

## 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.

### EINGESETZTE 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](http://www.hall9000.de)