

ENTFACHE DEINEN FUNKEN

Erlebe eines der besten Strategiespiele
der Welt – mit dem neuesten
Magic: The Gathering Set.

Bringe dein Spiel auf den nächsten Level mit

MAGIC URSPRÜNGE

Sammelkartenspiel

MagicTheGathering.com

Illustration von Chase Stone

ALTER
13+

Die HASBRO ARCADE App ist kompatibel mit iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 oder neuer erforderlich) sowie ausgewählten Android-Geräten. Informationen zur Anleitung, Verfügbarkeit und Kompatibilität sind einsehbar unter www.hasbro.com/arcade. Bitte deine Eltern um Erlaubnis, bevor du online gehst. Nur für begrenzte Zeit verfügbar. Nicht in allen Sprachen verfügbar. Hinweis: Hasbro ist nur für Inhalte verantwortlich, die von Hasbro erstellt wurden. Weitere Informationen sind den Geschäftsbedingungen Dritter zu entnehmen. Apple, das Apple-Logo, iPhone, iPad und iPod touch sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Marken der Apple Inc. App Store ist eine Dienstleistungsmarke der Apple Inc. Google Play und Android sind Marken von Google Inc.

Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Magic, Magic Ursprünge, die entsprechenden Logos, * * * * *, das Planeswalker-Symbol sowie Namen und bildliche Darstellung der Charaktere sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern.
© 2014 Wizards of the Coast LLC.

© 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de

Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatori: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern.

Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch. Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.



www.hasbro.de www.hasbro.ch

0415 B2606100

MAGIC
The Gathering

AB
10+ | 
2-5
SPIELER

ARENA
OF THE **PLANESWALKERS**

SPIELANLEITUNG

IN DIESER ANLEITUNG

Packungsinhalt	3
Vor der ersten Partie	3
Spielvorbereitung	3
Überblick Armee- und Zauberspruchkarten	4
Ein Zwei-Spieler-Duell spielen	6
Glyphen	13
Eine Multiplayer-Partie spielen	14
Die Spielfelder	15

Das Multiversum besteht aus unzähligen Welten. Die meisten Wesen leben und sterben, ohne jemals zu erfahren, dass ihre Welt nicht die einzige ist. Doch einige wenige werden mit „dem Funken“ geboren. Wenn ihr Funke entfacht wird, sind diese seltenen Magier als Einzige fähig, eine unendliche Vielfalt von Welten im Multiversum zu bereisen, wo sie Sphären der Macht erlangen können, die sonst unerreichbar bleiben.

Diese Individuen sind als Planeswalker bekannt.

Wenn Planeswalker sich bekämpfen, kann solch eine Konfrontation eine ganze Welt erschüttern. Nun kannst du selbst ein Planeswalker sein und als solcher über schier grenzenlose Macht gebieten.



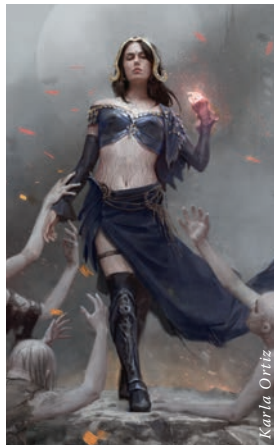
Gideon Jura

Gideon ist ein Planeswalker, der nicht zögert, sich in den Kampf zu stürzen. Er ist der geborene Kämpfer, getrieben von einem unbeugsamen Sinn für Gerechtigkeit. Im Angesicht der Gefahr kann er sowohl zu einer unbeweglichen Mauer als auch zu einer unaufhaltsamen Kraft werden. Dabei verlässt er sich auf seine Magie, um physischen Schaden abzuwehren.



Jace Beleren

Jace ist ein Spezialist der Gedankenmagie: Telepathie, Illusionen und Gedächtnisveränderung. Er kann in die Köpfe anderer schauen und dort selbst die am besten gehüteten Geheimnisse entdecken. Neugier war schon immer Jace Belerens treuer Wegbegleiter und es gibt ein ganzes Multiversum voller Geheimnisse für ihn zu entdecken.



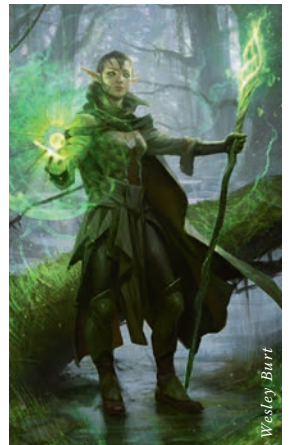
Liliana Vess

Verschlagen und ehrgeizig bis zum Letzten: Liliana entwickelt sich zu einem der gefährlichsten Planeswalker des Multiversums. Sie ist spezialisiert auf Nekromagie – die Macht, die Toten wiederzuerwecken und die Lebenden zu verderben. Sie weigert sich, ihre eigene Sterblichkeit zu akzeptieren, und versucht, dem Tod zu entgehen, indem sie Kontrolle über ihn erlangt.



Chandra Nalaar

Raffinesse gehört nicht zu Chandras Vokabular. Sie gebietet über die Macht der Pyromagie und kann so auf unzählige Feuerzauber zurückgreifen. Sie ist impulsiv, leidenschaftlich, leicht reizbar und kann jederzeit explodieren wie eine Bombe, falls jemand versuchen sollte, ihre Freiheit einzuschränken.



Nissa Revane

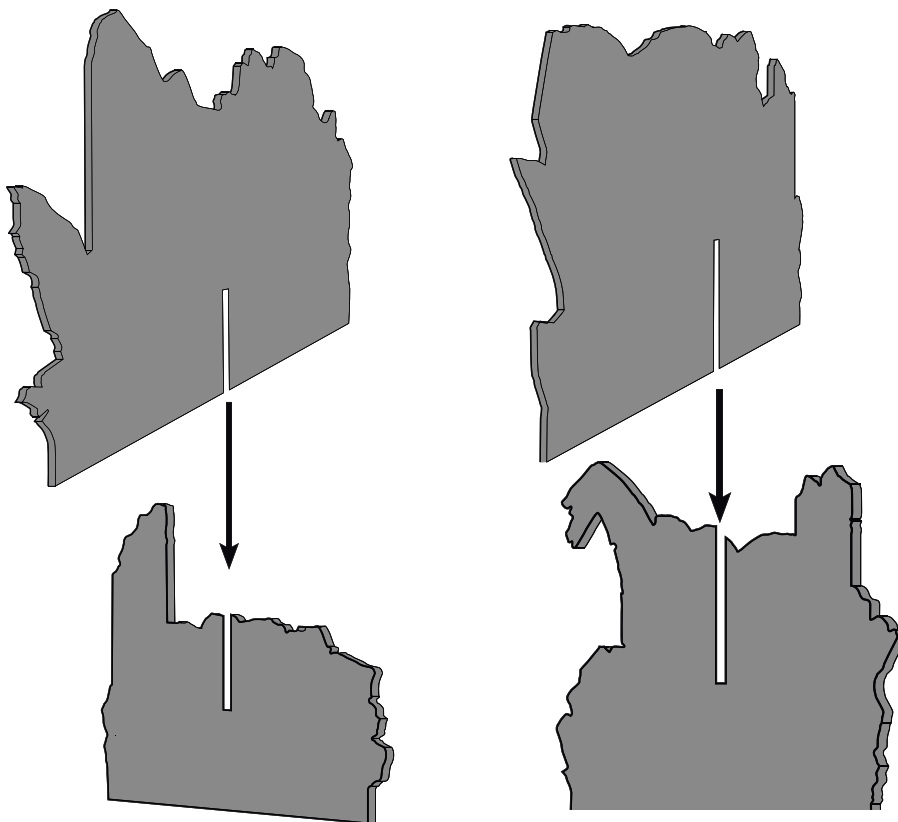
Nissa ist eine Elf-Planeswalkerin mit einer tiefen Verbindung zum Land selbst. Mit ihrer Magie ruft sie riesige Elementarwesen herbei und erweckt das Land zum Leben, um die Natur zu verteidigen. Wenn das Land bedroht wird, setzt sie sich mit Schwert, Bogen und Zaubern zur Wehr.

Packungsinhalt

- 5 Planeswalker-Figuren
- 30 Trupp-Figuren
- 2 Ruinen
- 6 Geländeplatten aus Karton
- 2 3er-Hexfeld-Anhöhen
- 2 1er-Hexfeld-Anhöhen
- 4 Glyphen
- 30 Schadensmarken
- 20-seitiger Würfel
- 10 Kampfwürfel
- 15 Armeekarten
- 60 Zauberspruchkarten
- Zugmarke

Vor der ersten Partie

Entnimm die Spielteile aus ihrer Verpackung. Überschüssige Materialien können entsorgt werden. Drücke die Geländeplatten, die Zugmarke und die Ruinentteile aus ihren Kartonhalterungen. Stecke die Ruinen wie abgebildet zusammen:



Spielziel Erfülle als erster Spieler deine Siegbedingung.

Spielvorbereitung

1. DAS SPIELFELD AUFBAUEN

Im Abschnitt Die Spielfelder auf den Seiten 17–19 wird beschrieben, wie du das Spielfeld aufbauen solltest. Wähle anhand der Spieleranzahl ein Spielfeld aus. Platziere die Zugmarke auf der Zahl 1 auf dem Zugzähler.

2. FIGUREN, ARMEEKARTEN UND ZAUBERSPRUCHKARTEN VERTEILEN

Jeder Spieler wählt einen Planeswalker. (Ihr könnt mit dem 20-seitigen Würfel bestimmen, wer zuerst wählen darf.) Jeder Spieler nimmt sich die Zauberspruchkarten, die Armeekarten und die Figuren in der Farbe dieses Planeswalkers. Hast du zum Beispiel Jace gewählt, erhältst du die 3 blauen Armeekarten, die 12 blauen Zauberspruchkarten und die 6 blauen Trupp-Figuren.

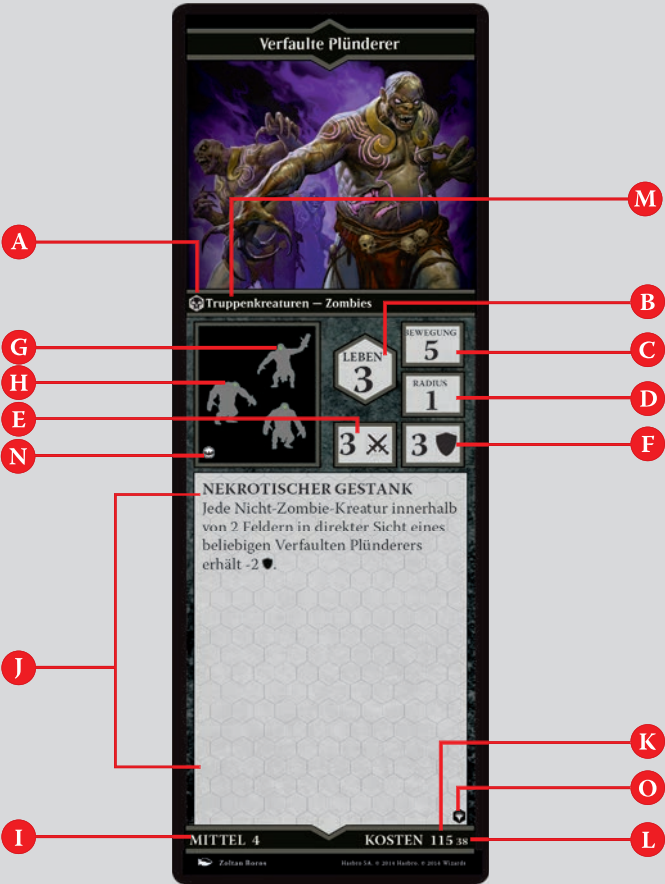
ÜBERBLICK ARMEE- UND ZAUBERSPRUCHKARTEN

Das Spiel beinhaltet Armee- und Zauberspruchkarten.
Bevor du anfängst zu spielen, solltest du dich mit diesen Karten vertraut machen.

ARMEEKARTEN



Planeswalker-Armeekarte



Trupp-Armeekarte

ZAUBERSPRUCHKARTEN



ÜBERBLICK ARMEE- UND ZAUBERSPRUCHKARTEN

- A Kartenfarbe / Manasymbol** — Der Kartenrand zeigt an, welche Farbe die Armeekarte hat. Planeswalker können nur andere Armeekarten beschwören, die keine Planeswalker sind und das gleiche Manasymbol bzw. die gleiche Farbe haben.
- B Leben** — Anzahl an Schadenspunkten, die nötig ist, um die Figur(en) zu zerstören.
- C Bewegung** — Maximale Anzahl an Feldern, die sich die Figur bzw. die Figuren fortbewegen können.
- D Aktionsradius** — Maximale Entfernung in Feldern, über die die Figur bzw. Figuren angreifen können.
- E Stärke** — Anzahl der Würfel, die du beim Angreifen wirfst.
- F Widerstandskraft** — Anzahl der Würfel, die du beim Verteidigen wirfst.
- G Richtpunkt** — Der grüne Punkt zeigt an, von wo aus die Sichtlinie bestimmt wird.
- H Trefferzone** — Der dunkelgraue Bereich zeigt, welcher Teil der Figur angegriffen werden kann. Wird beim Überprüfen der Sichtlinie verwendet.
- I Größe / Höhe** — Größe des Helden bzw. Trupps und dessen Höhe in Ebenen.
- J Fähigkeiten** — Fähigkeiten der Armeekarte.
- K Kosten** — Punktwert der Armeekarte.
- L Kosten pro Figure (KpF)** — Punktwert der einzelnen Figuren. Dieser Wert wird für Szenarien mit Punktwertung verwendet. Diese Kosten sind nur auf Trupp-Karten angegeben.
- M Typ** — Zeigt an, ob die Armeekarte eine Truppenkreatur, Heldenkreatur oder ein Planeswalker ist. Außerdem wird der Kreaturentyp oder Name des Planeswalkers angezeigt.
- N Einzigartige Armeekarte** — Beim Zusammenstellen der Karten für deine Armee kannst du keine einzigartige Armeekarte zweimal wählen.
- O Set-Symbol** — Zeigt an, aus welchem Set die Karte stammt.

- A Typ** — Zeigt an, ob diese Zauberspruchkarte eine Hexerei oder eine Verzauberung ist.
- B Zauberspruchkosten** — Der Punktwert der Zauberspruchkarte.
- C Fähigkeiten** — Die besonderen Effekte, die diese Karte hat.
- D Set-Symbol** — Zeigt an, aus welchem Set die Karte stammt.
- E Kartenfarbe / Manasymbol** — Der Kartenrand zeigt an, welche Farbe die Zauberspruchkarte hat. Planeswalker können nur Zauberspruchkarten wirken, die das gleiche Manasymbol bzw. die gleiche Farbe haben wie sie.

EIN ZWEI-SPIELER-DUELL SPIELEN

1. Platziere deinen Planeswalker in der Startzone.

Jeder Spieler würfelt mit dem 20-seitigen Würfel. Wer die höhere Zahl würfelt, kann mit dem Platziere beginnen oder seinem Gegner den Vortritt lassen. Der Planeswalker muss innerhalb einer Startzone platziert werden. Du kannst deinen Planeswalker nicht in einer Startzone platzieren, die dein Gegner bereits besetzt hat. Der erste Zug beginnt, nachdem beide Spieler ihren Planeswalker platziert haben.

2. Lege deine Planeswalker-Armeekarte vor dich hin.

Du und dein Gegner legt jeweils eure Planeswalker-Armeekarte aufgedeckt vor euch hin. Lege alle Nicht-Planeswalker-Armeekarten und -Figuren deiner Armee aufgedeckt daneben. Dieser Ort ist deine **Reserve**. Dein Gegner tut das Gleiche.

3. Du und dein Gegner mischt eure

Zauberspruchkarten-Decks und jeder zieht eine Starthand mit drei Karten. Der Spieler, der die Partie beginnt, zieht in seinem ersten Zug keine zusätzliche Karte. Die restlichen Karten bilden deinen Ziehstapel, auch **Bibliothek** genannt.

In deinem Zug

In den meisten Zügen wirst du fünf Aktionen in der folgenden Reihenfolge ausführen:

Aktion 1: Eine Zauberspruchkarte ziehen

Aktion 2: Eine Armeekarte auswählen

Aktion 3: Eine oder mehrere Figuren deiner gewählten Armeekarte bewegen

Aktion 4: Mit einer oder mehreren Figuren deiner gewählten Armeekarte angreifen (optional)

Aktion 5: Die Zugmarke zur nächsten Zahl auf dem Zugsähler bewegen

Schauen wir uns diese Aktionen jetzt einmal genauer an.

AKTION 1: EINE ZAUBERSPRUCHKARTE ZIEHEN

Falls dein Planeswalker im Spiel ist, ziehe eine Zauberspruchkarte von deinem Ziehstapel. In deinem Zug darfst du bis zu drei Zauberspruchkarten spielen. Du kannst Zauberspruchkarten nicht während des Zuges eines anderen Spielers spielen. Du kannst Zauberspruchkarten vor Aktion 3 und nach Aktion 4 spielen.

Es gibt zwei Haupttypen von Zauberspruchkarten: Hexereien und Verzauberungen.

Hexerei: Wenn du eine Hexerei-Zauberspruchkarte spielst, führst du die Anweisungen auf der Karte aus und legst sie dann auf deinen Ablagestapel, den sogenannten **Friedhof**.

Verzauberung — Aura: Auren werden an Armeekarten angelegt. Aurakarten werden mit der Bildseite nach oben

an die gewählte Armeekarte angelegt. Eine Aurakarte, die einen ☹️ (einzigartigen) Trupp verzaubert, kann beispielsweise an die Armeekarte eines beliebigen ☹️ (einzigartigen) Trupps angelegt werden.

Typen von Verzauberungskarten:

- Verzaubert einen Planeswalker
- Verzaubert einen ☹️ (einzigartigen) Trupp
- Verzaubert einen ⚔️ (gewöhnlichen) Trupp
- Verzaubert einen ☹️ (einzigartigen) Helden
- Verzaubert einen ⚔️ (gewöhnlichen) Helden

Geheime Aurakarten werden verdeckt, also mit der Bildseite nach unten, an die gewählte Armeekarte angelegt. Geheime Aurakarten können nur an eigene Armeekarten angelegt werden. Eine Aurakarte, die einen Planeswalker geheim verzaubert, legst du beispielsweise verdeckt an deine eigene Planeswalker-Armeekarte an. Im Kartentext von geheimen Aurakarten steht, wann sie aufgedeckt werden und was dann geschieht.

Typen von geheimen Aurakarten:

- Verzaubert geheim einen Planeswalker
- Verzaubert geheim einen ☹️ (einzigartigen) Trupp
- Verzaubert geheim einen ⚔️ (gewöhnlichen) Trupp
- Verzaubert geheim einen ☹️ (einzigartigen) Helden
- Verzaubert geheim einen ⚔️ (gewöhnlichen) Helden

Ist an eine Armeekarte bereits eine verdeckte geheime Aurakarte angelegt, wird die neue Aurakarte unter die bereits gespielte Karte gelegt. Eine geheime Aurakarte kann neutralisiert werden. Der Zerstäubungsbogen neutralisiert zum Beispiel die nächste Verzauberung, die von einem Gegner gespielt wird, selbst wenn es sich dabei um eine verdeckte geheime Aurakarte handelt. Vergisst ein Spieler, eine geheime Aurakarte aufzudecken, so wird diese aus dem Spiel entfernt, ohne ausgelöst zu werden. Vergiss es also nicht.

***Hinweis:** In diesem Set sind keine Verzauberungen enthalten, die Helden betreffen.*

MEHR ZUR VERWENDUNG VON ZAUBERSPRUCHKARTEN

Handlimit für Zauberspruchkarten

Hast du am Ende deines Zuges mehr als sieben Zauberspruchkarten auf der Hand, musst du Karten abwerfen, bis du nur noch sieben Karten auf der Hand hast.

Keine Karten mehr in der Bibliothek

Falls du die letzte Zauberspruchkarte von deiner Bibliothek ziehst, mischt du nicht deinen Friedhof, um eine neue Bibliothek daraus zu erstellen. Wenn du eine Karte ziehen sollst und deine Bibliothek leer ist, ziehst du keine Karte.

Reihenfolge geheimer Aurakarten

Solltest du mehrere geheime Aurakarten haben, die zur gleichen Zeit ausgelöst werden, so werden sie nacheinander ausgelöst, angefangen mit der obersten Karte.

EIN ZWEI-SPIELER-DUELL SPIELEN

AKTION 2: EINE ARMEEKARTE AUSWÄHLEN

Bestimme eine beliebige deiner Armeekarten, die du in deinem Zug verwenden möchtest.

Du kannst nur die aktivierten Fähigkeiten der von dir bestimmten Armeekarte verwenden. Du kannst zum Beispiel Lilianas Fähigkeit Auslöschen nur in einem Zug verwenden, in dem du Liliana bestimmt hast.

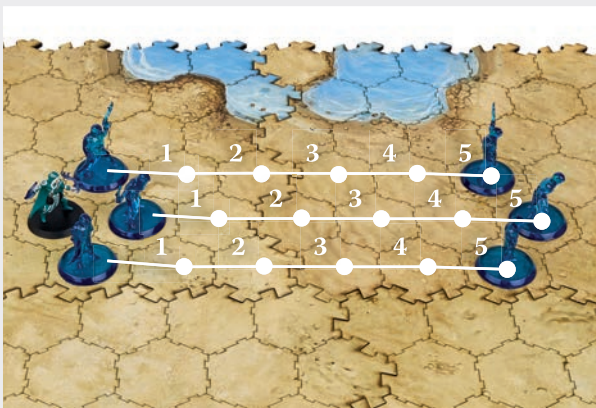
PLANESWALKER-REGELN

Vor dem Durchführen von Aktion 3 im Zug deines Planeswalkers kann dein Planeswalker bis zu zwei Trupps und Helden aus deiner Reserve auf das Spielfeld beschwören. Die beschworenen Figuren müssen auf leere Felder innerhalb von 5 Feldern in direkter Sicht deines Planeswalkers platziert werden. Wird dein Planeswalker zerstört, kannst du keine Zauberspruchkarten mehr spielen oder ziehen. Geheime Aurakarten können trotzdem immer noch ausgelöst werden.

AKTION 3: EINE ODER MEHRERE FIGUREN DEINER GEWÄHLTEN ARMEEKARTE BEWEGEN

Nun kannst du beliebig viele Figuren der von dir bestimmten Armeekarte bewegen. Beachte dabei die folgenden Regeln für das Bewegen von Figuren.

Überprüfe die Zahl bei „Bewegung“. Du kannst eine Figur in eine beliebige Richtung bewegen und zwar **maximal** so weit, wie es die Zahl auf der Armeekarte angibt. Die Illusionären Projektionen mit Bewegung 5 können sich beispielsweise jeweils 1, 2, 3, 4 oder 5 Felder weit bewegen. (Unebenes Gelände und Wasser kann die Bewegung einschränken, wie du gleich sehen wirst.) Beispiel 1 zeigt die grundlegende Bewegung.



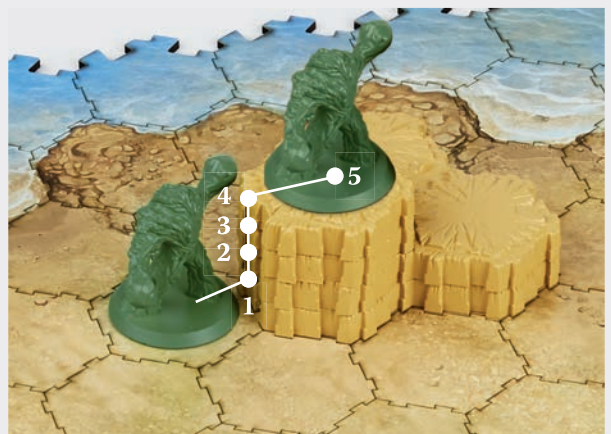
Beispiel 1: Grundlegende Bewegung

In diesem Zug bestimmst du, mit jeder Illusionären Projektion die vollen 5 Felder auf die gegnerischen Figuren am anderen Ende des Spielfelds zuzumarschieren.

Bewegungsreihenfolge: Ziehe mit deinen Trupp-Figuren in der Reihenfolge deiner Wahl, eine nach der anderen.

Andere Figuren passieren oder auf deren Feld stehen bleiben: Du darfst mit deiner Figur ein Feld passieren, auf dem eine befreundete Figur steht, es sei denn, diese ist gerade in Gefechtsstellung (siehe hierzu die Regeln zur Gefechtsstellung auf den Seiten 9–10). Du darfst kein Feld passieren, auf dem die Figur eines Gegners steht, oder auf einem Feld stehen bleiben, das von irgendeiner anderen Figur besetzt ist.

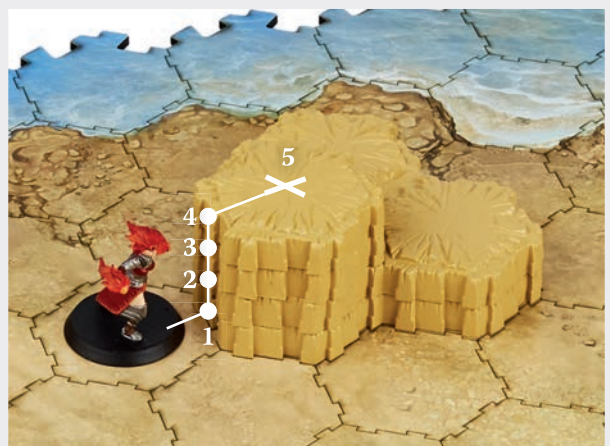
Aufwärtsbewegung: Um auf ein höher gelegenes Feld zu ziehen, zählst du die Anzahl der höheren Ebenen, plus dem Feld, auf das du ziehen willst (siehe Beispiel 2). (Beachte, dass eine Glyphe die Höhe des Feldes, auf dem sie liegt, nicht erhöht.)



Beispiel 2: Aufwärtsbewegung

Zähle 5 Felder, um dein Wurzelschlag-Elementar auf diese Anhöhe zu bewegen.

Höhenlimit: Eine Figur kann keinen Höhenunterschied überwinden, der gleich oder größer ihrer eigenen Höhe ist (siehe Beispiel 3).

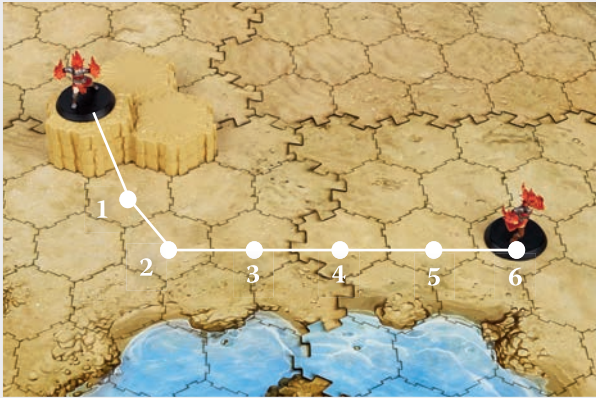


Beispiel 3: Höhenlimit beim Ziehen auf höher gelegene Felder

Chandra kann nicht auf das mit X markierte Feld ziehen, da die Höhe 4 beträgt. Chandras Höhe ist ebenfalls 4.

EIN ZWEI-SPIELER-DUELL SPIELEN

Abwärtsbewegung: Wenn du auf ein niedriger gelegenes Feld ziehst, zählst du dabei nicht die Anzahl der Ebenen (siehe Beispiel 4). Beachte jedoch, dass es eine Strafe für das Bewegen auf ein wesentlich niedriger gelegenes Feld geben kann. Siehe **Fallschaden** weiter unten.

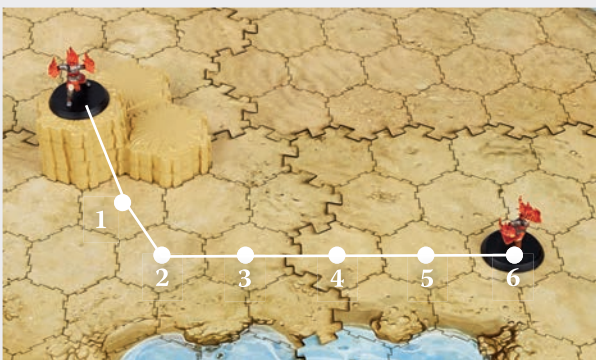


Beispiel 4: Abwärtsbewegung

Um Chandra von der Anhöhe herunterzubewegen, musst du die Anzahl der Ebenen nicht zählen.

Fallschaden: Wenn eine Figur auf ein viel niedriger gelegenes Feld bewegt wird, kann sie Schaden erleiden. Wird eine Figur von einer Anhöhe herunterbewegt, die gleich oder größer ihrer eigenen Höhe ist, gilt diese Bewegung als Fallen. Würfle in diesem Fall mit einem Kampfwürfel. Falls du ein Waffensymbol würfelst, wird der Figur ein Schadenspunkt zugefügt. (Siehe **Lebenspunkte einer Figur**, Seite 12.)

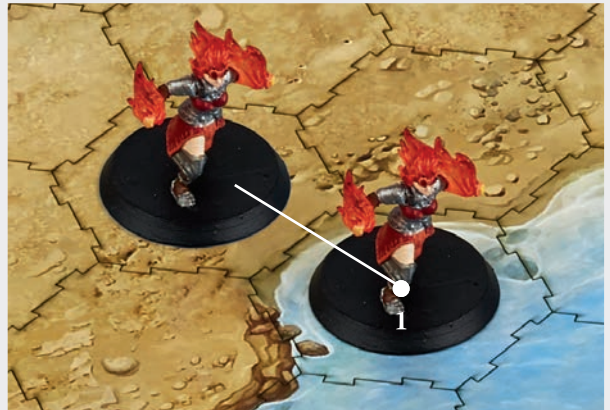
Die Regeln für das Fallen werden nicht angewendet, wenn die Figur auf ein Wasserfeld fällt. Eine Figur kann von jeder Höhe auf ein Wasserfeld fallen. Das Fallen unterbricht nicht die Bewegung einer Figur, aber es kann Schaden verursachen.



Beispiel 5: Fallschaden

Wenn du Chandra von dieser Anhöhe (Höheebene 4) herunterbewegst, würfelst du mit einem Kampfwürfel, um den Fallschaden zu ermitteln, da das Plateau genauso hoch ist wie ihre eigene Höhe. Du würfelst kein Waffensymbol, also nimmt Chandra keinen Schaden.

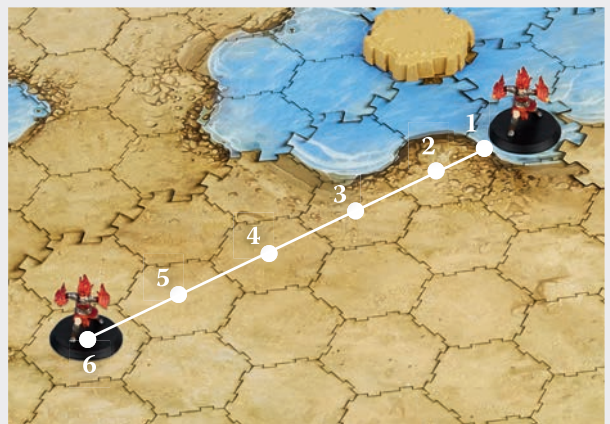
Auf ein Wasserfeld ziehen: Zieht man seine Figur von einem beliebigen Feld auf ein Wasserfeld, endet die Bewegung dort (selbst wenn man von einem anderen Wasserfeld dorthin zieht). Figuren, die zwei Felder besetzen (Doppelfeld-Figuren) können ungehindert einzelne Wasserfelder passieren, ohne anzuhalten. Sie müssen nur anhalten, wenn sie auf zwei zusammenhängende Wasserfelder bewegt werden (siehe Beispiel 6).



Beispiel 6: Auf ein Wasserfeld ziehen

Wenn du Chandra auf ein Wasserfeld bewegst, muss sie dort anhalten.

Vom Wasser auf ein Landfeld ziehen: Wenn du vom Wasser auf ein Landfeld ziehst, kostet es einen zusätzlichen Bewegungspunkt, das Wasserfeld zu verlassen (siehe Beispiel 7).



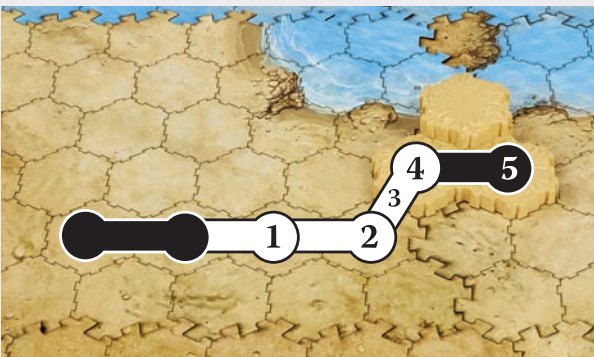
Beispiel 7: Vom Wasser auf ein Landfeld ziehen

Wenn Chandra auf einem Wasserfeld beginnt und auf ein Landfeld bewegt wird, zählst du zwei Felder, weil das Wasser verglichen mit dem Land als ein niedriger gelegenes Feld betrachtet wird. Chandra bewegt sich danach noch vier zusätzliche Felder, also insgesamt sechs.

Doppelfeld-Figuren bewegen: Einige Figuren besetzen zwei Felder. Beim Bewegen von Doppelfeld-Figuren muss man sich entscheiden, mit welcher Seite sie vorangehen soll (beispielsweise mit der linken Seite oder der rechten Seite). Anschließend wird die Figur um je ein Feld bewegt, sodass die hintere Seite der Figur jenes Feld besetzt, auf dem sich gerade noch die „führende“ Seite befunden hat. Die Bewegung einer Doppelfeld-Figur muss immer auf zwei

EIN ZWEI-SPIELER-DUELL SPIELEN

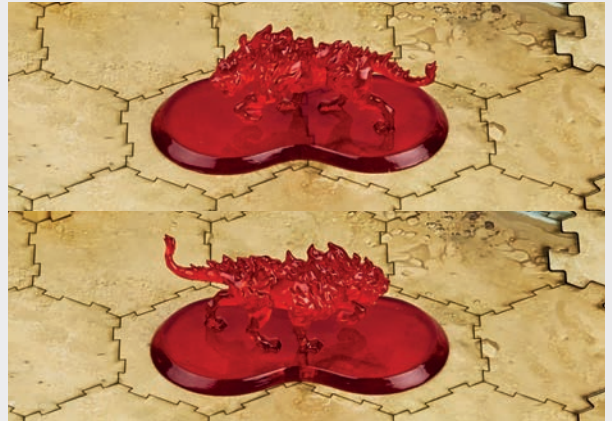
Feldern enden, die auf derselben Höhenebene liegen (siehe Beispiel 8). Da Wasser als tiefer gelegene Ebene betrachtet wird, kann eine Doppelfeld-Figur ihre Bewegung nicht auf einem Wasser- und einem Landfeld beenden.



Beispiel 8: Doppelfeld-Figuren bewegen

Von ihrer Startposition (oberes Bild) bewegt sich die Feuerkatze fünf Felder weit, mit der rechten Seite voran, wobei die linke Seite auf denselben Feldern folgt, die die rechte Seite zuvor passiert hat (mittleres Bild). Die Anzahl der höheren Ebenen wird mitgezählt und die Feuerkatze beendet die Bewegung auf der Anhöhe, auf zwei gleich hoch gelegenen Feldern (unterstes Bild).

Doppelfeld-Figuren umdrehen: Du kannst eine Doppelfeld-Figur jederzeit während ihrer Bewegung umdrehen (siehe Beispiel 9). Wenn du eine Doppelfeld-Figur umdrehst, muss sie danach auf denselben beiden Feldern stehen. Das Umdrehen kostet keine Bewegungspunkte und zählt nicht als Teil deiner Bewegung. Beim Umdrehen werden keine Gefechtsstellung-verlassen-Angriffe gegen die Doppelfeld-Figur durchgeführt, da sie weiterhin auf denselben zwei Feldern steht. (**Gefechtsstellung-verlassen-Angriffe** werden auf Seite 10 erklärt.)



Beispiel 9: Doppelfeld-Figuren umdrehen

Die Feuerkatze wird umgedreht und zeigt dann in die entgegengesetzte Richtung.

Der Sockel gehört aufs Feld: Wenn du die Bewegung einer Figur beendest, achte darauf, dass ihr Sockel flach auf genau einem Feld (oder zwei Feldern, falls es eine Doppelfeld-Figur ist) steht. Kein Teil ihres Sockels darf auf ein anderes Feld ragen.

Bewegung auf engem Raum: Ruinen können die Bewegung einiger Figuren einschränken. Eine Figur kann kein Feld passieren oder darauf stehen bleiben, auf das sie nicht komplett passt (siehe Beispiel 10).



Beispiel 10: Bewegung auf engem Raum

Chandra kann sich nicht auf dieses Feld bewegen, da ihr Sockel nicht darauf passt.

Gefechtsstellung beziehen: Wird eine Figur auf ein Feld bewegt, das an eine gegnerische Figur angrenzt, dann bezieht sie Gefechtsstellung. Ausnahme: Ist der Sockel der Figur auf gleicher oder höherer Ebene, als die gegnerische Figur hoch ist, grenzen die Figuren nicht aneinander und beziehen somit auch nicht Gefechtsstellung (siehe Beispiel 11).

Falls sich ein Hindernis wie eine Ruine zwischen zwei Figuren befindet, muss die Höhe beider Figuren die Höhe des Hindernisses überragen, damit sie Gefechtsstellung beziehen. Ist die Höhe beider oder einer der beiden Figuren geringer als die des Hindernisses, beziehen sie nicht Gefechtsstellung.



Beispiel 11: Die Figuren sind nicht angrenzend

Chandra grenzt nicht an das Wurzelschlag-Elementar an, weil das Wurzelschlag-Elementar auf einer Anhöhe steht, die vier Ebenen hoch ist, also genauso hoch wie Chandras Höhe von 4.

Eine Gefechtsstellung verlassen: Deine Figur kann sich um eine gegnerische Figur herumbewegen, mit der sie sich in Gefechtsstellung befindet. Sobald sie jedoch auf ein Feld zieht, das nicht angrenzt, kann die gegnerische Figur einen „Gefechtsstellung-verlassen-Angriff“ auf sie durchführen. Dazu wirft der Beherrscher der gegnerischen Figur einen Kampfwürfel für den Angriff. Der Wurf zum Verteidigen der eigenen Figur entfällt. Würfelt der Gegner ein Waffensymbol, wird der Figur ein Schadenspunkt zugefügt. Lege eine Schadensmarke auf ihre Armeekarte, falls es sich um einen Planeswalker oder einen einzigartigen Helden handelt (siehe **Lebenspunkte einer Figur**, Seite 12). Lege eine Schadensmarke auf den Sockel der Figur, falls es sich um eine Trupp-Figur oder einen gewöhnlichen Helden handelt.

Gefechtsstellung mit mehreren Gegnern: Deine Figur kann sich gleichzeitig mit mehr als einer gegnerischen Figur in Gefechtsstellung befinden. Für jede Gefechtsstellung, die du verlässt, kann die jeweilige Figur des Gegners mit einem Kampfwürfel würfeln. Für jedes gewürfelte Waffensymbol wird deiner Figur ein Schadenspunkt zugefügt (siehe Beispiel 12).



Beispiel 12: Gefechtsstellung mit mehreren Gegner

Wenn sich Chandra von den beiden Wurzelschlag-Elementaren wegbewegt, kann dein Gegner für jedes Wurzelschlag-Elementar einen Würfel würfeln. Er würfelt zwei Waffensymbole und Chandra werden daher zwei Schadenspunkte zugefügt. Du legst zwei Schadensmarken auf Chandras Armeekarte.

AKTION 4: MIT EINER ODER MEHREREN FIGUREN DEINER GEWÄHLTEN ARMEEKARTE ANGREIFEN (OPTIONAL)

Nun kannst du mit deinem Planeswalker, deinem Helden oder deinem Trupp angreifen.

WER KANN ANGREIFEN?

Alle Figuren auf deiner ausgewählten Armeekarte, in deren Aktionsradius sich eine gegnerische Figur befindet und die eine uneingeschränkte Sichtlinie auf diese haben (falls notwendig), können angreifen. Erfüllt keine Figur deiner Armeekarte diese beiden Bedingungen, ist kein Angriff möglich.

Vor dem Angriff mit einer Figur sind **Aktionsradius** und **Sichtlinie** wie folgt zu überprüfen:

Aktionsradius: Eine Zielfigur muss sich innerhalb des Aktionsradius der angreifenden Figur befinden. Chandra hat zum Beispiel Aktionsradius 5, also kann sie jede Figur, die sich innerhalb von fünf Feldern von Chandra befindet, angreifen. Eine Figur mit Aktionsradius 1 kann nur angrenzende Figuren angreifen. Eine Doppelfeld-Figur kann von beiden Feldern aus angreifen, die sie besetzt. Für die Ermittlung des Aktionsradius werden Unterschiede in den Höhenebenen nicht als Felder gezählt.

Figuren in Gefechtsstellung: Falls eine deiner Figuren einer oder mehreren gegnerischen Figuren gegenüber Gefechtsstellung bezogen hat, dann kann sie nur eine dieser Figuren angreifen. Eine Figur benötigt keine uneingeschränkte Sichtlinie, um eine Figur anzugreifen, mit der sie in Gefechtsstellung ist oder die an sie angrenzt.

An anderen Figuren vorbei angreifen: Du kannst Figuren auch angreifen, wenn sich andere Figuren zwischen der Zielfigur und der eigenen befinden, solange deine Figur eine uneingeschränkte Sichtlinie hat.

Sichtlinie: Um eine Zielfigur anzugreifen, muss die eigene Figur die Zielfigur von ihrer gegenwärtigen Position aus „sehen“ können. Du kannst dir die Sichtlinie als eine imaginäre, direkte Linie zwischen dem Richtpunkt der angreifenden Figur und der Trefferzone der Zielfigur vorstellen. Die Sichtlinie hat nichts mit den Spielfeldern zu tun. Steht die Zielfigur hinter einer Ruine oder einer Klippe, sodass die Sicht deiner eigenen Figur blockiert ist, kannst du die gegnerische Kreatur nicht angreifen. Die einzige Ausnahme von dieser Regel: Deine Figur ist in Gefechtsstellung mit einer anderen Figur oder grenzt an eine andere Figur an. Eine Figur benötigt keine uneingeschränkte Sichtlinie, um eine Figur anzugreifen, mit der sie in Gefechtsstellung ist oder die an sie angrenzt.

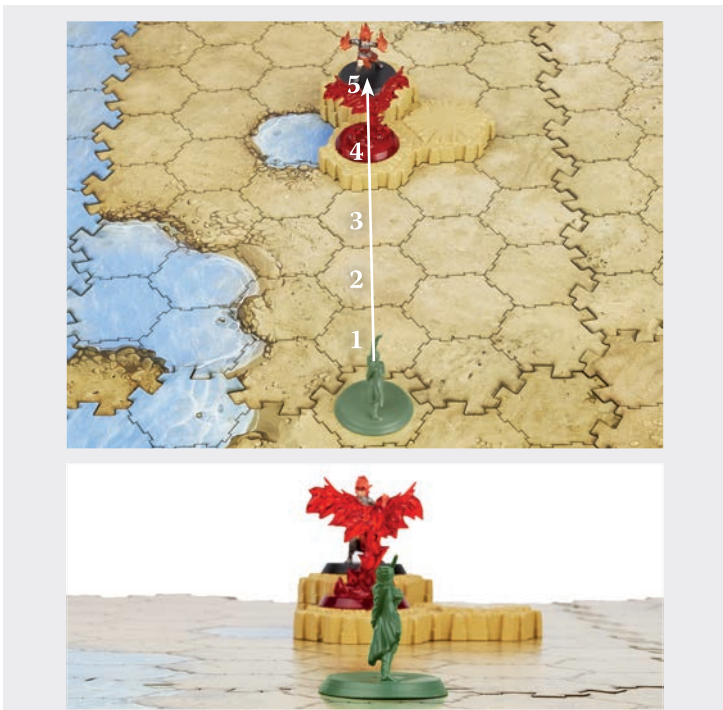
Um festzustellen, ob die Sichtlinie uneingeschränkt ist, werden der Richtpunkt der angreifenden Figur (der grüne Punkt auf der Armeekarte der Figur) und die Trefferzone der Zielfigur (der dunkelgraue Bereich auf der Armeekarte der Figur) kontrolliert. Anschließend positioniert man sich hinter der eigenen Figur und überprüft, ob man

EIN ZWEI-SPIELER-DUELL SPIELEN

vom angegebenen Richtpunkt aus irgendeinen Teil der Trefferzone „sehen“ kann. Falls dies der Fall ist, hat die angreifende Figur eine uneingeschränkte Sichtlinie auf die Zielfigur. Falls sich die Spieler nicht einigen können, ob es eine uneingeschränkte Sichtlinie gibt, können sie mit dem 20-seitigen Würfel würfeln und derjenige mit der höheren Augenzahl entscheidet.

Figuren ausrichten: Spieler dürfen nur ihre eigenen Figuren anfassen oder ausrichten, und das auch nur während ihres eigenen Zuges. Ein Spieler kann zum Beispiel seine Figur nicht während des gegnerischen Zuges aus der Sichtlinie herausbewegen.

Beispiel 13 zeigt, wie man bestimmt, ob sich die Zielfigur im Aktionsradius des Angreifers befindet und ob eine Sichtlinie besteht.



Beispiel 13: Aktionsradius und Sichtlinie

Du möchtest Chandra mit deinem Elfen angreifen. Zähle zuerst die Felder von deinem Elfen bis zu Chandra. Chandra ist fünf Felder entfernt, also gerade noch im Aktionsradius des Elfen. Überprüfe dann, ob es eine uneingeschränkte Sichtlinie zwischen dem Richtpunkt deines Elfen und Chandras Trefferzone gibt. Ein Flammenflügel-Phoenix steht im Weg, aber dein Elf kann trotzdem einen Teil von Chandras Trefferzone sehen und daher angreifen.

DER ANGRIFF

Die Figuren auf deiner gewählten Armeekarte greifen eine nach der anderen in beliebiger Reihenfolge an. Jede Figur hat nur einen Angriff, und du bestimmst, ob alle Figuren dieselbe Figur oder unterschiedliche Figuren angreifen sollen. Einige Figuren haben Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, mehr als einmal anzugreifen.

Bevor du angreifst, beachte Höhenvorteile, Fähigkeiten, Zauberspruchkarten und Glyphen (falls vorhanden), wie im Folgenden beschrieben. (Wer zu spät kommt, den bestraft das Spiel: Wenn du etwas davon vergisst – Pech

gehabt. Nächstes Mal Erinnerst du dich bestimmt daran!)

Höhenvorteil: Ist der Sockel der einen Figur höher gelegen als der Sockel der anderen (unabhängig von der Größe oder der Höhe der Figuren), so erhält die höher positionierte Figur einen Höhenvorteil und darf daher für ihren Angriff bzw. ihre Verteidigung einen zusätzlichen Würfel werfen. Denke beim Bestimmen des Höhenvorteils daran, dass Glyphen die Höhenebene des Feldes, auf dem sie liegen, nicht beeinflussen. Wasserfelder sind tiefer gelegen als Landfelder.

Fähigkeiten: Sieh auf der Armeekarte deiner Figur nach, ob sie besondere Fähigkeiten hat. Viele Figuren haben Fähigkeiten, die ihnen beim Bewegen, Angreifen, Verteidigen und mehr helfen.

Zauberspruchkarten: Hexereien, die während Aktion 2 gespielt wurden, können deinen Angriff ebenso modifizieren wie etwaige Verzauberungen, die an die Armeekarten angelegt sind.

Glyphen: Einige Glyphen verschaffen dem Angreifer oder dem Verteidiger einen Vorteil. Siehe Seite 13 für weitere Informationen zu Glyphen.

Ein Angriff ist in folgende Schritte unterteilt:

1. Du sagst an, welche Figur der Angreifer ist und welche Figur der Verteidiger.
2. Überprüfe die Stärke des Angreifers, die auf deiner Armeekarte verzeichnet ist, und addiere etwaige Extrawürfel für Höhenvorteil, Fähigkeiten, Zauberspruchkarten oder Glyphen hinzu. Anschließend wird die so errechnete Gesamtzahl an Würfeln geworfen. Nach deinem Würfelwurf wirft der verteidigende Spieler die Anzahl an Würfeln, die als Widerstandskraft auf der Armeekarte seiner Figur verzeichnet ist, plus Extrawürfel für Höhenvorteil, Fähigkeiten, Zauberspruchkarten oder Glyphen.
3. Jedes Waffensymbol, das der Angreifer würfelt, zählt als ein Treffer. Für jedes Waffensymbol (Treffer), das der Angreifer würfelt, muss der Verteidiger mindestens ein Schildsymbol würfeln, um den Treffer zu blocken.
Wichtig: Bei Angriffswürfen zählt der Angreifer nur die von ihm gewürfelten Waffensymbole. Bei Verteidigungswürfen zählt der Verteidiger nur die von ihm gewürfelten Schilde.

- Würfelt der Angreifer weniger oder gleich viele Waffensymbole (Treffer), als der Verteidiger Schilde würfelt, scheitert der Angriff. Beide Figuren bleiben auf ihren Feldern und dieser Angriff ist beendet.
- Würfelt der Angreifer mehr Waffensymbole (Treffer), als der Verteidiger Schilde würfelt, ist der Angriff erfolgreich. Für jedes vom Angreifer gewürfelte Waffensymbol (Treffer), das nicht durch einen Schild geblockt wurde, wird der verteidigenden Figur 1 Schadenspunkt zugefügt. Für jeden so zugefügten

EIN ZWEI-SPIELER-DUELL SPIELEN

Schadenspunkt wird eine Schadensmarke entweder auf den Sockel der Figur oder auf ihre Armeekarte gelegt, je nachdem, ob die Figur gewöhnlich oder einzigartig ist. Bei gewöhnlichen Figuren werden die Schadensmarken auf ihren Sockel gelegt. Bei einzigartigen Figuren werden die Schadensmarken auf ihre Armeekarte gelegt.

Lebenspunkte einer Figur

Erreicht die Anzahl an Schadensmarken auf ihrer Armeekarte oder ihrem Sockel die Anzahl der auf ihrer Armeekarte als „Leben“ angeführten Lebenspunkte, wird die Figur zerstört. (Eine Figur mit nur einem Lebenspunkt wird durch einen einzigen Schadenspunkt zerstört.) Der Spieler, der die zerstörte Kreatur kontrolliert, legt sie auf seinen **Figurenfriedhof**. Sobald alle Figuren einer Armeekarte zerstört wurden, wird die Armeekarte auf den **Armeekarten-Friedhof** des Spielers gelegt.

Die Beispiele 14 und 15 zeigen einen Angriff und seinen Ausgang.

Beispiel 14: Ein Angriff



Einer deiner Elfen greift Chandra an. Du würfelst für den Angriff mit drei Kampfwürfeln. Chandra hat einen Höhenvorteil, also erhält sie einen zusätzlichen Würfel für ihren Verteidigungswurf. Dein Gegner würfelt zur Verteidigung mit fünf Kampfwürfeln.

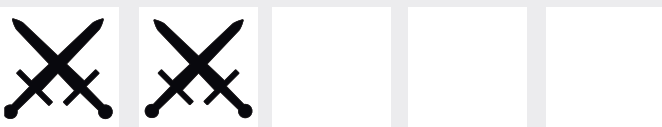
Du würfelst zwei Waffensymbole.

Elf



Dein Gegner würfelt keine Schilde.

Chandra



Chandra werden zwei Schadenspunkte zugefügt. Du legst zwei Schadensmarken auf Chandras Armeekarte.

Chandra hat bereits vier Schaden von einem vorangegangenen Angriff. Sie hat nun insgesamt sechs Schadensmarken und wird zerstört. Siehe Beispiel 15.

Beispiel 15: Ausgang eines Angriffs



AKTION 5: DIE ZUGMARKE ZUR NÄCHSTEN ZAHL AUF DEM ZUGZÄHLER BEWEGEN

Am Ende deines Zuges bewegst du die Zugmarke zur nächsten Zahl auf dem Zugzähler. Der Spieler links von dir ist als Nächster an der Reihe.

Spielende

Das Spielszenario legt die Siegbedingungen für jede Partie fest. Wurde jedoch eine Partie nach einer bestimmten Anzahl von Runden noch nicht beendet, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Mehr dazu im folgenden Abschnitt, **Punktewertung**.

Punktewertung

In Fällen, in denen eine Punktewertung angewendet wird, zählt jeder Spieler die Kosten aller seiner Figuren, die sich noch auf dem Spielfeld befinden. Dazu werden die KpF (Kosten pro Figur) aller verbleibenden Figuren auf dem Spielfeld addiert, um den Punktestand jedes Spielers zu ermitteln.

EIN ZWEI-SPIELER-DUELL SPIELEN

GLYPHEN

Abhängig vom Spielfeld, auf dem gespielt wird, kannst du Glyphen darauf platzieren – entweder mit der Fähigkeitenseite nach oben oder mit dem Planeswalker-Symbol nach oben. Glyphen sind unbeweglich, solange im Szenario nichts Gegenteiliges steht. Wenn eine deiner Figuren auf eine Glyphe bewegt wird, deren Planeswalker-Symbol oben ist, hält sie dort an und die Fähigkeitenseite der Glyphe wird nach oben gedreht, also aufgedeckt. Der Effekt der Glyphe setzt sofort ein. Wenn deine Figur auf einer Glyphe landet, deren Fähigkeitenseite nach oben zeigt, muss sie anhalten. Falls es eine Doppelfeld-Figur ist, muss sie anhalten, wenn ihre führende Seite darauf bewegt wird.

Einige Glyphen gewähren temporäre Vorteile, während andere permanente Boni gewähren. Befolge die folgenden Regeln für jede Glyphe, wenn eine deiner Figur darauf bewegt wird.

Permanente Glyphen

Die folgenden Glyphen haben permanente Effekte. Die Fähigkeit einer permanenten Glyphe wirkt so lange, wie eine Figur auf ihr steht.



Glyphe der Stärke (Stärke +1)

Alle Figuren, die du kontrollierst, erhalten +1 auf ihre Stärke.



Glyphe der Widerstandskraft (Widerstandskraft +1)

Alle Figuren, die du kontrollierst, erhalten +1 auf ihre Widerstandskraft.



Glyphe der Bewegung (Bewegung +2)

Alle Figuren, die du kontrollierst, erhalten +2 auf ihre Bewegung.

Temporäre Glyphen

Der Effekt einer temporären Glyphe tritt nur einmal in Kraft. Wenn eine deiner Figuren auf diese Glyphe bewegt wird, befolge die Regeln der Glyphe und entferne sie dann aus dem Spiel.



Glyphe der Erkenntnis

Ziehe eine Zauberspruchkarte.

BEGRIFFE UND ERLÄUTERUNGEN

Fähigkeiten

Figuren haben Fähigkeiten, die das Spiel spannend, herausfordernd und unvorhersehbar machen. Behalte immer die Fähigkeiten deiner Figuren im Hinterkopf, denn sie können die Partie zu deinen Gunsten beeinflussen.

Figuren

Alle Kreaturen und Planeswalker sind Figuren.

Leere Felder

Leere Felder sind Felder, auf denen sich nichts befindet. Felder, auf denen sich zum Beispiel Ruinen, Figuren oder Glyphen befinden, sind nicht leer.

Eine Doppelfeld-Figur beschwören

Beim Beschwören einer Doppelfeld-Figur muss nur die eine Hälfte ihres Sockels auf einem Hexfeld innerhalb von 5 Feldern in direkter Sicht sein.

Verzerrtes Ebenbild

Vertausche Stärke und Widerstandskraft, nachdem alle anderen Modifikatoren (wie Glyphen, Verzauberungen und zuvor gespielte Hexereien) berechnet wurden.

Zaubersprüche neutralisieren

Falls ein Zauberspruch neutralisiert wird, tritt sein Effekt nicht in Kraft und er wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

Felder in direkter Sicht

Bei Nissas Fähigkeit Scharfer Blick ist von „direkter Sicht“ die Rede. Um die direkte Sicht zu bestimmen, wird Nissas Richtpunkt verwendet. Falls sie *irgendeinen Teil* deiner Figuren (nicht nur die Trefferzone) innerhalb von 4 Feldern sehen kann, so werden sie durch Scharfer Blick beeinflusst. Um die direkte Sicht auf eine Doppelfeld-Figur zu bestimmen, kannst du von einem beliebigen der beiden besetzten Felder aus messen.

Einen Trupp in die Reserve ihres Besitzers zurückbringen

Nur Figuren auf dem Spielfeld werden in die Reserve zurückgebracht. Figuren, die sich in einem Figurenfriedhof befinden, bleiben dort. Alle angelegten Verzauberungen werden entfernt und auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Alle Schadensmarken werden entfernt.

Gleichzeitiger Schaden

Falls eine Fähigkeit oder Zauberspruchkarte gleichzeitig Schadenspunkte zufügt, entscheidet der Spieler, dessen Zug es ist, die Reihenfolge. Beispiel: Die Tötungswelle fügt allen Nicht-Zombie-Kreaturen, die an einen bestimmten Planeswalker angrenzen, drei Schadenspunkte zu. Der Spieler, der am Zug ist, entscheidet, in welcher Reihenfolge den angrenzenden Kreaturen Schaden zugefügt wird. Gleichzeitiger Schaden gilt als gezielter Schaden.

EINE MULTIPLAYER-PARTIE SPIELEN

In einer Multiplayer-Partie wirft jeder Spieler den 20-seitigen Würfel, um zu entscheiden, wer anfängt (bei Unentschieden wird erneut gewürfelt). Derjenige mit der höchsten Augenzahl beginnt mit dem Platzieren. Jeder Planeswalker muss innerhalb einer Startzone platziert werden. Anschließend ist der Spieler links vom Startspieler an der Reihe. Jeder Spieler platziert seinen Planeswalker und dann beginnt der erste Zug. Du kannst deinen Planeswalker nicht in einer Startzone platzieren, die ein Gegner bereits besetzt hat. Der Spieler, der in einer Multiplayer-Partie zuerst spielt, zieht in seinem ersten Zug eine Zauberspruchkarte.

Alle anderen Regeln entsprechen den Regeln für das Zwei-Spieler-Duell.

TEAM-REGELN

Bei einer Partie mit Teams sollten die Teammitglieder jeweils nebeneinander auf einer Seite des Tisches sitzen, dem gegnerischen Team gegenüber. Jedes Team würfelt einmal, um zu entscheiden, welches Team beginnt.

Das Team mit der höchsten Augenzahl beginnt mit dem Platzieren. In manchen Szenarien dürfen sich Teammitglieder eine Startzone teilen. Der Spieler, der am weitesten links sitzt, beginnt immer mit dem Platzieren. Der Spieler, der zuerst spielt, zieht in seinem ersten Zug eine Zauberspruchkarte. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Teammitglieder sind einzeln am Zug. Sie dürfen ihre Strategie untereinander absprechen, sich Tipps geben, die Zauberspruchkarten des anderen einsehen und so weiter.

Sowohl die eigenen Figuren als auch die, die dein Teammitglied kontrolliert, sind befreundete Figuren.

Nummerierung der Teammitglieder: Teammitglieder werden durchnummeriert (1 und 2). Falls zwei Teammitglieder geheime Verzauberungen im Spiel haben und diese gleichzeitig ausgelöst würden, werden sie in der Reihenfolge der Spielernummern ausgelöst, angefangen mit Teammitglied 1.


Verwendung Mehrerer Spielsets und/oder Erweiterungssets

Das Kombinieren von zwei oder mehr Spielsets oder das Sammeln von Erweiterungssets (ab 2016) bietet dir viele neue Möglichkeiten. Du kannst ein übergroßes Spielfeld aufbauen und mit beliebig vielen Spielern spielen. Ihr könnt dazu sogar die erlaubten Gesamtkosten für eure Armeen an das größere Spielfeld anpassen. Doch all der zusätzliche Spaß bringt auch ein paar besondere Regeln mit sich:

Deine Armee selbst zusammenstellen: Spieler wissen unter Umständen aufgrund von Szenario, Kosten, Lieblingsfiguren oder anderen Faktoren genau, welche Armeekarten sie spielen wollen. Die Szenarien geben dafür die jeweils erlaubten Gesamtkosten für eure Armeen vor. Für die in diesem Spielset präsentierten Szenarien betragen die erlaubten Gesamtkosten pro Armee 500 Punkte.

Deine Armee muss genau einen Planeswalker enthalten. Dann bestimmst du, welche Armeekarten du in deiner Armee verwenden möchtest. Jede Armeekarte muss farblich zur Farbe deines Planeswalkers passen oder eine Artefakt-Armeekarte sein. Die Gesamtkosten aller Armeekarten, einschließlich der Planeswalkerkarte, darf die im Szenario zulässige Gesamtpunktzahl nicht übersteigen.

Einzigartige Armeekarten: Falls du zwei Sets von Armeekarten kombinierst, stelle sicher, dass Spieler nicht die gleiche einzigartige Armeekarte mehr als einmal in ihrer Armee haben. (Du kannst zum Beispiel nicht zweimal den Trupp Phantome der Ley-Linien in deiner Armee haben.) Du und ein anderer Spieler könnt jedoch beide jeweils die gleiche einzigartige Armeekarte haben, wie beispielsweise je einen Trupp Phantome der Ley-Linien.

Gewöhnliche Armeekarten: Du kannst die gleiche gewöhnliche Armeekarte  doppelt oder öfter in deiner Armee haben.

Dein Zauberspruch-Deck zusammenstellen: Sobald du einen Planeswalker für deine Armee ausgewählt hast, ist es an der Zeit, dein Zauberspruch-Deck zusammenzustellen. Jedes Zauberspruch-Deck muss 12 Karten enthalten. Die Gesamtkosten der 12 Karten dürfen 200 nicht übersteigen. Jede Karte in deinem Zauberspruch-Deck muss farblich zur Farbe deines Planeswalkers passen.

Die Figuren markieren: Beim Spielen mit mehreren Sets oder Erweiterungssets empfiehlt es sich, die Unterseiten der Figurensockel mit einem Permanentmarker zu markieren, damit am Ende jeder weiß, wem welche Figur gehört.

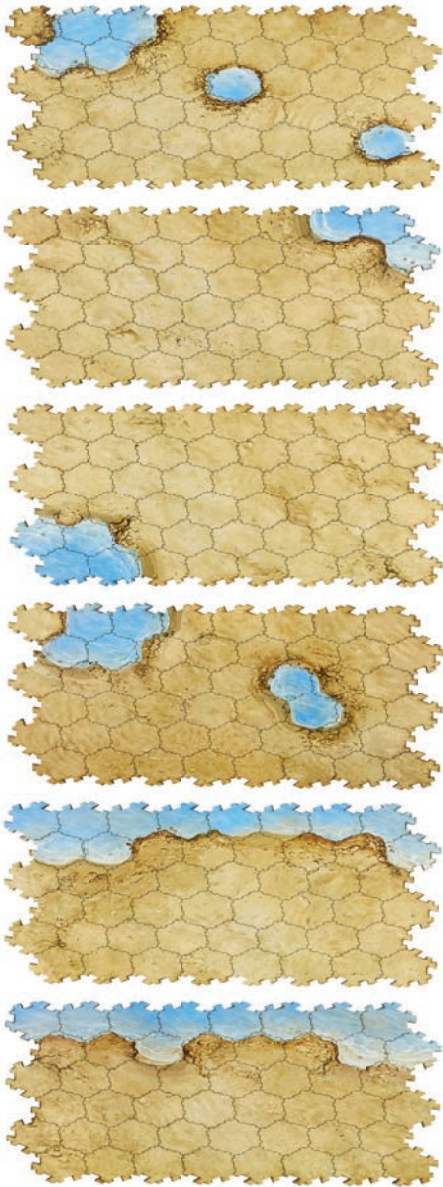
DIE SPIELFELDER

Wähle anhand der Spieleranzahl eines der auf den Seiten 17–19 gezeigten Spielfelder aus.

Spielfeldteile

Du baust deine Spielfelder aus den folgenden Teilen zusammen:

- Shandalar-Geländeplatten mit Sand und Wasser



- Zugmarke



- 2 Sandige Anhöhen (1 Hexfeld)



- 2 Sandige Anhöhen (3 Hexfelder)



- Shandalar-Ruine A



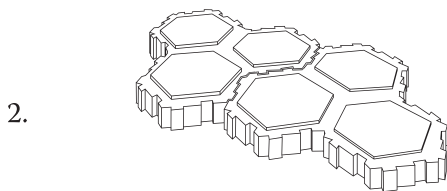
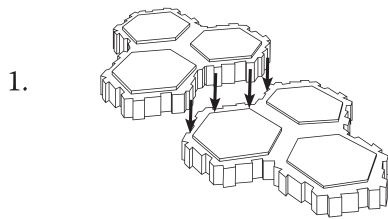
- Shandalar-Ruine B



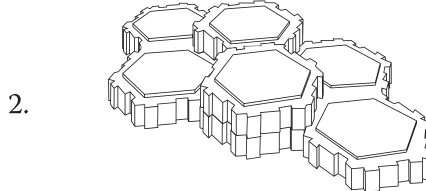
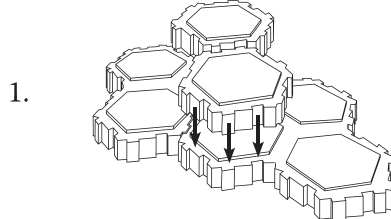
DIE SPIELFELDER

Die Anhöhen

Die hexfeldförmigen Anhöhen gibt es in zwei Größen. Du kannst sie wie gezeigt verbinden oder stapeln.



Verbinden: Die Anhöhen werden wie Puzzleteile zusammengesetzt (siehe Abbildung).



Stapeln: Platziere eine Anhöhe wie abgebildet auf einer anderen.

Die Glyphen

Auf den Spielfeld-Darstellungen werden die Glyphen durch ihre Buchstaben repräsentiert. Wenn du ein Spielfeld mit Glyphen aufbaust, dann beachte den im Folgenden aufgeführten Glyphenschlüssel.

Glyphenschlüssel



Symbolseite



Fähigkeitenseite

Mit der Planeswalkersymbol-Seite nach oben:



Mit der Fähigkeitenseite nach oben:

Glyphe der Stärke



Glyphe der Widerstandskraft



Glyphe der Bewegung



Glyphe der Erkenntnis



DIE SPIELFELDER

Spielfeld 1: Das Duell

Für 2 Spieler

In einem Duell stehen sich zwei Planeswalker im Einzelkampf gegenüber. Magie ist deine stärkste Waffe, also beschwöre deine Kreaturen, halte deine Zaubersprüche bereit und schärfe deinen Verstand, um aus diesem arkanen Wettstreit als Sieger hervorzugehen.



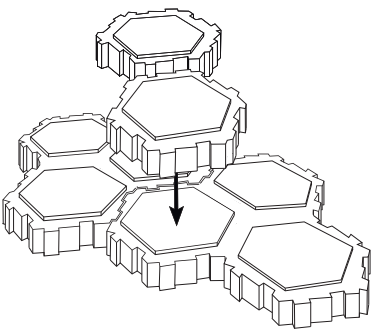
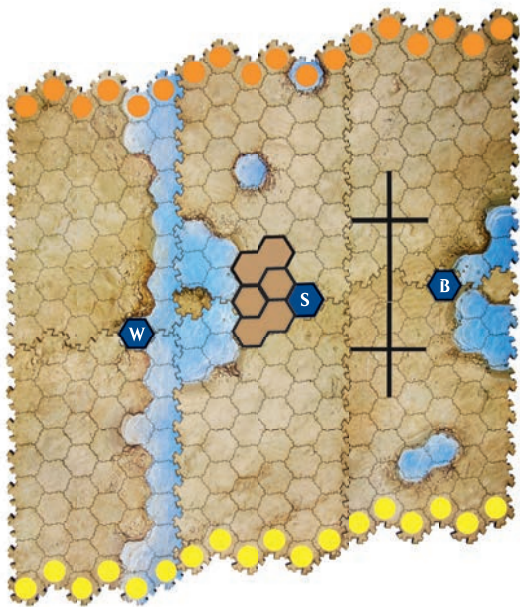
ZUGZÄHLER
Beginne auf 1 und bewege die
Zugmarke am Ende des Zuges
jedes Spielers.

1	16
2	17
3	18
4	19
5	20
6	21
7	22
8	23
9	24
10	25
11	26
12	27
13	28
14	29
15	30

Ziel: Zerstöre den gegnerischen Planeswalker.

Aufbau: Platziere die Glyphen mit der Fähigkeitsseite nach oben, so wie in der Abbildung angegeben (B = Bewegung, S = Stärke, W = Widerstandskraft). Jeder Spieler verfügt über eine selbst zusammengestellte Armee mit Gesamtkosten von bis zu 500 Punkten.

Ein Spieler beginnt in der gelben Startzone. Der andere Spieler beginnt in der orangefarbenen Startzone.

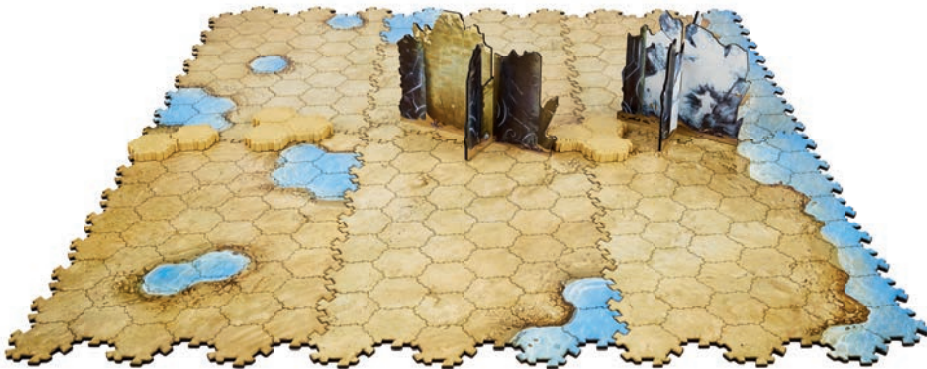


Spielende: Der Spieler, der zuerst den gegnerischen Planeswalker zerstört, gewinnt. Erreicht die Partie das Ende von Zug 30, endet das Duell und der Spieler mit der höchsten Punktwertung im Spiel gewinnt (siehe Punktwertung, auf Seite 12).

Spielfeld 2: Das Scharmützel

Für 4 Spieler – 2 Teams mit je 2 Spielern

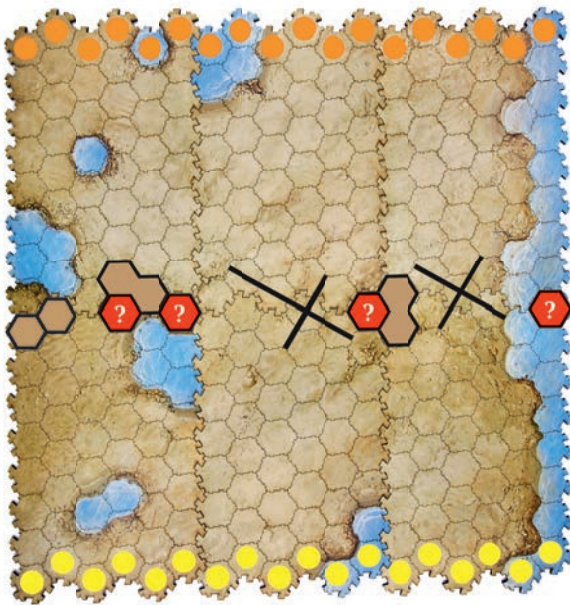
In einem Scharmützel kämpfen zwei verbündete Planeswalker gegen zwei gegnerische Planeswalker. Verbindet eure magischen Talente zu einer einzigartigen Mischung aus Kreaturen und Zaubersprüchen und überwindet so eure Gegner. Stimmt euch aufeinander ab und ihr werdet siegen.



Ziel: Zerstört die gegnerischen Planeswalker.

Aufbau: Mische alle Glyphen verdeckt, also mit dem Planeswalker-Symbol nach oben. Platziere die Glyphen mit dem Planeswalker-Symbol nach oben und zufällig, so wie in der Abbildung angegeben. Jeder Spieler verfügt über eine selbst zusammengestellte Armee mit Gesamtkosten von bis zu 500 Punkten.

Ein Team beginnt in der gelben Startzone. Das andere Team beginnt in der orangefarbenen Startzone.



Spielende: Das erste Team, das die Planeswalker des anderen Teams zerstört, gewinnt. Falls die Partie das Ende von Zug 60 erreicht, endet sie und das Team mit der höchsten Punktwertung gewinnt (siehe **Punktwertung**, auf Seite 12).

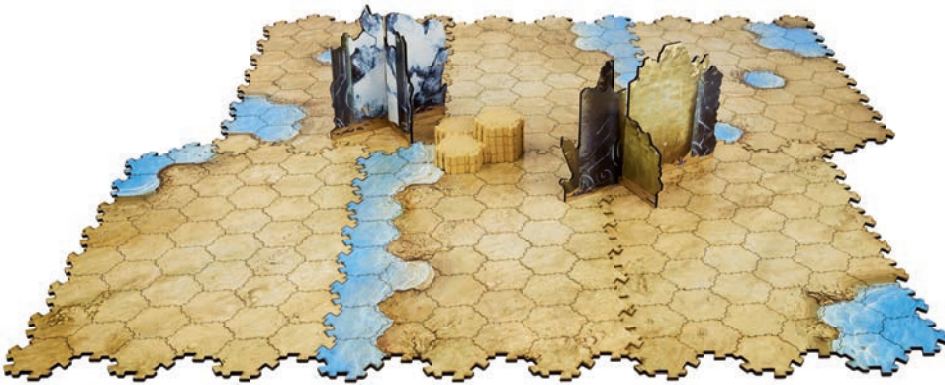
ZUGZÄHLER
Beginne auf 1 und bewege die
Zugmarke am Ende des Zuges
jedes Spielers.

1	21	41
2	22	42
3	23	43
4	24	44
5	25	45
6	26	46
7	27	47
8	28	48
9	29	49
10	30	50
11	31	51
12	32	52
13	33	53
14	34	54
15	35	55
16	36	56
17	37	57
18	38	58
19	39	59
20	40	60

Spielfeld 3: Jeder-gegen-Jeden

Für 3, 4 oder 5 Spieler

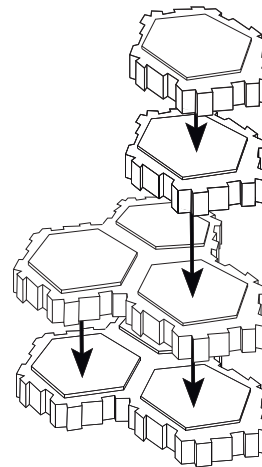
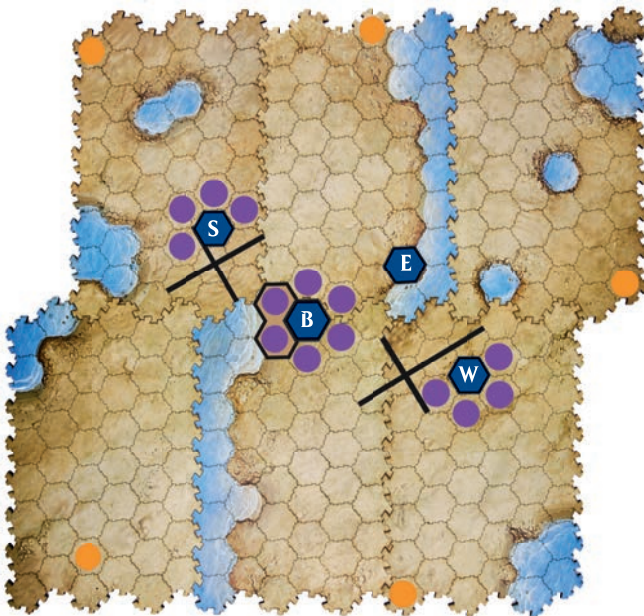
In einer Partie Jeder-gegen-Jeden ist jeder Planeswalker auf sich allein gestellt. Bündnisse sind nicht von langer Dauer. Dafür wird dein Groll ewig wahren. Die einzige Gewissheit ist, dass am Ende nur ein Planeswalker bestehen kann.



Ziel: Besetze die lilafarbenen Felder, die an die drei permanenten Glyphen angrenzen, um Siegpunkte zu erhalten, wenn die Partie endet.

Aufbau: Platziere die Glyphen mit ihrer Fähigkeitsenseite nach oben, so wie in der Abbildung angegeben. Jeder Spieler verfügt über eine selbst zusammengestellte Armee mit Gesamtkosten von bis zu 500 Punkten.

Jeder Spieler kann auf einem der orangefarbenen Startfelder beginnen.



ZUGZÄHLER
Beginne auf 1 und bewege die Zugmarke am Ende des Zuges jedes Spielers.

1	21	41
2	22	42
3	23	43
4	24	44
5	25	45
6	26	46
7	27	47
8	28	48
9	29	49
10	30	50
11	31	51
12	32	52
13	33	53
14	34	54
15	35	55
16	36	56
17	37	57
18	38	58
19	29	59
20	30	60

Spielende: Die Partie endet, nachdem der anhand der Spielerzahl festgelegte Zug beendet wurde. Bei 3 Spielern endet die Partie nach 36 Zügen. Bei 4 Spielern endet die Partie nach 48 Zügen. Bei 5 Spielern endet die Partie nach 60 Zügen. Der Spieler mit den höchsten Gesamtkosten seiner Figuren auf lilafarbenen Feldern gewinnt (siehe Punktwertung, auf Seite 12).