeordnet.
- In jeder der sechs Begegnungen gewinnt immer nur ein Spieler ein Energieplättchen – der mit der stärksten Figur.
- Spieler 2 darf nie eine gleich starke Figur setzen wie der Startspieler.
- Man kann immer nur das Energieplättchen auf seiner Seite der Arena gewinnen.

Spieler 2 kann sich unter Umständen nicht frei entscheiden, ob er das Energieplättchen auf seiner Seite erobern wird oder nicht.

Beispiel 1: Der Startspieler setzt eine mittlere Figur ● auf seinen Runenfelsen. Spieler 2 kann frei entscheiden:

- Setzt er eine starke Figur ●, gewinnt er die Begegnung und erobert das Energieplättchen auf seiner Seite. Der Startspieler bekommt nichts.
- Setzt er eine schwache Figur ■, verliert er die Begegnung und bekommt nichts. Der Startspieler erobert das Energieplättchen auf seiner Seite.

Beispiel 2: Der Startspieler setzt eine schwache ■ oder starke Figur ● auf seinen Runenfelsen:

- Spieler 2 hat keine Wahl, ob er die Begegnung gewinnt oder verliert. Er kann aber frei entscheiden, welche der beiden stärkeren ●/● bzw. schwächeren Figuren ■/● er setzt.

Sonderfall Superenergie

Diese Plättchen sind die **mächtigsten aller Energien** und brauchen keinen Zauberspruch, um beschworen zu werden.

Das Setzen einer Figur ist nicht nötig.

Der gegnerische Spieler verliert diese Begegnung und sein Energieplättchen; trotzdem muss er eine Figur auf seinen Runenfelsen setzen.

Die Kampfphase endet, sobald Spieler 2 vor jedes seiner Energieplättchen eine Figur gesetzt hat und seinen Spielzug für beendet erklärt.

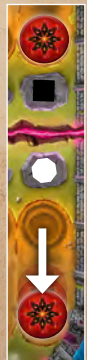
Wenn ihr alle hohen Figuren schon zu Beginn setzt, könnt ihr in späteren Duellen kaum noch Begegnungen gewinnen. Manchmal ist es gut, im 4. und eventuell auch im 5. Duell noch von jeder Stärke mindestens eine Figur im Vorrat zu haben.

WERTUNG: ENERGIE

Haben beide Spieler ihre Figuren gesetzt, wird jede der sechs Begegnungen einzeln gewertet. Ihr vergleicht die sich gegenüberstehenden Figuren:

Die stärkere Figur in jeder Begegnung gewinnt und erhält das Energieplättchen auf seiner Seite.

Zieht es zur Übersichtlichkeit zu euch in den **Wertungsbereich**. Das Plättchen des Verlierers bleibt im Energiebereich liegen.



Für jedes eroberte Plättchen verschiebt ihr euren Wertungskegel auf der **Energieleiste** in die entsprechende Richtung: Entweder in Richtung des hellen oder des dunklen Energiesymbols. Beide Spieler können in dieselbe Richtung gehen.



Beispiel 1 (siehe Grafik oben): Der Spieler steht bei »0« und hat 3x und 1x erobert:

- Für die **drei** wandert der Wertungskegel auf **Position 3** der dunklen Energieleiste.
- Für das **eine** wandert der Wertungskegel wieder ein Feld zurück in Richtung helle Energieleiste und steht am Ende auf **Position 2** der dunklen Energie.

Beispiel 2: Der Spieler steht bei »2« der dunklen Energieleiste und hat 1x und 4x erobert:

- Für das **eine** wandert der Wertungskegel auf **Position 3** der dunklen Energieleiste.
- Für die **vier** wandert der Wertungskegel vier Felder in die entgegengesetzte Richtung und steht am Ende auf **Position 1** der hellen Energieleiste.

Sonderfall Superenergie

Superenergien, die einem hellen oder dunklen Energieplättchen gegenüberliegen, gelten als eine gewonnene Begegnung. Für jede **gewonnene Superenergie** könnt ihr euren Wertungskegel auf der Energieleiste 2 Felder in eine beliebige Richtung verschieben.

Liegen sich zwei Superenergien gegenüber, geht diese Begegnung **unentschieden** aus. Niemand darf seinen Wertungskegel verschieben.

Wie vielen Honoris-Punkten euer aktuelles Energielevel entspricht, könnt ihr der Zahl unter der Energieleiste entnehmen. Ihr könnt keinen größeren Energielevel als 15 erreichen.



Beispiel: Beide Spieler erhalten bei Spielende 20 Honoris-Punkte .

WERTUNG: DUELL

Anschließend wird der Sieger des gesamten Duells ermittelt – das ist der Spieler mit den **meisten gewonnenen Begegnungen**. Er nimmt den **Duellmarker** und legt ihn in seine **Honoris-Ablage**.



Dafür bekommt er bei **Spielende** 5 Honoris-Punkte . Ihr könnt den Marker auch auf die Rückseite drehen, dort seht ihr eure Punkte.

Sonderfall Superenergie

Liegen sich zwei Superenergien gegenüber, geht diese Begegnung **unentschieden** aus. Sie wird bei der Duellwertung nicht gezählt.

Haben beide Spieler **gleich viele Begegnungen** eines Duells gewonnen, kommt es zum **Unentschieden**. **Niemand erhält den Duellmarker**. Er wird beiseite gelegt.

ABSCHLUSS

In der Abschlussphase wird die Arena für das nächste Duell geräumt. **Nehmt alle Energieplättchen und Figuren vom Spielplan** und legt sie beiseite. Sie werden nicht mehr benötigt.

In jeder Abschlussphase **wechselt der Startspieler-button**. Er wandert nun zu Spieler 2.



DUELL NUMMER 5

5

Im fünften Duell sammeln die Magier ihre letzten Kräfte für einen schnelleren und direkten Schlagabtausch. **Jede Begegnung wird einzeln gespielt**, der Ablauf der Kampfphase ändert sich:

Der Startspieler setzt seine erste Figur auf einen beliebigen seiner sechs Runenfelsen. Jetzt reagiert Spieler 2 sofort und setzt seine erste Figur gegenüber der Figur des Startspielers.

Danach sucht sich Spieler 2 einen seiner verbleibenden Runenfelsen aus und setzt seine nächste Figur.


Der Startspieler reagiert sofort. Abwechselnd spielt ihr so alle sechs Begegnungen des fünften Duells zu Ende.

Sollten in diesem Duell bei einigen Begegnungen keine unterschiedlichen Figuren mehr gesetzt werden können, setzt ihr identische Figuren. In diesem Fall gewinnt kein Spieler diese Begegnungen.

Sonderfall Superenergie

Liegen im fünften Duell Superenergien aus, werden diese Begegnungen ganz am Schluss gespielt – eure letzten verbleibenden Figuren werden hier gesetzt.

SPIELLENDE

Nach dem fünften Duell ist der magische Wettstreit zu Ende. Jetzt zählt ihr alle Honoris-Punkte  zusammen, die ihr auf der Energieleiste und in den Duellen erkämpft habt.

Überprüft auf der Energieleiste, wieviel helle oder dunkle Energie ihr erobert habt. Neben der Leiste seht ihr die Menge an Honoris, die ihr dafür erhaltet

(von -5 bis +35). Für jedes gewonnene Duell bekommt ihr zusätzlich 5 Honoris-Punkte.

Ihr ermittelt den Sieger, indem ihr beide Werte addiert. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Duelle für sich entscheiden konnte. Herrscht auch da Gleichstand, dann seid ihr wahrlich ebenbürtig.

SPIELVARIANTEN

Wir empfehlen, »Magistar – Duell der Magier« ein bis zwei Runden ohne die folgenden Erweiterungen zu spielen, um zunächst den Ablauf der Duelle und

das Wertungssystem besser verstehen zu lernen. Die hier vorgeschlagenen Spielvarianten können beliebig miteinander kombiniert werden.

VARIANTE 1: MAGIERKARTEN

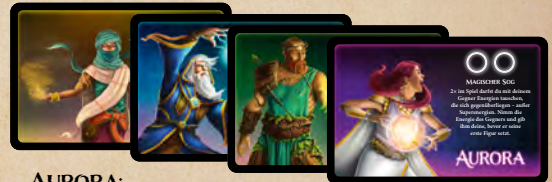
Wählt einen der vier Magier aus und setzt seinen individuellen Spezialzauber während des Spiels ein.



Die Anzahl der Spezialzauber ist bei manchen Magiern begrenzt: Befindet sich auf eurer Magierkarte ein kreisrundes Feld, dann legt ein Spezialzauber-Plättchen mit der farbigen Seite nach oben darauf. Würden alle Plättchen benutzt oder auf die Rückseite gedreht, kann der Spezialzauber nicht mehr eingesetzt werden.

Die Regeln des Basisspiels gelten weiterhin. Es dürfen sich keine Figuren mit identischer Stärke gegenüberstehen.

Beachtet zudem die folgenden Hinweise zu den einzelnen Magiern.



AURORA:

Jedes Mal, wenn du deinen Spezialzauber einsetzt, drehst du eines deiner Spezialzauber-Plättchen auf die Rückseite. Nicht vergessen: Am Ende des Spiels musst du die vertauschten Energieplättchen wieder zurücktauschen.

WOTAN:

Jedes Mal, wenn du deinen Spezialzauber einsetzt, legst du eines deiner Plättchen auf die Figur, die du

verstärkst. Auch die Figuren der höchsten Stärke können mit deinem Spezialzauber um 1 aufgewertet werden – die Superenergie ist dennoch stärker. Solltet ihr nur noch identische Figuren setzen können, bist du nicht gezwungen, diese mit deiner Fähigkeit aufzuwerten.

SILAS:


Wenn du deinen Spezialzauber einsetzt, drehst du dein Spezialzauber-Plättchen auf die Rückseite.

BAHAR:

Du benötigst kein Spezialzauber-Plättchen.

VARIANTE 2: DUELLKARTEN

Die Duellkarten beeinflussen jeweils ein Duell. Sie kommen in Duell 1 bis 4 eines Spieles zum Einsatz. Duell 5 wird nach wie vor ohne Duellkarte gespielt.

Vorbereitung: Mischt den Stapel und zieht zufällig vier Karten, die ihr verdeckt neben dem Spielplan auslegt. Die restlichen Duellkarten legt ihr beiseite – ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht. Legt zudem zwei Spezialzauber-Plättchen  bereit. Ihr werdet sie eventuell brauchen.



Ablauf: Bevor das erste Duell beginnt, deckt ihr die erste Duellkarte auf und lest den Inhalt laut vor. Die Karte gilt ab sofort und bis zum Ende des ersten Duells. Zu Beginn des zweiten Duells deckt ihr die nächste Duellkarte auf. Auch sie gilt nur für dieses Duell. Fahrt so fort bis zum letzten, fünften Duell. In diesem Duell gibt es keine Duellkarte.

Erfordert die Duellkarte eine Entscheidung von beiden Spielern, dann entscheidet der Startspieler zuerst. Die Regeln des Basisspiels gelten weiterhin. Es dürfen sich keine Figuren mit identischer Stärke gegenüberstehen.

Durch die Duellkarten kann es passieren, dass nach dem fünften Duell Figuren übrigbleiben.

VARIANTE 3: GROßMAGIER



Legt zunächst die vier **goldenen Superenergien** bereit. Ihr spielt ein sogenanntes »Best of Five«: Wer als Erster von euch drei Spiele gegen seinen Gegner gewinnt, darf sich »Großmagier« nennen.

Die Besonderheit: Der Verlierer des ersten Spiels darf sich vor dem zweiten Spiel zusätzlich eine goldene Superenergie in seinen Stoffbeutel mischen. In der Kampfphase funktioniert sie genauso wie die eigenen Superenergien. In der Wertungsphase ist sie jedoch stärker:

- In der **Wertung: Energie** dürft ihr euren Wertungskegel auf der Energieleiste um **3 statt um 2 Felder** in eine beliebige Richtung verschieben. Liegen sich zwei goldene Superenergien gegenüber, geht diese Begegnung unentschieden aus. Niemand darf seinen

Wertungskegel verschieben.

- Liegt die goldene Superenergie in der **Wertung: Duell** einer »normalen« Superenergie gegenüber, dann gewinnt die goldene Superenergie die Begegnung. Liegen sich zwei goldene Superenergien gegenüber, geht diese Begegnung unentschieden aus. Sie wird bei der Duellwertung nicht gezählt.
- Die goldene Superenergie gibt in der **Wertung: Duell** einen **Bonus von +1**, wenn es darum geht, anhand der gewonnenen Begegnungen den Sieger zu bestimmen. Eine gewonnene Begegnung mit goldener Superenergie zählt also doppelt.

Auch bei allen weiteren Spielen bekommt der Verlierer immer eine zusätzliche goldene Superenergie in seinen Beutel.

DIE MAGIER



AURORA

AURORA entstammt dem 1. großen Magier-Haus »Magistrars«, den Imperica – einer Magiergilde mit jahrhundertalter Tradition und der Fähigkeit, die Energien der Erde auf magische Weise zu beeinflussen. Als Begabteste ihrer Blutlinie kämpft AURORA für das Ansehen ihrer Familie.



BAHAR

Es ist nicht viel bekannt über BAHAR, die verschwiegene Magierin aus den weiten, trockenen Wüstenebenen »Magistrars«. Sie bewegt sich leicht wie der Wind, und eine geheimnisvolle Aura der Stille umgibt ihre zierliche Erscheinung. Angeblich zieht sie Kraft aus der Ausgeglichenheit, die tief in ihr ruht. Ist das die Ruhe vor dem Sturm?



SILAS

Der erfahrene Zauberer SILAS entstammt dem 2. großen Magier-Haus »Magistrars«, den Lucemia. Allerdings hat er sich seit langem auf eine Burg in den Bergen zurückgezogen. Welche Studien er hier betreibt, weiß niemand so genau. Die mächtigen Zauber, mit denen er im Magicus Pugna antritt, suchen jedoch ihresgleichen.



WOTAN

WOTAN ist so mächtig wie die riesigen Bäume seiner Heimat. Der Legende nach wurde er als Neugeborener im Wurzelwerk eines gewaltigen Mammutbaums gefunden. Die Natur ist sein Element, in den Wäldern soll er unvorstellbare Kräfte besitzen und unbesiegbar sein. Wie gut, dass der Magicus Pugna auf neutralem Boden stattfindet.

Autor: Robert Heller

Illustration & Grafik: Marco Armbruster
3D-Rendering: Andreas Resch

Unser besonderer Dank geht an Carlo und Christian für die vielen Tipps, an Robert für die erste Druckversion und an Herbert für den textlichen Feinschliff.

© 2021 SPIEL DAS! Verlag

Robert Heller
Am Schächtchen 8
D-55413 Weiler bei Bingen
kontakt@spiel-das.de
www.spiel-das.de

Alle Rechte vorbehalten.