

## Ende des Decks

1. Alle Widersacher- Karten in **Auslage** ausführen und ablegen
2. **Hexenhüte / Troll** vorwärts ziehen, wenn **kein** Magier / Stadtwächter anwesend.
3. Eine **Widersacherkarte** zum Ablagestapel hinzufügen.
4. **Kampf mit der Hexe** durchführen - s. *Rückseite*

## Kampf mit der Hexe

1. So viele **Steine** aus Beutel ziehen, wie Monde bei Hexenfigur (eigene Stärke).
2. Mondsteine + eigene Stärke der Hexe + Monde auf Karten = **Mond-Kraft**
3. Sonnensteine + Sonnen auf Karten = **Sonnen-Kraft**

**Sieg:** Beliebige Buch weiterziehen

Hexe beschwört Dämonen

**Niederlage: Hexenaufstieg:**

0 - 4	1 Stufe
5 - 9	2 Stufen
10 +	VERNICHTUNG

## Ende des Decks

1. Alle Widersacher- Karten in **Auslage** ausführen und ablegen
2. **Hexenhüte / Troll** vorwärts ziehen, wenn **kein** Magier / Stadtwächter anwesend.
3. Eine **Widersacherkarte** zum Ablagestapel hinzufügen.
4. **Kampf mit der Hexe** durchführen - s. *Rückseite*

## Kampf mit der Hexe

1. So viele **Steine** aus Beutel ziehen, wie Monde bei Hexenfigur (eigene Stärke).
2. Mondsteine + eigene Stärke der Hexe + Monde auf Karten = **Mond-Kraft**
3. Sonnensteine + Sonnen auf Karten = **Sonnen-Kraft**

**Sieg:** Beliebige Buch weiterziehen

Hexe beschwört Dämonen

**Niederlage: Hexenaufstieg:**

0 - 4	1 Stufe
5 - 9	2 Stufen
10 +	VERNICHTUNG

# Spellbound - deutschsprachige Spielkarten

Spellbound ist im Oktober 2012 ausschließlich in englischer Sprache veröffentlicht worden – was erstmals bei Fragar der Fall ist, frühere Spiele waren stets mit deutschen Regeln versehen. Eine deutsche Übersetzung der Spellbound-Spielregeln ist im Internet verfügbar. Übersetzer ist Daniel Danzer, der auch die nebenstehenden Infokarten beigesteuert hat. Die dem Spiel beiliegenden (englischen) Spielkarten können mit den Druckbildern deutsch lokalisiert werden. Alle verwendeten Begriffe orientieren sich an den deutschen Regeln.

Besorgen Sie sich Karten-Sleeves der Größe 56 x 87 mm („Standard American Size“). 100 Stück kosten im Fachhandel ca. 6 Euro. Drucken Sie diese Seiten und schneiden die Kartenteile aus. Viele überdecken nur die halbe Karte, so dass Symbole und Bilder der Originalkarte sichtbar bleiben (so gut sind die meisten Drucker nicht). Zuordnung: siehe Kartenlegende im Anhang.

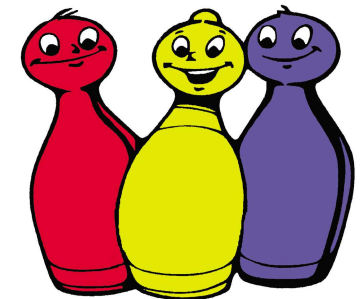
Die vier Zauberstab-Karten zeigen nur Symbole und werden verwendet wie sie sind. Heften Sie die Zettel an die Originalkarten (z.B. mit ablösbaren Klebepads für Fotos) und stecken Sie die Karten in die Sleeves. Und schon lässt sich Spellbound auch in Deutschland ohne Englisch-Grundkurs spielen ☺

Viel Spaß damit

Hartmut Thordsen

Spielekreis Hiespielchen ([www.hiespielchen.de](http://www.hiespielchen.de))


mit freundlicher Genehmigung der  
Lamont Brothers / [fragorgames.com](http://fragorgames.com)  
alle Rechte vorbehalten



**Hexenturm**  
Komme hierher  
mit mindestens  
vier Zauberbüchern  
zurück für die  
*Letzte Schlacht!*



**Feenquelle**  
Lade deinen  
Zauberstab  
gratis um  
eine Stufe auf



**Fortuna (Deck)**  
Wenn du Fortuna (Dorf)  
in deinem Zug besuchst,  
lege einen Sonnenstein in  
den Beutel, sonst einen  
Mondstein  
(Dann lege diese Karte auf  
den Ablagestapel)



**Fortuna (Dorf)**  
Du solltest hierher  
kommen, wenn  
Fortuna in der  
Schicksals-Auslage  
erscheint.



**Bewegung**  
Ein Schritt

oder  + 1



**Bewegung**  
Ein Schritt

oder  + 1



**Bewegung**  
Ein Schritt

oder  + 1



**Bewegung**  
Ein Schritt

oder  + 1



**Bewegung**  
Ein Schritt

oder  + 1



**Einfluss**  
Gewinne Verbündete  
als Mitstreiter

oder  + 1



**Einfluss**  
Gewinne Verbündete  
als Mitstreiter

oder  + 1



**Einfluss**  
Gewinne Verbündete  
als Mitstreiter

oder  + 1



**Einfluss**  
Gewinne Verbündete  
als Mitstreiter

oder  + 1





**Einfluss**  
Gewinne Verbündete  
als Mitstreiter

oder  + 1




**Magie**  
Wildnis : Zauberstab aufladen  
-----  
Stadt : Zieh aus Beutel. Wenn  
Sonnenstein, bewege Hut zurück

oder  + 1



**Magie**  
Wildnis : Zauberstab aufladen  
-----  
Stadt : Zieh aus Beutel. Wenn  
Sonnenstein, bewege Hut zurück

oder  + 1



**Magie**  
Wildnis : Zauberstab aufladen  
-----  
Stadt : Zieh aus Beutel. Wenn  
Sonnenstein, bewege Hut zurück

oder  + 1



**Magie**  
Wildnis : Zauberstab aufladen  
-----  
Stadt : Zieh aus Beutel. Wenn  
Sonnenstein, bewege Hut zurück

oder  + 1



**Magie**  
Wildnis : Zauberstab aufladen  
-----  
Stadt : Zieh aus Beutel. Wenn  
Sonnenstein, bewege Hut zurück

oder  + 1



**Zentaur**





Der Zentaur kann in seiner Bewegung einen weiteren Magier mitnehmen und auch unterwegs absetzen



**Drache**




**Dunkeelfe**

**Echsenmensch**




**Halbling**




**Zentaur**





Der Zentaur kann in seiner Bewegung einen weiteren Magier mitnehmen und auch unterwegs absetzen



**Drache**




**Dunkeelfe**

**Echsenmensch**




**Halbling**




**Zentaur**





Der Zentaur kann in seiner Bewegung einen weiteren Magier mitnehmen und auch unterwegs absetzen



**Drache**




**Dunkeelfe**

**Echsenmensch**




**Halbling**




**Feen**

Wenn Feen zum Hexenturm gelegt werden, dürfen auch alle anderen ausliegenden Feen dorthin folgen



**Feen**

Wenn Feen zum Hexenturm gelegt werden, dürfen auch alle anderen ausliegenden Feen dorthin folgen




**Feen**

Wenn Feen zum Hexenturm gelegt werden, dürfen auch alle anderen ausliegenden Feen dorthin folgen




**Feen**

Wenn Feen zum Hexenturm gelegt werden, dürfen auch alle anderen ausliegenden Feen dorthin folgen



**Feen**

Wenn Feen zum Hexenturm gelegt werden, dürfen auch alle anderen ausliegenden Feen dorthin folgen



**Vampir**

Lege einen Verbündeten oder eine Hexenkarte aus der Schicksals-Auslage auf den Ablagestapel und erhalte:

 /  /  / 



**Hexenmeister**

 /  /  × 2

oder

lege beide Hexenmeister ab und entferne alle Hexen- und Trollkarten vom Hexenturm



**Jäger**

 /  / 


oder

lege die oberste Hexen- / Trollkarte vom Hexenturm auf Ablagestapel





**Krieger**



Lege alle Hexenkarten aus der Schicksals-Auslage auf den Ablagestapel




**Riesenadler**

+

 / 



**Vampir**

Lege einen Verbündeten oder eine Hexenkarte aus der Schicksals-Auslage auf den Ablagestapel und erhalte:

 /  /  / 



**Hexenmeister**

 /  /  × 2

oder

lege beide Hexenmeister ab und entferne alle Hexen- und Trollkarten vom Hexenturm



**Jäger**

 /  / 


oder

lege die oberste Hexen- / Trollkarte vom Hexenturm auf Ablagestapel





**Krieger**



Lege alle Hexenkarten aus der Schicksals-Auslage auf den Ablagestapel




**Riesenadler**


+

 / 



**Gestaltwandler**

Lege den Verbündeten (aus einem Dorf) mit dem geringsten Einfluss auf den Ablagestapel



**Ritter (und Knappe)**

Lege beim nächsten Auffüllen der Schicksals-Auslage alle gezogenen Hexenkarten sofort auf den Ablagestapel



**Knappe (und Ritter)**

Lege beim nächsten Auffüllen der Schicksals-Auslage die erste gezogene Hexenkarte sofort auf den Ablagestapel



**Zwergenmagier**



**Zwergenmagier**




**Bibliothekarin**



**Stadtwächter**

In seiner Stadt


 -1

danach geht er in eine andere Stadt




**Skelett-Armee**

Einmal von der Hexe beschworen wird dieser Dämon niemals abgelegt




**Spinnenreiter-Kobolde**

Einmal von der Hexe beschworen wird dieser Dämon niemals abgelegt



**Danzer**

Einmal von der Hexe beschworen wird dieser Dämon niemals abgelegt



**Hexe**  
Bewege den Hut in  
der **blauen** Stadt  
ein Feld vorwärts

**Hexe**  
Bewege den Hut in  
der **gelben** Stadt  
ein Feld vorwärts

**Hexe**  
Bewege den Hut in  
der **grünen** Stadt  
ein Feld vorwärts

**Hexe**  
Bewege den Hut in  
der **roten** Stadt  
ein Feld vorwärts

**Troll**  
Bewege den Troll ein  
Feld vorwärts. Erreicht er  
das letzte Feld, bewegen  
sich alle Hüte ein  
Feld vorwärts

**Hexe**  
Bewege den Hut in  
der **blauen** Stadt  
ein Feld vorwärts

**Hexe**  
Bewege den Hut in  
der **gelben** Stadt  
ein Feld vorwärts

**Hexe**  
Bewege den Hut in  
der **grünen** Stadt  
ein Feld vorwärts

**Hexe**  
Bewege den Hut in  
der **roten** Stadt  
ein Feld vorwärts

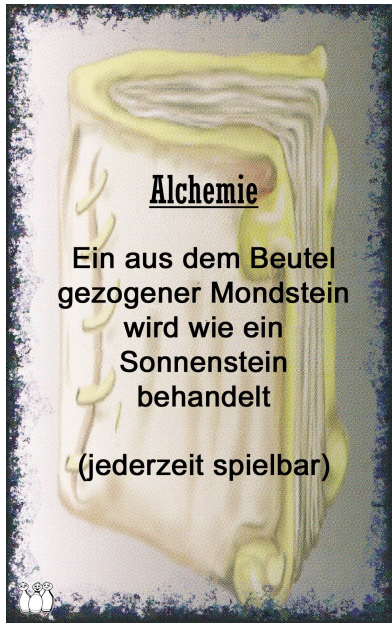
**Troll**  
Bewege den Troll ein  
Feld vorwärts. Erreicht er  
das letzte Feld, bewegen  
sich alle Hüte ein  
Feld vorwärts

**Hexe**  
Bewege den Hut in  
der **blauen** Stadt  
ein Feld vorwärts

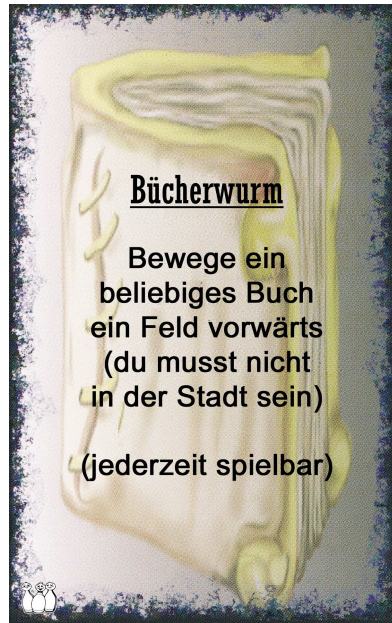
**Hexe**  
Bewege den Hut in  
der **gelben** Stadt  
ein Feld vorwärts

**Hexe**  
Bewege den Hut in  
der **grünen** Stadt  
ein Feld vorwärts

**Hexe**  
Bewege den Hut in  
der **roten** Stadt  
ein Feld vorwärts



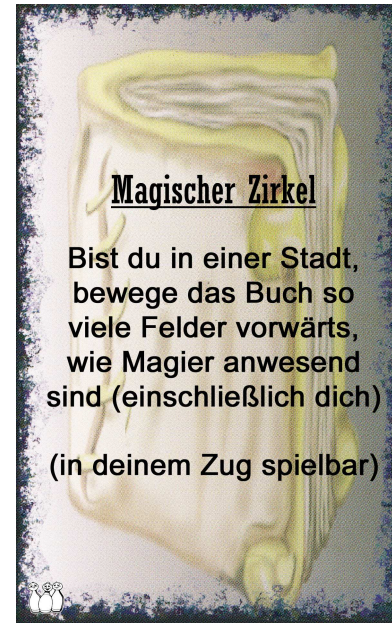
**Alchemie**  
Ein aus dem Beutel  
gezogener Mondstein  
wird wie ein  
Sonnenstein  
behandelt  
(jederzeit spielbar)



**Bücherwurm**  
Bewege ein  
beliebiges Buch  
ein Feld vorwärts  
(du musst nicht  
in der Stadt sein)  
(jederzeit spielbar)



**Marionette**  
Führe den Rest  
deines Zuges mit  
der Magier-Figur  
eines Mitspielers  
aus  
(in deinem Zug spielbar)



**Magischer Zirkel**  
Bist du in einer Stadt,  
bewege das Buch so  
viele Felder vorwärts,  
wie Magier anwesend  
sind (einschließlich dich)  
(in deinem Zug spielbar)



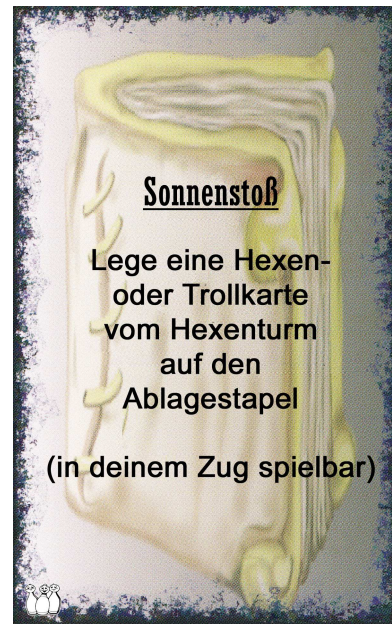
**Hutzauber**  
Soll ein Hut  
vorwärts ziehen,  
so verhindert  
der Hutzauber  
dies  
(jederzeit spielbar)



**Gewinnendes Lächeln**  
  
(in deinem Zug spielbar)



**Hellsicht**  
Decke drei  
unentdeckte  
Dorfkarten auf  
(sofort spielen)



**Sonnenstoß**  
Lege eine Hexen-  
oder Trollkarte  
vom Hexenturm  
auf den  
Ablagestapel  
(in deinem Zug spielbar)



**Teleport-Zauber**  
Bewege einen  
beliebigen Magier  
an einen  
beliebigen Ort  
(jederzeit spielbar)



**Troll-Bann**  
Bewege die  
Troll-Figur  
ein Feld  
zurück  
(sofort spielen)

# Spellbound – Kartenlegende

In alphabetischer Ordnung der englischen Karten

(\*) Grundkarten: je 1 Karte für jedes Buch

(\*\*) Hexen: je 3 Karten pro Stadt mit 1 bzw. 2 Monden

Anzahl	Titel englisch	Titel deutsch
1	Alchemy	Alchemie
1	Book Wurm	Bücherwurm
3	Centaur	Zentaur
1	Changeling	Gestaltwandler
1	Circle of Hagi	Magischer Zirkel
1	City Watchman	Stadtwächter
1	Danzer	Danzer
3	Dark Elf	Dunkelelfe
3	Dragon	Drache
2	End of deck / Witch Encounter	Ende des Decks / Kampf mit der Hexe
1	Fairy Spring	Feenquelle
1	Fortuna (deck)	Fortuna (Deck)
1	Fortuna (village)	Fortuna (Dorf)
2	Giant Eagle	Riesenadler
1	Goblin Spider Riders	Spinnenreiter- Kobolde
3	Halfling	Halbling
1	Hat Trick	Hutzauber
5	influence (*)	Einfluss
1	Knight (and Squire)	Ritter (und Knappe)
1	Librarian	Bibliothekarin

Anzahl	Titel englisch	Titel deutsch
3	Lizardman	Echsenmensch
5	magic (*)	Magie
2	Magic Dwarf	Zwergenmagier
5	move (*)	Bewegung
5	Pixies	Feen
1	Puppetry	Marionette
2	Ranger	Jäger
1	Scry	Hellsicht
1	Skeleton Army	Skelett-Armee
1	Squire (and Knight)	Knappe (und Ritter)
1	Sun Burst	Sonnenstoß
1	Teleport	Teleport-Zauber
2	Troll	Troll
1	Troll Bane	Troll-Bann
2	Vampire	Vampir
2	Warlock	Hexenmeister
4	(Wand)	(Zauberstab)
2	Warrior	Krieger
1	Winning Smile	Gewinnendes Lächeln
12	Witch (**)	Hexe
1	Witch's Tower	Hexenturm