

Anleitung

SpellBook



SPIELMATERIAL

- 1 Vortex-Beutel
 - 105 Materia-Steine (in 7 Farben)
 - 1 Altar-Tableau
 - 1 Startmarker
- 4 Vertrauentafeln (1 pro Person)
 - 4 Zauberstapel (1 pro Person)
aus jeweils 3 Sets mit je 7 Karten
(insgesamt 21 Karten pro Stapel)
- 4 Spielhilfen (1 pro Person)
 - 1 Materia-Ablage
(zum Zusammenbauen)
 - diese Anleitung

Zauberkarten



- A Titel:** Der Name des Zaubers.
- B Set:** Eines von 3 Sets (◇ / ◇◇ / ◇◇◇), zu dem die Karte gehört (wird nur für die ersten Partien verwendet).
- C Farbe:** Die Farbe der Materia, die zum Lernen des Zaubers benötigt wird.
- D Stufe-3-Effekt:** Der Effekt des Zaubers, wenn man 3 Materia zum Lernen ausgibt.
- E Stufe-4-Effekt:** Der Effekt des Zaubers, wenn man 4 Materia zum Lernen ausgibt.
- F Stufe-5-Effekt:** Der Effekt des Zaubers, wenn man 5 Materia zum Lernen ausgibt.
- G Punkte:** Die Punkte, die der Zauber abhängig von der gelernten Stufe am Spielende wert ist.
- H Tageszeit-Aktion:** Die Tageszeit, zu der die Aktion des Zaubers genutzt werden kann (nicht bei allen Zaubern vorhanden).

Rückseite der Zauberkarten:

- I** Der Vertraute der Person, der diese Karte gehört.
- J** Die Farbe der Karte (je 3 Karten in 7 Farben).



Materia

Du benötigst Materia als „Währung“, um Zauber zu lernen. Du kannst sie außerdem auf deiner Vertrauentafel lagern, um dafür am Spielende Punkte zu bekommen.

Die 105 Materia-Steine sind in 7 Farben (15 Steine pro Farbe) aufgeteilt:



Auf jedem Materia-Stein ist eine Rune abgebildet. Manche Zaubereffekte beziehen sich auf bestimmte Runen. (Für eine Auflistung und Erklärung der Zaubereffekte siehe Seiten 10–14.) Es gibt 3 unterschiedliche Runen:

Von jeder Materiafarbe gibt es jede Rune 5 Mal.

Erste Partien

Legt in euren ersten Partien jeweils die 7 Zauberkarten mit einem \diamond -Symbol neben der Spielhilfe vor euch aus. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Ihr könntet sie nach ihrer Tageszeit sortieren.



Spätere Partien

Ihr solltet zunächst ein paar Partien mit dem \diamond -Set spielen, um euch mit dem Spiel vertraut zu machen. Spielt danach am besten ein paar Partien mit dem $\diamond\diamond$ -Set und dann ein paar Partien mit dem $\diamond\diamond\diamond$ -Set. Nachdem ihr alle 3 Sets gemeistert habt (und damit alle 21 Zauber kennt), seid ihr bereit für eine normale Partie!



Normale Partien

In normalen Partien verwendet ihr ebenfalls 1 Zauber jeder Farbe. Für jede der 7 Farben mischt jemand von euch die 3 Karten dieser Farbe und zieht 1 davon zufällig. Alle anderen ziehen die gleiche Karte aus ihrem Stapel und legen sie vor sich aus. Wiederholt das für jede der 7 Farben und legt alle nicht gezogenen Karten zurück in die Schachtel.



Achtung: Ihr könnt euch auch auf bestimmte Karten einigen, statt sie zufällig zu ziehen. Achtet aber darauf, dass ihr alle die gleichen 7 Zauberkarten (1 pro Farbe) verwendet.

SPIELABLAUF

Wer den Startmarker hat, beginnt das Spiel mit dem ersten Zug (ein **Tag**). Dein Tag ist in 3 Phasen (die **Tageszeiten**) unterteilt, die du nacheinander durchführst: Morgen (☀️), Mittag (☀️) und Abend (🌙). Zu jeder Tageszeit darfst du eine einzige Aktion durchführen. Am Ende deines Tags füllst du den Altar wieder auf, danach führt die nächste Person im Uhrzeigersinn ihren Tag durch. Das geht so lange weiter, bis das Spiel endet (siehe Seite 9).

Achtung: Du darfst pro Tageszeit höchstens 1 Aktion durchführen. Du kannst aber auch keine Aktion durchführen und eine Tageszeit überspringen (weil du keine Aktion durchführen kannst oder willst).

Jede Tageszeit hat 1 oder 2 Standardaktionen, die schon zu Spielbeginn verfügbar sind.
Wenn du neue Zauber lernst (siehe „Abend“ auf Seite 6), können neue Aktionen hinzukommen.

Vorrat

Du kannst jederzeit höchstens 9 Materia in deinem Vorrat haben. Dieser Wert kann niemals überschritten werden.

Du kannst die Materia bei deinem Vertrauten lagern (siehe „Mittag“ auf Seite 6), du kannst sie ausgeben, um einen Zauber zu lernen (siehe „Abend“ auf Seite 6), oder du kannst sie für den Effekt eines Zaubers ablegen.

Wenn du Materia ziehst oder nimmst, tust du dies eine nach der anderen.

Hinweis: Da du immer höchstens 9 Materia im Vorrat haben kannst, kannst du eine Aktion manchmal nur teilweise durchführen. Wenn du z. B. durch einen Zaubereffekt 4 Materia aus dem Vortex ziehen kannst, aber schon 6 hast, ziehst du nur 3.

Morgen

Zu Spielbeginn stehen dir am Morgen nur 2 Standardaktionen zur Verfügung:

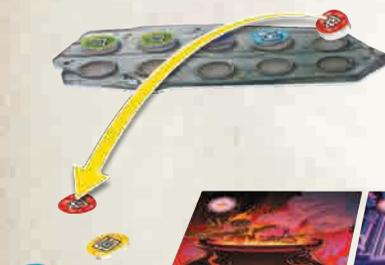
1 Materia nehmen:

Wähle 1 Materia vom Altar und lege sie in deinen Vorrat.



2 Materia ziehen:

Ziehe 2 zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie in deinen Vorrat.



Beispiel: Für die Aktion am Morgen entscheidet sich Aylin, 1 Materia zu nehmen. Sie nimmt die rote Materia vom Altar und legt sie in ihren Vorrat. Danach beginnt der Mittag.

Mittag



Zu Spielbeginn steht dir am Mittag nur 1 Standardaktion zur Verfügung:

1 Materia lagern: Lege 1 Materia aus deinem Vorrat auf das erste freie Feld deiner Vertrautentafel (das Feld mit dem niedrigsten noch sichtbaren Wert).

Hinweis: 18 ist kein Feld, sondern die Punktzahl, die du am Ende bekommst, wenn deine Tafel keine freien Felder mehr hat (siehe Seite 9).

Hinweis: Wenn du durch eine Aktion mehr Materia lagern würdest, als du freie Felder auf deiner Tafel hast, bleiben die überschüssigen Materia, wo sie sind. Sie werden weder gelagert noch abgelegt.

Beispiel: Für die Aktion am Mittag entscheidet sich Basti, 1 Materia zu lagern. Er wählt die gelbe Materia aus seinem Vorrat und legt sie auf das erste freie Feld seiner Tafel. Danach beginnt der Abend.



Abend



Zu Spielbeginn steht dir am Abend nur 1 Standardaktion zur Verfügung:

1 Zauber lernen: Wähle einen Zauber und eine Stufe, auf der du den Zauber lernen willst. Gib so viele Materia in der Farbe des Zaubers aus deinem Vorrat aus, wie der gewählten Stufe entspricht. Lege 1 dieser Materia auf die gewählte Stufe, um anzuzeigen, dass du den Zauber gelernt hast. (Wenn du beispielsweise 3 Materia aus gibst, legst du eine davon auf das unterste Feld der Zauberkarte – und hast einen Stufe-3-Zauber gelernt.) Zaubereffekte können sich auf die Rune der Materia beziehen, die auf der Karte liegt. Die anderen Materia legst du in die **Ablage**.

Wenn du diese Aktion durchführst, darfst du 3 Materia beliebiger Farbe(n) ausgeben, die dieselbe Rune haben, um eine **freie Materia** zu erzeugen. Diese entspricht 1 zusätzlichen Materia der benötigten Farbe. Du kannst so auch mehrere freie Materia erzeugen, du musst aber immer mindestens 1 normalen Materia-Stein ausgeben, der der Farbe des Zaubers entspricht, und ihn auf das Stufenfeld der Zauberkarte legen.



Beispiel: Die grüne, rote und schwarze Materia haben alle die ∇ -Rune. Du könntest sie ausgeben, um eine freie Materia zu erzeugen. So könntest du zusammen mit den 4 gelben Materia den gelben Zauber auf Stufe 5 lernen.

Achtung: Du kannst einen Zauber nur ein Mal lernen. Wenn du also einen Zauber auf Stufe 3 lernst, kannst du die Aktion „1 Zauber lernen“ später nicht durchführen, um den Zauber auf eine höhere Stufe aufzuwerten.

ZAUBER

Wenn du einen Zauber gelernt hast, der ein Tageszeit-Symbol in der oberen linken Ecke hat (☀️: Morgen / ☀️: Mittag / 🌙: Abend), steht dir ab dem nächsten Tag eine neue Aktion zu dieser Tageszeit zur Verfügung. Wenn du einen Zaubereffekt als Aktion durchführst, kannst du den Effekt **der gelernten Stufe oder einer niedrigeren Stufe** durchführen.

Hinweis: Du kannst den Effekt einer niedrigeren Stufe nur dann durchführen, wenn die Zauberkarte ein Tageszeit-Symbol hat.

Zauber ohne Tageszeit-Symbol können entweder einen dauerhaften Effekt oder einen einmaligen Soforteffekt haben. Außerdem können sie dir am Spielende Punkte bringen.

- ☀️ **Soforteffekte:** Wenn ein Zaubereffekt das ☀️-Symbol hat, führst du ihn sofort durch, sobald du den Zauber lernst. Danach hat der Zauber keinen weiteren Effekt (außer, dass er dir am Ende eventuell Punkte bringt).
- ☀️ **Dauereffekte:** Wenn ein Zaubereffekt das ☀️-Symbol hat, führst du den Effekt bis zum Spielende immer dann aus, wenn die aufgeführte Bedingung **an deinem Tag** erfüllt ist. (Für eine Auflistung und Erklärung der Zaubereffekte siehe Seiten 10–14.)

Beispiel: Für die Aktion am Abend entscheidet sich Chris, den Zauber „Opferung“ zu lernen. Chris hat 4 rote Materia und legt 1 davon auf das Stufe-4-Feld der Zauberkarte, die anderen 3 legt xier ab. Ab jetzt kann xier als Morgen-Aktion auch den Stufe-4- oder Stufe-3-Effekt des Opferung-Zaubers durchführen.



Beispiel: Für die Aktion am Abend entscheidet sich Dora, den Zauber „Füllhorn“ zu lernen. Sie hat 4 gelbe Materia, will den Zauber aber auf Stufe 5 lernen. Deshalb gibt sie zusätzlich 3 Materia mit der ☀️-Rune aus, um eine freie Materia zu erzeugen. Dora legt 1 gelbe Materia auf das Stufe-5-Feld der Zauberkarte und legt alle anderen ausgegebenen Materia ab. Der Zaubereffekt hat das ☀️-Symbol, weswegen Dora ihn sofort durchführt: Sie zieht 4 Materia aus dem Vortex und legt sie in ihren Vorrat.

ALTAR

Nachdem du den Abend abgeschlossen hast, füllst du den Altar wieder wie folgt auf:

- ☀ Wenn weniger als 5 Materia auf dem Altar liegen: Lege so viele zufällige Materia aus dem Vortex auf den Altar, bis 5 Felder belegt sind.
- ☀ Wenn 5–9 Materia auf dem Altar liegen: Lege 1 zufällige Materia aus dem Vortex auf den Altar.
- ☀ Wenn 10 oder mehr Materia auf dem Altar liegen: Lege alle Materia vom Altar ab. Lege dann 5 zufällige Materia aus dem Vortex auf den Altar.

Beispiel: Dora füllt am Ende ihres Tages den Altar wieder auf. Da alle Felder belegt sind (1), kann sie keine Materia mehr auf den Altar legen. Sie legt alle Materia vom Altar ab (2) und zieht 5 neue Materia aus dem Vortex, die sie auf den Altar legt (3). Dann beginnt die nächste Person im Uhrzeigersinn ihren Tag.



Leerer Beutel

Wenn du Materia ziehen musst (durch eine Aktion oder weil du den Altar wieder auffüllen musst) und der Vortex-Beutel leer ist, gibst du alle Materia aus der Ablage zurück in den Vortex. Anschließend ziehst du wie gewohnt die Materia, die du ziehen musst, aus dem Vortex.



SPIELEND

Das Spiel endet, nachdem jemand ...

- den 7. und letzten Zauber gelernt hat und/oder
- eine Materia auf dem letzten Feld der eigenen Tafel (16) gelagert hat.

Wenn jemand diese Bedingung erfüllt hat, spielt ihr die Runde noch zu Ende, sodass ihr alle gleich viele Tage hattet. (Wer rechts neben der Person mit dem Startmarker sitzt, führt den letzten Tag des Spiels durch.) Dann berechnet ihr eure Punkte:

- Zähle die Punkte deiner gelernten Zauber zusammen, die rechts am Feld der gelernten Stufe (das Feld mit der Materia) der meisten Zauber stehen.
- Zähle den niedrigsten sichtbaren Wert auf deiner Tafel dazu.

Hinweis: Die Punktzahl mancher Zauber variiert und hängt von bestimmten Faktoren ab. Das wird mit dem ?-Symbol angezeigt. (Für eine Auflistung und Erklärung der Zaubereffekte siehe Seiten 10–14.)

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die meisten Punkte und die meisten erlernten Zauber hat. Wenn der Gleichstand nicht aufgelöst ist, gewinnt die daran beteiligte Person, die die meisten Materia im Vorrat hat. Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, gewinnen alle, die daran beteiligt sind.

Beispiel: Aylin berechnet am Spielende ihre Punkte:

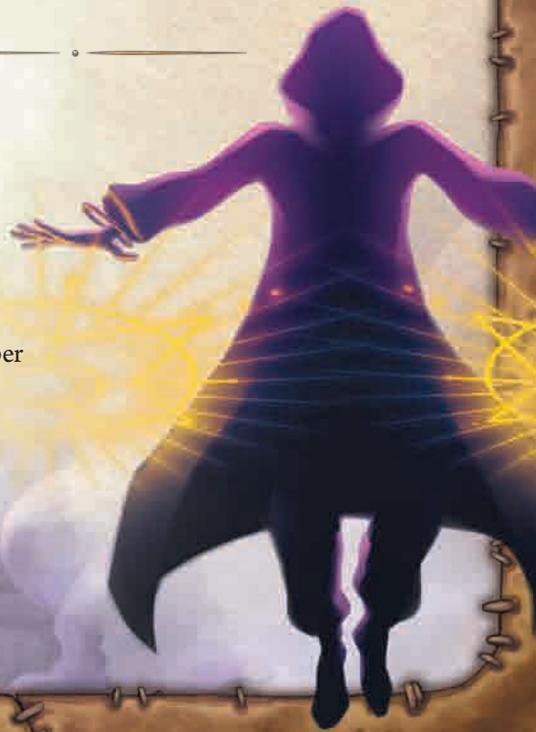
- 2 Punkte für Opferung (Stufe 4)
- 5 Punkte für Levitation (Stufe 5)
- 1 Punkt für Läuterung (Stufe 3)
- 0 Punkte für Darbringung (nicht gelernt)
- 4 Punkte für Zeitreise (Stufe 4)
- 0 Punkte für Transmutation (nicht gelernt)
- 7 Punkte für Füllhorn (Stufe 5)



Dazu zählt sie die 7 Punkte für ihre gelagerten Materia (7 ist der niedrigste sichtbare Wert auf ihrer Tafel). Sie hat **insgesamt 26 Punkte**.

Spielbegriffe

- Nimm x:** Nimm die angegebene Anzahl an Materia vom Altar.
- Ziehe x:** Ziehe die angegebene Anzahl an zufälligen Materia aus dem Vortex.
- Lagere x:** Lagere die angegebene Anzahl an Materia aus deinem Vorrat auf deiner Tafel (außer der Effekt besagt etwas anderes).
- Lege x ab:** Lege die angegebene Anzahl an Materia aus deinem Vorrat ab.
- Werte einen Zauber um 1 Stufe auf:** Bewege den Materia-Stein von dem Zauber auf die nächsthöhere Stufe. Einen Zauber auf Stufe 5 kannst du nicht aufwerten.
- Tausche x:** Nimm eine Materia vom angegebenen Ort und tausche sie gegen eine beliebige Materia aus deinem Vorrat. Mach das so oft wie angegeben.
- ←-Materia:** Diese Materia muss dieselbe Rune haben wie die Materia auf der Zauberkarte.



ROTE ZAUBER

OPFERUNG (☀️-Aktion)



- Stufe 5:** Lege 1 ☀️-Materia aus deinem Vorrat ab, um 4 zufällige Materia aus dem Vortex zu ziehen und in deinen Vorrat zu legen. Am Ende 3 Punkte wert.
- Stufe 4:** Lege 1 ☁️-Materia aus deinem Vorrat ab, um 4 zufällige Materia aus dem Vortex zu ziehen und in deinen Vorrat zu legen. Am Ende 2 Punkte wert.
- Stufe 3:** Lege 1 ☀️-Materia aus deinem Vorrat ab, um 4 zufällige Materia aus dem Vortex zu ziehen und in deinen Vorrat zu legen. Am Ende 1 Punkt wert.

Hinweis: Eine höhere Stufe erlaubt dir nicht, mehr Materia zu ziehen, sondern gibt dir lediglich mehr Optionen, um den Effekt auszulösen.

ERUPTION (☀️-Aktion)



- Stufe 5:** Ziehe so viele zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie in deinen Vorrat, bis du 6 Materia im Vorrat hast. Am Ende 4 Punkte wert.
- Stufe 4:** Ziehe so viele zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie in deinen Vorrat, bis du 5 Materia im Vorrat hast. Am Ende 3 Punkte wert.
- Stufe 3:** Ziehe so viele zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie in deinen Vorrat, bis du 4 Materia im Vorrat hast. Am Ende 2 Punkte wert.

Hinweis: Der Zauber hat keinen Effekt, wenn du schon mindestens so viele Materia wie angegeben im Vorrat hast. Wenn du z. B. schon 6 Materia im Vorrat hast, kannst du die Aktion dieses Zaubers nicht durchführen, um mehr zu bekommen.

FEUERSTURM (☀️-Aktion)

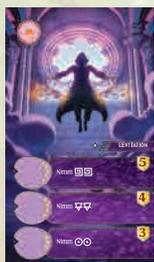


- Stufe 5:** Ziehe 4 zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie in deinen Vorrat. Alle anderen nehmen jeweils 1 Materia vom Altar und legen sie in ihren Vorrat. Am Ende 5 Punkte wert.
- Stufe 4:** Ziehe 4 zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie in deinen Vorrat. Alle anderen nehmen jeweils 1 Materia vom Altar und legen sie in ihren Vorrat. Am Ende 2 Punkte wert.
- Stufe 3:** Ziehe 4 zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie in deinen Vorrat. Alle anderen nehmen jeweils 1 Materia vom Altar und legen sie in ihren Vorrat. Am Ende 0 Punkte wert.

Hinweis: Beginnend bei der Person links von dir und dann weiter im Uhrzeigersinn **müssen** die anderen 1 Materia vom Altar nehmen, außer der Altar ist leer oder die Person hat bereits 9 Materia im Vorrat.

LILA ZAUBER

LEVITATION (☀️-Aktion)



- Stufe 5:** Nimm 2 ☀️-Materia vom Altar und lege sie in deinen Vorrat. Am Ende 5 Punkte wert.
- Stufe 4:** Nimm 2 ☁️-Materia vom Altar und lege sie in deinen Vorrat. Am Ende 4 Punkte wert.
- Stufe 3:** Nimm 2 ☀️-Materia vom Altar und lege sie in deinen Vorrat. Am Ende 3 Punkte wert.

Hinweis: Du musst immer zwei gleiche Runen nehmen. Wenn du z. B. Levitation auf Stufe 4 gelernt hast, kannst du entweder 2 ☁️ oder 2 ☀️ nehmen, aber nicht 1 ☁️ und 1 ☀️.

VERTEILUNG (☀️-Aktion)



- Stufe 5:** Nimm 3 Materia vom Altar und lege sie in deinen Vorrat. Alle anderen ziehen jeweils 1 zufällige Materia aus dem Vortex und legen sie in ihren Vorrat. Am Ende 4 Punkte wert.
- Stufe 4:** Nimm 2 Materia vom Altar und lege sie in deinen Vorrat. Alle anderen ziehen jeweils 1 zufällige Materia aus dem Vortex und legen sie in ihren Vorrat. Am Ende 4 Punkte wert.
- Stufe 3:** Nimm 1 Materia vom Altar und lege sie in deinen Vorrat. Ziehe dann 1 zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie in deinen Vorrat. Alle anderen ziehen jeweils 1 zufällige Materia aus dem Vortex und legen sie in ihren Vorrat. Am Ende 4 Punkte wert.

Hinweis: Auf Stufe 3 musst du zuerst eine Materia vom Altar nehmen, bevor du eine aus dem Vortex ziehst. Beginnend bei der Person links von dir und dann weiter im Uhrzeigersinn **müssen** die anderen 1 zufällige Materia aus dem Vortex ziehen, außer die Person hat bereits 9 Materia im Vorrat.



HELLSICHT (☉-Aktion)

- Stufe 5:** Ziehe 2 zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie auf den Altar. Nimm dann 2 Materia vom Altar und lege sie in deinen Vorrat. Am Ende 4 Punkte wert.
- Stufe 4:** Ziehe 2 zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie auf den Altar. Nimm dann bis zu 2 Materia **einer Farbe** vom Altar und lege sie in deinen Vorrat. Am Ende 3 Punkte wert.
- Stufe 3:** Ziehe 2 zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie auf den Altar. Nimm dann 2 Materia vom Altar und lege sie in deinen Vorrat. Lege danach 1 Materia aus deinem Vorrat ab. Am Ende 2 Punkte wert.

Hinweis: Du kannst auch dann Materia auf den Altar legen, wenn dort bereits 10 Materia liegen. Erst am Ende deines Tages musst du überprüfen, ob 10 oder mehr Materia auf dem Altar sind.

GRÜNE ZAUBER



LÄUTERUNG (☼-Aktion)

- Stufe 5:** Tausche 3 Materia aus deinem Vorrat gegen 3 Materia vom Altar. Am Ende 3 Punkte wert.
- Stufe 4:** Tausche 2 Materia aus deinem Vorrat gegen 2 Materia vom Altar. Am Ende 2 Punkte wert.
- Stufe 3:** Tausche 1 Materia aus deinem Vorrat gegen 1 Materia vom Altar. Am Ende 1 Punkt wert.

Hinweis: Du musst so viele Materia auf den Altar legen, wie du von dort nimmst. Du kannst z. B. nicht 2 Materia auf den Altar legen und nur 1 von dort nehmen. Du darfst Materia tauschen, auch wenn du bereits 9 Materia hast.



HEILUNG (☼-Aktion)

- Stufe 5:** Ziehe 3 zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie in deinen Vorrat. Lege dann 3 Materia aus deinem Vorrat ab. Am Ende 5 Punkte wert.
- Stufe 4:** Ziehe 2 zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie in deinen Vorrat. Lege dann 2 Materia aus deinem Vorrat ab. Am Ende 4 Punkte wert.
- Stufe 3:** Ziehe 1 zufällige Materia aus dem Vortex und lege sie in deinen Vorrat. Lege dann 1 Materia aus deinem Vorrat ab. Am Ende 3 Punkte wert.

Hinweis: Du musst zuerst Materia ziehen, bevor du welche ablegst. Dabei darfst du nie mehr als 9 Materia in deinem Vorrat haben. Daher ist es möglich, dass du mehr Materia ablegst, als du ziehst.



WACHSTUM (☼-Aktion)

- Stufe 5:** Nimm 3 Materia vom Altar und lagere sie auf den ersten 3 freien Feldern deiner Tafel. Werte dann den Wachstum-Zauber um 1 Stufe ab, indem du den Materia-Stein darauf auf Stufe 4 bewegst. Am Ende 6 Punkte wert.
- Stufe 4:** Nimm 2 Materia vom Altar und lagere sie auf den ersten 2 freien Feldern deiner Tafel. Werte dann den Wachstum-Zauber um 1 Stufe ab, indem du den Materia-Stein darauf auf Stufe 3 bewegst. Am Ende 4 Punkte wert.
- Stufe 3:** Tausche 1 Materia aus deinem Vorrat gegen 1 Materia auf deiner Tafel. Bewege den Materia-Stein auf der Karte nicht. Am Ende 3 Punkte wert.

Hinweis: Die Punkte dieser Karte hängen vom **finalen** Feld des Materia-Steins auf der Zauberkarte ab. Wenn der Stein auf einer höheren Stufe ist, kannst du den Stufe-3-Effekt durchführen, ohne den Zauber um 1 Stufe abwerten zu müssen.

SCHWARZE ZAUBER



DARBRINGUNG (☀️-Aktion)

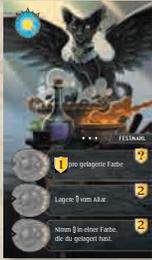
- ☀️ **Stufe 5:** Nimm 4 Materia **einer Farbe** aus deinem Vorrat und lagere sie auf den ersten 4 freien Feldern deiner Tafel. Am Ende 6 Punkte wert.
- ☀️ **Stufe 4:** Nimm 3 Materia **einer Farbe** aus deinem Vorrat und lagere sie auf den ersten 3 freien Feldern deiner Tafel. Am Ende 4 Punkte wert.
- ☀️ **Stufe 3:** Nimm 2 Materia **einer Farbe** aus deinem Vorrat und lagere sie auf den ersten 2 freien Feldern deiner Tafel. Am Ende 2 Punkte wert.

Hinweis: Nur die Farbe der Materia muss gleich sein, nicht die Runen darauf.



FOKUS (🌀-Aktion)

- 🌀 **Stufe 5:** Nimm 3 Materia aus deinem Vorrat, die dieselbe Rune wie der Materia-Stein auf dieser Zauberkarte haben, und lagere sie auf den ersten 3 freien Feldern deiner Tafel. ODER: Nimm 2 Materia vom Altar, die dieselbe Rune wie der Materia-Stein auf dieser Zauberkarte haben, und lege sie in deinen Vorrat. Am Ende 5 Punkte wert.
- 🌀 **Stufe 4:** Nimm 2 Materia aus deinem Vorrat, die dieselbe Rune wie der Materia-Stein auf dieser Zauberkarte haben, und lagere sie auf den ersten 2 freien Feldern deiner Tafel. ODER: Nimm 1 Materia vom Altar, die dieselbe Rune wie der Materia-Stein auf dieser Zauberkarte hat, und lege sie in deinen Vorrat. Am Ende 4 Punkte wert.
- 🌀 **Stufe 3:** Nimm 1 Materia aus deinem Vorrat, die dieselbe Rune wie der Materia-Stein auf dieser Zauberkarte hat, und lagere sie auf dem ersten freien Feld deiner Tafel. Am Ende 3 Punkte wert.



FESTMAHL (☀️-Aktion)

- ☀️ **Stufe 5:** Diese Stufe hat keine eigene Mittag-Aktion. Sie ist am Ende 1 Punkt für jede unterschiedliche Farbe wert, die du auf deiner Tafel gelagert hast (zusätzlich zu den Punkten, die du ohnehin für deine Tafel bekommst).
- ☀️ **Stufe 4:** Nimm 1 Materia vom Altar und lagere sie auf dem ersten freien Feld deiner Tafel. Am Ende 2 Punkte wert.
- ☀️ **Stufe 3:** Nimm 1 Materia vom Altar, von deren Farbe du bereits Materia auf deiner Tafel gelagert hast, und lege sie in deinen Vorrat. Am Ende 2 Punkte wert.

Hinweis: Denk daran, dass du bei Tageszeit-Aktionen immer den Effekt einer niedrigeren Stufe durchführen kannst.

WEIßE ZAUBER



ZEITREISE (🌀-Aktion)

- 🌀 **Stufe 5:** Lege 1 🗨️-Materia aus deinem Vorrat ab und werte dann einen anderen Zauber als „Zeitreise“ um 1 Stufe auf. Am Ende 6 Punkte wert.
- 🌀 **Stufe 4:** Lege 1 🗨️-Materia aus deinem Vorrat ab und werte dann einen anderen Zauber als „Zeitreise“ um 1 Stufe auf. Am Ende 4 Punkte wert.
- 🌀 **Stufe 3:** Lege 1 🌀-Materia aus deinem Vorrat ab und werte dann einen anderen Zauber als „Zeitreise“ um 1 Stufe auf. Am Ende 2 Punkte wert.

Hinweis: Du kannst denselben Zauber an mehreren Abenden um 1 Stufe aufwerten. Du kannst den Wachstum-Zauber um 1 Stufe aufwerten, um den Effekt der neuen Stufe an einem anderen Abend erneut durchzuführen. Soforteffekte werden nicht ausgelöst, wenn du einen Zauber aufwertest – sie werden nur einmalig beim Lernen des Zaubers ausgelöst. Die Punkte von Zaubern hängen vom **finalen** Feld des Materia-Steins auf der Zauberkarte ab.



STURM (🌀-Aktion)

- 🌀 **Stufe 5:** Lege beliebig viele Materia vom Altar ab und ersetze sie durch genauso viele zufällige Materia aus dem Vortex. Nimm dann 3 Materia vom Altar und lege sie in deinen Vorrat. Werte danach den Sturm-Zauber um 1 Stufe ab, indem du den Materia-Stein darauf auf Stufe 4 bewegst. Am Ende 8 Punkte wert.
- 🌀 **Stufe 4:** Lege beliebig viele Materia vom Altar ab und ersetze sie durch genauso viele zufällige Materia aus dem Vortex. Nimm dann 3 Materia vom Altar und lege sie in deinen Vorrat. Werte danach den Sturm-Zauber um 1 Stufe ab, indem du den Materia-Stein darauf auf Stufe 3 bewegst. Am Ende 6 Punkte wert.
- 🌀 **Stufe 3:** Kein Effekt. Am Ende 4 Punkte wert.

Hinweis: Die Punkte dieser Karte hängen vom **finalen** Feld des Materia-Steins auf der Zauberkarte ab.



SPIEGELBILD (☀️-Aktion)

- ☀️ **Stufe 5:** Lege 1 Materia aus deinem Vorrat ab, die dieselbe Rune wie der Materia-Stein auf dieser Zauberkarte hat. Wähle dann einen Zauber mit einer Morgen-Aktion, den jemand anderes bereits gelernt hat, und führe seinen Effekt durch, als hättest du den Zauber auf dieser Stufe selbst gelernt. Am Ende 6 Punkte wert.
- ☀️ **Stufe 4:** Wähle einen Zauber mit einer Abend-Aktion, den jemand anderes bereits gelernt hat, und führe seinen Effekt durch, als hättest du den Zauber auf dieser Stufe selbst gelernt. Am Ende 5 Punkte wert.
- ☀️ **Stufe 3:** Wähle einen Zauber mit einer Mittag-Aktion, den jemand anderes bereits gelernt hat, und führe seinen Effekt durch, als hättest du den Zauber auf dieser Stufe selbst gelernt. Am Ende 4 Punkte wert.

Hinweis: Du kannst diesen Zauber auch einsetzen, um eine Standardaktion zu kopieren (z. B. „2 Materia ziehen“). Wenn du den Wachstum-Zauber kopierst, wertest du deinen Spiegelbild-Zauber um 1 Stufe ab. Du kannst weder Zauber kopieren, die niemand außer dir gelernt hat, noch Zauber mit Sofort- oder Dauereffekt und auch keinen anderen Spiegelbild-Zauber.

BLAUE ZAUBER



TRANSMUTATION (☀️-Aktion)

- ☀️ **Stufe 5:** Du kannst 1 Zauber lernen und dabei 2 Materia aus deinem Vorrat ablegen, die dieselbe Rune wie der Materia-Stein auf dieser Zauberkarte haben, um 2 freie Materia zu erzeugen (statt wie gewohnt 3 Materia mit derselben Rune abzulegen, um 1 freie Materia zu erzeugen). Am Ende 4 Punkte wert.
- ☀️ **Stufe 4:** Du kannst 1 Zauber lernen und dabei 1 Materia aus deinem Vorrat ablegen, die dieselbe Rune wie der Materia-Stein auf dieser Zauberkarte hat, um 1 freie Materia zu erzeugen (statt wie gewohnt 3 Materia mit derselben Rune abzulegen, um 1 freie Materia zu erzeugen). Am Ende 4 Punkte wert.
- ☀️ **Stufe 3:** Kein Effekt. Am Ende 4 Punkte wert.

Hinweis: Die Rune des Materia-Steins auf dieser Zauberkarte bestimmt, welche Rune für das Erzeugen von freier Materia verwendet wird. Wenn du diese Aktion durchführst, ersetzt sie die Standardaktion am Abend (1 Zauber lernen). D. h., dass du keine zusätzliche freie Materia erzeugen kannst, indem du 3 Materia mit derselben Rune ablegst. Du kannst dich immer noch entscheiden, die Standardaktion durchzuführen, aber du kannst nicht beide Effekte kombinieren.



SPURT (keine Aktion)

- ☀️ **Stufe 5:** (Dauereffekt) Du darfst jeden Tag 1 zusätzliche deiner verfügbaren Morgen-Aktionen (insgesamt also 2) durchführen. Am Ende 0 Punkte wert.
- ☀️ **Stufe 4:** (Soforteffekt) Wenn du den Zauber auf dieser Stufe lernst, führst du sofort 1 deiner verfügbaren Morgen-Aktionen durch. Am Ende 6 Punkte wert.
- ☀️ **Stufe 3:** (Soforteffekt) Wenn du den Zauber auf dieser Stufe lernst, führst du sofort 1 deiner verfügbaren Morgen-Aktionen durch. Am Ende 3 Punkte wert.

Hinweis: Mit dem Stufe-5-Effekt darfst du auch zwei Mal die gleiche Aktion durchführen. Deine Standardaktionen am Morgen (2 ziehen ODER 1 nehmen) sind immer verfügbar.



TRUGBILD (keine Aktion)

- ☀️ **Stufe 5:** (Dauereffekt) Immer wenn du an deinem Tag 1 Materia vom Altar (nicht aus dem Vortex) nimmst und in deinen Vorrat legst, die dieselbe Rune wie der Materia-Stein auf dieser Zauberkarte hat, ziehst du danach 2 zufällige Materia aus dem Vortex und legst sie in deinen Vorrat. Am Ende 6 Punkte wert.
- ☀️ **Stufe 4:** (Dauereffekt) Immer wenn du an deinem Tag 1 Materia vom Altar (nicht aus dem Vortex) nimmst und in deinen Vorrat legst, die dieselbe Rune wie der Materia-Stein auf dieser Zauberkarte hat, ziehst du danach 2 zufällige Materia aus dem Vortex und legst sie in deinen Vorrat. Am Ende 3 Punkte wert.
- ☀️ **Stufe 3:** (Dauereffekt) Immer wenn du an deinem Tag 1 Materia vom Altar (nicht aus dem Vortex) nimmst und in deinen Vorrat legst, die dieselbe Rune wie der Materia-Stein auf dieser Zauberkarte hat, ziehst du danach 1 zufällige Materia aus dem Vortex und legst sie in deinen Vorrat. Am Ende 2 Punkte wert.

Hinweis: Der Effekt dieses Zaubers kann mehrfach an deinem Tag ausgelöst werden, auch während einer einzigen Aktion (da du jede Materia immer eine nach der anderen nimmst). Allerdings wird der Effekt nicht an den Tagen der anderen ausgelöst (z. B. durch den Zauber „Feuersturm“).

GELBE ZAUBER



FÜLLHORN (keine Aktion)

- Stufe 5:** (Soforteffekt) Wenn du diesen Zauber lernst, ziehst du sofort 4 zufällige Materia aus dem Vortex und legst sie in deinen Vorrat. Am Ende 7 Punkte wert.
- Stufe 4:** (Soforteffekt) Wenn du diesen Zauber lernst, ziehst du sofort 3 zufällige Materia aus dem Vortex und legst sie in deinen Vorrat. Am Ende 5 Punkte wert.
- Stufe 3:** (Soforteffekt) Wenn du diesen Zauber lernst, ziehst du sofort 2 zufällige Materia aus dem Vortex und legst sie in deinen Vorrat. Am Ende 3 Punkte wert.

Hinweis: Du musst den Soforteffekt sofort durchführen, wenn du den Zauber lernst, und kannst ihn weder für später aufbewahren noch erneut durchführen.



WISSEN (keine Aktion)

- Stufe 5:** Diese Stufe ist am Ende 2 Punkte für jeden Zauber (außer „Wissen“) wert, den du gelernt hast (zusätzlich zu den Punkten, die du ohnehin für deine Zauber bekommst).
- Stufe 4:** Diese Stufe ist am Ende 2 Punkte für jeden Zauber (außer „Wissen“) auf Stufe 4 oder 5 wert, den du gelernt hast, und 1 Punkt für jeden Zauber auf einer niedrigeren Stufe wert, den du gelernt hast (zusätzlich zu den Punkten, die du ohnehin für deine Zauber bekommst).
- Stufe 3:** Diese Stufe ist am Ende 1 Punkt für jeden Zauber (außer „Wissen“) wert, den du gelernt hast (zusätzlich zu den Punkten, die du ohnehin für deine Zauber bekommst).

Hinweis: Die Punkte für den Stufe-4-Effekt hängen vom **finalen** Feld der Materia-Steine auf den anderen Zauberkarten ab.



SYNERGIE (keine Aktion)

- Stufe 5:** (Dauereffekt) Immer wenn du einen Zauber lernst (auch diesen), lagerst du 2 der abgelegten Materia auf den ersten 2 freien Feldern deiner Tafel. Am Ende 0 Punkte wert.
- Stufe 4:** Diese Stufe ist am Ende 1 Punkt für jede Materia wert, die du auf deiner Tafel gelagert hast und die die gleiche Rune wie der Materia-Stein auf dieser Zauberkarte hat (zusätzlich zu den Punkten, die du ohnehin für deine Tafel bekommst).
- Stufe 3:** (Soforteffekt) Wenn du diesen Zauber lernst, nimmst du sofort 3 Materia vom Altar und lagerst sie auf die ersten 3 freien Felder deiner Tafel. Am Ende 0 Punkte wert.

Hinweis: Die Punkte dieser Karte hängen vom **finalen** Feld des Materia-Steins auf der Zauberkarte ab. Wenn der Zauber also am Ende auf Stufe 3 oder 5 ist, gibt er dir keine Punkte – er gibt dir nur auf Stufe 4 Punkte.

PHIL WALKER-HARDING



„Ich habe Brettspiele schon immer geliebt und bin dankbar, sie schon seit nun 15 Jahren selbst entwerfen zu dürfen. Mein Ziel sind Spiele, die leicht zu lernen sind und die unterschiedlichsten Menschen am Spieltisch zusammenbringen, um wunderbare Erinnerungen zu schaffen. Ich lebe zusammen mit meiner Frau Meredith und meiner Katze Remy in Sydney. Die Idee für SpellBook kam durch meine Faszination für Setsammel-Spiele wie Rommé. Ich wollte ein Spiel entwerfen, bei dem jedes Set neue Fähigkeiten mit sich bringt, die umso besser sind, je größer das Set ist. Zauber waren dafür das perfekte Thema. Meine Idee wurde vom fantastischen Entwicklungsteam der Space Cowboys ins Leben gezaubert. Ich wünsche euch viel Spaß beim Großen Ritual!“

CYRILLE BERTIN



Bewaffnet mit zwei Abschlüssen in Design und visueller Kommunikation trat er 1999 den Zauberern des Magic Cauldron bei, einer Webdesign-Agentur in der Region um Nantes. Ende 2003 machte er sich zu einem Solo-Abenteurer auf und arbeitete für die Web- und Werbeindustrie, während er als Mitglied von Kunstkollektiven an Ausstellungen mitwirkte. Als Freund spielerischer Zauberei war er begeistert, 2006 sein erstes Spiel „Négoces“ zu illustrieren, gefolgt von „When I Dream“, „Team Team“ und mehreren *Unlock!*-Abenteuern. Daneben hat er sich mit dem Kolorieren von Comics beschäftigt gehalten („Domes“, „Sky Doll“, „Billy Brouillard“, „Lombric“ uvm.), um ja nie Pause machen zu müssen (puh!).



SOLO-MODUS

Wenn du alleine spielst, folgst du den üblichen Regeln mit ein paar Veränderungen:

- ❗ **Aufbau:** Nimm eine zweite Vertrauentafel und drehe sie auf die Rückseite, um die Punkte deines virtuellen Gegners festzuhalten. Lege 7 Materia auf den Altar (statt 5).
- ❗ **Altar:** Bevor du am Ende deines Tags den Altar wieder auffüllst, nimmst du 1 Materia deiner Wahl vom Altar und legst sie auf das erste freie Feld der gegnerischen Tafel (von links oben nach rechts unten). Dann füllst du den Altar wieder auf 7 Materia auf. Wenn du die Materia auf ein -Feld gelegt hast, legst du stattdessen alle Materia vom Altar ab und ziehst 7 zufällige Materia aus dem Vortex, die du auf den Altar legst.
- ❗ **Spielende:** Das Spiel endet wie gewohnt, wenn du deinen letzten Zauber gelernt hast oder deine Tafel voll ist. Du spielst deinen Tag noch zu Ende und legst eine letzte Materia auf die gegnerische Tafel. Das Spiel endet auch, wenn du eine Materia auf das letzte Feld der gegnerischen Tafel () legst. Die Punktzahl deines Gegners setzt sich zusammen aus dem niedrigsten sichtbaren Wert auf seiner Tafel, plus 1 Punkt für jede Materia auf dem unteren Teil seiner Tafel. Du berechnest deine Punkte wie gewohnt. Hast du mehr Punkte, gewinnst du. Bei einem Gleichstand gewinnt niemand.
- ❗ **Besondere Regeln für die Zauber „Feuersturm“ und „Verteilung“:** Wenn du eine Aktion von einem dieser Zauber durchführst, musst du 1 Materia vom Altar (Feuersturm) nehmen oder 1 Materia aus dem Vortex (Verteilung) ziehen und auf den unteren Teil der gegnerischen Tafel legen. Für jede Materia in diesem Bereich bekommt dein Gegner am Ende 1 Punkt.
- ❗ **Besondere Regeln für den Zauber „Spiegelbild“:** Wenn du eine Aktion dieses Zauber durchführst, kannst du den Stufe-4-Effekt eines Zaubers kopieren, den du noch nicht gelernt hast.
- ❗ **Schwierigkeit anpassen:** Du kannst zu Beginn schon 1–3 Materia aus dem Vortex ziehen und auf den unteren Teil der gegnerischen Tafel legen, um die Schwierigkeit zu erhöhen.



Besonders wichtige Regeln

- ❗ Dein Vorrat ist immer auf höchstens 9 Materia beschränkt. Das darf nie überschritten werden.
- ❗ Die Standardaktion „1 Materia lagern“ wird mittags durchgeführt. Du musst dich also entscheiden, ob du 1 Materia lagerst, bevor du am Abend einen Zauber lernst.
- ❗ Du kannst 3 Materia mit derselben Rune nur dann ablegen, um freie Materia zu erzeugen, wenn du mit der Standardaktion am Abend einen Zauber lernst, und für keine anderen Effekte.
- ❗ Du führst den Soforteffekt () eines Zaubers nur durch, wenn du ihn lernst, und zwar sofort in diesem Moment.
- ❗ Hat ein Zauber, den du gelernt hast, ein Tageszeit-Symbol ( : Morgen /  : Mittag /  : Abend), kannst du den Effekt auf der gelernten Stufe oder einer Stufe darunter durchführen.
- ❗ Hat ein Zauber kein Tageszeit-Symbol, kannst du nur den Effekt von der gelernten Stufe durchführen (und nicht den Effekt einer niedrigeren Stufe des Zaubers).

HILFE

Dieses Produkt wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Sollte es dennoch ein Problem mit dieser Ausgabe geben, wende dich bitte an unseren Kundenservice auf www.asmodee.de.

SpellBook ist hergestellt von: Space Cowboys – Asmodee Group – 47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – Frankreich
© 2023 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten. Bearbeitet von Scott Lewis.

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany: Sebastian Klinge, Susanne Kraft, Monika Planeta, Steffen Trzensky

Erfahre mehr über SpellBook und die SPACE Cowboys auf
www.spacecowboys.fr/our-board-games,  SpaceCowboysUS,  SpaceCowboys1 und  space_cowboys_officiel.

