

# SPELLBOUND

## ZUSAMMENFASSUNG

### Spielerzug:

#### 1. Eine beliebige Karte von Schicksals-Auslage zu Hexenturm legen

#### 2. Magierkarten spielen oder abwerfen - immer auf Ablagestapel

*Karten nacheinander abhandeln / Karten auch teilweise ausführbar*

Bewegung: Zu einem Dorf, einer Stadt oder der Wildnis (von Stadt zu Stadt = zwei Schritte)

Magie: Stadt: Versuch, den Hexenturm rückwärts zu bewegen (1 Stein ziehen)  
Wildnis: Zauberstab aufladen (+1)

Einfluss: Verbündete als Mitstreiter gewinnen (kann bei Dorf gesammelt werden)

○ Verbündeten-Karte vom Dorf in die Schicksals-**Auslage** legen

○ Die anderen Karten dieses Verbündeten auf den **Ablagestapel** legen

Zauberbuch suchen: Magier in Stadt / Wildnis & entsprechendes Buch spielen: Buch +1

Spezielle Aktionen der ausliegenden Verbündetenkarten ausführen

Zauberstab anwenden: Marker auf „empty“, egal, wie weit aufgeladen

### **Phasenende:**

- **Maximal 2 Magierkarten in Auslage!**

- Magier in Stadt oder Wildnis hat sich überhaupt **nicht bewegt:** Hexenturm, bzw. Troll + 1.

#### 3. **Auslage ergänzen („Die Hand des Schicksals“)**

3 oder mehr Widersacherkarten in der Auslage: Alle Widersacherkarten wirkungslos ablegen und **alle Hüte** sowie den **Troll** +1

Schicksals-Auslage ergänzen, bis 5 Magierkarten ausliegen

Karten reichen nicht aus: **Ende des Decks und Kampf mit Hexe**

#### Ende des Decks:

- Alle Widersacherkarten in Auslage ausführen und ablegen.

- Hexenturm & Troll +1, wenn kein Magier / Stadtwächter in Stadt, bzw. Wildnis.

- Eine Widersacherkarte zum Ablagestapel hinzufügen.

#### Kampf mit der Hexe

So viele Steine aus Beutel ziehen wie eigene Stärke der Hexe

Mond-Kraft = eigene Stärke der Hexe + gezogene Mondsteine + Monde auf Karten am Hexenturm

Sonnen-Kraft = gezogene Sonnensteine + Sonnen auf Karten am Hexenturm

**Sonnen-Kraft größer als Mond-Kraft = Sieg der Magier:**

○ Schwächste Dämonenkarte zum Hexenturm legen

○ Beliebige Zauberbuch ein Feld weiter ziehen

**Sonnen-Kraft gleich groß oder kleiner als Mond-Kraft = Sieg der Hexe:**

○ Mond-Kraft um 0-4 größer: Hexe + 1 Stufe

○ Mond-Kraft um 5-9 größer: Hexe + 2 Stufen

○ Mond-Kraft um 10+ größer: **VERNICHTUNG!**

Anschließend Ablagestapel mischen, Auslage vollständig ergänzen.

Ausführen aller **neu** ausgelegten Widersacherkarten

## Ortskarten

### Fortuna

Fortuna Deck-Karte in der Schicksals-Auslage: Fortuna (Dorf) aufsuchen, dann +1 Sonnenstein in Beutel, sonst +1 Mondstein. Fortuna kann nicht abgeworfen werden, wird aber spätestens bei Zugende abgehandelt.

### Feenquelle

Kommt ein Magier dort an: Zauberstab +1

### Hexenturm

Muss zwingend gefunden werden. Sind mindestens vier Zauberbücher gefunden worden, müssen sich alle Magier für die *Letzte Schlacht* gegen die Hexe hier einfinden.

## Zauberspruchkarten

- Erreicht ein Zauberbuch ein Feld mit Zauberspruchkarten-Symbol, zieht der Spieler eine Zauberspruchkarte vom Stapel und legt sie offen vor sich ab.
- Manche müssen **sofort** ausgeführt werden, manche sind **nur beim eigenen Zug** anwendbar, manche **jederzeit**.
- Nach Anwendung aus dem Spiel.

## Sieg & Niederlage:

Sieg, wenn *alles* Folgende erfüllt ist:

1. **Mindestens vier Zauberbücher finden** (erreichen ihres Zielfeldes)
2. **Alle Magier im Dorf mit der Hexenturmkarte versammeln**
3. **Die Hexe zur *Letzten Schlacht* herausfordern!**
  - Alle Magier müssen sich im Dorf mit der Hexenturm-Karte aufhalten
  - Die *Letzte Schlacht* verläuft wie ein Kampf gegen die Hexe, außer dass jedes gefundene Zauberbuch entweder eine beliebige Karte auf der Mond-Seite des Hexenturms vernichten **oder** als zusätzliche Sonne für die Magierseite gezählt werden kann.

Niederlage, wenn *irgendeines* der folgenden Ereignisse eintritt:

- Zwei Zauberbücher sind verloren.
- Zwei Widersacher-Figuren (Hexenhut oder Troll) erreichen ihr Zielfeld.
- Die Hexe erreicht den Turm an der Spitze des Berges.
- Es kann keine Widersacherkarte zum Schicksals-Deck hinzugefügt werden, obwohl die Regel dies fordert.