

DEMO



Rulebook

Übersicht und Spielziel

*Die Zwillingssmonde hängen
über den Wolken.*

*Wenn sie ihr helles Licht ausschütten,
erstrahlt die Nacht in ihrem schönsten Glanz!*

Elementis ist ein Land voller mystischer Elemente. Schon seit Äonen hält der Große Zauberer das Gleichgewicht der Elemente aufrecht und bewahrt den Frieden in dieser magischen Welt. Durch das Praktizieren der Magie ihrer Familie und die Anbetung und Verehrung der Zwillingssmonde lernen die Zauberer von Elementis, die Macht der Elemente auch in ihrem täglichen Leben zu beherrschen.

In jedem Jahr der Zwillingssmonde findet das Große Zauberturnier im verwunschenen Wald statt. Zauberer aus ganz Elementis versammeln sich, um mit Elementen aufgeladene Pilze — genannt „GUs“ — zu züchten. Sie wetteifern mithilfe ihrer Kenntnisse über Magie und Tränke und ihres Wissens über die bizarrste Landschaft der Welt und versuchen, entweder mit ihrem Einfluss den Wald zu beherrschen oder den Segen der Monde zu erhalten, um so der mächtigste Zauberer des Waldes zu werden.

Elemente und GUs

GUs können eine große Menge an **Elementen** speichern und ihre Umwelt nähren. Über Jahrhunderte des Studiums von Theorie und Praxis, haben die Zauberer gelernt, wie man GUs züchtet und ihre Elemente nutzt, um die eigene Macht zu steigern.

Feuerelement : Wenn Feuerelemente sich sammeln, werden **Feuerdiener** geboren. Feuerdiener können alles zerstören, was ihr Meister zerstört haben möchte.

Steinelement : Wenn Steinelemente sich sammeln, entstehen **Steindiener**. Steindiener sind bereit, sich selbst zu opfern, um ihre Ziele zu beschützen.

Wasserelement : Wasserelemente erzeugen **Tropfen**, die essenziell für das Wachstum von GUs sind. und den Wald in seiner ganzen Fülle aufblühen lassen.

Donnerelement : Donnerelemente erzeugen **Mana**, das Zauberern Energie liefert, um Zaubersprüche wirken zu können.

Mondelement : Mondelemente sind die Quelle uralter Magie. Durch das Studium von Mondelementen können Zauberer altes Wissen erlernen. Sobald ein Zauberer genügend Mond-GUs kontrolliert, wird er zum mächtigsten Zauberer und gewinnt das Spiel.

Wie ihr Einfluss gewinnt

1. Kultivieren von GUs
2. Beschwören von Elementen
3. Gewinnen eines Kampfes
4. Kontrolle über einen Schrein erlangen

Spielmaterial



1 Hauptspielplan
(4 Waldränder)



4 Zauberertableaus

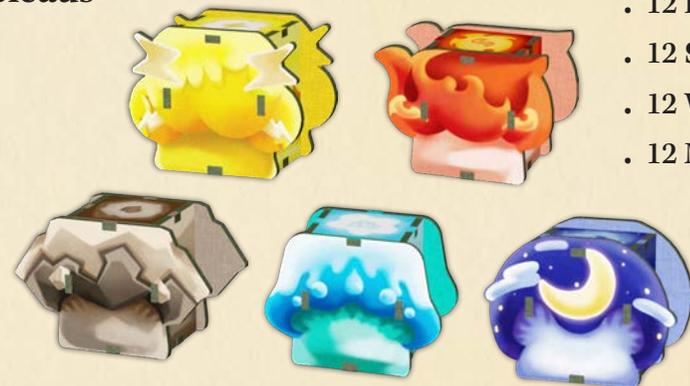


1 GU-box:

- 12 Donner-GUs
- 12 Feuer-GUs
- 12 Stein-GUs
- 12 Wasser-GUs
- 12 Mond-GUs



12 Bodenplättchen



6 Weißes Plateau

2 Schreine



30 Feuersdiener

30 Mana

30 Flakons

30 Steindiener

50 Tropfen



16 Zauberschalen

24 Zauberermarker



10 Geröllmarker

20 Kampfwürfel

1 Zeitanzeiger

1 Erster Zauberer-Marker



20 Trankplättchen



32 Spruchrollen

Hauptspielplan

The main game board consists of several key components:

- Trankbereich (Drink Area):** A vertical track on the left side of the board, used for managing drink resources.
- Spielfluss-Leiste (Game Flow Bar):** A vertical track on the left side, used for tracking the flow of the game.
- Bestellspur (Order Track):** A vertical track on the left side, used for ordering spells or items.
- Waldbereich (Forest Area):** The central green area where the game takes place, featuring a central scroll that reads "MUSHROOM SORCERER".
- Einflussleiste (Influence Bar):** A horizontal track at the bottom of the board, used for tracking influence.
- Elementarleiste (Elemental Bar):** A vertical track on the right side, used for tracking elemental resources.
- Spruchrollenvorrat (Spell Roll Stock):** A vertical track on the right side, used for tracking spell rolls.
- Elementarstufe (I/II/III/IV):** A grid of 16 elemental cards, each with a specific element and level (I, II, III, IV).
- Art des Elements (Type of Element):** A label pointing to the elemental cards, indicating the specific element type.

Zauberer erhalten einmalige Boni, wenn sie auf bestimmte Felder der Elementarleiste voranschreiten.

Zauberertableaus

Zauberer können ihre verschiedenen Ressourcen auf ihrem Tableau organisieren.

The magician's tableau for Bahon the Guardian includes the following sections:

- Trankvorrat (Drink Stock):** A resource track at the top left.
- Name des Zauberers (Name of the Magician):** The name "Bahon the Guardian" is displayed at the bottom left.
- Zauberschalen (Spell Shells):** A resource track at the bottom left.
- Flakenvorrat (Flask Stock):** A resource track at the bottom center-left.
- Tropfenvorrat (Drop Stock):** A resource track at the bottom center-right.
- Manavorrat (Mana Stock):** A resource track at the bottom right.
- Zauberarchiv (Spell Archive):** A central area for storing spells, including "Grow GU", "Wage War (+)", "Summon", and "Learn spell".
- Dienervorrat (Servant Stock):** A resource track on the right side.
- Kampfwürfelvorrat (Combat Dice Stock):** A resource track on the right side.

Abilities shown above the tableau:

- Hibernate:** Gain any resource equal to your highest level at the end of your turn. Repeat it at the end of your turn.
- Fury:** Your opponent always gain 1 resource this round. Spend 1 resource to make your opponent roll 2 less.
- Big belly:** Your opponent always gain 1 resource this round. Spend 1 resource to make your opponent roll 2 less.
- Forest keeper:** Once per turn, spend 1 resource to place 1 resource on the map and gain 1 resource. Gain any 2 instead.
- Slower learner:** Your spells always cast twice but cost 1 more resource. Your spells always cast twice but cost 1 resource instead.

GUs

Zauberer können verschiedene GUs  kultivieren, um Elemente zu erhalten und ihre Elementarstufe im jeweiligen Element zu verbessern. Steigt ihre Elementarstufe, können Zauberer mehr Ressourcen beschwören, die ihnen dabei helfen, das Spiel zu gewinnen.



Das Kultivieren von Feuer-GUs  steigert die Feuer-Elementarstufe.



Das Kultivieren von Stein-GUs  steigert die Stein-Elementarstufe.



Das Kultivieren von Mond-GUs  steigert die Mond-Elementarstufe.



Das Kultivieren von Donner-GUs  steigert die Donnerelementarstufe.



Das Kultivieren von Wasser-GUs  steigert die Wasser-Elementarstufe.

Ressourcen

In diesem Spiel existieren 4 Arten von Ressourcen: Feuertdiener , Steindiener , Mana  und Tropfen .



Kampfwürfel

Kampfwürfel  sind ein permanentes Geschenk der Feuer- und Steinelemente. Auf jedem Würfel befinden sich 3 Pfeile  und 3 Schilde . Während eines Kampfes, werfen Zauberer Kampfwürfel, um ihre Kraft zu steigern.



◆ Boden, Weißes Plateau, Schrein und Geröll

Im Wald existieren verschiedene Arten von Landschaftsfeldern, die die Zauberer mit unterschiedlichen Ressourcen versorgen. Wenn ein Zauberer einen GU auf einem Landschaftsfeld kultiviert, erhält er den entsprechenden Bonus.



Boden

Es gibt 4 verschiedene Arten von Bodenplättchen, die je nach Art Feuerdiener, Steindiener, Mana oder Tropfen produzieren können.



Weißes Plateau

Auf jedem **Weißes Plateau** befindet sich 1 Geröllmarker und es produziert einen Flakon.



Schrein

Auf jedem **Schrein** befindet sich 1 Geröllmarker. Der Zauberer, der den Schrein kontrolliert, erhält am Ende jeder Nachtphase entweder 1 Einfluss oder 1 Mondelement.



Geröll

Geröll verhindert das Wachstum von GUs. Zauberer müssen extra Diener bezahlen, um Geröllmarker zu entfernen, bevor sie GUs auf einem Landschaftsfeld kultivieren können.

◆ Zauberschalen

Zauberer platzieren ihre Zauberschalen auf ihren GU-Türmen, um anzuzeigen, dass sie diese Türme kontrollieren. Immer wenn ein Zauberer einen Feuertdiener oder Steinddiener erhält, muss er sofort entscheiden, ob er ihn lieber in seinen Dienervorrat oder in eine seiner Zauberschalen platzieren möchte. Wie viele Diener in einer Schale Platz haben, entspricht der Höhe des GU-Turms. Z.B. können auf einem GU-Turm mit 3 Stufen maximal 3 Diener platziert werden, usw.



◆ Spruchrollen

Es gibt 4 Arten von Zaubersprüchen ⚡ - Beschwörungsszauber ⚡, Dienerzauber 👤, GU-Zauber 🍄 und Kampfzauber ⚔. Diese Zaubersprüche sind auf Spruchrollen festgehalten, die in den Ruinen im Wald verteilt sind. Zauberer können diese Spruchrollen aufsammeln und sie studieren. Jeder Zauberspruch hat ein eigenes Timing und eigene Kosten, um ihn wirken zu können. In der **Zauberbibliothek** (S. 18-19) könnt ihr übrigens die Effekte jedes Zauberspruchs detailliert nachlesen.



Beschwörungsszauber



GU-Zauber



Dienerzauber



Kampfzauber



◆ Trank

Jeder Zauberer bringt seine eigenen einzigartigen Tränke 🍷 mit in den Wald. Ab Runde 2 können Zauberer diese machtvollen Tränke nutzen, um bis zum Ende der Runde ihre Fähigkeiten zu verstärken. Jeder Trank richtet die Sinne der Zauberer auf bestimmte Elemente aus und verleiht ihnen verschiedene Kräfte. Wenn ein Zauberer ein Element beherrscht (also Stufe III oder IV auf der entsprechenden Elementarliste erreicht hat), kann er den Effekt der Tränke dieses Elements maximieren. Jeder Trank kann nur einmal genutzt werden. Im Trankalmanach (S. 20-21) könnt ihr die Effekte jedes Tranks detailliert nachlesen.

Trank von Bahon



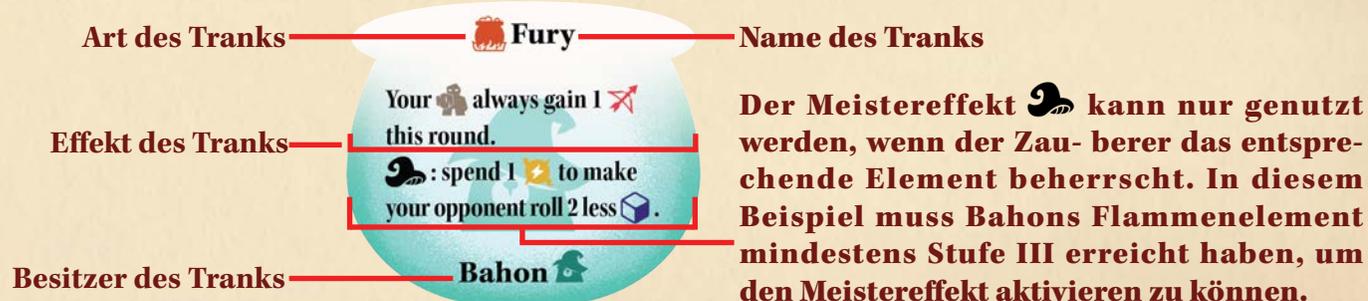
Trank von Charles



Trank von Eddie



Trank von Cassandra

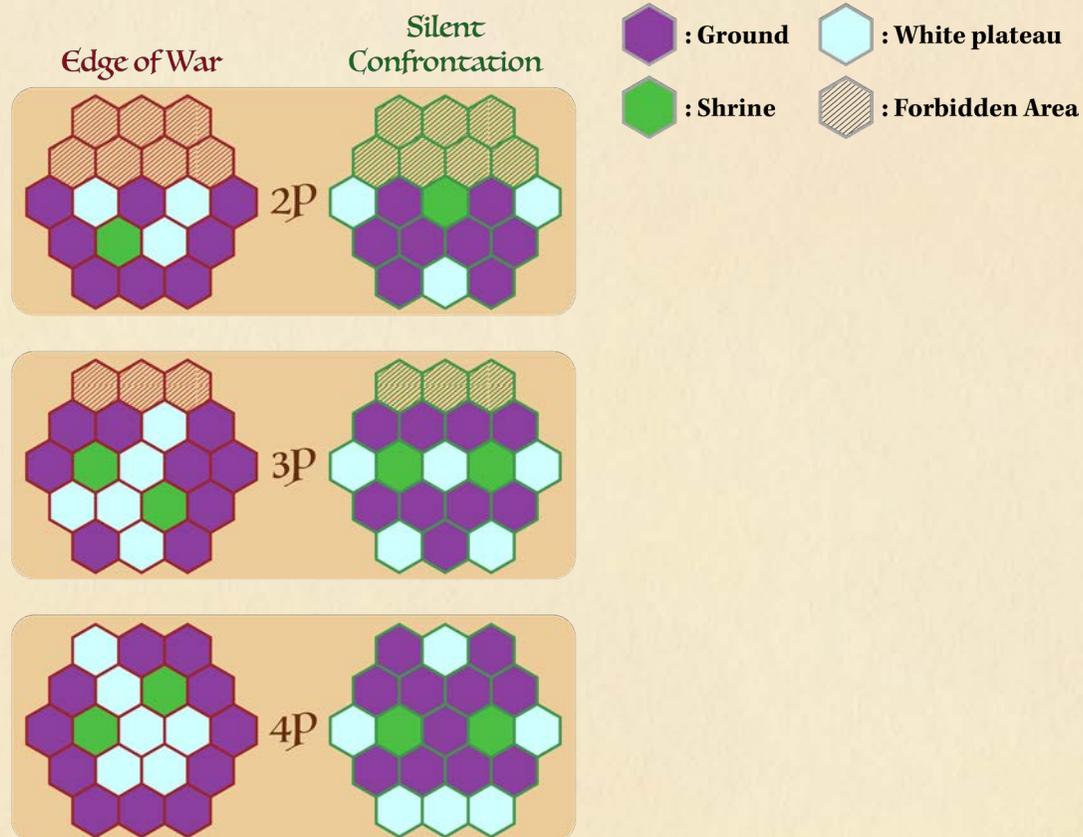




Spielvorbereitung



- 1 Legt die vier Waldränder auf den Tisch und setzt sie zum Hauptspielplan zusammen.
- 2 Platziert die Weißen Plateaus und Schreine je nach Spielerzahl wie auf den unten abgebildeten Diagrammen gezeigt. Alternativ dazu könnt ihr den Wald auch ganz einfach so gestalten, wie ihr möchtet. Mischt dann die Bodenplättchen und platziert sie zufällig, um so den noch freien Platz aufzufüllen. Falls nötig, dreht einige der Bodenplättchen auf ihre Rückseite, um so das verbotene Gebiet zu formieren, wie auf den Diagrammen gezeigt. Legt auf jedes Bodenplättchen und jedes Weiße Plateau die passende Ressource. Legt auf jedes Weiße Plateau einen Geröllmarker.



- 3 Teilt die Spruchrollen entsprechend den 4 verschiedenen Arten von Zaubersprüchen in 4 Stapel auf. Mischt die Stapel einzeln und legt sie mit der Vorderseite nach oben in den Spruchrollenvorrat.
- 4 Legt alle GUs, Diener, Tropfen und Mana neben den Wald.
- 5 Jeder Spieler wählt einen Zauberer aus, nimmt dessen Zauberertableau, Zauberermarker und Zauberschalen, sowie 1 Mana, 2 Flakons und 5 Tropfen.
- 6 Der Spieler, der zuletzt Pilze gegessen hat, wird Startspieler und erhält den „Erster Zauberer“-Marker. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn und jeder Zauberer legt einen seiner Zauberermarker auf die Befehlsleiste.
- 7 Jeder Zauberer platziert seine Zauberermarker auf der Elementarleiste und Einflussleiste auf dem Hauptspielplan.



Spielfluss



Zauberer führen ihre Züge im Uhrzeigersinn durch. Das Spiel geht über mehrere Runden, so lange, bis ein Zauberer eine der folgenden Bedingungen erfüllt:

(a) er erlangt Walddominanz ODER (b) er besitzt am Anfang seines Zuges den Segen der Monde.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen

I. Dämmerung

II. Nacht

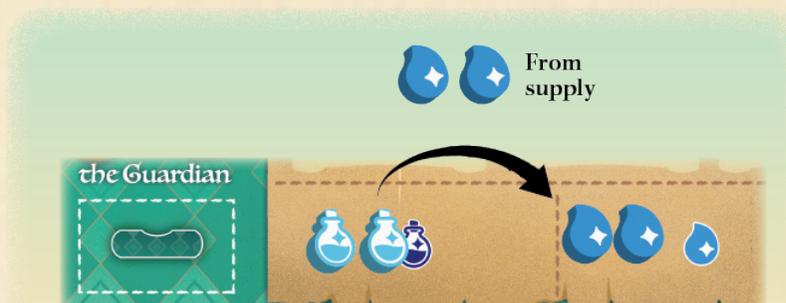
III. Tagesanbruch

I. Dämmerungsphase

Diese Phase wird in der ersten Runde übersprungen. Beginnend mit dem ersten Zauberer, führt jeder Zauberer im Uhrzeigersinn die folgenden Aktionen aus.

1. Tropfen nachfüllen

Jeder Zauberer bekommt so viele Tropfen aus dem allgemeinen Vorrat, wie er Flakons in seinem eigenen Vorrat hat.



Beispiel: Bahon hat 2 Flakons in seinem Vorrat, also erhält er 2 Tropfen aus dem allgemeinen Vorrat.

2. Trank nutzen

Jeder Zauberer nutzt einen seiner verbleibenden Tränke. Der Trank gibt dem Zauberer eine spezielle Kraft, die für den Rest des Tages anhält. Jeder Zauberer hat einen einzigartigen Satz Tränke (siehe Trankalmanach, S. 21-22)

Die Zauberer wählen einen ihrer verbleibenden Tränke aus und legen ihn auf ein Feld des Trankbereichs auf dem Hauptspielplan. Jeder Trank kann nur einmal im Spiel verwendet werden. Daher legen die Zauberer ihr Trankplättchen für die aktuelle Runde immer auf das Plättchen der letzten Runde (außer in den ersten beiden Runden)



Beispiel: Bahon legt den Trank „Zorn“ in den Trankbereich. Seine Steindiener erhalten dadurch in dieser Runde immer 1 Pfeil Da er bereits Stufe III im Feuerelement erreicht hat, löst er außerdem den Meistereffekt aus, durch den sein Gegner im Kampf immer 1 Würfel weniger wirft. Anschließend wählt Charles seinen Unsichtbare Hand-Trank aus. Charles hat im Donnerelement nur Stufe II erreicht. Während Charles' Zug darf er 1 Mana bezahlen, um eine beliebige Spruchrolle aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen.

✦ II. Nachtphase

Beginnend mit dem ersten Zauberer führt jeder Zauberer im Uhrzeigersinn eine der folgenden Hauptaktionen und beliebige Nebenaktionen aus. Hauptaktion und Nebenaktionen können dabei in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. Dies wird so lange wiederholt, bis jeder Zauberer 3 Züge abgeschlossen hat.

Hauptaktionen:

1. Zaubersprüche studieren (2 Zaubersprüche)
2. GUs kultivieren (2 GUs)
3. Element beschwören (1 Art von Element)
4. Kämpfen (1 Kampf)

Nebenaktionen:

1. Zaubersprüche wirken (unbegrenzt, allerdings kann ein Zaubersprüche jeweils nur einmal gewirkt werden)
2. GUs verschieben (einmal pro Zug)

✦ Hauptaktionen

1. Zaubersprüche studieren

Bei dieser Aktion kann ein Zauberer bis zu 2 Spruchrollen aus dem Spruchrollenvorrat nehmen. Der Zauberer muss diese Spruchrollen in sein Zauberarchiv auf seinem Zauberertableau legen. Das Zauberarchiv hat Platz für maximal 6 Zaubersprüche. Beachte, dass Beschwörungszauber ✨ nur einmal im Spiel genutzt werden können. Drehe die Spruchrolle sofort nach dem Wirken des Zaubers auf ihre Rückseite.

In der Zauberbibliothek (S. 18-19) werden die Effekte der verschiedenen Zaubersprüche detailliert beschrieben.



Beispiel:

Bahon nimmt Phalanx und Erzwungener Tausch aus dem Vorrat und legt sie in sein Zauberarchiv.

Sollte Bahon Phalanx in diesem Zug wirken, würde er die Spruchrolle sofort umdrehen müssen, da es sich um einen Beschwörungszauber handelt. Er kann den Zauberspruch natürlich auch für einen späteren Zug aufheben.

2. GUs kultivieren

Bei dieser Aktion können Zauberer Tropfen aus ihrem persönlichen Vorrat bezahlen, um bis zu ZWEI GUs zu kultivieren. Zauberer erhalten Einfluss und Elemente entsprechend ihrer kultivierten GUs. Jeder GU kann entweder auf einem neuen Landschaftsfeld kultiviert werden (**Urbarmachung**) oder zu einem bereits existierenden GU-Turm hinzugefügt werden (**Überwucherung**).

Urbarmachung

Ein Zauberer kann 1 Tropfen ausgeben, um einen beliebigen GU auf ein beliebiges Landschaftsfeld zu platzieren und so einen neuen GU-Turm zu erschaffen. Befinden sich einer oder mehrere Geröllmarker auf dem Feld, muss er zusätzlich Diener bezahlen, um das Geröll zu entfernen. 1 Diener entfernt 1 Geröllmarker.

Anschließend erhält der Zauberer einmalig die Ressource des Landschaftsfeldes. Stelle eine deiner noch nicht platzierten Zauberschalen oben auf den GU. Ein Zauberer darf nicht mehr als 4 GU-Türme besitzen.

Überwucherung

Ein Zauberer kann einen beliebigen GU auf einem bereits existierenden GU-Turm, den er kontrolliert, kultivieren. Dazu müssen Tropfen entsprechend der Stufe gezahlt werden, auf die der Turm anwächst. Nimm dafür die Zauberschale kurz vom Turm.

*Mond-GUs können nur einmal pro Zug kultiviert werden und jeder GU-Turm kann maximal einen Mond-GU beinhalten.

Nachdem du einen GU kultiviert hast, führe einen der folgenden Effekte aus, je nach Element des GU:

Feuer-GU: Erhalte 1 Einfluss und so viele Feuerelemente wie der Turm Stufen hat.

Stein-GU: Erhalte 1 Einfluss und so viele Steinelemente wie der Turm Stufen hat.

Wasser-GU: Erhalte 1 Einfluss und so viele Wasserelemente wie der Turm Stufen hat.

Donner-GU: Erhalte 1 Einfluss und so viele Donnerelemente wie der Turm Stufen hat.

*Mond-GU: Erhalte so viele Mondelemente wie der Turm Stufen hat.

GU growing

GU tower level	Cost and bonus
4	4 blue drops → 4 red, 4 blue, 4 yellow, 4 purple elements + 1 influence icon
3	3 blue drops → 3 red, 3 blue, 3 yellow, 3 purple elements + 1 influence icon
2	2 blue drops → 2 red, 2 blue, 2 yellow, 2 purple elements + 1 influence icon
1	1 blue drop → 1 red, 1 blue, 1 yellow, 1 purple element + 1 influence icon



Beispiel: Cassandra gibt 4 Tropfen aus, um einen Feuer-GU zu kultivieren und dadurch einen Turm auf Stufe 4 aufzuwerten. Sie erhält 4 Feuerelemente. Außerdem erhält sie 1 Einfluss, sowie 1 Feuersdiener und 1 Kampfwürfel für die Felder auf der Elementarleiste, die sie erreicht hat. Anschließend platziert sie den Feuersdiener auf einen anderen GU-Turm, auf dem noch kein Feuersdiener steht. Da es sich dabei um einen GU-Turm der Stufe 3 handelt, kann sie maximal 3 Diener in die Zauberschale auf dem Turm stellen. Zu guter Letzt beschließt sie noch, einen ihrer Steindiener durch den neuen Feuersdiener zu ersetzen.

4. Kämpfen

Bei dieser Aktion kann ein Zauberer (**Angreifer**) ausgehend von einem GU-Turm, auf dem mindestens ein Diener steht, einen Kampf gegen EINEN angrenzenden Turm starten, der von einem Mitspieler (**Verteidiger**) kontrolliert wird.

GU, Diener, Pfeil und Schild

- 1 Jeder Steindiener hat 2 Schilde, jeder Feuerdiener hat 1 Schild und 1 Pfeil. Jeder Pfeil kann jedem Schild 1 Schaden zufügen. Hat ein Diener keine Schilde mehr, entferne ihn und lege ihn zurück in den allgemeinen Vorrat.
- 2 Der Angreifer erhält einen zusätzlichen Pfeil als Angreifervorteil.
- 3 Ein Kampfwürfel bringt entweder 1 Pfeil oder 1 Schild, je nach Würfelergebnis.

- 1  : 
- 2 **Attacker's Advantage** + 
- 3  :  / 

Kampf

Zu Beginn eines Kampfes werfen sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger alle ihre Kampfwürfel. Die Pfeile des Verteidigers können NUR den Dienern des Angreifers Schaden zufügen, nicht aber seinem GU-Turm. Beide Seiten ermitteln die Anzahl ihrer Pfeile und Schilde.

Die Gesamtzahl der Pfeile entspricht der Anzahl der Feuerdiener + der Anzahl der Pfeile von Kampfwürfeln + 1 Bonuspfeil für den Angreifer (Angreifervorteil).

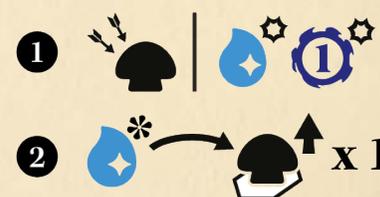
Jedes gewürfelte Schildsymbol kann 1 Pfeil abblocken. Wenn alle Schildsymbole verbraucht sind, kann der Zauberer entscheiden, welche seiner Diener den verbliebenen Schaden nehmen. Diener, die Schaden nehmen, gelten als verletzt und werden entfernt. Beide Zauberer entfernen gleichzeitig ihre verletzten Diener und legen sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Sogar wenn ein verletzter Steindiener noch 1 Schild übrig hat, wird er am Ende des Kampfes dennoch entfernt.

Nach dem Entfernen der Diener, sofern der Angreifer noch Pfeile hat, die nicht von den Schilden des Verteidigers abgeblockt wurden, kann er den angegriffenen GU-Turm beschädigen und GUs von ihm entfernen (oberste zuerst). 1 Pfeil zerstört 1 GU. Allerdings kann der Angreifer NICHT mehr GUs entfernen als die Anzahl seiner eigenen Diener zu BEGINN des Kampfes.

Kampfwürfel werden dann in die persönlichen Würfelvorräte der Zauberer zurückgelegt.

Belohnung

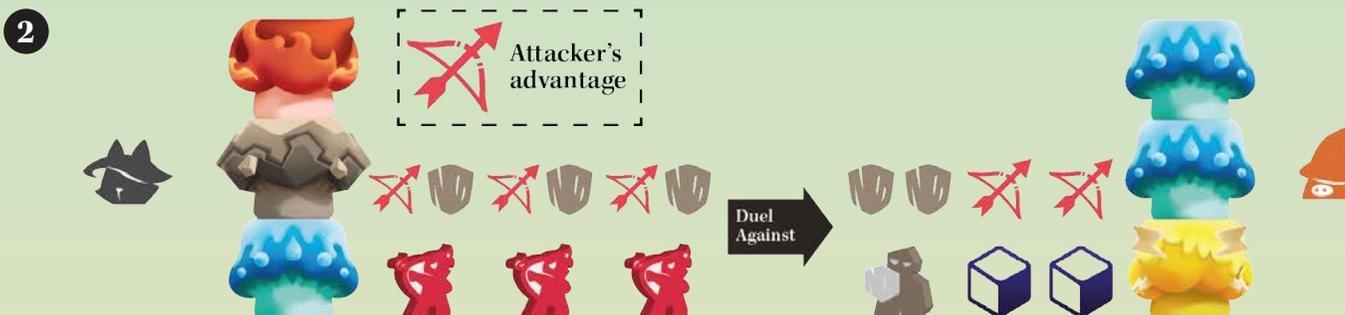
- 1 Für jeden zerstörten GU erhält der Angreifer 1 Einfluss und 1 Tropfen.
- 2 Hat der Angreifer mindestens einen GU zerstört, darf er genau EINEN GU auf einem beliebigen Landschaftsfeld kultivieren, sobald der Kampf vorbei ist. Diese GU-Kultivierung läuft nach den selben Regeln ab wie bei der Aktion GUs kultivieren. Sogar wenn ein Zauberer durch seinen Angriff mehrere GUs entfernt hat, kann er nur EINEN GU als Belohnung kultivieren.



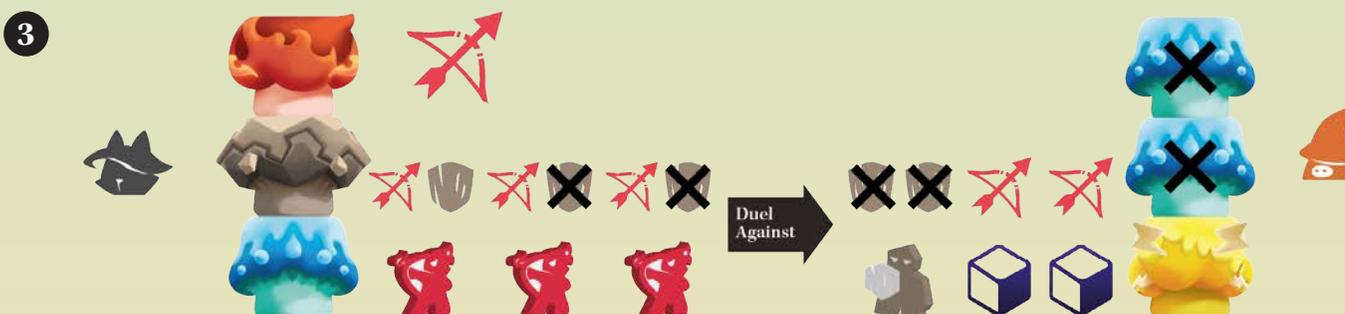
Beispiel



Charles beginnt einen Kampf gegen Eddies Turm. Charles hat 3 Feuerdiener. Eddie hat 1 Steindiener und 2 Kampfwürfel, die er durch die Elementarleiste erhalten hat.



Da Charles den Kampf begonnen hat, erhält er 1 zusätzlichen Pfeil. Charles hat also insgesamt $3 + 1 = 4$ Pfeile. Eddie würfelt mit seinen Kampfwürfeln und erhält 2 Pfeile.



2 von Charles' Feuernern werden durch Eddies Kampfwürfel verletzt. Alle Schilde von Eddies Steindnern sind aufgebraucht. Die verbleibenden 2 Pfeile von Charles zerstören 2 von Eddies GUs.



Charles entfernt 2 GUs und gewinnt dadurch 2 Einfluss und 2 Tropfen. Er kann zudem noch nach dem Kampf EINEN GU auf einem beliebigen Landschaftsfeld kultivieren. Dies geschieht nach den selben Regeln wie bei der Aktion **GUs kultivieren**.

Nebenaktionen

Zauberer können während ihres Zuges in beliebiger Reihenfolge Nebenaktionen ausführen.

1. Zaubersprüche wirken

Ein Zauberer kann jederzeit während seines Zuges einen oder mehrere Zaubersprüche wirken. Dazu muss er Mana ausgeben. Jeder Zauberspruch kann nur einmal pro Zug gewirkt werden.



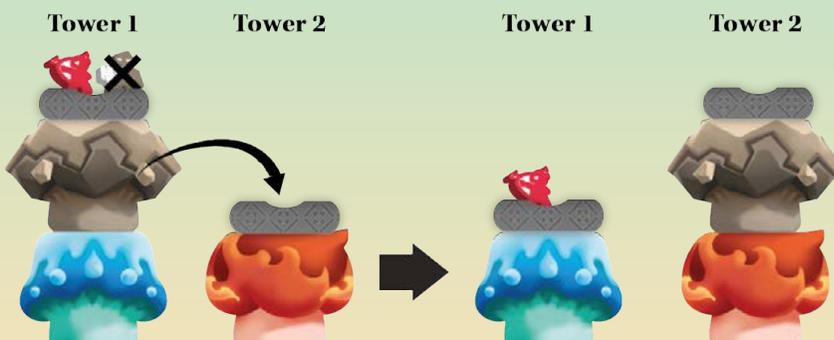
Beispiel: Bahon wirkt zunächst Pfeifen, um 2 Diener aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten. Da es sich bei Pfeifen um einen Beschwörungszauber handelt, der nur einmal im Spiel gewirkt werden kann, muss er die Spruchrolle nach dem Abhandeln des Effekts auf ihre Rückseite drehen. Er verwendet dann die so erhaltenen Diener und 1 Mana aus seinem Manavorrat, um Flakon-Energie zu wirken, wodurch er 1 Flakon erhält.

2. GUs verschieben (einmal pro Zug)

Ein Zauberer kann 1 Diener ausgeben, um einen seiner GUs von der Spitze eines seiner Türme auf ein beliebiges unbesetztes Landschaftsfeld, das an das Ursprungsfeld angrenzt, oder auf einen seiner anderen GU-Türme verschieben. Verschiebt er einen GU von einem Turm auf einen anderen Turm, kann er nur einen GU von einem größeren Turm auf einen kleineren verschieben. Ein Zauberer kann beispielsweise den obersten GU von einem Stufe-3-GU-Turm auf einen Stufe-2-GU-Turm verschieben, aber nicht umgekehrt.

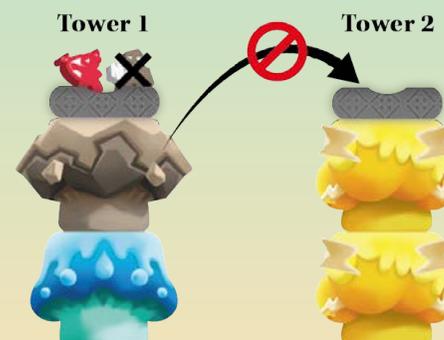
Sollten sich Geröllmarker auf dem Landschaftsfeld befinden, auf das der GU verschoben wird, muss er einen zusätzlichen Diener pro Geröllmarker ausgeben.

Beispiel 1:



Charles möchte den obersten GU von Turm 1 auf Turm 2 verschieben. Er gibt dafür einen Steindiener von Turm 1 aus.

Beispiel 2:



Charles kann seinen GU allerdings nicht von Turm 1 nach Turm 2 verschieben, da Turm 1 nicht höher ist als Turm 2.

Nachdem er seine Hauptaktion und seine Nebenaktionen abgeschlossen hat, kann ein Zauberer seine Diener im eigenen Vorrat auf seine GU-Türme aufteilen. Danach endet sein Zug. Der nächste Zauberer ist dann an der Reihe und führt seine Haupt- und Nebenaktionen aus.

16 Dies wird so lange wiederholt, bis jeder Zauberer 3 Züge durchgeführt hat.

III. Tagesanbruch-Phase

Die Nacht endet und die Elemente in den GUs blühen mit dem Sonnenaufgang auf. Die Zauberer können sich ausruhen und erhalten Belohnungen von ihren Elementen. Alle Zauberer erhalten Belohnungen aus dem allgemeinen Vorrat, basierend auf ihren jeweiligen Elementarstufen auf den Elementarleisten. Erhält ein Zauberer Feuer- und/oder Steindiener, muss er sie entweder auf einem seiner GU-Türme platzieren oder sie in seinen persönlichen Dienervorrat legen, um sie später zu verwenden.

Zauberer, die einen Schrein kontrollieren, können zu diesem Zeitpunkt einen Einfluss oder 1 Mondelement gewinnen.

Zauberer, die den Segen der Monde suchen, erhalten 1 Mondelement, wenn sie mindestens dieses Feld auf der Leiste erreicht haben.



Beispiel: Während der Tagesanbruch-Phase erhält Eddie

- 1 Vom **Feurerelement**: 2 Feuerdiener;
- 2 Vom Steinelement: 3 Steindiener + 1 Einfluss Eddie hat sich allerdings vorher im Spiel dazu entschieden, den Segen der Monde zu suchen anstatt durch Walddominanz zu gewinnen. Somit kann er den 1 Einflusspunkt NICHT erhalten.
- 3 Vom **Donnererelement**: nichts;
- 4 Vom **Wasserelement**: 2 Tropfen.
- 4 Vom **Mondelement**: 1 Mondelement.



Neue Runde

Die Sonne geht unter und eine weitere lange Nacht beginnt. Der Zauberer mit den wenigsten Mondelementen, gefolgt vom geringsten Einfluss, soll den neuen Tag zuerst beginnen. Ordne die Zauberer-Reihenfolge vom kleinsten Mondelement zum höchsten Element und dann vom geringsten Einfluss zum größten Einfluss. Wenn mehr als ein Zauberer das gleiche Mondelement und den gleichen Einfluss hat, folgt ihre Reihenfolge der vorherigen Runde. Wirf die oberste Spruchrolle jedes Spruchrollenstapels ab. Wiederholt jetzt die Spielphasen von der Dämmerung bis zum Tagesanbruch.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei verschiedene Arten enden: Walddominanz oder Segen der Monde:

Walddominanz

Wenn ein Zauberer zu Beginn seines Zuges mindestens 30 Einfluss, endet das Spiel in Walddominanz, wenn der letzte Zauberer diesen Zug beendet. Zauberer mit dem größten Einfluss gewinnen das Spiel. Wenn mehr als ein Zauberer den gleichen Einfluss haben, gewinnt der Zauberer mit mehr GU auf dem Wald.

Segen der Monde

Das Spiel endet mit dem Segen der Monde wenn ein Zauberer zu Beginn seines Zuges eine bestimmte Anzahl von Mond-GUs besitzt. Diese entspricht der Zahl der Mondelemente auf der Mond-Elementarleiste (siehe S. 13). Hat mehr als ein Zauberer den Segen der Monde erhalten, gewinnt der Zauberer, der das Spielende ausgelöst hat. Zauberer, die Mondsegen getroffen haben, gewinnen das Spiel. Wenn mehr als ein Zauberer den Segen des Mondes getroffen hat, gewinnt der Zauberer mit mehr Mondelementen das Spiel.



Zauberbibliothek



Beschwörungszauber

Nachdem ein Beschwörungszauber gewirkt wurde, muss die Spruchrolle umgedreht werden. Der Zauberspruch kann dann für den Rest des Spiels nicht mehr genutzt werden.

Zauberspruch	Manakosten	Effekt
Leerer Flakon	0	Erhalte 1 Flakon aus dem allgemeinen Vorrat.
Intuition	0	Erhalte 2 beliebige Elemente (außer Mondelement).
Manakristall	0	Erhalte 2 Mana aus dem allgemeinen Vorrat.
Mondessenz	0	Erhalte 1 Mondelement.
Wütendes Gebrüll	1	Erhalte 2 Einfluss.
Phalanx	1	Erhalte 2 Pfeile am Beginn eines Kampfes.
Trinkbeutel	0	Erhalte 2 Tropfen aus dem allgemeinen Vorrat.
Pfeifen	0	Erhalte 2 beliebige Diener aus dem allgemeinen Vorrat.

Dienerzauber

Dienerprüche wandeln Diener in andere Ressourcen um.

Zauberspruch	Manakosten	Effekt
Elementarist	1	Du darfst 2 beliebige Feuerdiener in Steindiener umwandeln, oder umgekehrt.
Flammenportal	1	Platziere jeweils einen Feuerdiener aus dem allgemeinen Vorrat auf JEDEN deiner GU-Türme, auf dem noch kein Feuerdiener steht.
Flakon-Energie	1	Du darfst 2 beliebige Diener in 1 Flakon umwandeln, oder umgekehrt.
Erzwungener Tausch	1	Du darfst einem anderen Zauberer 1 deiner Tropfen geben und dafür 1 seiner Diener nehmen. Du darfst diesen Diener entweder in deinen Dienervorrat legen oder in eine Zauberschale stellen.
Lobpreisung	1	Du darfst 1 beliebigen Diener in 1 Einfluss umwandeln.
Reinigen	1	Du darfst 2 beliebige Diener in 2 beliebige Elemente umwandeln (außer Mondelement).
Felsportal	1	Platziere jeweils einen Steindiener aus dem allgemeinen Vorrat auf JEDEN deiner GU-Türme, auf dem noch kein Steindiener steht.
Wasserkreislauf	1	Du darfst 2 beliebige Diener in 2 Tropfen umwandeln, oder umgekehrt.

Kampfzauber

Kampfzauber erlauben Zauberern, Boni im Kampf zu erhalten.

Zauberspruch	Manakosten	Effekt
Kopfgeld	1	Erhalte 2 Tropfen, wenn du in diesem Zug mindestens 1 Diener verletzt hast.
Champion	1	Erhalte 2 beliebige Diener, wenn du in diesem Zug mindestens 1 GU zerstört hast.
Zinsen	1	Erhalte 2 beliebige Elemente, wenn du in diesem Zug mindestens 1 GU zerstört hast.
Unbesiegbar	1	Erhalte 1 Pfeil am Beginn eines Kampfes.
Reinkarnation	1	Erhalte 2 beliebige Diener, wenn du in diesem Zug mindestens 1 Diener verletzt hast.
Abschöpfen	1	Erhalte 2 beliebige Elemente, wenn du in diesem Zug mindestens 1 Diener verletzt hast.
Auspressen	1	Erhalte 2 Tropfen, wenn du in diesem Zug mindestens 1 GU zerstört hast.
Schlag	1	Gibt (X) Diener aus, um den obersten GU von einem Turm zu entfernen. (X) entspricht dabei der Stufe des Turms. Dieser Zauberspruch kann nicht verwendet werden, um einen Mond-GU zu entfernen. Du erhältst keinerlei Boni durch das Entfernen von GUs mit diesem Zauberspruch.

GU-Zauber

GU-Zauber erlauben Zauberern, Boni beim Kultivieren von GUs zu erhalten.

Zauberspruch	Manakosten	Effekt
Helfende Hand	1	Erhalte 1 beliebigen Diener aus dem allgemeinen Vorrat, wenn du in diesem Zug einen GU kultiviert hast.
Harmonie der Flammen	0	Erhalte 1 Feuerelement, wenn du in diesem Zug einen Feuer-GU kultiviert hast.
Schatten-GU	1	Platziere einen GU auf einem GU-Turm, OHNE Elemente und Einfluss zu gewinnen.
Harmonie der Felsen	0	Erhalte ein Steinelement, wenn du in diesem Zug einen Stein-GU kultiviert hast.
Aufstocken	1	Erhalte 1 beliebiges Element wenn du in diesem Zug einen GU kultiviert hast.
Harmonie des Donners	0	Erhalte ein Donnerelement, wenn du in diesem Zug einen Donner-GU kultiviert hast.
GU-Wurf	1	Du darfst einen deiner GUs auf ein anderes angrenzendes Landschaftsfeld verschieben. Wie bei der Aktion GUs verschieben darfst du keinen GU auf einen Turm verschieben, der gleich hoch oder höher ist als der Ausgangsturm.
Harmonie des Wassers	0	Erhalte ein Wasserelement, wenn du in diesem Zug einen Wasser-GU kultiviert hast.



Trankalmanach



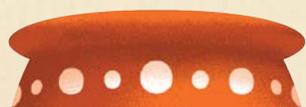
Bahons Tränke

Trank	Art	Effect
Winterschlaf	Neutral	Erhalte am Ende der Dämmerungsphase Ressourcen in Höhe deiner höchsten Elementstufe. Am Ende der Nachtphase wiederholen.
Zorn	Feuer	Deine Steindiener erhalten immer 1 zusätzlichen Pfeil. Meister: Du kannst 1 Mana ausgeben, um deinen Gegner im Krieg mit 2 Würfeln weniger würfeln zu lassen.
Voller Bauch	Stein	Deine Feuerdiener erhalten immer 1 zusätzlichen Schild. Meister: Du kannst 1 Mana ausgeben, um deinen Gegner im Krieg mit 2 Würfeln weniger würfeln zu lassen.
Hüter des Waldes	Wasser	Gib einmal pro Zug 1 Mana aus, um 1 Geröll auf der Karte zu platzieren und 1 Ressource zu erhalten. Meister: Erhalte 1 zusätzliche beliebige Ressource. Dies muss eine andere Ressource sein als die erste.
Langsames Lernen	Donner	Jeder Zauberspruch, den du wirkst, kostet dich 1 Mana MEHR, aber sein Effekt wird zweimal ausgeführt. Meister: Jeder Zauberspruch, den du wirkst, kostet dich STATTDESSEN genau 1 Mana und sein Effekt wird zweimal ausgeführt.



Charles' Tränke

Trank	Art	Effekt
Überanstrengung	Neutral	Du erhältst am Ende der Nachtphase einen zusätzlichen Zug.
Duellexperte	Feuer	Du erhältst in dieser Runde immer 1 Pfeil. Meister: Sie können 1 Mana ausgeben, um denselben Turm erneut anzugreifen, wenn in dieser Runde kein GU zerstört wird.
Neun Leben	Stein	Du erhältst in dieser Runde immer 1 Schild. Meister: Für jede zerstörte GU können Sie 1 Mana ausgeben, um sie wiederzubeleben.
Neugierde	Wasser	Am Ende der Dämmerungsphase darfst du höchstens 4 Flakon zerstören und erhältst für jede zerstörte Flakon 1 Ressource. Meister: Erhalte stattdessen 2 beliebige Ressourcen für jede zerstörte.
Unsichtbare Hand	Donner	Einmal pro Zug darfst du 1 Mana ausgeben, um dir eine Spruchrolle aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen. Meister: Dieser neu erworbene Zauberspruch kann einen beliebigen Zauberspruch, den du bereits besitzt, ersetzen.



Eddie's Tränke

Trank	Art	Effekt
Früher Vogel	Neutral	Zu Beginn der Nachtphase bist du als Erster an der Reihe, noch vor dem ersten Zauberer. Dein zweiter und dritter Zug dieser Runde folgen der normalen Spielerreihenfolge. Der erste GU, den du diese Runde kultivierst, kostet dich 0 Tropfen.
Schummeln	Feuer	Zu Beginn eines Kampfes darfst du 1 Mana ausgeben, um 2 mit zusätzlichen Kampfwürfeln zu würfeln. Meister: Nach dem Würfelwurf darfst du außerdem EINMALIG einen oder mehrere der Würfel neu werfen.
Plan B	Stein	Wenn der Krieg beginnt, darfst du eine beliebige Anzahl deiner Würfel werfen und pro Schildwurf einen oder mehrere Steindiener gewinnen. Diese Würfel können in diesem Krieg nicht erneut verwendet werden. Meister: Wirf alle deine Kriegswürfel erneut.
Glückliches Händchen	Wasser	Am Ende deines Zuges darfst du alle deine Kriegswürfel würfeln und erhältst 1 Rohstoff für jeden gewürfelten Pfeil. Sie können keine Wiederholungsressource erhalten. Meister: Wirf alle deine Kriegswürfel erneut.
Dieb	Donner	Einmal pro Spielzug kannst du 1 Mana ausgeben, um 1 beliebigen Zauber im Wald zu wirken, einschließlich beider Zauber aus dem Vorrat oder von einem beliebigen Zauberer Meister: Du kannst 1 weiteres Mana ausgeben, um sofort 1 weiteren Zauber zu wirken.



Cassandra's Potion

Trank	Art	Effekt
Meisterhaftes Können	Neutral	Erhalte am Ende der Dämmerungsphase 2 beliebige Ressourcen für jedes Element, das du beherrscht.
Flammouflage	Feuer	Zu Beginn eines Kampfes darfst du 1 Mana ausgeben, um 1 Feuerdiener zu erhalten. Meister: Du darfst stattdessen 1 Mana ausgeben, um 2 Pfeile zu erhalten.
Steinouflage	Stein	Zu Beginn eines Kampfes darfst du 1 Mana ausgeben, um 1 Steindiener zu erhalten. Meister: Du darfst stattdessen 1 Mana ausgeben, um 2 Schilde zu erhalten.
Keimen	Wasser	Wenn du in einem Zug zwei gleiche GUs kultivierst, erhalte 1 beliebige Ressource. Meister: Erhalte 1 zusätzliche beliebige Ressource. Dies muss eine andere Ressource sein als die erste.
Donnerkette	Donner	Erhalte einmal pro Zug 1 Ressource, nachdem du einen Zauberspruch gewirkt hast. Meister: Erhalte 1 zusätzliche beliebige Ressource. Dies muss eine andere Ressource sein als die erste.

Story



Bahon - The Guardian

Bahon is a huntsman sorcerer who dwells in the enchanted forest. Despite his expressionless and serious face, Bahon has a natural affinity with all elements. During normal times, he enjoys strolling around the woodlands, occasionally visiting the shrine, living his daily life like the others.

For the very first time, he participates in the Great Sorcerers' Apprentice Tournament to meet new faces from all around Elementis.

Knowing the enchanted forest in and out, Bahon is well aware where he could gain extra support during the Tournament. Do not underestimate this friendly neighbour for he is also the guardian of the enchanted forest.

Charles - Warclaw

Renowned as the youngest heir of the prestigious WarClaw Family of Elementis, Charles is known for his elegant but combative personality. His participation in the Great Sorcerers' Apprentice Tournament is not only a fulfillment of his family obligation, but also his own desire to fight with the other sorcerers from all parts of Elementis.

Charles longs for the satisfaction and excitement found in actual magic duels. An encounter with Charles can be thrilling but it is also often more dangerous than it appears to be.





Cassandra - The Scholar

Cassandra is a sorcerer who is deeply obsessed with the mystical research on different systems of magic. Behind that youthful and innocuous smile, Cassandra has in fact been studying magic for many years. Cassandra's fanaticism has also led her to participate in all kinds of tournaments. She aims to study the unique magic and potions from various origins in Elementis through encountering different opponents during the competition.

As a scholar, Cassandra has a superior understanding of all elements, allowing her to summon multiple support at once which gives her the upper hand during the Tournament.

Eddie - Honest Guy

Ed is an apprentice who likes to take his chances. Oftentimes he uses his seeming genuine appearance to gain trust and benefits from others. Although Ed is proud of his petty little tricks, he wishes to gain the true attention as a great sorcerer.

After all, who doesn't like the applause?

Ed, who has been waiting and preparing for years, finally decided to set off on his journey to join this year's Great Sorcerers' Apprentice Tournament. In order to win a seat in this legendary event, Ed will do whatever it takes and bet against all odds.





Symbolübersicht



Zauberer •



Cassandra



Eddie



Bahon



Charles

Elemente •



Beliebiges Element

(außer Mondelement)



Feuerelement



Steinelement



Donnerelement



Wasserelement



Mondelemente

GUs •



Beliebiger GU

(außer Mondelement)



Feuer-GU



Stein-GU



Donner-GU



Wasser-GU



Mond-GU

Ressourcen •



Feuerdiener



Steindie-ner



Beliebiger Diener



Mana



Tropfen

Sonstige •



Kampfwürfel



Spruchrolle



Flakon



Trank

Werte •



Schild



Pfeil



Einfluss

Phase •



Dämmerungs



Nacht



Tagesanbruch



Credits



Autor

Man Chi

Produz-

Man Chi

Grafik

Roxy Dai

Entwicklung

Issac Liu

Text

Bobbo Liu and Vicky Ho

Associate Artists

Elaine Chan, Mew

Lektorat

Roxy Dai

Testspieler_innen

Alex Chan, Alice Lee@Board Game Syndrome, Basil Ng, Daniel, Isaac Chan, Sophie, Herman, Jeffrey CCH, Ka Wing, Kenneth YWN, KK, Louiszen, Lawrence, K.Q. Yan, Pang, Simon Overton, Tin Yan, Water, Zoe, 聲雅 Alice