

# BELLUM MAGICA™

Frédéric Guérard  
Sylvain Aublin



## Einleitung

Jeder von euch spielt einen Hexenfürsten. Rekrutiert Kreaturen, vom einfachen Kobold bis zum furchterregenden Drachen, und weist ihnen Aufgaben in eurem Fürstentum zu: Die einen werden Ressourcen sammeln und die Umgebung erkunden, während die anderen sich eurer Armee anschließen, um das Menschenreich und andere Hexenfürsten anzugreifen. Sammelt Schatztruhen und versucht, zum reichsten und mächtigsten Hexenfürsten aller Zeiten zu werden!

## Ziel des Spiels

Werde zum reichsten aller Hexenfürsten, indem du die wertvollsten Schätze sammelst!

## Spiel Aufbau

**Aufteilung eurer Fürstentümer:** Jeder von euch sucht sich einen Hexenfürsten aus und nimmt sich das entsprechende Burgtableau. Falls ihr euch nicht einigen könnt, verteilt die Burgtableaus zufällig. Mischt anschließend die 10 Koboldkarten (braun), von denen jeder zwei erhält. Die übrigen Koboldkarten kommen in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie für diese Partie nicht. Nehmt euch zusätzlich eine Übersichtskarte.

Schiebt dann eure Koboldkarten folgendermaßen unter das Tableau:

- ◆ links unter eure Burg, wenn ihr eure Sammel- und Erkundungsfähigkeiten verbessern wollt.
- ◆ rechts unter eure Burg, wenn ihr eure Angriffsfähigkeiten verbessern wollt.

Schiebt die Karten so unter das Tableau, dass nur die Symbole am Rand sichtbar sind.

**Beispiel:** Kathi hat sich entschieden, einen Kobold links und den anderen Kobold rechts unter ihre Burg zu schieben. Sie hätte beide Koblode auch links oder rechts unter ihre Burg schieben können.

**Die Ortskarten des Menschenreichs:** Die Vorbereitung der Ortskarten richtet sich nach der Spielerzahl:

- ◆ Zu zweit: 3 zufällige Bauernhöfe, 3 zufällige Dörfer, alle 10 Städte und die Taverne.
- ◆ Zu dritt: 4 zufällige Bauernhöfe, 4 zufällige Dörfer, alle 10 Städte und die Taverne.
- ◆ Zu viert: 6 zufällige Bauernhöfe, 6 zufällige Dörfer, alle 10 Städte und die Taverne.
- ◆ Zu fünft: alle Ortskarten.

Legt die Tavernenkarte, die auf beiden Seiten gleich aussieht, in die Tischmitte und legt danach die nicht verwendeten Ortskarten in die Schachtel zurück. Nehmt die im vorherigen Schritt ausgewählten Karten und mischt sie separat nach der Art des Ortes. Bildet aus den drei Stapeln wie folgt einen verdeckten Stapel: Legt zuerst die Bauernhofkarten auf die Dorfkarten und dann diesen Stapel auf die Stadtkarten. Jetzt sollten die Stadtkarten ganz unten, die Dorfkarten in der Mitte und die Bauernhofkarten ganz oben liegen. Legt diesen Stapel, wie auf der nächsten Seite abgebildet, über die Taverne. Zieht dann so viele Ortskarten, wie ihr Spieler seid, und legt sie aufgedeckt in einer Reihe rechts neben die Taverne.

**Kreaturenstapel:** Mischt die Karten mit den fiesen Kreaturen (blau) und den extrem fiesen Kreaturen (grün) separat, um zwei Stapel zu bilden und legt diese verdeckt über das Menschenreich. Zieht die obersten zwei Karten beider Stapel und legt sie aufgedeckt in einer Reihe darunter.

**Schatztruhen:** Mischt die verschiedenen Arten von Truhenmarkern separat: Holztruhen, Metalltruhen und Goldtruhen. Die Werte dürfen nicht sichtbar sein.

**Marker:** Legt die beiden Markerbehälter (Bonus und Ressourcen) bereit, sodass sie für alle gut erreichbar sind.

Wer als Letztes einen Schatz gefunden hat, beginnt und wird „Würfelmeister“ genannt. Er nimmt sich den Würfel und beginnt die Partie.

## Spielmaterial

- ◆ 5 Burgtableaus
- ◆ 25 Ortskarten
- ◆ 1 Taverne
- ◆ 7 Bauernhöfe
- ◆ 7 Dörfer
- ◆ 10 Städte
- ◆ 76 Kreaturenkarten
- ◆ 10 Kobolde
- ◆ 46 fiese Kreaturen
- ◆ 20 extrem fiese Kreaturen
- ◆ 50 Schatztruhenmarker
- ◆ 20 Holztruhen
- ◆ 20 Metalltruhen
- ◆ 10 Goldtruhen
- ◆ 1 Bonusmarkerbehälter
- ◆ 45 Bonusmarker
- ◆ 20 Schilde
- ◆ 17 Verwirrungszauber
- ◆ 8 Zauberschilder
- ◆ 1 Ressourcenmarkerbehälter
- ◆ 60 Ressourcenmarker
- ◆ 30 Nahrung
- ◆ 20 Glyphen
- ◆ 10 Fässer
- ◆ 1 Würfel
- ◆ 5 Übersichtskarten



## Aufteilung des Menschenreichs im Spiel zu viert.



6 Bauernhöfe

6 Dörfer

10 Städte



# Spielaufbau im Spiel zu viert.



## Spielablauf

Jede Partie besteht aus mehreren Spielrunden und jede Spielrunde stellt einen Tag im Leben der Hexenfürsten dar. Ein Tag setzt sich aus mehreren Schritten zusammen, die nacheinander durchgeführt werden:

- 1) Aktive Horde auswählen
- 2) Ressourcen sammeln
- 3) Kundschafter zurückholen
- 4) Angreifen
- 5) Kreaturen rekrutieren
- 6) Tag beenden

## Der Tag (Spielrunde)

### 1) Aktive Horde auswählen

Selbst als Hexenfürst kannst du nicht alle Kreaturen zwingen, gleichzeitig für dich zu arbeiten! Der Würfel zeigt an, welche Horde heute arbeiten wird. Dazu würfelt der Würfelmeister. Das Würfelergebnis legt fest, welche Burgreihe jeder von euch für den ganzen Tag zur Verfügung hat. Dies ist die aktive Horde.

**Anschließend** darf im Uhrzeigersinn jeder Hexenfürst, beginnend beim Würfelmeister, eine Runde Getränke ausgeben, indem er einen seiner Fassmarker einsetzt, um den Würfelmeister erneut würfeln zu lassen. Dadurch kann sich die aktive Horde ändern. Der Würfelmeister selbst darf eine Runde ausgeben oder einen Verwirrungszauber einsetzen (siehe nächste Seite). Nachdem der Würfelmeister erneut gewürfelt hat, darf wieder beginnend beim Würfelmeister jeder Hexenfürst eine Runde Getränke ausgeben. Dieser Schritt endet erst, wenn kein Hexenfürst mehr eine Runde Getränke ausgeben will.



**Verwirrungszauber:** Wenn du als Würfelmeister einen Verwirrungszauber besitzt, kannst du damit **die anderen Fürsten verwirren** und den Zauber zu deinem Vorteil einsetzen, um erneut zu würfeln. Hierzu musst du einen Zaubermarker umdrehen, sodass die durchgestrichene Seite zu sehen ist. Für den Rest des Tages ist dieser Verwirrungszauber inaktiv. Wenn du an einem späteren Tag erneut der Würfelmeister bist, darfst du ihn wieder einsetzen. Du darfst beliebig viele Verwirrungszauber besitzen und beliebig viele an einem Tag einsetzen. Am Ende des Tages drehst du die genutzten Marker wieder auf die nicht durchgestrichene Seite.



**Eine Runde Getränke ausgeben:** Wer möchte, kann eine Runde Getränke ausgeben, indem er einen Fassmarker einsetzt, damit der Würfelmeister erneut würfeln muss. Das Fass wird zurück in den Vorrat gelegt. Ihr dürft beliebig viele Getränke an einem Tag ausgeben.

*Beispiel: Kathi ist der Würfelmeister und würfelt eine 1. Da sie damit unzufrieden ist, setzt sie einen Verwirrungszauber ein und würfelt eine 4, womit sie zufrieden ist. Da Christoph die vierte Reihe seiner Burg nicht gefällt, setzt er ein Fass ein, und Kathi würfelt eine 2. Da keiner mehr dafür sorgen kann, dass Kathi neu würfeln muss, ist die aktive Horde für den ganzen Tag und für alle Hexenfürsten die Horde in der zweiten Reihe ihrer Burg (die Reihe beginnt auf der linken Seite der Burg und geht auf der rechten Seite weiter).*



## 2) Ressourcen sammeln

Jeder von euch nimmt sich so viel **Nahrung** 🍎 und **Glyphen** 🌀 aus dem Vorrat, wie von der aktiven Horde seiner Burg gesammelt wird (linke Seite), und legt sie vor seine Burg.

## 3) Kundschafter zurückholen

Jeder von euch zählt die **Schatzkarten** 🗺️, welche die aktive Horde seiner Burg von ihrer Erkundungstour mitgebracht hat (linke Seite). Wer die meisten Schatzkarten hat, erhält sofort eine **Metalltruhe** 🗡️, die er von dem entsprechenden Stapel nimmt und vor seine Burg legt. Bei Gleichstand nimmt sich jeder daran Beteiligte statt einer Metalltruhe eine **Holztruhe** 📦. Falls niemand eine Schatzkarte hat, überspringt ihr diesen Schritt. Eure Truhen (jedoch nicht deren Wert) müssen für alle sichtbar sein, damit ihr jederzeit einen Überblick über die Besitztümer der anderen habt.

## 4) Angreifen

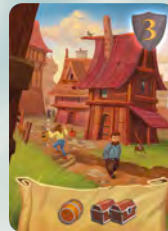
Beginnend beim Würfelmeister und dann weiter im Uhrzeigersinn kann jeder von euch einen Angriff ausführen, indem er eines der folgenden Ziele angreift:

- ◆ das Menschenreich oder
- ◆ eine gegnerische Burg.



**Das Menschenreich angreifen:** Die Zahl auf dem Schild einer Ortskarte zeigt an, wie stark die Verteidigung des Ortes ist. Um ihn angreifen zu können, muss die Anzahl der Schwerter deiner aktiven Horde (rechte Seite) mindestens so hoch sein wie sein Schildwert.

*Beispiel: Jens möchte das Dorf (rechts) angreifen. Dafür benötigt seine aktive Horde mindestens drei Schwerter.*



Wenn du einen Ort angreifst, erhältst du die unten auf der Ortskarte angegebene Beute. Nimm die entsprechenden Ressourcen und Truhen aus dem Vorrat und lege sie vor deine Burg. Lege die Ortskarte anschließend ab.

**Gegnerische Burg angreifen:** Anstatt eines Ortes im Menschenreich kannst du auch die Burg eines anderen Hexenfürsten angreifen. Dabei gelten die gleichen Regeln wie für Angriffe auf das Menschenreich. Die Verteidigung der Burg entspricht der Summe aus dem Schildwert auf dem Burgtableau und der Schildmarker, die möglicherweise auf der Burg liegen. Die Anzahl deiner Schwerter muss mindestens so hoch sein wie der Gesamtwert der Verteidigung.

Damit du bei deinen Angriffen Beute machen kannst, muss deine aktive Horde **Diebe** 🎭 enthalten (rechte Seite). Pro Dieb erhältst du eine beliebige Truhe von dem angegriffenen Hexenfürsten. Den Wert der Truhe darfst du dir erst dann ansehen, wenn du die Truhe vor deine Burg gelegt hast. Hast du keinen Dieb in deiner aktiven Horde, kannst du auch keine Beute machen.

**Hinweis:** Wenn du einen Truhenmarker ziehst, darfst du dir den Wert heimlich ansehen, musst ihn jedoch verdeckt hinlegen, sodass ihn niemand sonst sieht.

### Achtung:

- ◆ Im Gegensatz zu den anderen Ortskarten wird die Taverne niemals aus dem Spiel genommen. Sie bleibt während der gesamten Partie liegen und kann jeden Tag von jedem angegriffen werden.
- ◆ Schatztruhen werden immer zufällig aus dem angegebenen Vorrat gezogen. Du darfst dir den Wert erst ansehen, wenn du die Truhe vor deine Burg gelegt hast.
- ◆ Du darfst nie mehr als zwei Fässer gleichzeitig haben. Falls du eins bekämst, aber schon zwei hast, kannst du keins mehr nehmen.

**Wichtig:** Jedes Mal, wenn dir eine oder mehrere Truhen gestohlen wurden, erhältst du einen Schildmarker mit dem Wert 1, der die Verteidigung deiner Burg erhöht. Achtung: Selbst wenn dir mehrere Truhen gestohlen wurden, erhältst du nur einen Schildmarker.

*Beispiel: Die aktive Horde ist in Reihe 2. Christoph entscheidet sich, die Burg von Kathi anzugreifen, deren Schildwert 2 ist. Seine zwei Schwerter besiegen den Schild und der Angriff klappt. Mithilfe seines Diebes kann er von Kathi nun eine Truhe stehlen. Anschließend erhält Kathi einen Schildmarker.*



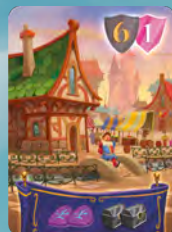
**Zauberschilder und -schwerter:** Manche Orte und gegnerische Burgen werden von Zauberschildern geschützt. Diese Art von Schild kann nur durch Zauberschwerter besiegt werden. Zauberschwerter erhalten ihr mithilfe bestimmter Kreaturen.

Wie bei den normalen Schilden muss die Anzahl der Zauberschwerter der aktiven

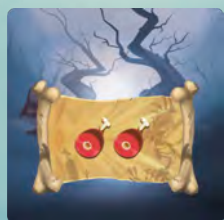
Horde mindestens so hoch sein wie der Wert auf dem Zauberschild, damit der Ort oder die Burg angegriffen werden kann. Zauberschwerter könnt ihr auch anstelle von normalen Schwertern benutzen.

*Beispiel: Um die Stadt (rechts) anzugreifen, braucht Christoph mindestens 1 Zauberschwert und 6 normale oder Zauberschwerter. Für die normalen Schilde dürfte er eine Kombination aus beiden Schwertern einsetzen.*

**Wenn am Ende dieses Schrittes mindestens einer von euch 10 oder mehr Truhen hat, endet die Partie sofort (siehe Spielende).**



**Hinweis:** Um einen Ort, der beide Schildarten besitzt, angreifen zu können, muss deine aktive Horde mindestens so viele Zauberschwerter und normale Schwerter wie auf der Karte angezeigt haben.



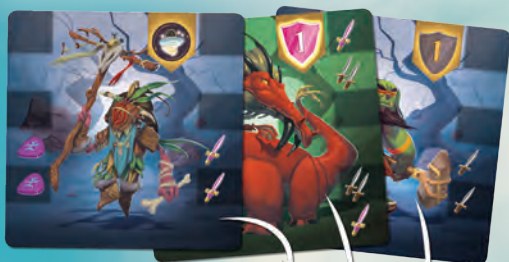
## 5) Kreaturen rekrutieren

Mit Nahrung und/oder Glyphen habt ihr die Möglichkeit, Kreaturen zu rekrutieren. Beginnend beim Würfelmeister und dann im Uhrzeigersinn könnt ihr pro Tag so viele Kreaturen rekrutieren, wie ihr möchtet, solange ihr ihre Rekrutierungskosten bezahlen könnt. Die Rekrutierungskosten hängen von der Kreaturenart ab.

Ihr findet sie auf der Rückseite der Karten des Kreaturenstapels:

- ◆ Das Rekrutieren einer fiesen Kreatur (blau) kostet 2 Nahrung.
- ◆ Das Rekrutieren einer extrem fiesen Kreatur (grün) kostet 1 Glyphen + 4 Nahrung ODER 3 Glyphen.

Wenn du eine Kreatur rekrutierst, legst du die erforderlichen Ressourcen in den Vorrat und nimmst dann eine der zwei aufgedeckten Kreaturen dieser Art. Wenn eine Kreatur rekrutiert wurde, wird sofort eine neue Karte vom entsprechenden Stapel aufgedeckt. Dann schiebst du die rekrutierte Kreatur entweder links oder rechts unter deine Burg. Schiebe die Karte unter die bereits vorhandenen Karten, sodass nur die Symbole der Kreatur sichtbar sind. Bei der Rekrutierung bestimmter Kreaturen könnt ihr auch Bonusmarker erhalten. Diese Bonusmarker sind über dem Bild der Kreatur zu sehen.



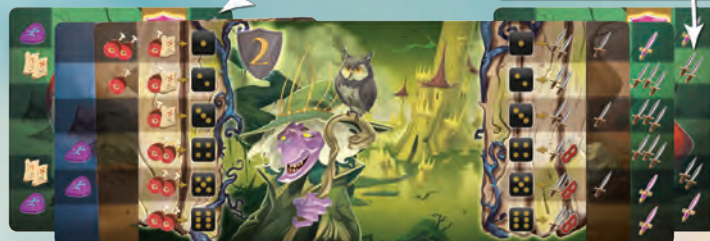
Wenn du eine Kreatur mit einem Bonusmarker auf der Karte rekrutierst, nimmst du den entsprechenden Marker aus dem Vorrat und legst ihn auf dein Burgtableau.

Bonusmarker ermöglichen euch, die Verteidigung eurer Burgen zu verbessern (Schilde) oder geben euch Verwirrungszauber (mit denen ihr als Würfelmeister erneut würfeln dürft). Die Bonusmarker sind dauerhafte Belohnungen, ihr könnt sie also nicht verlieren.



## 6) Tag beenden

Die Ortskarten, die aus dem Spiel genommen wurden, werden durch die nächsten Karten vom Stapel ersetzt. Zusätzlich zu der Tavernenkarte müssen immer so viele Ortskarten aufgedeckt sein, wie ihr Spieler seid. Dann gibt der Würfelmeister den Würfel an den Hexenfürsten zu seiner Linken, welcher nun zum neuen Würfelmeister wird. Es beginnt ein neuer Tag.



## Spielende

Wenn mindestens einer von euch am Ende des Schrittes „Angreifen“ 10 oder mehr Truhen hat, endet die Partie sofort. Zählt den Wert eurer Schätze zusammen. Wer den höchsten Gesamtwert hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr Truhen besitzt. Wenn immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.