

Magalon - KSR

Ablauf einer Runde:

1.) Reihum legt jeder Spieler offen 1 Magie-Karte aus:

Ab der 2. Runde beginnt der Spieler mit der zuvor niedrigsten Karte, reihum folgen Mitspieler. Jede Karte muss einen anderen Wert haben als schon ausliegende Karten. Ermittelte Spielerreihenfolge daraus: Es beginnt der Spieler mit dem höchsten Wert, dann folgt der mit dem zweithöchsten Wert usw. bis zum niedrigsten Wert.

2.) Wer an der Reihe ist, führt in beliebiger Reihenfolge folgende Aktionen aus:

- Eine Aktion kann unterbrochen werden, um erst eine andere weiterzuführen.
(Beispiel: 7er-Karte = Eine Ruine um 2 Felder verschieben, dann den Magier bewegen und nun die Ruine um die restlichen 2 Felder wieder zurückschieben.)
- Mit den 4 Aktions-Chips Aktionen markieren. Nach Vollendung jeweils umdrehen.
- Gezogen wird immer nur waagrecht/senkrecht.

a) Den eigenen Magier bewegen:

- Waagrecht/senkrecht, beliebiges Abbiegen, kein Feld im selben Zug 2x betreten.
- Volle Bewegungszahl (0 - 10, links u. rechts oben auf Karte) gehen oder stehen bleiben.
- Folgende Hindernisse kann man nicht betreten und nicht überspringen:
==> Fremde Magier, Ruinen, Schilde, Gnome, Gigant.

b) Die ausgespielte Magie-Karte ausführen:

GNOME ZIEHEN (3er-, 6er-, 9er- und 10er-Karte):

- 1 bis 2 Gnome um die darunter auf der Karte genannte Felderzahl insgesamt bewegen. Volle Felderzahl bewege oder Aktion entfallen lassen.
- Fremde Magier dürfen angegriffen werden = darauf/darüber hinweg ziehen = Magier um genau 5 Felder in eine beliebige Richtung ziehen. Zugregel wie Magier (2a.).
- In einem Zug können ggf. mehrere Magier versetzt werden, derselbe aber nur 1x.
- Gnome dürfen nicht das Startfeld und die 3 Artefakt-Felder betreten.

RUINEN VERSCHIEBEN (2er-, 7er- und 8er-Karte):

- 1 oder mehrere Ruinen um insges. so viele Felder verschieben, wie u. auf Karte genannt.
- Verschieben ist nur waagrecht/senkrecht innerhalb Spielplanfeldern möglich.
- Keine Magier, Gnome, Schilde, Ruinen oder den Giganten verschieben.
- Ruinen dürfen nicht auf/über Startfeld bzw. die 3 Artefakt-Felder verschoben werden.

EINE RUINE VERSETZEN (5er-Karte):

- Ruine hochheben, drehen, neu auf beliebigem freien Platz einsetzen.
- Ruine darf nicht auf Startfeld bzw. die 3 Artefakt-Felder gesetzt werden.

ENERGIEPUNKTE GEWINNEN (1er- und 2er-Karte):

- Auf Energieskala Anzahl Felder wie neben Energiesymbol vorrücken, max. Feld 21.

SCHUTZ VOR ANGRIFFEN (4er-Karte):

- Liegt die Karte aus (bis Ende der Runde), ist man immun gegen Gnome/Giganten.

EINGESETZE KARTEN ZURÜCK (0er-Karte):

- Alle eingesetzten eigenen Karten inkl. 0er-Karte auf die Hand nehmen und in nächster Runde erneut einsetzen. Diese Aktion schützt nicht vor Energieverlust.

c) Eigenen Schild versetzen:

- Schild auf beliebiges freies Feld (nicht Startfeld/Artefakt-Felder) stellen oder stehen lassen. Magier am Spielplanrand nicht komplett durch Schilde bewegungsunfähig machen.

d) Energiestein ziehen:

- 1 Feld Energie-Verlust abtragen, außer: Man zieht direkt auf ein rotes Energiefeld und bleibt dort = + 3 Energie-Punkte oder mit 1er-/2er-Magie-Karte gibt es 4 bzw. 8 Energie.
- Wer seinen Magier ins Ziel bringen will, benötigt mind. 16 Energie-Punkte.
- Fällt Energie < 0, Magier auf Startfeld setzen, Energie auf 10, alle Artefakte abgeben.

3.) Den Giganten bewegen:

- Spieler mit niedrigster Magie-Karte darf Giganten ziehen: Reichweite ermitteln mit 2 Würfeln.
- Zugregel wie Magier, aber fremde Magier dürfen angegriffen werden.
- Kann der Gigant nicht die volle Reichweite ziehen, muss er stehen bleiben.
- Beim Bewegen auf/über Magier, darf dieser in beliebige Richtung um genau 10 Felder verschoben werden. Zugregeln beachten.
- In einem Zug können mehrere Magier versetzt werden, aber der selbe nur 1x.
- In einer Runde darf ein Spieler nicht den selben Magier mit Gnom und Giganten angreifen.
- Der Gigant darf nicht das Startfeld und die 3 Artefakt-Felder betreten.

ARTEFAKTE ERHALTEN:

- Wenn der eigene Magier das 1. Mal auf/über ein bestimmtes Artefakt-Feld zieht, legt der Spieler 1 Artefakt dieser Art offen vor sich ab.
- Artefakt-Felder zählen insgesamt als 1 Feld und können an beliebiger Stelle waagrecht oder senkrecht betreten/verlassen werden (immer!).
- Artefakt-Felder sind tabu für Gnome/Gigant.

Spiel-Ende:

- Wer alle 3 verschied. Artefakte hat und das Ziel an beliebiger Stelle mit mind. 16 Energie-Punkten erreicht, gewinnt. Dabei muss der gesamte Spielzug nicht komplett erledigt sein. Überzählige Bewegungspunkte sind möglich.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.05.06

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de