

 Paolo Mori
 Biboun, Paul
Mafayon, Camille
Chaussy, Jérémie
Fleury, Mathieu
Leyssenne, Régis
Torres, Djib



Seid willkommen, liebe Schülerinnen und Schüler!

In diesem Jahr werdet Ihr Euer Zauberdiplom erhalten. Hier nun also die letzte Prüfung: die Kristallisation.

Es stehen Euch 80 Tore zur Verfügung, durch die Ihr entlang der VIA MAGICA, unserem magischen Wegenetz, reisen könnt. Um diese Tore zu öffnen, müsst Ihr Animi fangen und ihre Energie in Kristallen bannen. Die Animi sind kleine, aber sehr mächtige Wesen, und manche sind schwerer zu fangen als andere.

Sobald Ihr alle nötigen Animi kristallisiert habt, sprecht die Formel «INCANTATUM!», um die Tore zu durchschreiten und die magischen Zutaten zu sammeln: Krötenschleim, Einhornhaar und Trollrotze.

Am Ende dieser Prüfung wird der beste von Euch zum «Kleinen Magier» ernannt.

Ich wünsche Euch viel Glück!

Euer Großer Magier

Angotus 



SPIELPRINZIP

VIA MAGICA ist am Bingo oder Lotto angelehnt. Doch anstatt Zahlen anzukreuzen, um Zeilen auf einem Raster zu füllen, deckt man die Animi mit Kristallen ab, um die Tore zu öffnen. Und wenn einem das gelingt, ruft man nicht «Bingo» oder «Lotto», sondern «INCANTATUM!».



Die Animi



Ein Spiel verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde wird ein Animus aus dem Beutel gezogen und die Spieler platzieren, wenn möglich, einen Kristall auf dem entsprechenden Animus-Feld eines ihrer Tore. Sind alle Animi eines Tores einmal kristallisiert, öffnet sich das Tor und seine magischen Kräfte können eingesetzt werden. Diese Kräfte helfen euch, mehr Punkte zu gewinnen oder andere Tore leichter zu öffnen.

Geöffnete Tore und Belohnungen bringen Punkte ein. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Wählt also überlegt Eure Tore aus und platziert klug Eure Kristalle. Bleibt flexibel, denn die gefangenen Animi sind nicht immer die, die Euch nutzen! Und beeilt Euch, denn die Prüfung endet, sobald ein Schüler sein 7. Tor öffnet...



SPIELAUFBAU

- 1** Gebt die 23 Animi in den Stoffbeutel.
- 2** Bildet aus den 10 Belohnungen zwei Reihen (eine Reihe für jede Art der Belohnung).
- 3** Mischt die 80 magischen Tore und bildet einen verdeckten Nachziehstapel.
- 4** Deckt die ersten fünf Tore auf und legt sie in einer Reihe aus.
- 5** Verteilt zufällig je sechs Tore an jeden Spieler. Jeder wählt davon drei aus und legt sie aufgedeckt in seine **Kristallisationszone**. Die geöffneten Tore werden später in seine **Erfolgszone** verschoben.

Wichtig: Von jedem Tor sind zwei Exemplare im Spiel (Kraft und Bild identisch). Jeder Spieler darf davon nur eine pro Spiel auswählen. Wer das zweite Exemplar eines Tores erhält, tauscht es gegen ein anderes seiner Wahl aus der Reihe der fünf Tore aus.

- 6** Legt die drei nicht ausgewählten Tore beiseite.
- 7** Nehmt je eine Spielhilfe.
- 8** Gebt je 7 Kristalle in Euren Vorrat.
- 9** Legt die übrigen Kristalle neben den Nachziehstapel der Tore.

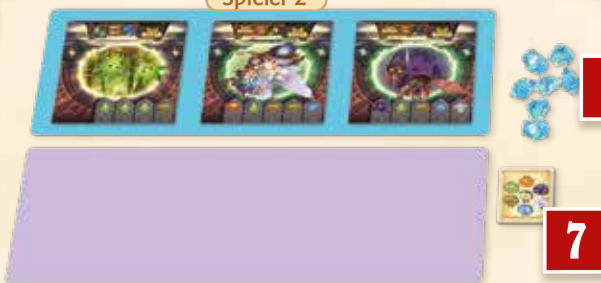
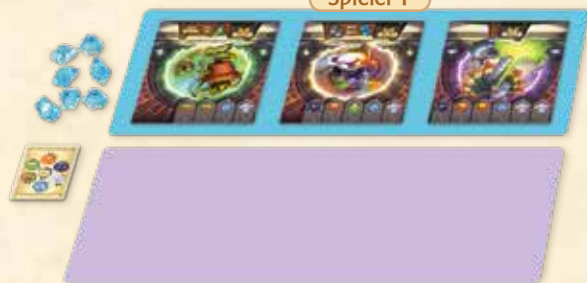
Der älteste Spieler nimmt den Stoffbeutel an sich und wird **Fänger** in der ersten Runde.





Spieler 1

Spieler 2



Hinweis: Wenn Ihr zum ersten Mal VIA MAGICA spielt, könnt Ihr auch einfach je drei Tore zufällig an jeden Mitspieler austeilen, ohne eine Auswahl vorzunehmen.





VERLAUF EINER RUNDE

1/ Ein Animus wird gefangen

Der Fänger schüttelt den Beutel, zieht ein Animus heraus, verkündet laut seinen Namen und legt es für alle sichtbar vor sich ab. Manche Animi sind schwieriger zu fangen als andere: Die Luft kommt öfter vor (sechs Mal), der Schatten dagegen selten (nur einmal). Diese Verteilung ist auf den Spielhilfen verzeichnet.



Ein Joker kann für jedes beliebige Animus stehen und gestattet, einen Kristall auf ein Animus-Feld eigener Wahl zu legen. Wird ein Joker gezogen, kommen alle Animi zurück in den Stoffbeutel und werden gemischt. Der linke Nachbar des Fängers wird neuer Fänger und nimmt den Beutel an sich.

2/ Die Animi werden kristallisiert



Animus-Feld

Indem man Kristalle auf die Animi-Felder des Tores legt, werden die Animi kristallisiert.

Alle Spieler (auch der Fänger) **können 1 Kristall** auf das entsprechende Feld eines Tores **legen**, das sich in der eigenen **Kristallisationszone** befindet, und zwar:

- entweder einen Kristall aus dem eigenen Vorrat
- oder indem man einen **schon auf einem Tor befindlichen** Kristall verschiebt, gleich ob er von einem anderen Animus-Feld und/oder einem anderen Tor er stammt. Dieses Verschieben kann sehr nützlich sein, wenn man die Animi-Felder vollständig kristallisieren will, um ein anderes Tor zu öffnen, oder wenn man keine Kristalle mehr im Vorrat hat.

Wichtig: Man darf für jedes aus dem Beutel gezogene Animus nur einen Kristall ablegen oder verschieben.

Beispiel: Der Fänger verkündet «Feuer!»  Paola hat zwei Tore mit Feuer-Feld. Sie kann nun:

einen der drei Kristalle aus ihrem Vorrat auf ein Feuer-Feld des blauen oder des violetten Tores legen

ODER

einen der schon platzierten vier Kristalle auf eines der Feuer-Felder des blauen oder des violetten Tores versetzen

ODER

gar nichts machen.





Die Tore bringen in der Endabrechnung Punkte ein.

Ein Tor öffnet sich, wenn alle nötigen Animi kristallisiert sind, d.h. wenn alle Animus-Felder oben auf der Karte mit Kristallen besetzt sind. Je nach Farbe des Tores können seine Kräfte zu verschiedenen Momenten im Spiel eingesetzt werden. Die Kräfte der Tore werden auf der letzten Seite beschrieben.

Animus-Felder
(um 2 bis 6 Animi zu kristallisieren)

Einzusammelnde
Zutat (dekorativ)

Punkte, die zu gewinnen sind



Zu verwendende
magische Kraft

Jedes Tor öffnet sich zur Natur hin und zeigt eine magische Zutat an: Je schwieriger es ist, diese Zutat zu bekommen, desto schwerer lässt sich das Tor öffnen und umso mehr Punkte bringt es ein.



Farben: 4 verschiedene Farben, für je eine Art magischer Kraft.



Gelb: sofortige Wirkung, wirkt sofort und nur einmal



Grün: verzögerte Wirkung, wirkt erst am Ende des Spiels



Blau: nachhaltige Wirkung, wirkt dauerhaft während des gesamten Spiels



Violett: Ohne besondere Wirkung

3/ Die Tore sind offen!

Sobald ein Spieler alle Animi auf einem seiner Tore kristallisiert hat, öffnet es sich. Dieser Spieler ruft «**INCANTATUM!**» und führt folgende Aktionen aus:

- 1 Er nimmt alle Kristalle vom Tor und gibt sie zurück in seinen Vorrat;
- 2 Er benutzt die magischen Kräfte des Tores (falls es welche hat);
Wichtig: Falls diese Kräfte ihm erlauben, andere Tore zu öffnen, so tut er dies umgehend.
Er führt die gleichen sechs Aktionen auch für jedes neu geöffnete Portal aus.
- 3 Er legt das Tor in seine **Erfolgszone**;
- 4 Er wählt eines der fünf Tore in der Mitte aus und legt es in seine **Kristallisationszone**.
Erinnerung: Man darf während eines Spiels nur ein Exemplar eines Tores verwenden.
- 5 Er zieht das oberste Tor vom Nachziehstapel und ergänzt die Reihe der Tore in der Mitte auf 5;
- 6 Er kann Belohnungen beanspruchen.





REIHENFOLGE

Wenn mehrere Spieler ein Tor in derselben Runde öffnen, ist zuerst der Spieler, der als erster «INCANTATUM!» gerufen hat, am Zug, dann sein linker Nachbar und so weiter.



Sollten mehrere Spieler gleichzeitig «INCANTATUM!» gerufen haben, ist zuerst der linke Nachbar des Fängers am Zug (falls der Fänger dabei ist, spielt er zuerst). Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

4/ Belohnungen beanspruchen

Ein Spieler kann eine Belohnung beanspruchen, wenn er **als erster** ein Tor geöffnet hat. Er legt die Belohnung vor sich ab. Sie steht nun anderen Spielern nicht mehr zur Verfügung. Es gibt **zwei Sorten** von Belohnungen: die Farbe der geöffneten Tore und/ die Anzahl der geöffneten Tore.

Farbe der geöffneten Tore

Ein Spieler kann **mehrere Belohnungen dieser Sorte anhäufen**. Sie werden **automatisch** dem ersten Spieler zuerkannt, der

- 3 Tore der gleichen Farbe, also 3 **gelbe**, 3 **violette**, 3 **grüne** oder 3 **blaue**, öffnet;



Unter den 80 Toren sind die blauen am seltensten, die grünen und violetten weniger selten und die gelben am häufigsten. Je seltener eine Torfarbe ist, desto höher fällt die Belohnung aus. Ein blaues Tor bringt also mehr Punkte ein als ein gelbes.

- oder aber 1 Tor jeder Farbe öffnet, also mindestens 1 **gelbes**, 1 **grünes**, 1 **blaues** und 1 **violettes**.



Anzahl der geöffneten Tore

Diese Sorte Belohnung darf von jedem Spieler nur einmal in Anspruch genommen werden. Sie kann nur in dem Moment beansprucht werden, wenn die genaue Anzahl an Toren geöffnet wurde. Später ist zu spät!

Je größer die Zahl der geöffneten Tore ist, desto mehr Punkte gibt es zu gewinnen.



Wer 2 Tore als erster öffnet, kann, so er denn möchte, diese Belohnung hier neben beanspruchen, die 2 Punkte einbringt. Wer 3 Tore als erster öffnet, kann 4 Punkte als Belohnung beanspruchen, und so weiter.

Wenn sich die Gelegenheit bietet, muss man sich deshalb entscheiden, ob man

- die Belohnung sofort einstreichen möchte, was das Risiko birgt, dass man später keine höhere Belohnung mehr bekommen kann, oder
- wartet, bis man mehr Tore öffnen kann, in der Hoffnung auf eine höhere Belohnung, aber riskiert, dass man womöglich gar keine Punkte bekommt.



A ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler am Ende der Runde **sein 7. Tor** öffnet. Sollten mehrere Spieler in derselben Runde Tore öffnen, führen sie ganz normal ihre Aktionen aus. Es ist möglich, dass ein Spieler mithilfe bestimmter magischer Kräfte das Spiel mit acht, neun oder zehn geöffneten Toren beendet.

Sodann zählt jeder Mitspieler die Punkte aus **seinen geöffneten Toren** und **seinen Belohnungen** zusammen, um seine Gesamtnote zu ermitteln. Folgende Punkte zählen:

- Belohnungen,
- **gelbe**, **violette** und **blaue** Tore,
- **grüne** Tore (deren Punkte müssen ausgerechnet werden).

Wer die höchste Punktzahl erzielt hat, gewinnt. Er geht als der große Sieger aus der Prüfung hervor und wird «Kleiner Magier»!

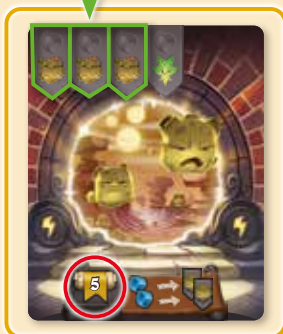
Bei Unentschieden gewinnt derjenige, der die meisten Tore geöffnet hat.



Beispiel: Bei Spielende hat Paola 5 Tore geöffnet und erzielt die Gesamtnote von 45 Punkten, und zwar



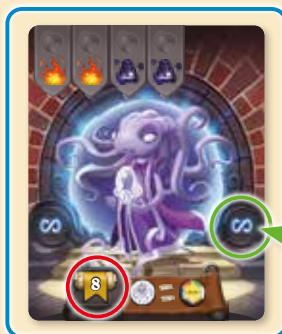
- 8 Punkte aus Belohnungen (Sie war die erste, die ein Tor jeder Farbe geöffnet hat);



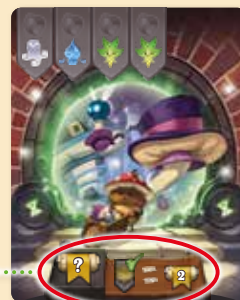
- 5 Punkte für ihr **gelbes** Tor;



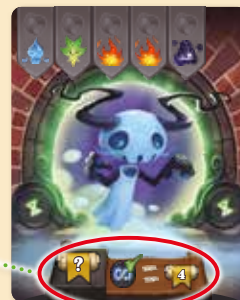
- 10 Punkte für ihr **violettes** Tor;



- 8 Punkte für ihr **blaues** Tor;



10 Punkte für die 5 «Erde»-Felder



4 Punkte für das **blaue** Tor

- 14 Punkte für ihre beiden **grünen** Tore.



DIE MAGISCHEN KRÄFTE DER TORE

Nur **offene Portale** entfalten magische Kräfte.



Grün: Verzögerte Wirkung am Ende des Spiels. Sie dient dazu, die Punkte zu ermitteln, die die grünen Tore einbringen.



2

Jedes Tor der beschriebenen Farbe bringt die angegebene Punktzahl ein.



3

Beispiel: Am Spielende hat Paola insgesamt 2 grüne Tore geöffnet. Dies bringt ihr 6 Punkte ein: 2 grüne Tore multipliziert mit 3.



3



4



1



1



2



2



3



4

Jedes Animus-Feld ist die angegebenen Punkte wert.

Beispiel: Am Spielende hat Paola Tore mit insgesamt 5 «Pflanzen»-Feldern geöffnet. Dies bringt ihr 10 Punkte ein: 5 Pflanzen-Felder multipliziert mit 2.



Blau: Nachhaltige Wirkung. Sie kommt während des ganzen Spiels zum Tragen.



6

Wenn das angegebene Animus gefangen wird, gilt er quasi als Joker.



6

Beispiel: Paola hat ein Tor mit der hier unten gezeigten Wirkung geöffnet.



6



6



6

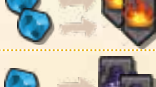


6

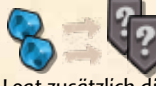
Später wird ein «Wasser»-Animus gefangen. Anstatt nun einen Kristall auf ein Wasser-Feld zu legen, kann sie ihn auf ein Animus-Feld ihrer Wahl legen.



Gelb: Sofortige Wirkung. Wird sofort und nur ein einziges Mal eingesetzt.



Legt 2 Kristalle auf die angegebenen Animus-Felder.



Legt zusätzlich die angegebene Anzahl Kristalle auf Animus-Felder Eurer Wahl.



Füllt Euren Vorrat mit der angegebenen Anzahl Kristalle auf.



Verteilt ganz nach Belieben alle oder einen Teil der **schon** auf den Toren **abgelegten** Kristalle neu. Kein Kristall darf dabei in den Vorrat zurückgelegt werden.



Wählt zwei neue Tore anstelle des einen, um dieses zu ersetzen.



Öffnet, zusätzlich zum letzten, ein anderes eurer Tore.

Schreibt uns! @hurricangames.com

Folgt uns in den sozialen Netzwerken!

f hurricangames t Hurrican Edition i hurricanedition

Achtung: Enthält Kleinteile. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Spielregeln aufbewahren.