

PHASE 1 "HEXENZEIT"

Eine Karte von der Schicksals-Auslage an den Hexenturm legen
(Magierkarte (Sonnen-Kraft) oder Widersacherkarte (Mond-Kraft))

PHASE 2 "DIE GESCHICHTE WEITERSPINNEN"

Magierkarten spielen oder abwerfen

- **Bewegen** -

in ein Dorf, die Wildnis oder eine Stadt
von Stadt zur Stadt nur über Dorf oder Wildnis - also 2 Beweg.Punkte

- **Magie** -

Stadt - Versuch, den Hexenhut zurück zu bewegen

(pro gespielte MagieKarte 1 Stein aus dem Stoffbeutel ziehen. Gelb = Hexenhut 1 Feld zurück / Blau = wirkungslos)
Wildnis - Zauberstab aufladen

- **Einfluss** -

Verbündete als Mitstreiter gewinnen

Einflusskarten können auch am Ort gesammelt werden

Ist der benötigter Einfluss ausgespielt, kommt der Verbündete aus dem Ort direkt in die Schicksals-Auslage
Gibt es von diesem Verbündeten weitere Karten im verdeckten Stapel der Verbündetenkarten, so werden diese nun in den Ablagestapel gelegt. Diese sind somit dabei wenn der Ablagestapel zum neuen Schicksals-Deck wird.

- **Zauberbuch suchen** -

Magier zieht das Buch 1 vor. Magier muss in derselben Stadt/Wildnis stehen wie das jeweilige Zauberbuch
Kommt ein Zauberbuch auf ein Zauberspruchkarten-Symbol zieht der Spieler eine Karte

- **Spezielle Aktionen** -

Kartentext ausführen

- **Zauberstab verwenden** -

den eigenen Zauberstab kann man in Phase 2 nutzen. Je nach aufgeladener Stufe oder niedriger, dann auf 'Empty'

Stufe 1 = ein Bewegungsschritt

Stufe 2 = Buntes Buch

Stufe 3 = eine Hexen- oder Trollkarte aus der Schicksalsauslage abwerfen

!!! PHASENENDE !!!

höchstens 2 Magierkarten dürfen liegen bleiben bevor Phase 3 beginnt !

**Bewegt der Magier - wenn in Stadt oder Wildnis - sich in seinem Zug nicht vom Fleck, spürt ihn die Hexe auf! =
der dortige Hexenhut oder Troll zieht ein Feld weiter!**

PHASE 3 "DIE HAND DES SCHICKSALS"

Auslage ergänzen

Vor dem Ergänzen der Auslage prüfen ob 3 oder mehr Widersacherkarten ausliegen, wenn ja = diese alle wirkungslos auf den Ablagestapel und ALLE Hexenhüte und den Troll ein Feld weiter ziehen

Karten vom Schicksals-Deck ziehen.... Magierkarten in die untere Reihe, Widersacherkarte in die obere Reihe
So lange bis 5 Magierkarten aufgefüllt sind!!

- wenn fünf Magierkarten aufgefüllt, werden nur die neu dazugelegten Widersacherkarten ausführen!

- wenn keine fünf Magierkarten aufgefüllt werden weil das SchicksalsDeck aufgebraucht ist =
Ende des Decks + Kampf mit der Hexe

"Ende des Decks"

alle Widersacherkarten, alte und neue, ausführen und ablegen

dann jeden Hexenhut und den Troll eins weiter ziehen wenn kein Magier oder Stadtwächter zum Schutz dort steht
oberste Karte vom Widersacherdeck zum Ablagestapel hinzufügen

"Kampf mit der Hexe"

Steine ziehen entsprechend der eigenen Stärke der Hexe

Mond-Kraft = Hexenstärke + Mondsteine + Monde auf Karten am Hexenturm

Sonnen-Kraft = Sonnensteine + Sonnen auf Karten am Hexenturm

Sonnen-Kraft größer = Sieg = schwächste Dämonenkarte zum Hexenturm, beliebiges Zauberbuch ein Feld vor

Sonnen-Kraft gleich oder kleiner = Hexe hat gesiegt =

Mond-Kraft um 0-4 größer = ein Feld höher, um 5-9 grösser = zwei Felder höher, um 10+ grösser = Spiel verloren

Anschließend den Ablagestapel mischen, Auslage vervollständigen und die neuen Widersacherkarten ausführen.

Das Spiel gewinnen - "Die letzte Schlacht!"

Die Magier müssen mindestens 4 Bücher gefunden haben !

Alle Magier müssen im Dorf mit der Hexenturmkarte stehen !

Nun wird die Hexe herausgefordert !

Jedes gefundene Zauberbuch vernichtet eine Widersacherkarte am Hexenturm, oder zählt wie ein Sonnenstein!!

Dann "Kampf mit der Hexe" nach den üblichen Regeln

Das Spiel ist verloren wenn :

Zwei Zauberbücher verloren sind (von Hexenhut oder Troll eingeholt)

oder zwei Widersacher-Figuren (Hexenhut und/oder Troll) ihr Zielfeld erreicht haben

oder wenn keine Widersacherkarte zum Schicksalsdeck hinzugefügt werden kann

oder wenn die Hexe Baba Yaba die Spitze ihres Hexenturms erreicht hat