



# RIVALITY

Spielregeln

Dagmar

# Prolog

## Um

unbekannt zu bleiben, hatte der junge Zauberer sein Gewand und seinen spitzen Hut gegen einen langen blassbraunen Mantel mit Kapuze getauscht. Mit sich trug er nichts als eine verkorkte Phiole und eine hastig gekritzte Landkarte auf verknittertem Papier. Auf der Karte war ein gestrichelter Pfad durch Wälder und Hügel zu sehen, der an einem Kreuz endete, neben dem „Manaquelle“ geschrieben stand.

Seit einer Woche war er bereits unterwegs. Je näher er der Quelle kam, desto mehr Golems begegnete er – aus dem Nichts erschaffenen magischen Wächtern. Der Zauberer hielt sich von ihnen fern, beobachtete aber ihre Patrouillen, um Lücken zu entdecken, durch die er schlüpfen konnte. Diese Kolosse aus Stein und Erde hätten mit einem Zauberlehrling wie ihm kurzen Prozess gemacht. Zum Glück wusste er, dass Golems sehr vorhersehbar in ihren Bewegungen waren. Stück für Stück kroch er näher an sein Ziel heran. Doch dann dünnnte der Wald aus, und es wurde immer schwieriger, sich zu verstecken. Schließlich tat sich eine große Lichtung vor ihm auf. In der Mitte erhob sich eine imposante Silhouette umringt von zehn steinernen Gestalten, die sie mit schweren Schritten umrundeten. Der junge Zauberer schlich zu einem kleinen Baum und legte beide Hände um den schmalen Stamm. Er schloss die Augen und hauchte dem Baum die Magie ein, mit der auch Golems Leben eingehaucht wird. Als der Zauber gewirkt war, hastete er vom noch reglosen Holz weg und versteckte sich in einem hohlen umgestürzten Baumstamm. Plötzlich regte sich der kleine Baum und begann, sich auf die Lichtung zu bewegen. Seine Blätterkrone rauschte, und seine Äste tanzten im Wind. Ein übermächtiger Laubgesang erhob sich rund um die Lichtung.

Die Steingolems hielten inne und starrten das kleine hölzerne Wesen, das ihre Wacht durchbrach, aus steinernen Augen an. Der Zauberer dankte seinem neuen Gehilfen still und schlich sich an den abgelenkten Golems vorbei in die Mitte der Lichtung. Dort stand ein aus glattem Holz und schwerem Stein errichtetes Bauwerk. Auf einem Sockel aus nahtlos geschichteten Steinen erhob sich ein kreisrund geschliffener Holzbogen, auf dem in geschnitzten Runen geschrieben stand: „Aus der Mitte der Erde strömt uralte Magie. Wer aus mir schöpft, soll erfüllt sein von heiliger Macht.“ Der junge Zauberer lehnte sich über den steinernen Rand und blickte in die mystisch funkelnende Tiefe. Bläulich schimmernd erblickte er in der Oberfläche der unbekannten Flüssigkeit sein Spiegelbild. Der Boden der Quelle verlor sich im Dunkel der Tiefe. Er öffnete seine Phiole und tauchte sie in die leuchtende Flüssigkeit, die weder warm noch kalt war. Ein paar Blasen stiegen auf, und die Phiole war voll. Behutsam setzte er die Phiole an die Lippen, als wäre es eine Tasse kochend heißen Kaffees. Der erste Schluck bescherte ihm ein unbeschreibliches Gefühl der Stärke, und gierig stürzte er den Rest hinunter. Er spürte, wie die Flüssigkeit seinen ganzen Körper wärmte, vom Mund bis

in die Finger und Zehenspitzen. Dann fühlte er, wie das Blut durch seine Adern schoss und seine Nerven unter Strom standen. Jede seiner Zellen blähte sich auf und erschlaffte wieder, als würde sie atmen. Ein überwältigendes Gefühl der Macht durchströmte ihn. Er streckte seine Arme gen Himmel und stieß ein schallendes Gelächter aus. Sollten die Golems doch kommen, ihm könnten sie nichts mehr anhaben. Ihnen würde er es schon zeigen!



# Überblick über das Spiel

**Ziel des Spiels:** Wer durch die Kontrolle über Terrainplättchen die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

**Terrainplättchen:** Es gibt 4 verschiedene Arten von Plättchen: Manaquelle, Steinkreis, Hütte und Festung. Sie stellen sowohl das Terrain dar, um dessen Kontrolle ihr ringt, als auch Zaubersprüche, die ihr wirken können. Mit jedem Zauberspruch könnt ihr eine bestimmte Anzahl von Golems in einer bestimmten Entfernung beschwören.

## Anatomie eines Plättchens (hier am Beispiel einer Festung)

Zauberspruch, der nach vorne gewirkt werden kann.

Zauberspruch, der nach links gewirkt werden kann

Festungen und Hütten sind durch magische Schilder geschützt. Die 2 Schildsymbole bedeuten, dass von jedem Zauberspruch, mit dem dieses Plättchen angegriffen wird, 2 abgewehrt werden.

Festungen und Hütten sind durch magische Schilder geschützt. Jedes Schildsymbol am unteren Rand eines Plättchens wehrt einen Golem ab, der es angreift. Greifen mehr Golems an, als das Plättchen Schilde hat, landen die übrigen auf dem Plättchen.

An einigen Kanten der Plättchen (außer der Manaquelle) stehen Zaubersprüche. Sie bestehen aus Golemsymbolen und Rauten. Die Anzahl der **Golemsymbole** gibt an, wie viele Golems mit diesem Zauberspruch beschworen werden (1 bis 4).

Die Anzahl der **Rauten** gibt an, in welcher Entfernung die Golems beschworen werden (1 bis 3 Plättchen entfernt).

4 Golems werden auf dem Nachbarplättchen beschworen.

3 Golems werden in 2 Plättchen Entfernung beschworen.

2 Golems werden in 3 Plättchen Entfernung beschworen. Das Symbol eines zerstörten Schildes bedeutet, dass dieser Zauberspruch magische Schilder auf dem Zielplättchen ignoriert.



Das Symbol eines zerstörten Schildes bedeutet, dass dieser Zauberspruch magische Schilder ignoriert.

Zauberspruch, der nach links rechts gewirkt werden kann.

Punkte, die der Spieler bekommt, wenn er dieses Plättchen am Ende des Spiels kontrolliert.



**Steinkreise** haben keine Schilder und sind 1 Punkt wert.

**Hütten** sind 2 Punkte wert und haben 1 Schild (wehren also 1 angreifenden Golem ab).

Die **Manaquelle** ist das Startplättchen. Sie ist 3 Punkte wert und hat noch andere Vorteile (siehe S. 26).

**Festungen** sind 4 Punkte wert und haben 2 Schilder (wehren also 2 angreifende Golems ab).



# Spielaufbau

Legt die Manaquelle offen auf den Tisch.  
Nehmt euch Golems je nach Spielerzahl:

**2 Spieler:** Einer bekommt 30 orangefarbene Golems, einer 30 lilafarbene. Die türkisfarbenen bleiben in der Schachtel.

Sucht die 12 Plättchen mit einem kleinen Stern neben der Punktzahl in der rechten unteren Ecke heraus und gebt sie einem Spieler. Der andere Spieler bekommt die anderen 12 Plättchen.

Jeder mischt seine 12 Plättchen und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Das unterste Plättchen darf keine Festung sein. Seht nach und mischt euren Stapel zur Not noch mal durch.

**3 Spieler:** Jeder Spieler bekommt 20 Golems einer Farbe. Die übrigen Golems bleiben in der Schachtel.

Sucht die 6 Festungen heraus, mischt sie verdeckt und gebt jedem Spieler zwei davon.

Mischt die übrigen Plättchen verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Jetzt mischt jeder seine erhaltenen Plättchen und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Das unterste Plättchen darf keine Festung sein. Seht nach und mischt euren Stapel zur Not noch mal durch.

**4 Spieler:** Ihr spielt in zwei 2er-Teams. Setzt euch so um den Tisch, dass die Teams immer abwechselnd am Zug sind. Ein Team benutzt die orangefarbenen Golems, das andere die lilafarbenen. Bereitet zwei Stapel wie für ein Spiel zu zweit vor.

Spieler eines Teams ziehen vom selben Stapel und beschwören Golems derselben Farbe.

Niemand darf seinem Teamkameraden etwas über die Plättchen auf der eigenen Hand verraten.

Jeder Spieler zieht 2 Plättchen und hält sie geheim auf der Hand.

Der ehrwürdigste Spieler beginnt (oder ihrlost den Startspieler aus).

**Neustart:** Kann ein Spieler mit den Plättchen auf seiner Hand keinen Golem auf der Manaquelle beschwören, kann er 2 neue Plättchen vom Vorrat ziehen und die ersten beiden in den Vorrat zurückmischen.



x30

## Lilafarbener Spieler

mit Zauberer, 30 Golems und 2 Plättchen auf der Hand.



**Manaquelle**  
(liegt immer zu  
Spielbeginn offen aus)



Stapel des lilafarbenen Spielers



x30

## Orangefarbener Spieler

mit Zauberer, 30 Golems und 2 Plättchen auf der Hand.



Stapel des orangefarbenen Spielers

# Der Spielzug

Die Plättchenauslage in der Tischmitte wird das Schlachtfeld genannt. Wenn du am Zug bist, wirst du aktiver Spieler genannt. Zu Beginn des Spiels liegt nur die Manaquelle auf dem Schlachtfeld. Im Verlauf des Spiels legt ihr weitere Plättchen aufs Schlachtfeld.

**Kontrolle über ein Plättchen:** Stehen von deiner Farbe mehr Golems auf einem Plättchen als von jeder anderen Farbe, kontrollierst du (bzw. dein Team) dieses Plättchen. Auf jedem Plättchen dürfen höchstens 5 Golems stehen. Wenn du also z. B. 2 Golems auf einem Plättchen hast und die beiden anderen Farben nur je 1, kontrollierst du das Plättchen.

Bei Gleichstand gilt das Plättchen als umkämpft. Umkämpfte Plättchen werden von (noch) niemandem kontrolliert.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt die folgenden Schritte aus:

1. Ein Plättchen aus der Hand aufs Schlachtfeld legen.
2. Den eigenen Zauberer und 1 Golem auf das gerade gespielte Plättchen stellen.
3. Zaubersprüche des Plättchens abhandeln.
4. Ein Plättchen nachziehen (außer der Vorrat ist leer, s. u.).

Dann ist der nächste Spieler am Zug.

## Beispiel:

1. Der Startspieler spielt einen Steinkreis und legt ihn neben die Manaquelle.



2. Er dreht sein Plättchen so, dass der Zauberspruch am oberen Rand zur Manaquelle zeigt. Mit diesem Zaubersprung wird er gleich 2 Golems auf der Manaquelle beschwören können.



3. Er stellt den eigenen Zauberer und 1 Golem auf das gerade gespielte Plättchen.



**Zur Erinnerung:** Die an einer Plättchenkante gezeigten Golemsymbole geben an, wie viele Golems durch diesen Zauberspruch beschworen werden, die Rauten geben die Entfernung an, in der die Golems beschworen werden.

## Angreifen

Mit jedem Plättchen, das du spielst, kannst du einen oder mehrere Zaubersprüche sprechen. Mit diesen Zaubersprüchen kannst du Golems beschwören, die dann auf dem Schlachtfeld erscheinen. **Wenn durch einen Zauberspruch Golems an einer Stelle beschworen werden, an der kein Plättchen liegt, verpufft er wirkungslos. Ebenso verpufft der Zauberspruch, wenn auf dem Zielplättchen ein Zauberer steht.**

Wenn du Golems beschworen hast, überprüfst du Folgendes:

**1** Wenn das Zielplättchen (auf dem du die Golems beschworen hast) eine Hütte oder eine Festung ist, die von einer gegnerischen Farbe kontrolliert wird, nimmst du so viele Golems von dem Plättchen zurück in deinen Vorrat, wie dort Schildsymbole abgebildet sind (außer dein Zauberspruch ignoriert Schilde, siehe S. 20). Hütten haben 1 Schild, Festungen 2 Schilde.

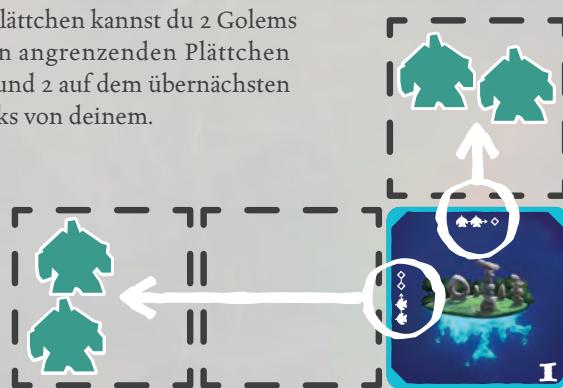
Anders ausgedrückt verringert sich deine Angriffskraft beim Angriff auf eine Festung um 2 Golems. Wenn du mit diesem Zauberspruch nicht mehr als 2 Golems beschworen hast, ist dein Angriff auf eine Festung wirkungslos abgeprallt. Hast du mehr als 2 beschworen, stellst du die restlichen auf die angegriffene Festung.



**Hinweis:** Steinkreise haben keine magischen Schilde .

Wenn du also Steinkreise angreifst, verlierst du keine Golems.

Mit diesem Plättchen kannst du 2 Golems auf dem oben angrenzenden Plättchen beschwören und 2 auf dem übernächsten Plättchen links von deinem.



**2** Hast du deine beschworenen Golems aufgestellt, überprüfst du, ob auf dem Zielplättchen jetzt mehr als 5 Golems stehen. Wenn ja, entfernst du gegnerische Golems vom Zielplättchen (die Gegner bekommen sie zurück in den Vorrat), bis nur noch 5 Golems darauf stehen.

Es dürfen durchaus noch gegnerische Golems stehen bleiben. Stehen Golems mehrerer gegnerischer Farben auf dem Plättchen, musst du zuerst Golems der größten gegnerischen Gruppe entfernen. Bei Gleichstand darfst du wählen, welchen du entfernst. Solltest du selbst mehr als 5 Golems auf dem Zielplättchen haben, musst du auch von deinen welche entfernen, bis nur noch 5 darauf stehen.

### Zur Erinnerung: Hütten und Festungen:

Wenn von deiner Farbe die meisten Golems auf einem Plättchen stehen, kontrollierst du das Plättchen. Kontrolle über ein Plättchen bedeutet auch, dass du von den aufgedruckten Schilden profitierst.



Die Schilde auf einem umkämpften Plättchen nützen niemandem etwas. Bei einem Angriff auf ein umkämpftes Plättchen verlierst du also nie Golems.

**Hinweis:** Zaubersprüche mit einer Entfernung von 3 ignorieren Schilde auf dem Zielplättchen. Zur Erinnerung steht ein Symbol mit gebrochenem Schild neben solchen Zaubersprüchen.

# Beispiel: Plättchen anlegen

## Beispiel 1

Das Spiel hat gerade begonnen.

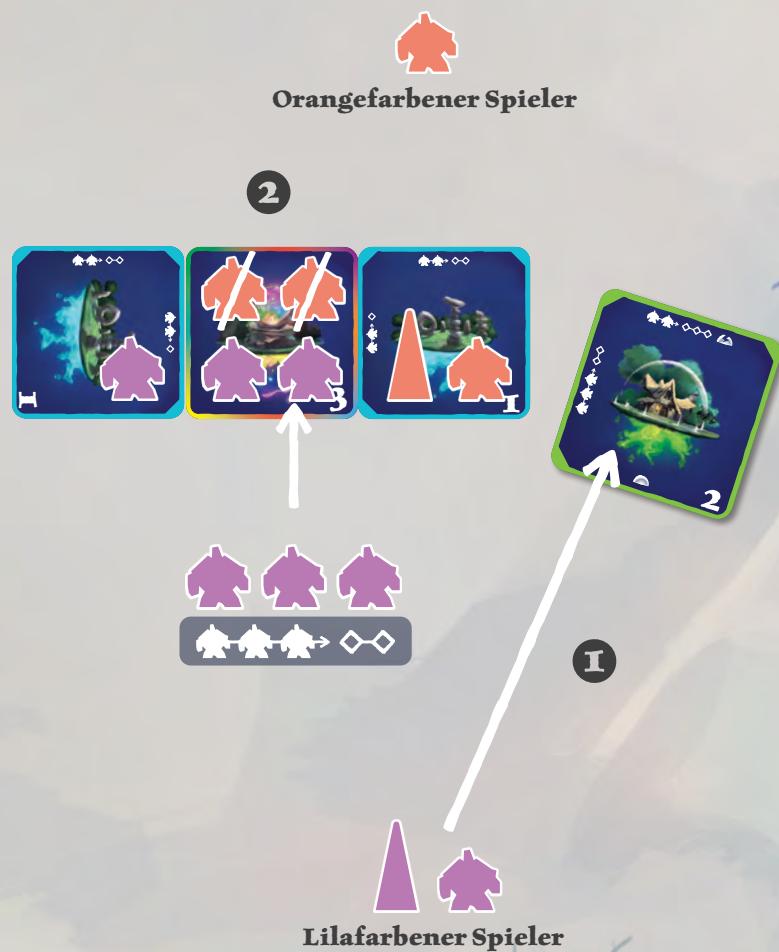
- 1 Lila hat mit dem ersten Zug 2 Golems auf der Manaquelle beschworen.
  - 2 Orange kann das von Lila gespielte Plättchen nicht angreifen (weil ein Zauberer darauf steht).
- Also greift Orange die Manaquelle an. Er spielt einen Steinkreis und beschwört 2 Golems auf der Manaquelle. Da noch nicht mehr als 5 Golems dort stehen, wird kein Golem entfernt. Der Zauberspruch, der 2 Golems in 2 Plättchen Entfernung beschwören würde, verpufft, weil dort kein Plättchen liegt.



## Beispiel 2

Zweite Runde.

- 1 Lila nimmt den eigenen Zauberer vom Schlachtfeld und spielt ein weiteres Plättchen.
  - 2 Diesmal eine Hütte. Mit dem Zauberspruch an der einen Kante kann Lila 3 Golems in einer Entfernung von 2 Plättchen beschwören. Damit wird auf dem Zielplättchen das Limit von 5 Golems überschritten. Lila entfernt 2 gegnerische Golems und gibt sie an Orange zurück.
- Jetzt kontrolliert Lila die Manaquelle. Und weil dort jetzt 5 lilaarbene Golems stehen, verschanzen sie sich (siehe S. 26).

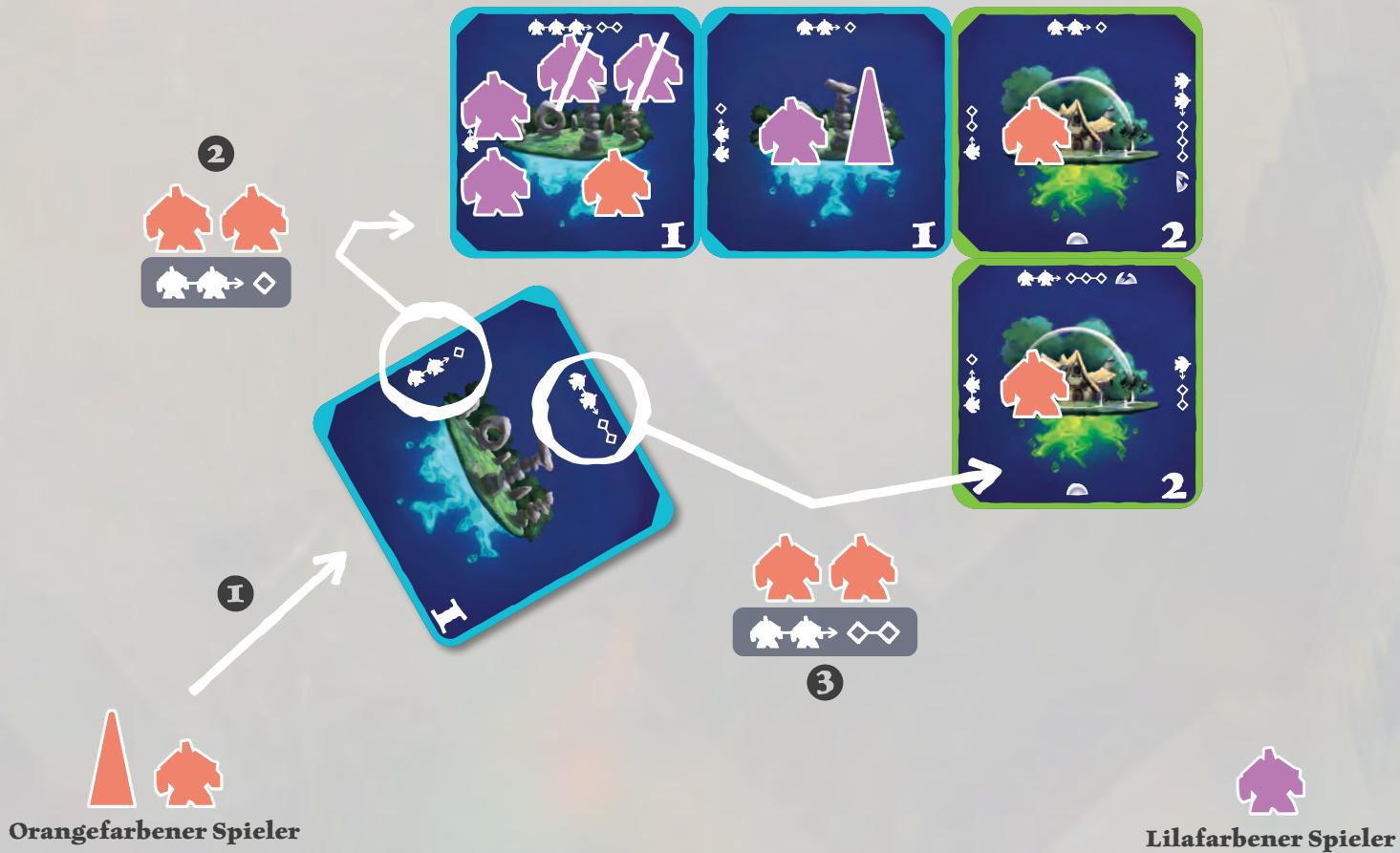


Lilafarbener Spieler

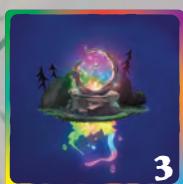
## Beispiel 3

- 1 In diesem Beispiel spielt Orange ein Plättchen und wirkt zwei Zaubersprüche.
- 2 Mit dem einen beschwört Orange 2 Golems auf dem angrenzenden Steinkreis, den Lila mit 4 zu 1 kontrolliert. Jetzt stehen dort 7 Golems. Also entfernt Orange 2 lilafarbene Golems. Jetzt kontrolliert Orange mit 3 zu 2 den Steinkreis.
- 3 Mit dem anderen Zauberspruch beschwört Orange 2 Golems in 2 Plättchen Entfernung. Das Zielplättchen ist eine Hütte, die Orange bereits kontrolliert. Dass zwischen dem gespielten Plättchen und dem Zielplättchen eine Lücke im Schlachtfeld ist, spielt keine Rolle. Orange stellt also zwei Golems zu seinem Golem auf der Hütte dazu.

**Wichtig:** Schilde  (egal, ob auf Hütte oder Festung) werden gegen eigene Golems nicht aktiviert! Hätte Lila die Hütte kontrolliert, hätte Orange beim Angriff einen Golem verloren.



# Weitere Regeln



## Die Manaquelle

Die Manaquelle ist das Startplättchen.

- Sie ist 3 Punkte wert.
- Wenn du die Manaquelle am Ende des Spiels kontrollierst, darfst du Gleichstände auf umkämpften Plättchen, an denen du beteiligt bist, zu deinen Gunsten auflösen.
- Kommt es bei der Punktierung zu einem Gleichstand, gewinnst du, wenn du die Manaquelle kontrollierst – sogar, wenn du nicht am Gleichstand beteiligt bist.

# Spielende und Punktierung

## Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen eintritt:

- Niemand hat mehr Plättchen auf der Hand.
- Ein Spieler (oder Team) hat keine Golems mehr im Vorrat.

**Hinweis:** Wenn das letzte Plättchen vom Vorrat gezogen wird, läutet das noch nicht das Spielende ein. Ihr spielt weiter, bis niemand mehr Plättchen auf der Hand hat. In eurem letzten Zug habt ihr dann nur noch ein Plättchen auf der Hand, das ihr spielen müsst.

**Tipps:** Behalte den Golemvorrat deiner Gegner im Auge. Wenn ein Spieler nur noch wenige Golems hat, du aber von den Punkten her nicht vorne liegst, ist es sinnvoll, diesen Spieler anzugreifen und seine Golems zu entfernen, damit er wieder welche in seinen Vorrat bekommt und das Spiel nicht so schnell zu Ende geht.

## Punktierung

Jeder Spieler (bzw. jedes Team) nimmt sich die von ihm kontrollierten Plättchen vom Schlachtfeld, **außer dem Plättchen mit dem eigenen Zauberer**. Umkämpfte Plättchen bleiben auf dem Schlachtfeld liegen (und werden nicht gewertet), es sei denn der Gleichstand auf ihnen wird vom Spieler, der die Manaquelle kontrolliert, aufgelöst (s. o.).

Liegen bleiben würde z. B. ein Plättchen, auf dem der Spieler, der die Manaquelle kontrolliert, 1 Golem hat, die anderen beiden Spieler aber je 2. Plättchen, auf denen ein Zauberer steht, werden nicht gewertet. Deshalb ist es meist keine gute Idee, eine Festung auf der Hand zu behalten und als letztes Plättchen zu spielen.

Jeder zählt die Punktewerte aller seiner Plättchen zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die Manaquelle kontrolliert. Im Spiel zu dritt gewinnst du bei einem Gleichstand sogar, wenn du die Manaquelle kontrollierst, selbst wenn du die wenigsten Punkte hast.

**Beispiel:** Orange und Lila haben 23 Punkte. Türkis hat 19 Punkte, kontrolliert aber die Manaquelle. Türkis gewinnt das Spiel.

## Verschanzt

Wenn du ein Plättchen auf dem Schlachtfeld mit 5 deiner Golems kontrollierst, verschanzen sie sich. Solange sie zu fünf auf diesem Plättchen sind, hat das Plättchen 1 zusätzlichen Schild ☀. Ein Steinkreis mit verschanzten Golems hat also 1 Schild, eine Hütte 2 und eine Festung 3!



# Solo-Modus

Wird Suramun dich verhexen?

## Spieldaten

Die Manaquelle wird im Solo-Modus nicht verwendet. Du spielst Orange oder Lila und Suramun (dein virtueller Gegner) die andere Farbe.

Bereite zwei Stapel wie für ein Spiel zu zweit vor. Lege dann das Schlachtfeld wie folgt aus:

- 1 Nimm einen Stapel und lege ein zufälliges Raster von 3x4 Plättchen offen aus. Lege sie so, dass die Illustration von dir aus gesehen richtig herum ist. Diese 12 Plättchen sind dein Territorium.
- 2 Lege die 12 Plättchen des Gegners verdeckt wie unten gezeigt gegenüber von deinem Territorium aus. Die Plättchen des Gegners müssen alle mit der Oberkante zu dir zeigen.

Territorium des Gegners  
(12 Plättchen); bei Spielbeginn noch verdeckt



## Spielphasen

Jede Runde hat 4 Phasen.

1. Deinen Zauberer bewegen
2. Suramun entsprechend bewegen
3. Suramun zaubert
4. Dein Zauberer zaubert

### 1. Deinen Zauberer bewegen

In der ersten Runde musst du deinen Zauberer auf ein Plättchen in der untersten Reihe stellen. Stelle dann 1 Golem aus deinem Vorrat auf dasselbe Plättchen. In Phase 4 kannst du dann die Zaubersprüche auf diesem Plättchen wirken.

### 2. Suramun entsprechend bewegen

In der ersten Runde stellst du Suramun auf das Plättchen des obersten Reihe in derselben Spalte wie dein Zauberer.

Auch auf sein Plättchen stellst du 1 seiner Golems.

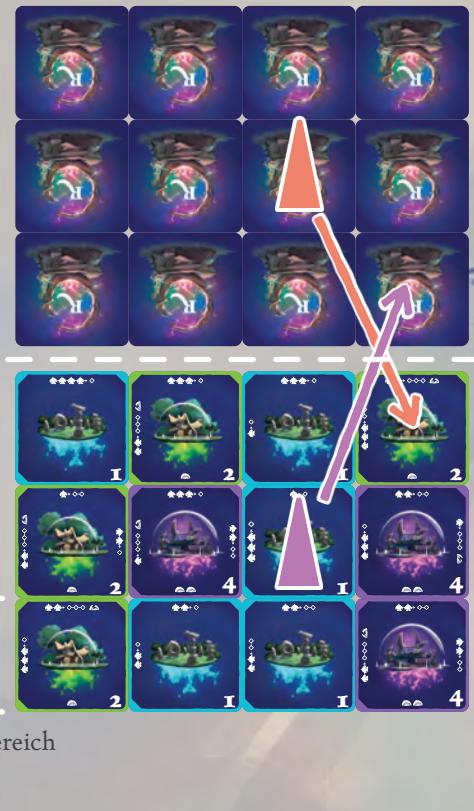
Beispiel 1



Beispiel 2



Beispiel 3



Suramun spiegelt immer die Bewegung deines Zauberers, egal wohin du deinen Zauberer bewegst (siehe Beispiele oben). Die beiden Zauberer werden nie auf demselben Plättchen landen.

### 3. Suramun zaubert

Wenn Suramun jetzt auf einem verdeckten Plättchen steht, decke es auf und orientiere es so, dass die Oberkante des Plättchens weiterhin zu dir zeigt.

Dann wirkt Suramun ALLE Zaubersprüche auf seinem Plättchen. Wie immer verpufft ein Zauberspruch, wenn an der Zielstelle kein Plättchen liegt. Wenn Suramun Golems auf einem verdeckten Plättchen beschwört, deckst du das Plättchen auf (immer noch mit der Oberkante zu dir) und stellst dann die beschworenen Golems darauf. Wenn Suramun Golems auf einem Plättchen in deinem Territorium beschwört, kann einer von zwei Fällen eintreten:

1. Das Plättchen ist leer: Suramun beschwört seine Golems dort und kontrolliert jetzt das Plättchen.
2. Das Plättchen ist besetzt: Es gelten die üblichen Angriffsregeln inkl. magische Silde .

Im Solo-Modus schützt dein Zauberer Plättchen aber nicht vor einem Angriff.

#### Beispiel

**1** Du (Lila) bewegst deinen Zauberer zwei Plättchen nach oben und stellst einen Golem auf das Plättchen.

**2** Suramun (Orange) spiegelt deine Bewegung und bewegt sich 2 Plättchen runter (und stellt einen Golem auf sein Plättchen).



**3** Jetzt wirkt Suramun seine Zaubersprüche. Der mit Entfernung 3 nach rechts verpufft, weil dort kein Plättchen liegt. Der mit Entfernung 1 nach unten funktioniert aber: Suramun stellt also 3 Golems auf die Hütte unter ihm, wovon einer durch den Schild abgewehrt wird. Dein Zauberer verhindert den Angriff nicht, aber da noch nicht mehr als 5 Golems auf dem Plättchen stehen, verlierst du zumindest keine Golems. Suramun kontrolliert jetzt diese Hütte, weshalb du diese Runde keinen Zauberspruch wirken kannst.

Das ist ein perfektes Beispiel dafür, wie du nicht spielen solltest.



## 4. Dein Zauberer zaubert

Wenn du das Plättchen, auf dem dein Zauberer steht, jetzt noch kontrollierst, wirkst du ALLE Zaubersprüche darauf. Dabei gelten dieselben Regeln wie für Suramun in Phase 3. Du kannst also auch auf Suramuns Plättchen Golems beschwören. Kontrollierst du das Plättchen deines Zauberers jetzt nicht, kannst du auch keine Zaubersprüche wirken. Wenn du Golems auf einem verdeckten Plättchen beschwörst, deckst du das Plättchen auf (immer noch mit der Oberkante zu dir) und stellst dann die beschworenen Golems darauf.

### Deinen Zauberer bewegen

In allen Runden nach der ersten kannst du deinen Zauberer auf jedes beliebige Plättchen bewegen, solange du auf allen Plättchen, über die du deinen Zauberer bewegst, mindestens 1 Golem stehen hast (kontrollieren musst du diese Plättchen nicht). Du musst deine Bewegung auf einem leeren Plättchen beenden (egal, ob offen oder verdeckt). Beendest du deine Bewegung auf einem verdeckten Plättchen, decke es auf und lege es wie immer so, dass die Oberkante des Plättchens zu dir zeigt.

### Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen eintritt:

1. Einer von euch hat alle seine Golems auf dem Schlachtfeld.
2. Du kannst deinen Zauberer nicht mehr auf ein leeres Plättchen bewegen.

### Punktwertung

**Zauberlehrling:** Jede Seite zählt die Punkte ihrer kontrollierten Plättchen zusammen. Du gewinnst, wenn du mehr Punkte hast als Suramun. Gleichstand reicht nicht.

**Zaubergeselle:** Umkämpfte Plättchen werden für Suramun gewertet.

**Zaubermeister:** Wie beim Zaubergesellen, aber du verlierst 1 Punkt pro von dir kontrolliertem Plättchen, auf dem mindestens ein gegnerischer Golem steht.

**Zur Erinnerung:** Auch im Solo-Modus werden Plättchen mit Zauberern darauf nicht gewertet.

### Suramun bewegen

Suramun spiegelt deine Bewegung, landet also immer in derselben Spalte wie dein Zauberer. Suramun ist es egal, ob das Plättchen, auf dem er landet, besetzt ist und ob es Schilde ☀ hat. Er kann sich immer dahin bewegen, 1 Golem dorthin stellen und die Zaubersprüche darauf wirken.



# Expertenregeln

Diese Regeln machen das Spiel kniffliger, aber auch deutlich strategischer (sie funktionieren aber nicht im Solo-Modus).

Der Spieldurchgang bleibt gleich (siehe S. 21).

## Verzögerte Zaubersprüche

Im normalen Spiel verpuffen Zaubersprüche einfach, wenn an der entsprechenden Stelle kein Plättchen liegt.

Im Expertenspiel können solche Zaubersprüche verzögert ausgelöst werden, und zwar wenn ein Plättchen an die entsprechende Stelle gelegt wird, egal von welchem Spieler. Mit einem verzögerten Zauberspruch können auch auf Plättchen mit Zauberern darauf Golems beschworen werden.

Verzögerte Zaubersprüche eröffnen mehrere taktische Möglichkeiten:

- du kannst Verstärkung für spätere Züge einplanen;
- du kannst deinen Gegnern „Fallen“ stellen und die Kontrolle über gerade gelegte Plättchen übernehmen;
- du kannst die Kontrolle über Plättchen übernehmen, die noch verzögerte Zaubersprüche parat haben, und diese Zaubersprüche für dich nutzen.

Im Expertenspiel musst du also gut aufpassen, ob das Plättchen, das du legen möchtest, das Ziel verzögerter Zaubersprüche ist. Wenn du dein Plättchen einmal gelegt hast, darfst du es weder zurücknehmen noch umlegen.

Verzögerte Zaubersprüche werden ausgelöst, nachdem der aktive Spieler sein Plättchen gelegt und alle Zaubersprüche darauf gewirkt hat. Das bedeutet auch, dass du mit deinem gespielten Plättchen ein Plättchen, das mit einem verzögerten Zauberspruch auf deines zielt, angreifen kannst. Wenn du dadurch die Kontrolle über das andere Plättchen übernimmst, kannst du den verzögerten Zauberspruch selbst wirken!

Kontrolliert ein Spieler mehrere Plättchen, die im selben Zug einen verzögerten Zauberspruch wirken, kann er die Reihenfolge frei wählen.

Werden verzögerte Zaubersprüche von mehreren Spielern ausgelöst, wirkt immer zuerst der aktive Spieler seine, und dann die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

**Hinweis:** Verzögerte Zaubersprüche auf umkämpften Plättchen verpuffen.

Wie immer kannst du ein Plättchen mit einem

Zauberer darauf mit deinem gerade gespielten Plättchen nicht angreifen, wohl aber mit einem verzögerten Zauberspruch.

## Umzingelte Plättchen

Wenn du alle 4 Plättchen kontrollierst, die an den Kanten eines Plättchens liegen, das vom Gegner oder von niemandem kontrolliert wird, umzingelst du das Plättchen in der Mitte und übernimmst sofort die Kontrolle darüber. Du entfernst alle gegnerischen Golems auf dem umzingelten Plättchen und stellst 1 eigenen Golem darauf.

Im Spiel zu dritt könnt ihr auch zu zweit ein Plättchen umzingeln, das vom Dritten oder von niemandem kontrolliert wird. Wer von den 4 umzingelnden Plättchen die meisten kontrolliert, übernimmt die Kontrolle über das Plättchen in der Mitte. Bei Gleichstand übernimmt der Spieler die Kontrolle, der die Kontrolle über das vierte umzingelnde Plättchen übernommen hat.

**Hinweis:** Umzingelungen werden erst nach allen verzögerten Zaubersprüchen abgehandelt.

### Beispiel: Ein cleverer Zug

I Orange legt einen Steinkreis an und beschwört damit 4 Golems auf einer Hütte, die von 2 gegnerischen Golems kontrolliert wird. Einer der 4 angreifenden Golems wird vom Schild abgewehrt.





- 2** Die übrigen 3 Golems übernehmen die Kontrolle über die Hütte. Die Festung darüber ist jetzt umzingelt, denn alle 4 Plättchen drum herum werden von Orange kontrolliert.



- 3** Lila muss alle 5 Golems von der Festung zurück in den Vorrat nehmen. Dann stellt Orange 1 eigenen Golem aus dem Vorrat auf die Festung.

### Beispiel: mit Expertenregeln

- 1** Orange kontrolliert einen Steinkreis, dessen Zaubersprüche noch nicht gewirkt wurden (weil es noch keine gültigen Ziele für sie gab). Der Zauberspruch an der rechten Kante ist stark, denn mit ihm können 3 Golems auf dem Plättchen beschworen werden, das an dieser Kante angelegt wird. Orange hat allerdings nur 1 Golem auf dem Steinkreis.
- 2** Lila erkennt die Gelegenheit und greift den Steinkreis von Orange an. Lila spielt einen Steinkreis, mit dem es zwei Golems auf dem Steinkreis von Orange beschwört.
- 3** Lila übernimmt die Kontrolle über das Plättchen, was bedeutet, dass Lila jetzt den verzögerten Zauberspruch wirken kann. Lila beschwört 3 Golems auf dem gerade gespielten Plättchen. Ein sehr effektiver Zug! Wenn Orange die Kontrolle über sein Plättchen behalten hätte, hätte Orange 3 Golems auf dem gerade von Lila gespielten Plättchen beschworen und damit die Kontrolle übernommen, auch wenn dort der lilafarbene Zauberer steht.



Oranefarbener Spieler



Oranefarbener Spieler

### Punktwertung

Es gelten die Regeln des Standardspiels, außer dass Plättchen mit mindestens einem gegnerischen Golem darauf 1 Punkt weniger wert sind. Golems auf gegnerische Plättchen zu stellen, kann also durchaus sinnvoll sein, auch wenn du die Kontrolle nicht übernehmen kannst. Wenn sie von Gegnern besetzt sind, sind Steinkreise also 0 Punkte wert, Hütten 1 Punkt und Festungen 3 Punkte.

#### Zur Erinnerung:

Ein Plättchen mit einem Zauberer darauf wird nicht gewertet.

# RIVALITY

🇫🇷 Visitez régulièrement notre site internet et suivez notre actualité pour découvrir nos nouveautés et bénéficier de contenus additionnels...  
[nostromo-editions.com/nos-jeux/](https://nostromo-editions.com/nos-jeux/)

🇩🇪 Besucht unsere Website, um mehr über unsere Spiele zu erfahren und kostenlose Extras herunterzuladen.  
<https://nostromo-editions.com/nos-jeux/>

🇬🇧 Visit our website and follow us to receive updates and extra content!  
<https://nostromo-editions.com/nos-jeux/>



🇫🇷 Déjà paru chez Nostromo Éditions :  
**Aetherya** un jeu d'exploration et d'optimisation de royaumes pour 1 à 4 joueurs avec de nombreux modes de jeux (Compétitif, Coopératif, Solo...)

🇩🇪 Aus dem Katalog von Nostromo Editions:  
**Aetherya**, ein Spiel um Konflikt und Harmonie im Königreich der Drachen für 1 bis 4 Spieler, das ihr gegeneinander spielen könnt, aber auch kooperativ oder alleine.

🇬🇧 Already available, by Nostromo Editions:  
**Aetherya**, a game of exploration and kingdom optimization for 1 to 4 players with many game modes, including competitive, solo and cooperative variants.