

Via Magica - KSR

Es gibt Tore in den Farben: gelb, violett, grün, blau. Evtl. magische Kräfte wirken wie folgt:



wirkt erst zum Spielende



wirkt dauerhaft



sofortige Wirkung

Ablauf einer Runde:

1) EIN ANIMUS WIRD GEFANGEN:

- Der "Fänger" schüttelt den Beutel + zieht 1 Animus blind heraus, den er ansagt und gut sichtbar vor sich ablegt. Ist es ein JOKER, gilt er für ein beliebiges Feld in Schritt 2.

2) DIE ANIMI WERDEN KRISTALLISIERT:

- Jeder Spieler setzt genau 1 seiner Kristalle (er hat anfangs 7) auf ein zum soeben gezogenen Animus passendes Feld 1 Tores in seiner Kristallisations-Zone (Bau-Zone).

Der Kristall muss

- ENTWEDER aus dem eigenen Vorrat stammen
- ODER von irgendeinem eigenen Animus-Feld kommen (Verschieber).

- Wurde ein JOKER verwendet, kommen nun alle Animi inkl. Joker zurück in den Beutel. Der Spieler LINKS vom aktuellen Fänger wird neuer Fänger.

3) DIE TORE SIND OFFEN:

- Sind alle Felder eines TORES belegt, ist es GEÖFFNET (also erbaut). Der Spieler ruft "INCANTATUM" und führt folgende Schritte aus*:

- Er legt alle Kristalle von diesem Tor in seinen Vorrat zurück.
- Er kann die magischen Kräfte des Tores nutzen, wenn vorhanden.
- Das Tor wird in die eigenen Erfolgs-Zone gelegt.
- Er wählt aus der Tisch-Auslage 1 neues Tor und legt es in seine Bau-Zone.
ACHTUNG: Jede Art von identischem Tor darf man nur 1-mal nehmen.
- Das oberste Tor vom Nachzieh-Stapel wird in die Auslage gelegt.
- Er kann Belohnungen beanspruchen.

*Sollten in einer Runde **mehrere Spieler "INCANTATUM"** rufen, beginnt der erste Rufer mit den Schritten a bis f, weitere Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Passierte der **Ruf gleichzeitig**, ist zuerst der LINKE Nachbar des Fängers am Zug (bzw. dieser selbst, wenn er dabei ist), weitere Rufer folgen im Uhrzeigersinn.

4) BELOHNUNGEN:



steht für 1 Tor

- Wer als Erster zuvor ein Tor geöffnet hat, hat die erste Wahl bei der Belohnung ...
 - für 3 Tore der gleichen Farbe geöffnet (je Farbe 1-mal insgesamt verfügbar)
3 gelbe = 2 SP, 3 violette = 4 SP, 3 grüne = 6 SP, 3 blaue = 10 SP
 - für 1 Tor in jeder Farbe geöffnet (nur 1-mal vorhanden) = 8 SP
 - für 2 - 6 Tore geöffnet (kann bei Verzicht nicht später doch verlangt werden)
2 / 3 / 4 / 5 / 6 Tore bringen 2 / 4 / 6 / 8 / 10 SP

Rundenende: Der neue Fänger fährt fort mit Schritt 1.

Spielende:

- Sobald jemand sein 7. Tor geöffnet hat, wird die Runde noch beendet. Nun zählen Siegpunkte (SP) aus geöffneten Toren und Belohnungen:

- SP aus Belohnungen
- SP aus gelben, violetten und blauen Toren
- SP aus grünen Toren (ausrechnen)

Wer in Summe die meisten SP erreicht, gewinnt das Spiel.

Patt: Der Beteiligte mit mehr geöffneten Toren ist besser.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.11.23