

Spellbook - KSR

Dein Tag ist in 3 Phasen nacheinander unterteilt: Morgen - Mittag - Abend.
Zu jeder Tageszeit darfst du EINE einzige Aktion durchführen. Am Ende deines Tages füllst du den Altar wieder auf, danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Zunächst hat jede Tageszeit 1 - 2 Standard-Aktionen.

VORRAT: Du kannst jederzeit höchstens 9 Materia (Steine) in Deinem Vorrat haben. Erhältst Du mehr Materia, als du besitzen darfst, nimmst Du eben weniger.

Ablauf eines Tages:

MORGEN: *Anfangs gibt es nur 2 Standard-Aktionen*: Wähle genau 1 Aktion!*



- 1 MATERIA NEHMEN: Wähle 1 Materia vom eigenen Altar und lege sie in deinen Vorrat.
- 2 MATERIA ZIEHEN: Ziehe 2 zufällige Materia aus dem Vortex (Beutel) und lege sie in deinen Vorrat.

MITTAG: *Anfangs gibt es nur 1 Standard-Aktion*: Wähle genau 1 Aktion!*



- 1 MATERIA LAGERN: Lege 1 Materia aus deinem Vorrat auf das erste freie Feld deiner Vertrauten-Tafel (das Feld mit niedrigstem noch sichtbaren Wert).
Du kannst Materia bis max. auf Feld "16" lagern.
Das niedrigste freie Feld zeigt die erreichten Punkte an.

ABEND: *Anfangs gibt es nur 1 Standard-Aktion*: Wähle genau 1 Aktion!*



- 1 ZAUBER LERNEN: Wähle 1 Zauber und eine Stufe, auf der du den Zauber lernen willst. Du musst so viel Materia ausgeben, wie die gewählte Stufe (3 / 4 / 5) erfordert. 1 Materia davon legst du auf die gewählte Stufe, der Rest geht in die Ablage.
3 Materia beliebiger Farbe mit selber RUNE = 1 Joker-Materia.
Es muss aber mind. 1 normaler Materia-Stein gezahlt werden.

ALTAR: **FÜLLE den Altar zufällig wieder auf** (je nach Situation):

- a. < 5 Materia liegen dort: Auffüllen, bis 5 Felder belegt sind.
- b. 5 - 9 Materia liegen dort: 1 Materia aus dem Beutel dazulegen.
- c. >= 10 Materia liegen dort: Alle Materia ablegen und 5 Materia aus dem Beutel ziehen und auf den Altar legen.

BEUTEL LEER? Alle Materia aus der Ablage in den Beutel schütten.
Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

ZAUBER: Wenn du einen Zauber gelernt hast, der ein TAGESZEIT-Symbol in seiner linken oberen Ecke hat, steht Dir ab dem nächsten Tag eine neue Aktion zu dieser Tageszeit zur Verfügung.

Wenn du einen **Zauber-Effekt als Aktion** durchführst, kannst du den Effekt der gelernten Stufe oder **ggf. einer niedrigeren Stufe** durchführen. Der Effekt der niedrigeren Stufe erfordert ein Tageszeit-Symbol auf der Zauberkarte.

Sofort-Effekt: Einmalig sofort durchführen.

Dauer-Effekt: Du führst den Effekt bis zum Spielende immer dann aus, wenn die aufgeführte Bedingung an deinem Tag erfüllt ist.

Spiel-Ende: Das Spiel endet } nachdem jemand den 7. Zauber gelernt hat und / oder eine Materia auf Feld 16 der eigenen Tafel liegt. In diesem Fall wird die aktuelle Runde noch normal beendet.

Wertung: Zählt Punkte der gelernten Zauber + niedrigsten sichtbaren Wert der eigenen Tafel.
Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt.
Patt: Beteiligter mit mehr erlernten Zaubern gewinnt. Weiter Patt: Es gewinnt der Beteiligte mit mehr Materia in seinem Vorrat. Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.

Begriffe:

- NIMM X: Nimm die angegebene Anzahl Materia vom ALTAR.
- ZIEHE X: Ziehe die angegebene Anzahl an zufälligen Materia aus dem Beutel.
- LAGERE X: Lagere die angegebene Anzahl an Materia aus deinem Vorrat auf deiner TAFEL (außer der Effekt besagt etwas anderes).
- LEGE x ab: Lagere die angegebene Anzahl an Materia aus deinem Vorrat in die Ablage.
- WERTE 1 Zauber auf: Bewege den Materia-Stein vom gewählten Zauber auf die nächsthöhere (verfügbare) Stufe.
- TAUSCHE X: Nimm 1 Materia vom angegebenen Ort und tausche sie gegen 1 beliebige Materia aus deinem Vorrat. Mach das so oft wie angegeben.
- ↶ -MATERIA: Diese Materia muss dieselbe Rune haben wie die Materia auf der Zauberkarte.