

SPELLBOUND

Spielerzug

- 1 Karte von Schicksals-Auslage (Magier-Karte / Widersacher-Karte) => Hexenturm
- Magier-Karten spielen oder abwerfen bis maximal 2 Magier-Karten in Auslage
 - Bewegung (nie direkt von Stadt zu Stadt)
 - Magie (Stadt / Wildnis unterscheiden)
 - Einfluss (kann auch angesammelt werden // Verbündeten-Karte => Auslage // Set-Karten => Ablage)
 - Zauberbuch suchen (nur wenn vor Ort)
 - Aktion der Verbündeten-Karte ausspielen
 - Zauberstab anwenden, danach leer (Bewegung / Joker-Buch suchen / Widersacher-Karte aus Auslage abwerfen)
- Eigener Magier in Stadt oder Wildnis hat sich nicht bewegt => Dort Hexenhut / Troll +1 bewegen
- 3 oder mehr Widersacher-Karten in Auslage => Widersacherkarten abwerfen, alle Hexenhüte und Troll +1 bewegen
- Schicksals-Auslage ergänzen bis 5 Magier-Karten ausliegen (Karten reichen nicht => Ende des Decks)
- Alle neu gelegten Widersacher-Karten nacheinander ausführen

Ende des Decks

- Alle Widersacher-Karten in Auslage nacheinander ausführen, danach abwerfen
- Alle Hexenhüte und Troll +1 bewegen, wo kein Magier oder Stadtwächter in Stadt / Wildnis
- Neue Widersacher-Karte => Ablagestapel
- Anzahl Steine wie Hexen-Grundstärke aus Beutel ziehen
- Mond-Kraft = Hexen-Grundstärke + blaue Steine + Monde auf Karten im Hexenturm
- Sonnen-Kraft = Gelbe Steine + Sonnen auf Karten im Hexenturm
- Sonnen-Kraft > Mond-Kraft = Magier-Sieg
 - Schwächste Dämonen-Karten => Hexenturm
 - 1 beliebiges Zauberbuch +1 bewegen
- Sonnen-Kraft <= Mond-Kraft = Sieg der Hexe
 - Mond-Kraft um 0 bis 4 größer => Hexe +1 Stufe (Auswirkungen ausführen)
 - Mond-Kraft um 5 bis 9 größer => Hexe +1 und +1 Stufe (alle Auswirkungen ausführen)
 - Mond-Kraft um 10+ größer => Spiel verloren
- Ablagestapel mischen
- Schicksals-Auslage ergänzen bis 5 Magier-Karten ausliegen
- Alle neu gelegten Widersacher-Karten nacheinander ausführen

Spielsieg (wenn alles erfüllt)

- Mindestens vier Zauberbücher erreichen ihr Zielfeld
- Alle Magier im Dorf des Hexenturms versammeln
- Letzte Schlacht gegen Hexe
 - Jedes Zauberbuch = 1 Karte auf Hexenturm-Mondseite vernichten oder zählt als +1 Sonne

Niederlage (wenn eines erfüllt)

- Zwei Zauberbücher sind von Hexenhut / Troll eingeholt
- Zwei Widersacher (Hexenhut / Troll) erreichen ihr Zielfeld
- Hexe erreicht Turm an Spitze des Berges
- Widersacher-Nachzieh-Stapel ist leer und neue Widersacher-Karte muss gezogen werden