

2-5

12+

60-90

Spielregel

Das Grimoire des Wahnsinns™

Ein Spiel von Maxime Remybourg
Illustriert von Naïade



Seit Generationen werden in der Großen Akademie der Elemente aufstrebende junge Zauberer in den arkanen Künsten von Wasser, Feuer, Erde und Luft unterwiesen ... aber euer erstes Semester in der Akademie war vor allem ernüchternd langweilig.

Ihr habt mehr Zeit mit dem Auswendiglernen von theoretischen Texten verbracht als mit echter Zauberei. Sie haben euch gerade einmal beigebracht ein Streichholz anzuzünden. Wie soll man da bitte ein großer Meister der Magie werden?

Dabei ist im Keller der Akademie die größte magische Bibliothek der Welt untergebracht. Die mächtigsten aller Zauber sollen dort verborgen sein. Der Professor hat euch vom Grimoire des Wahnsinns erzählt, einem gewaltigen Folianten von mystischer Zauberkraft. Das Buch zu öffnen sei die dümmste Idee, auf die ein Magier nur kommen könne, hatte er behauptet ... aber mit Sicherheit wollte er nur dessen mächtige Zaubersprüche vor euch geheim halten.

Also schleicht ihr euch nachts in den verbotenen Bereich der Bibliothek und schlagt zitternd vor Aufregung und Neugier den gewaltigen Buchdeckel des Grimoires auf. Mit einem Lichtblitz erwachen die Seiten zum Leben und beginnen sich wie von Geisterhand umzublüättern.

„Oh-oh“, denkt ihr noch, als sich vor euch das Monster der ersten Seite materialisiert. Anscheinend ist das Grimoire des Wahnsinns ein Gefängnis, in dem die schrecklichsten und gefährlichsten Monster aller Zeiten eingesperrt sind ... oder es bis gerade eben noch waren. Das wird bestimmt Ärger geben ...

Aber für Wissensbisse ist jetzt keine Zeit! Jetzt heißt es, schnellstmöglich die mächtigsten Zauber der Bibliothek zu lernen, um mit ihrer Macht den Monstern Einhalt zu gebieten – ach wenn ihr doch nur in den Vorlesungen besser aufgepasst hättet! Zum Thema Monster erinnert ihr euch nur an eines: Allein ihr Anblick kann genügen, um einen in den Wahnsinn zu treiben.

Einleitung

Willkommen an der Großen Akademie der Elemente! Ihr seid Zauberlehrlinge im ersten Semester, die auf die unkluge Idee gekommen sind, ein uraltes Grimoire, in dem grässliche Monster eingesperrt sind, aufzuschlagen. Euer Ziel ist es, die Monster zu bezwingen und eine Seite nach der anderen wieder zu versiegeln, bevor ihr alle dem Wahnsinn verfallt.

Das Spiel ist kooperativ, das heißt, ihr gewinnt oder verliert alle gemeinsam.

Inhalt



- 136 Elementkarten (34 pro Element):
 - 18 mit Wert 1
 - 10 mit Wert 2
 - 6 mit Wert 3



- 35 Wahnsinnskarten



- 48 Fluchkarten



- 56 Zauberarten
 - 20 Basiszauber (4 pro Spieler, erkennbar am weißen Rand)
 - 36 Bibliothekszauber (erkennbar am schwarzen Rand)



- 8 Charakterbögen (mit Phasenübersicht auf der Rückseite)



1



2



3

• 17 Grimoirekarten

- 4 Buchdeckel (mit Monstern auf der Rückseite) **1**
- 12 Buchseiten (mit Erfolg/Misserfolg-Effekten auf der Vorderseite und Monstern auf der Rückseite) **2**
- 1 Letzte Seite (mit finalem Monstereffekt auf der Vorderseite und hinterem Buchdeckel auf der Rückseite) **3**

• 1 Marker für den aktiven Spieler



• 16 Elementmarker (4 pro Element)



• 1 Spielregel



• 1 Ritualmarker (Buch)

• 1 Rundenmarker (Hut)



• 1 Spielbrett

Spiel Aufbau

- Das Spielbrett ① wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Abhängig von der Spieleranzahl wird eine Anzahl von Wahnsinnskarten abgezählt und auf die Abbildung des Fensters auf dem Spielbrett gelegt. Diese Karten bilden den Wahnsinnsstapel ②. Alle übrigen Wahnsinnskarten kommen in die Spielschachtel zurück.

Spieleranzahl	Anzahl an Wahnsinnskarten
2	20
3	25
4	30
5	35



- Die Flüche werden nach Typen (Wasser , Erde , Feuer , Luft ) und 4-Elemente  sortiert. Dann wird jeder Typ einzeln gemischt. Anschließend legt man sie als verdeckte Stapel neben dem Spielbrett bereit. ③
- Die 2er- und 3er-Elementkarten werden nach Wert und Element sortiert und als acht offene Stapel neben das Spielbrett gelegt. ④
- Jeder Spieler nimmt sich die vier Basiszauber (Verbrennung, Eis, Wachstum und Telepathie) ⑤ und legt sie offen vor sich aus.
- Jeder Spieler wählt einen Zauberlehrling als Charakter ⑥. Dabei sollten sich die Spieler absprechen und vor allem die unterschiedlichen Start-Elementkarten der Zauberlehrlinge beachten. Anschließend nimmt sich jeder Spieler die auf seinem Charakterbogen angegebenen Elementkarten. Alle anderen 1er-Elementkarten kommen in die Spielschachtel zurück. Sobald man seine Startkarten erhalten hat, mischt man sie zu einem Deck zusammen und legt es verdeckt vor sich.

Charakterbogen eines Zauberlehrlings

- 1 Sonderfähigkeit des Zauberlehrlings
- 2 Startkarten
- 3 Kartenplätze der Unterstützungszone



- Jetzt wird das Zauberbuch ⑦ zusammengestellt:
 - Zuerst wird die Letzte Seite mit der Erfolg/Misserfolg-Seite nach oben auf die rechte Hälfte des Leseputls gelegt.
 - Dann mischt man die Buchseiten und zieht 5 zufällige davon. Diese legt man mit der Erfolg/Misserfolg-Seite nach oben auf die Letzte Seite.
 - Zuletzt zieht man einen zufälligen Buchdeckel und legt ihn mit der Buchdeckelseite nach oben auf die Buchseiten.
- Die Bibliothekszauber ⑧ werden verdeckt nach Stufen und Elementen sortiert und einzeln gemischt. Dann zieht man für jedes Element je einen Zauber der Stufen 1, 2 und 3. Daraus werden vier verdeckte Bibliotheksstapel gebildet (einer pro Element), wobei die 1er-Zauber ganz oben und die 3er-Zauber ganz unten liegen. Die oberste Karte jedes Stapels (der 1er-Zauber) wird aufgedeckt. Diese Karten sind die Bibliothekszauber, die man im Laufe des Spiels lernen kann.
- Der Rundenmarker ⑨ kommt auf die erste Zeile der Rundertabelle. Auf welcher Spalte er platziert wird, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Für die erste Partie wird Spalte I, also „Leicht“, empfohlen. Die Rundertabelle bestimmt, wie viele 4-Elemente-Flüche pro Runde ausgelegt werden.



Die Rundertabelle

Beim *Grimoire des Wahnsinns* gibt es keine Rundenleiste, sondern eine Rundertabelle. Die Zeilen 1–6 stehen für die sechs Spielrunden, während die Spalten I–III die drei Schwierigkeitsgrade darstellen (I: Leicht, II: Mittel, III: Schwer). Der Schwierigkeitsgrad wird vor Spielbeginn festgelegt. Für die erste Partie wird der Schwierigkeitsgrad „Leicht“ empfohlen.

Die Symbole  geben an, wie viele 4-Elemente-Flüche in der entsprechenden Runde hinzukommen: 0 (bei einem Feld ohne Symbol), 1 Karte  oder 2 Karten .



- Der Ritualmarker ⑩ in Form eines Buchs kommt auf das rechts abgebildete Feld des Ritualkreises. Dieses Feld wird Ritualfeld genannt.
- Die Elementmarker ⑪ kommen neben das Spielbrett. Man braucht sie nur für bestimmte Flüche.
- Ein beliebiger Spieler wird zum Startspieler bestimmt und nimmt sich den Marker für den aktiven Spieler ⑫. Dann zieht jeder Spieler 6 Karten von seinem Deck als Starthand.
- Jetzt kann's losgehen!





8

3

11



4

Gebante Karten



Spielbereich eines Spielers



Deck



12



Platz für den 5. Zauber

Grundlagen

Ziel des Spiels ist es, das Monster auf der letzten Seite des Zauberbuchs zu besiegen, ohne vorher wahnsinnig zu werden. Über 5 Runden hinweg müsst ihr versuchen eure Zauberkräfte zu vergrößern, während euch Monster mit Flüchen angreifen. Dann geht es ums Ganze: Ihr müsst alle Flüche des letzten Monsters bannen, bevor es entkommen kann!

Wie lese ich das Zauberbuch?



- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| 1 Monster | 4 Belohnung für Erfolg |
| 2 Ankunftseffekt des Monsters | 5 Strafe für Misserfolg |
| 3 Flüche des Monsters | 6 Flüche des nächsten Monsters |

Jeder Spieler hat sein eigenes Deck, bestehend aus Element- und (in zunehmendem Maße auch) Wahnsinnskarten. Man darf nur Karten vom eigenen Deck ziehen, es sei denn, ein Effekt besagt etwas anderes.

Immer wenn man eine Karte von seinem Nachziehstapel ziehen oder bannen müsste, aber dafür nicht mehr genügend Karten auf dem Nachziehstapel liegen, muss man eine Wahnsinnskarte auf den eigenen Ablagestapel legen und diesen dann zu einem neuen Nachziehstapel zusammenmischen.

Im Spielbereich eines Spielers befinden sich außer seinem Deck noch sein Charakterbogen und seine Zauberkarten. Auf dem Charakterbogen sind Anlegeplätze für Karten eingezeichnet. Karten, die hier angelegt werden, liegen in der Unterstützungszone des Spielers und können im Spielverlauf von jedem Spieler genutzt werden. Nach ihrem Einsatz werden Karten aus der Unterstützungszone, unabhängig davon, wer sie eingesetzt hat, wieder auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt (siehe S. 9).

Die Zauber eines Spielers (egal ob Basis- oder Bibliothekszauber) sind nicht Teil seines Decks, sondern liegen immer offen vor ihm aus. Sofern kein Effekt etwas anderes besagt, darf man lediglich 5 Zauber ausliegen haben. Sobald man einen weiteren Zauber erhält, muss man einen der bereits ausliegenden Zauber in die Schachtel zurücklegen, der dann nicht länger genutzt werden kann. Um einen Zauber zu wirken, muss man die angegebene Zahl an Elementen einsetzen.

Was müssen wir tun, um zu gewinnen?

Nutzt die Zeit bis zur Ankunft des letzten Monsters, um euch auf diesen entscheidenden Kampf vorzubereiten! Für den Endkampf werdet ihr hochwertige Elementkarten in euren Decks benötigen und möglichst mächtige Zauber. Außerdem ist es wichtig möglichst wenig Wahnsinnskarten in euren Decks zu haben, schon allein um nicht wahnsinnig zu werden, bevor die letzte Buchseite überhaupt aufgedeckt wird. Darüber hinaus kann es äußerst hilfreich sein, in den Unterstützungszone gute Karten für die letzte Runde liegen zu haben.

Spielverlauf

Beginnend mit dem Startspieler, kommen die Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn zum Zug.

Wer am Zug ist, wird aktiver Spieler genannt und erhält den entsprechenden Marker. Ein Zug besteht aus 4 Phasen:

- Konzentrationsphase
- Monsterphase
- Aktionsphase
- Regenerationsphase



Nach Abschluss der vier Phasen kommt der nächste Spieler an die Reihe. Dies geht solange weiter, bis die letzte Seite des Grimoires zugeschlagen ist oder alle Zauberlehrlinge dem Wahnsinn verfallen sind.

1. Konzentrationsphase

Der aktive Spieler frischt alle seine erschöpften Zauber wieder auf.

Erschöpfte Zauber

Immer wenn man einen Zauber wirkt, muss man ihn anschließend um 90° drehen. Dies nennt man „erschöpfen“.

Ein erschöpfter Zauber kann erst wieder gewirkt werden, wenn er aufgefrischt, d.h. wieder richtig herum gedreht wurde.



Karten



Elementkarten

- Der Kartenwert: So viele Elemente werden von dieser Karte generiert.
- Diese Art von Element wird von dieser Karte generiert.

Fluchkarten

- Um den Fluch zu bannen, muss man diese Elemente ablegen.
- Dieser Effekt tritt in Kraft, sobald der Ritualmarker das darüber liegende Feld erreicht.



Fluch eines Elements:
Das Bannen dieses Fluchs kostet 4 . Dazu könnte man z. B. zwei 2er--Karten ablegen.



4-Elemente-Fluch:
Das Bannen dieses Fluchs kostet 1 , 1 , 1 und 1 .



Zauberkarten

- Zauberkosten:** So viele Elemente des angegebenen Typs muss man ablegen, um den Zauber zu wirken (oder ein Vielfaches davon, um ihn zu verstärken, siehe S. 9).
- Lernkosten:** So viele Elemente des angegebenen Typs muss man ablegen, um den Zauber in seinen Spielbereich zu legen.
- Zaubereffekt Variable (X):** Dieser Teil des Effekts kann durch Verstärken verdoppelt oder verdreifacht werden.



Beispiel: Die Zauberkosten von Arktischer Zirkel sind 3 . Um den Zauber zu verstärken kann man das doppelte oder das dreifache der aufgedruckten Kosten bezahlen. Je nachdem werden dann alle Variablen entsprechend verdoppelt oder verdreifacht.

Gibt man bspw. 6 aus, wird der Effekt zu: „Jeder Spieler legt 2 Karten aus seiner Hand in seine Unterstützungszone und zieht dann 2 Karten.“

Wahnsinnskarten

Wahnsinnskarten erhält man, wenn der Nachziehstapel leer ist und man eine Karte ziehen muss, oder durch Flüche. Wer zu viele Wahnsinnskarten hat, läuft Gefahr, den Verstand – und das Spiel – zu verlieren.

Immer wenn man eine Karte ziehen müsste, aber keine mehr im Nachziehstapel hat, muss man eine Wahnsinnskarte auf seinen Ablagestapel legen, bevor man ihn zu einem neuen Deck zusammenmischt.

Wahnsinnskarten werden nicht abgelegt oder ausgegeben und verbleiben daher auf der Hand eines Spielers, bis dieser sie durch Elementkarten kuriert oder durch Zauber kuriert, bannt, oder in seine Unterstützungszone legt.

Achtung: Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, wenn er am Ende der Regenerationsphase 6 Wahnsinnskarten auf der Hand hat. Alle Spieler verlieren sofort das Spiel, sobald jemand eine Wahnsinnskarte erhalten sollte, aber der Wahnsinnsstapel bereits leer ist.



2. Monsterphase

In der Monsterphase schreitet die Zeit voran und die Monster sorgen mit ihren Flüchen für all die schlimmen Dinge, mit denen ihr euch herumärgern müsst.

- Die Monsterphase besteht aus 3 Schritten:
 - Der Ritualmarker wird um 1 Feld weitergerückt.
 - Die Effekte des neuen Felds werden angewendet (falls zutreffend).
 - Die Effekte der Flüche werden angewendet (falls zutreffend).

Ritualmarker weiterrücken

Der Ritualmarker wird um 1 Feld gegen den Uhrzeigersinn bewegt (also von 1 nach 2, 3 usw.).



Effekte des neuen Felds anwenden

- Falls der Marker auf einem der Felder 2–5 landet:
Liegt unterhalb des Felds ein Fluch, treten dessen Effekte ein. Gibt es keinen Fluch, passiert nichts und ihr seid sicher ... fürs Erste.



- Falls der Marker auf dem Ritualfeld landet, wird überprüft, ob sich noch Flüche auf dem Spielbrett befinden.

- Es befindet sich noch mindestens 1 Fluch auf dem Spielbrett:

Das Monster entkommt und jeder Spieler erleidet die auf der rechten Seite des Grimoires beschriebene Strafe für Misserfolg. Anschließend werden alle übrigen Flüche abgelegt und kommen unter die jeweils passenden Stapel zurück.



- Alle Flüche wurden gebannt:

Gratulation, das Monster ist besiegt! Jeder Spieler erhält die auf der rechten Seite des Grimoires beschriebene Belohnung für den Erfolg.



- Unabhängig von Erfolg oder Misserfolg wird der Ritualmarker sofort auf Feld 1 gerückt und die nächste Seite des Grimoires aufgeschlagen. Nach dem Umblättern erscheint ein neues Monster, dessen Ankunftseffekt sofort ausgeführt wird. Er betrifft alle Spieler.



Hinweis: Im ersten Zug des Spiels ist das Zauberbuch noch geschlossen. In der ersten Monsterphase rückt der Ritualmarker auf Feld 1, wodurch das Buch geöffnet wird und das erste Monster erscheint.

- Dann wird der Rundenmarker um ein Tabellenfeld nach unten gerückt (es sei denn, es ist der erste Spielzug der Partie). Das Feld des Rundenmarkers gibt an, wie viele zusätzliche Flüche mit 4-Elementen (0, 1 oder 2) auf die Kartenplätze des Spielbretts kommen. Die Plätze werden von links nach rechts aufgefüllt und können jeweils nur eine Karte enthalten.
- Zuletzt zieht man die auf der linken Grimoireseite von links nach rechts angebenen Flüche. Diese kommen auf die Kartenplätze rechts von den 4-Elemente-Flüchen. (Achtung: Unter Feld 3 ist Platz für zwei Flüche.)



Beispiel für das Weiterrücken des Ritualmarkers:



- Wenn der Marker auf den Feldern 2 oder 4 landet, passiert gar nichts.
- Landet der Marker auf den Feldern 3 oder 5, tritt der Effekt des darunterliegenden Fluchs in Kraft.
- Landet der Marker auf dem Ritualfeld, ist das Monster entkommen. Da noch Flüche auf dem Spielbrett liegen, tritt die Strafe dafür, wie auf der rechten Seite des Grimoires angegeben, ein. Anschließend werden die übrigen Flüche abgelegt.

Effekte von Flüchen

Jeder Fluch tritt genau ein Mal in Kraft und zwar dann, wenn der Ritualmarker auf das zugehörige Feld rückt.

- Immer wenn der Ritualmarker weiterrückt, überprüft man, ob unter dem neuen Feld ein Fluch liegt:
 - Bei Feldern ohne Fluch: Nichts passiert. Es geht weiter mit der Aktionsphase.
 - Bei Feldern mit Fluch: Der Effekt des Fluchs tritt ein. Sofern nicht anders angegeben, sind alle Spieler davon betroffen (beginnend mit dem aktiven und dann weiter im Uhrzeigersinn). Wenn ein Spieler den Effekt nicht ausführen kann, passiert nichts und es geht weiter mit dem nächsten Spieler. Es kann auch passieren, dass kein Spieler den Effekt eines Fluchs ausführen kann.

Hinweis: Flüche bleiben auch nach ihrem Inkrafttreten im Spiel. Sie werden nur abgelegt, wenn sie durch eine Spieleraktion gebannt werden oder der Ritualmarker das Ritualfeld erreicht hat.

3. Aktionsphase

In der Aktionsphase nutzt man die Macht der Elemente, um Zauber zu wirken und den Monstern des Grimoires Einhalt zu gebieten.

• Es gibt fünf mögliche Aktionen:

- Zauber wirken
- Neuen Zauber lernen
- Elementkarte hinzugewinnen
- Fluch bannen
- Wahnsinn kurieren



Der aktive Spieler kann beliebig viele Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausführen, solange er genug Elementkarten hat, um sie zu bezahlen. **Jede Aktion kostet Elemente, die man durch Ablegen von Karten aus der Hand, aus Unterstützungszonen oder aus einer Kombination aus beidem bezahlen muss. So abgelegte Karten kommen auf den Ablagestapel ihres Spielers.**

Um eine Aktion ausführen zu können, muss man mindestens die geforderten Kosten bezahlen. **Zu viel bezahlte Elemente verfallen, d. h. sie werden weder rückerstattet noch können sie für andere Aktionen genutzt werden.**

Beispiel: Eine Aktion kostet 3 .

Man kann entweder drei 1er--Karten ablegen oder eine 1er-- und eine 2er--Karte oder auch eine einzelne 3er--Karte.

Natürlich kann man auch zwei 2er--Karten ablegen, aber das überschüssige  würde verfallen.

Generell kann jede Elementkarte nur für eine Aktion verwendet werden.

Sobald der aktive Spieler keine Aktionen mehr ausführen kann oder will, geht es weiter mit der Regenerationsphase.

Unterstützungszone

Manche Zauber erlauben, dass Karten in die Unterstützungszone gelegt werden. Dazu nimmt man eine Handkarte und legt sie offen auf einen der Kartenplätze seines Charakterbogens. Die meisten Zauberlehrlinge können bis zu drei Karten in ihrer Unterstützungszone haben. Auf Karten in den Unterstützungen haben alle Spieler Zugriff.

Eine Karte bleibt in der Unterstützungszone, bis sie aufgrund eines Fluchs abgelegt werden muss oder genutzt wird, um für eine Aktion zu bezahlen. Egal wodurch die Karte abgelegt wird, sie kommt immer auf den Ablagestapel ihres Besitzers.

Karten in der Unterstützungszone



Beispiel: Der aktive Spieler möchte den nächsten Fluch bannen, bevor dieser ausgelöst wird. Dies kostet 4 . Er hat jedoch nur 1  auf der Hand. Zum Glück hat ein anderer Spieler eine Karte mit 1  und eine weitere mit 2  in seiner Unterstützungszone. Da alle Spieler Zugriff auf Karten in den Unterstützungen haben, kann der aktive Spieler die Elementkarten seiner Mitspieler nutzen und so mit vereinten Kräften den Fluch bannen. Die genutzten Elementkarten werden auf die Ablagestapel ihrer Besitzer gelegt.

Zauber wirken

Mit dieser Aktion nutzt man **1 seiner nicht erschöpften Zauber**.

Zunächst bezahlt man die **Zauberkosten**, indem man genügend passende Elementkarten ablegt, dann tritt der aufgedruckte Effekt des Zaubers in Kraft. Anschließend wird die Karte erschöpft, d. h. um 90° gedreht.

Es ist auch möglich, den Effekt eines Zaubers zu verstärken, indem man das doppelte oder dreifache der Zauberkosten bezahlt. Dadurch wird die **Variable des Zaubers** (X) verdoppelt bzw. verdreifacht.

Beispiel: Wer einen Zauber mit Kosten 1  wirkt, kann bis zu 3  bezahlen, um seinen Effekt zu verstärken.

Egal ob verstärkt oder nicht, jeder Zauber kann nur 1 Mal pro Zug gewirkt werden. Nach dem Wirken wird er erschöpft (d. h. um 90° gedreht), damit klar ist, dass dieser Zauber bis zum nächsten Auffrischen nicht mehr genutzt werden kann.

Wenn nicht alle Effekte eines Zaubers ausgeführt werden können, muss man so viele Effekte wie möglich ausführen.

Beispiel: Der Effekt von *Auge des Sturms* lautet: „Jeder Spieler legt **1** Karte von seiner Hand ab und zieht dann **1** Karte.“ Ein Spieler ohne Handkarten zieht trotzdem eine Karte.

Neuen Zauber lernen

Mit dieser Aktion kann man **1 Zauber aus der Bibliothek lernen**, vorausgesetzt dort liegen noch Zauber.

Man kann nur Zauber lernen, die offen auf einem der vier Bibliotheksstapel liegen. Um einen Zauber zu lernen, muss man 2 Elemente vom Typ des Zaubers ablegen.

Anschließend legt man den Zauber in seinen Spielbereich. Er ist sofort einsatzbereit und kann gewirkt werden. Dann wird der nächste Zauber des Bibliotheksstapels aufgedeckt.

Hinweis: Der aktive Spieler kann direkt eine weitere Aktion ausführen, um auch den gerade aufgedeckten Zauber zu lernen – vorausgesetzt er hat genügend Elemente.

Jeder Zauberlehrling kann **maximal 5 Zauber** im Kopf behalten. Sobald man einen sechsten lernt, muss man einen seiner alten Zauber (egal ob erschöpft oder spielbereit) aus dem Spiel entfernen. Solche Zauber kommen in die Spielschachtel zurück und können im aktuellen Spiel nicht mehr genutzt werden.

Ein neu gelernter Zauber kann noch im selben Zug gewirkt werden.

Elementkarte hinzugewinnen

Mit dieser Aktion kann man **eine 2er- oder 3er-Elementkarte** aus der Tischmitte nehmen, vorausgesetzt dort liegen noch Elementkarten. Dazu muss man Elemente des gleichen Typs ablegen.

• Die Kosten hängen vom Wert der Elementkarte ab:

- **2er-Elementkarte:** 2 Elemente
- **3er-Elementkarte:** 3 Elemente

Hinzugewonnene Elementkarten kommen auf den Ablagestapel ihres neuen Besitzers.

Fluch bannen

Mit dieser Aktion kann man **1 Fluch bannen**, indem man die vier auf der Fluchkarte abgebildeten Elemente ablegt.

Als Gegenleistung erhält man eine 2er-Elementkarte seiner Wahl aus der Tischmitte. Diese legt man auf seinen Ablagestapel. Sind keine 2er-Elementkarten mehr übrig, geht man leer aus.

Wahnsinn kurieren

Mit dieser Aktion kann man **1 Wahnsinnskarte von der Hand oder aus einer beliebigen Unterstützungszone kurieren**. Dazu muss man 2 Elemente eines beliebigen Typs ausgeben. Kurierete Wahnsinnskarten kommen in den Wahnsinnsstapel zurück.

Hinweis: Wahnsinnskarten in den Unterstützungszone können von allen Spielern kuriert werden.

4. Regenerationsphase

Am Ende seines Zugs muss der aktive Spieler genau **6 Handkarten** haben (Karten in seiner Unterstützungszone zählen nicht mit). Hat er mehr als 6 Karten, muss er überschüssige Elementkarten seiner Wahl ablegen. Wahnsinnskarten können auf diese Weise nicht abgelegt werden. Hat er weniger als 6 Handkarten, zieht er von seinem Nachziehstapel auf 6 Karten auf. Er darf vor dem Ziehen keine Karten ablegen.

Nicht vergessen: Wenn man eine Karte ziehen müsste, der Nachziehstapel aber leer ist, muss man eine Wahnsinnskarte auf seinen Ablagestapel legen. Anschließend wird dieser gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Wer am Ende der Regenerationsphase 6 Wahnsinnskarten auf der Hand hat, ist unwiederbringlich dem Wahnsinn verfallen und **scheidet aus dem Spiel aus**. Seine Karten (inkl. Zauber) kommen in die Spielschachtel zurück und die anderen müssen ohne ihn weiterspielen.

Nach der Regenerationsphase ist der **Zug zu Ende**. Der Marker für den aktiven Spieler wird nach links weitergereicht und der nächste Zug beginnt mit einer neuen Konzentrationsphase.

Spielende

• Die Zauberlehrlinge gewinnen:

- wenn es ihnen gelingt, durch alle Seiten des Grimoires zu blättern und das finale Monster zu besiegen.

• Die Zauberlehrlinge verlieren:

- wenn jemand eine Wahnsinnskarte ziehen müsste, der Wahnsinnsstapel aber leer ist. (Jedoch nicht, wenn eine Karte vom Wahnsinnsstapel gebannt werden sollte, aber dies nicht möglich ist, da der Stapel bereits leer ist.)
- wenn es ihnen nicht gelingt, das finale Monster auf der letzten Seite des Grimoires zu besiegen.
- wenn sie alle dem Wahnsinn verfallen und dadurch ausgeschieden sind.

Spielvarianten

• Es gibt drei Spielvarianten für *Das Grimoire des Wahnsinns*:

- **Normal:** Es gelten die normalen Spielregeln.
- **Terror:** Jeder Spieler beginnt mit **einer Wahnsinnskarte** im Deck. Diese Karte kommt aus dem Wahnsinnsstapel.
- **Albtraum:** Jeder Spieler ersetzt seine **2er-Startkarte** durch eine **1er-Karte** des gleichen Elements.



Glossar

Wichtige Hinweise: Kartentexte können den Spielregeln widersprechen. Im Zweifelsfall hat der Kartentext immer Vorrang. Wenn ein Effekt ausgeführt werden kann, muss er ausgeführt werden. Bei Effekten, die teilweise ausgeführt werden können, muss jeder ausführbare Teil ausgeführt werden. Betrifft ein Effekt alle Spieler, beginnt man beim aktiven Spieler und geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Nicht ausführbare (Teil-)Effekte werden ignoriert. Andere Spieler können trotzdem von dem Effekt betroffen sein.

Ablagestapel

Karten im Ablagestapel dürfen jederzeit angesehen werden (Karten im Nachziehstapel jedoch nicht!). Wenn man eine Wahnsinnskarte auf den Ablagestapel legt, um diesen zu mischen und als neuen Nachziehstapel bereitzulegen, darf man vor dem Mischen noch einmal alle Karten ansehen.

Ablegen

Man kann nur Karten aus der eigenen Hand oder aus einer Unterstützungszone ablegen. Abgelegte Karten kommen immer auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Karten werden durch Flüche, Zaubereffekte, Sonderfähigkeiten oder als Bezahlung für Aktionen abgelegt. Man beachte: Ablegen und bannen sind zwei verschiedene Effekte!

Aktionen eines nicht-aktiven Spielers

Manche Zauber gestatten einem nicht-aktiven Spieler, im Zug des aktiven Spielers eine Aktion auszuführen. Dabei kann er wie der aktive Spieler eine beliebige Aktion wählen, aber er frischt keine Zauber auf und zieht auch nicht auf 6 Handkarten auf. Das passiert nur in der Konzentrations- bzw. Regenerationsphase seines eigenen Zugs.

Bannen

Durch manche Effekte werden Karten gebannt. Gebannte Flüche kommen unter den jeweiligen Fluchstapel zurück. Alle anderen gebannten Karten kommen auf einen gesonderten Bannstapel. Anders als beim Kurieren kommen gebannte Wahnsinnskarten also nicht auf den Wahnsinnsstapel zurück, sondern werden auf den Bannstapel gelegt. Gebannte Karten können jederzeit angesehen werden. Sie kommen nur durch besondere Effekte zurück ins Spiel.

Karten auf den Nachziehstapel legen

Wenn man eine soeben erhaltene Karte auf seinen Nachziehstapel legen soll, legt man die fragliche Karte verdeckt auf den Stapel, sodass sie zur obersten Karte des Nachziehstapels wird.

Klarstellungen einiger Kartentexte

- Der *Hexenmeister* hat den Effekt: „Unter jeden Fluch wird 1 Wahnsinnskarte gelegt. Der Spieler, der den Fluch bannt, legt die Wahnsinnskarte auf seinen Ablagestapel.“ Falls am Ende der Runde noch Wahnsinnskarten unter nicht gebannten Flüchen liegen, kommen sie zurück in den Wahnsinnsstapel.
- Wirkt man *Avatar*, kann man jede Karte aus einer Unterstützungszone nur ein Mal nutzen. Verstärkt man den Zauber, muss man sich merken, welche Karten man bereits genutzt hat.



Kurieren

Kurierte Wahnsinnskarten kommen auf den Wahnsinnsstapel zurück. Man kann Wahnsinn durch diverse Zauber kurieren, durch Belohnungen für das Besiegen von Monstern oder indem man 2 Elemente des gleichen Typs ablegt.

Mischen

Wenn man seine Kartenstapel aufgrund eines Zaubereffekts neu mischen muss, erhält man keine Wahnsinnskarte! Die gibt es nur, wenn man eine Karte ziehen muss, aber der Nachziehstapel leer ist.

Nachziehen

Wer eine Karte nachzieht, nimmt die oberste Karte seines Nachziehstapels auf die Hand. Während eines Zugs darf man beliebig viele Handkarten haben. Erst am Ende des eigenen Zugs muss der aktive Spieler auf 6 Handkarten nachziehen oder abwerfen (siehe Regenerationsphase).

Falls zum Zeitpunkt des Nachziehens keine Karten mehr im Nachziehstapel sind, muss man eine Wahnsinnskarte auf seinen Ablagestapel legen, ihn mischen, als neuen Nachziehstapel bereitlegen und dann die noch verbleibenden Karten nachziehen.

Tauschen

Karten, die von der Hand eines Spielers an einen anderen Spieler weitergegeben werden, kommen immer auf die Hand des Empfängers, nie auf dessen Ablagestapel.

Umgedrehte Zauber

Manche Effekte verlangen, dass ein Fluch oder Zauber unwirksam gemacht wird, indem man ihn umdreht. Eine solche mit der Kartenrückseite nach oben liegende Karte hat keinen Effekt, gilt aber immer noch als im Spiel befindlich.

Unwirksame Zauber können nicht gewirkt werden, zählen aber zum Maximum von 5 Zaubern hinzu. Beim Lernen eines neuen Zaubers kann man auch einen unwirksamen Zauber bannen. Der neue Zauber kommt dann ganz normal offen und einsatzbereit ins Spiel. Wird ein erschöpfter Zauber unwirksam gemacht, bleibt der erschöpfte Zustand, auch nachdem die Karte wieder offen hingelegt wurde, bestehen.

Ein unwirksamer Fluch hat keinen Effekt, kann aber nicht gebannt werden. Im nächsten Zug wird der Fluch wieder aufgedeckt und kann auch wieder gebannt werden. Falls der Ritualmarker das Ritualfeld erreicht und nur unwirksame Flüche übrig sind, ist das Monster nicht besiegt und die Spieler erleiden die Strafe für Misserfolg.



Unterstützung

Manche Zauber erlauben das Auslegen einer Karte in die Unterstützungszone. Dazu nimmt man eine Handkarte und legt sie offen auf einen freien Platz der eigenen Unterstützungszone. Die meisten Zauberlehrlinge können bis zu 3 Karten in ihrer Unterstützungszone haben. Sie bleiben dort, bis sie zum Bezahlen einer Aktion oder aufgrund eines Flucheffekts abgelegt werden.

Alle Spieler können auf alle Karten in Unterstützungszone zugreifen. Man kann Kosten auch mit einer Kombination aus Handkarten und Karten aus beliebigen Unterstützungszone bezahlen.

Karten, die aus einer Unterstützungszone abgelegt werden, kommen immer auf den Ablagestapel ihres Besitzers, egal wer sie abgelegt hat.

Auch Wahnsinnskarten können in die Unterstützungszone gelegt werden und dort von allen Spielern wie üblich kuriert werden. Wahnsinnskarten in der Unterstützungszone zählen nicht als Handkarten, wenn es darum geht zu bestimmen, ob ein Spieler wegen Wahnsinn ausscheidet.

Wahnsinnskarten erhalten

Immer wenn man eine Wahnsinnskarte erhält, zieht man sie vom Wahnsinnsstapel und legt sie auf seinen Ablagestapel. Ist dies nicht möglich, weil keine Karten mehr im Wahnsinnsstapel sind, endet das Spiel und alle Zauberlehrlinge verfallen dem Wahnsinn und haben damit das Spiel verloren.

Wahnsinnskarten in der Unterstützungszone

Wenn man eine Wahnsinnskarte in seine Unterstützungszone erhält, aber dort kein Platz mehr ist, erhält man die Karte trotzdem. Man hat in diesem Fall einfach temporär eine Karte mehr in seiner Unterstützungszone. Sobald wieder ein Platz frei wird, rückt die Wahnsinnskarte auf diesen auf.

Ziele von Zaubern

Jeder Zauber gibt an, wer das Ziel ist, auf das sich der Effekt des Zaubers auswirkt.

- Du: Der zaubernde Spieler.
- Jeder andere Spieler: Jeder Spieler außer dem Zaubernenden.
- Jeder Spieler: Alle Spieler, inkl. dem Zaubernenden.
- Ein Spieler: Ein Spieler nach Wahl des Zaubernenden (er kann auch sich selbst wählen).

Tipps

Noch ein paar letzte Tipps:

- *Wählt eure Zauberlehrlinge bewusst aus. Achtet dabei auf eine ausgewogene Mischung an Startkarten.*
- *Vergesst nicht, dass man Wahnsinn auch kurieren kann. Versucht, mindestens doppelt so viele Wahnsinnskarten wie Spieler im Wahnsinnsstapel zu behalten.*
- *Wer sich auf ein einzelnes Element konzentriert, kann mächtigere Zauber wirken.*
- *Füllt eure Unterstützungszone! Das gibt euch mehr Flexibilität im Umgang mit wechselnden Monstern.*
- *Zauber der Stufen 2 und 3 sind sehr mächtig und können das Spiel zu euren Gunsten entscheiden. Manchmal lohnt es sich, einen 1er-Zauber zu lernen, nur um den 2er-Zauber darunter freizulegen.*
- *Manchmal ist es klüger, nicht alle Flüche eines Monsters zu bannen und stattdessen Karten für das nächste Monster zu sparen. Man sollte sich daher die mögliche Belohnung und Strafe eines Monsterkampfes, direkt nachdem eine Buchseite umgeblättert wurde, durchlesen.*



Credits

Autor: Maxime Rambourg
Illustration und Kolloration: Nâïade
Leitung der Kollektion: Cédric Barbé und Patrice Boulet
Projektmanager: Gabriel Durnerin
Übersetzung ins Englische: Nathan Morse
US-Produktmanager: Jeff Quick
Verpackung, Grafikdesign und Regeltexte: ORIGAMES
Koordination und Layout: Guillaume Gille-Naves
Künstlerische Leitung: Igor Polouchine



Danksagung des Autors: Vielen Dank an alle, die mich während der vierjährigen Entwicklung dieses Spiels unterstützt haben. Danke an das Team von Iello dafür, dass sie das Potential dieses Spiels erkannt haben. Besonders danke ich Gabriel für seine Geduld, seine klugen Ideen und seine Zuversicht. Vielen Dank an Nâïade für die bezaubernden Illustrationen. Ich ziehe den spitzen Hut vor diesem fantastischen Künstler! Ich danke meiner Familie, die mich während des gesamten kreativen Prozesses unterstützt hat, vor allem Maud, die mir auf jedem Schritt des Weges Zeit und einen Platz am Kaffeetisch bot. Danke an Sam und Popo für ihre harte Arbeit. Ich danke allen Testspielern, auch wenn ich sie unmöglich alle namentlich erwähnen kann. Danke für eure konstruktive Kritik und die zahllosen Marathonstunden. Ein ganz besonderer Dank geht an unser Spielecafé Feinte de l'Ours und seine ehrenamtlichen Mitarbeiter, die mir die Zeit für dieses Projekt verschafft haben. Ihr seid die Besten! Ich widme dieses Spiel seinem Geburtsort, dem Feinte de l'Ours. Danke an meinen Verlag und die Produzenten. Und ich danke im Voraus meiner Großmutter, die bestimmt stolz auf mich sein wird, genau wie meine Eltern und meine Schwester, die mich immer unterstützt haben. Ihr seid wahrhaft magisch! Danke.

Credits der deutschen Ausgabe

Übersetzung: Susanne Kraft
Layout & grafische Gestaltung: Annika Brüning
Redaktion: Sabine Machaczek
Unter Mitarbeit von: Birte Bärmann, Niklas Bungardt, Heiko Eller, Peer Lagerpusch, Michael John Wilms
Projektmanagement: Heiko Eller

©2015 IELLO USA LLC. IELLO, THE BIG BOOK OF MADNESS, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC. German version published by Heidelberger Spieleverlag.
2015 ORIGAMES. ORIGAMES and its logo are trademarks of ORIGAMES.
Achtung: Dieses Spiel ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da es verschluckbare Kleinteile enthält!
Made in China.



www.iellogames.com

Heidelberger
Spieleverlag



www.heidelbaer.de