



CLASH OF MAGIC SCHOOLS

Spielanleitung

Seit Generationen bildet die Weißgreif-Schule Zauberlehrlinge aus, die die arkanen Geheimnisse von Erde, Wasser, Luft und Feuer beherrschen. Alle drei Jahre nehmen die talentiertesten Schülerinnen und Schüler am Magischen Turnier teil, um die Ehre der Schule zu verteidigen. Seit jeher hat die Schwarzdrachen-Akademie diesen Wettbewerb immer gewonnen. Aber dieses Jahr könnte es ganz anders sein. Wer wird gewinnen?

Der R. H. M. (Rat der Hohen Magie)



Inhalt

1 Turnierplan



60 Lehlingskarten (12 pro Element: Erde, Wasser, Luft, Feuer und Finsternis)



45 Prüfungskarten (10 für Stufe 1, 9 für Stufe 2, 8 für Stufe 3, 7 für Stufe 4, 6 für Stufe 5, und 5 für Stufe 6)



2 Wappenmarker (1 weißer Marker für die Weißgreif-Schule und 1 schwarzer Marker für die Schwarzdrachen-Akademie)



1 Wertungsblock (für die Varianten „Semestearbeit“ und „Meisterschaft“)



2 Spielhilfen (beidseitig)



2

Überblick und Ziel des Spiels

In diesem Spiel für zwei Personen repräsentiert ihr die beiden Schulen, die im Finale des Magischen Turniers gegeneinander antreten. Tut, was in eurer Macht steht, damit eure Schule diesen prestigeträchtigen Wettbewerb gewinnt.

Während des Spiels schickst du deine Schülerinnen und Schüler zu verschiedenen Arenen, in denen es eine Reihe gefährlicher Prüfungen zu bestehen gilt. Aber hüte dich vor der anderen Schule. Sie wird um jeden Preis versuchen, dir den Sieg zu entreißen – auch durch den Einsatz verbotener Magie. Die Anspannung ist groß! Wer wird das Magische Turnier dieses Jahr gewinnen?

Spiel Aufbau

- 1 Setzt euch gegenüber und legt den **Turnierplan** zwischen euch in die Mitte des Tisches, so dass sich vor euch das Wappen eurer Schule befindet (schwarzer Drache oder weißer Greif).

*Auf jeder Seite des Turnierplans gibt es 5 Felder zum Ausspielen von Prüfungskarten (sogenannte Prüfungsfelder). Lasse unter jedem dieser Felder Platz, um Spalten mit Lehlingskarten auszuspielen. In der Mitte des Turnierplans befinden sich 5 Arenen. Zwischen den beiden Wappen befindet sich ein Feld für den Prüfungstapel. Und schließlich gibt es unter jedem Wappen ein Feld für verfügbare Prüfungskarten (siehe „**Prüfung bestehen**“ Seite 5).*

- 2 Ihr nehmt euch beide die **Start-Prüfungskarte** eurer Schule (siehe Kartenrückseite) und legt sie unter das Wappen neben dem Turnierplan. Diese Karten werden als Prüfungskarten der Stufe 1 behandelt.

Spielablauf

Ihr spielt eine Partie *Clash of Magic Schools* über mehrere Runden, bis eine Siegbedingung ausgelöst wird (siehe Spielende, Seite 9).

Bist du am Zug, führe die folgenden 3 Phasen der Reihe nach durch:

 Ziehe 3 Lehrlingskarten.

 Führe Aktionen aus.

 Kündige die nächsten 2 Prüfungen an.



Ziehe 3 Lehrlingskarten

Ziehe 3 Lehrlingskarten und nimm sie auf die Hand. *Spielt du die Schwarzdrachen-Akademie, hast du damit in deinem 1. Zug 6 Karten auf der Hand.*

Neue Lehrlinge: Ist der Stapel leer, mische die Karten im Ablagestapel und erstelle damit einen neuen Lehrlingsstapel.



Führe Aktionen aus

Du darfst folgende 5 Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft ausführen (außer die Aktion „Lehrlinge rufen“).

- A. Bewegen
- B. Lehrlinge zuweisen
- C. Prüfung bestehen (Pflicht im 1. Zug)
- D. Lehrlinge herbeirufen (einmal pro Zug)
- E. Zauber aussprechen

A. Bewegen

Wirf 1 Lehrlingskarte von deiner Hand ab und bewege dann deinen Wappenmarker auf die Arena, die dem Element der abgeworfenen Lehrlingskarte entspricht.

Eure Wappenmarker können sich in der gleichen Arena befinden. Während deiner ersten Bewegung bewegst du deinen Marker von deinem Wappenfeld weg. Du darfst deinen Wappenmarker nie auf dein Wappenfeld zurück bewegen.

Beispiel: Arne wirft 1 Luft-Lehrlingskarte von seiner Hand ab und bewegt seinen Marker auf die Luft-Arena.



B. Lehrlinge zuweisen

Spiele eine beliebige Anzahl von Lehrlingskarten von deiner Hand, egal welche Farbe sie haben, in die Arena, in der sich dein Wappenmarker befindet.

Beachte dabei folgende Regeln:

- 🦅 Spielst du mehrere Lehrlingskarten in eine Arena, **lege sie leicht überlappend in einer Spalte ab**, um Platz zu sparen und den Spielbereich besser sehen zu können. Du solltest immer alle Karten in jeder Arena sehen können. Die Karte, die du zuletzt gelegt hast, liegt in dieser überlappenden Spalte zuoberst.
- 🦅 Sobald du eine Karte ausspielst, **kannst du sie nur noch mit der Aktion „Lehrlinge herbeirufen“ oder durch einen gegnerischen Zaubereffekt bewegen**.

C. Prüfung bestehen (Pflicht um 1. Zug)

Nimm **1 verfügbare Prüfungskarte** und lege sie auf das Prüfungsfeld auf deiner Seite in der Arena mit deinem Wappenmarker.

Beachte dabei folgende Regeln:

- 🦅 **Nur die ganz oben liegende Karte in der Spalte der Prüfungskarten unter dem Wappen eines jeden Spielers ist verfügbar**. Du kannst nur zwischen diesen 2 Karten wählen, wenn du eine Prüfung bestehen willst. Liegt keine oder nur 1 Karte dort, hast du keine Auswahl bei der Prüfung.
- 🦅 Die Stufe der Prüfung, die du dir nimmst, muss **um 1 höher** sein als die Prüfung, die bereits in dieser Arena auf deiner Seite liegt. Ihr legt die neue Prüfung einfach auf die alte. Liegt noch keine Prüfung in der Arena, ist die aktuelle Stufe 0.
- 🦅 **Die Anzahl der Lehrlingskarten auf deiner Seite der Arena muss gleich oder größer** sein als die Stufe der Prüfung, die du bestehen willst.
- 🦅 Zu Beginn liegt jeweils die Startprüfung aus. In deinem 1. Zug musst du deine eigene Startprüfung bestehen. Du darfst nicht die Startprüfung deines Gegenübers bestehen.

Beispiel: In dieser Aktion spielt Arne 3 Lehrlingskarten (2 Wasser und 1 Erde) und weist sie der Arena mit seinem Wappenmarker zu. Dort befindet sich bereits 1 Feuer. Jetzt hat er 4 Karten in dieser Arena.



Beispiel: In seinem ersten Zug legt Arne seine Startprüfung (Stufe 1) auf die Arena mit seinem Wappenmarker, wo bereits 1 Lehrling **1** liegt. In einem späteren Zug hat er 4 Lehrlinge in dieser Arena, was bedeutet, dass er Prüfungen bis Stufe 4 bestehen kann. Er beschließt, die Prüfungskarte der Stufe 2 aus Kinas Prüfungsspalte zu nehmen **(a)** und dann mit der Prüfungskarte der Stufe 3 auf seiner Seite fortzufahren **(b)**. Die Prüfungskarte der Stufe 4 kann er nicht nehmen, da sie noch nicht verfügbar ist. Die Prüfungskarte der Stufe 5 ist verfügbar, aber er müsste eine Stufe überspringen, indem er einen Zauber spricht, wenn er sie bestehen will **2**.



D. Lehrlinge herbeirufen (nur einmal pro Zug)

Bewege die 3 ganz oben liegenden Lehrlingskarten auf deiner Seite von einer Arena in eine andere Arena.

Beachte dabei folgende Regeln:

- ✖ Für diese Aktion muss dein Wappenmarker nicht auf der Start- oder Zielarena stehen. **Die Lehrlinge können von und zu jeder Arena gerufen werden.**
- ✖ Du musst **genau 3 Lehrlingskarten** verschieben, nicht mehr und nicht weniger. Lege die verschobenen Karten in der gleichen Reihenfolge auf die Lehrlingskarten, die bereits in der Zielarena liegen.
- ✖ Wenn sich weniger als 3 Lehrlinge in einer Arena befinden, können sie durch diese Aktion nicht aus dieser Arena weg bewegt werden.

E. Zauber aussprechen

Sprich den Zauber aus, der unten links auf deiner Lehrlingskarte abgebildet ist **oder** sprich den Fluch aus (siehe Seite 8). Lege dann die entsprechende Lehrlingskarte ab.

Beachte dabei folgende Regeln:

- ✖ Der Lehrling, der den Zauber ausspricht, muss **in der Arena mit deinem Wappenmarker** sein.
- ✖ Der Lehrling, der den Zauber ausspricht, muss **zwischen Lehrlingen des gleichen Elements** liegen (einer über und einer unter ihm).
- ✖ Sobald du den Effekt des Zaubers anwendest, **wirf den Lehrling ab, der den Zauber gesprochen hat**. Die Effekte der verschiedenen Sprüche werden auf den folgenden Seiten beschrieben.

„Warum sind die stärksten Zaubersprüche verboten?
Die Leute sind doch wegen eines Spektakels hier, oder?
Dann geben wir ihnen doch eins!“

Eure Lehrlinge müssen gut aufpassen: Die auf den Karten abgebildeten Zaubersprüche und der Fluch sind während des Turniers verboten. Wenn ein Lehrling einen Zauber oder Fluch ausspricht, wird er sofort aus der Arena entfernt.

Beispiel: Arne ruft seine obersten 3 Lehrlingskarten aus der Luft-Arena in die Finsternis-Arena.



Die Zaubersprüche



Erde (grün): „Batrax!“

Wähle ein Element und wirf dann alle gegnerischen Lehrlingskarten dieses Elements in dieser Arena ab.

Beispiel: Kira spricht den Zauberspruch Batrax. Sie wählt das Element Feuer, so dass Arne alle Feuerlehrlinge aus dieser Arena abwerfen muss. Danach wirft Kira den Erdlehrling, der den Zauberspruch gewirkt hat, ebenfalls ab.





Wasser (blau): „Inundatio!“

Führe sofort die Aktion „Prüfung bestehen“ aus, überspringe aber eine Stufe. Zum Bestehen der Prüfung musst du dennoch die anderen Regeln befolgen: Die Prüfung, die du bestehst, muss verfügbar sein und du musst genügend Lehrlingskarten in der entsprechenden Arena haben.



Beispiel: Arne spricht den Zauber Inundatio, während sich eine Prüfung der Stufe 2 und 4 Lehrlinge in dieser Arena befinden. Er nimmt die Probe der Stufe 4 aus Kiras Prüfungsspalte und legt sie auf seine Prüfung der Stufe 2. Arne legt dann den Wasserlehrling ab, der den Zauber gesprochen hat.



Luft (gelb): „Hypnox!“

Füge die oben liegende Karte aus der gegnerischen Lehrlingspalte sowie alle anderen Karten desselben Elements deiner Lehrlingspalte in dieser Arena hinzu. Lege die Karten auf die Lehrlingskarten, die sich bereits in dieser Arena befinden. Sie liegen dann in dieser Lehrlingspalte ganz oben.



Beispiel: Arne spricht den Zauber Hypnox. Kiras zuoberst liegende Karte in dieser Arena ist ein Erdlehrling. Arne nimmt alle Erdlehrlinge aus der Spalte von Kira und legt sie zuoberst auf die Lehrlinge, die er bereits dieser Arena zugewiesen hatte. Dann wirft Arne den Luftlehrling, der den Zauber gesprochen hat, ab.



Feuer (rot): „Combustio!“

Entferne alle Prüfungskarten der gegnerischen Schule aus dieser Arena. Werfe die Prüfungskarten nicht ab. Lasse sie im Stapel ohne die Reihenfolge zu verändern und lege sie mit der Rückseite nach oben auf den Prüfungsstapel. So liegt die Karte mit dem niedrigsten Wert oben auf dem Stapel.

Beispiel: Arne spricht den Zauber Combustio in der Wasser-Arena. Er nimmt die 4 Prüfungskarten von Kira in dieser Arena und legt sie verdeckt auf den Versuchsstapel, ohne ihre Reihenfolge zu ändern. Dann wirft Arne den Feuerlehrling ab, der den Zauber gesprochen hat.





Finsternis (lila): „Eversio!“

Stihl die oberste Prüfungskarte deines Gegenübers in dieser Arena. Du benötigst dafür nicht die um 1 Stufe niedrigere Prüfungskarte oder überhaupt Prüfungskarten auf deiner Seite. So kannst du mehrere Stufen einfach überspringen. Jedoch kannst du keine Prüfungskarte stehlen, deren Stufe gleich oder niedriger als deine Prüfungskarte in dieser Arena ist. Außerdem müssen für die gestohlene Prüfung während dieser Aktion genug Lehrlinge in der Arena sein.

Beispiel: Kira hat 6 Lehrlinge in der Wasserarena. Sie spricht den Zauber Eversio aus. Sie nimmt die Prüfungskarte der Stufe 6 von Arne und legt sie auf ihre Seite der Arena, wo sie bereits eine Prüfungskarte der Stufe 1 hat. Kira wirft dann den Finsternislehrling ab, der den Zauber gesprochen hat.



Fluch: „Maleficio!“

Dein Gegenüber muss die Hälfte der Handkarten abwerfen (abgerundet).

Ein Lehrling kann entweder den an sein Element gebundenen Zauber oder den Fluch sprechen.

Beispiel: Kira möchte den Zauberspruch Combustio aussprechen, aber Arne hat 7 Karten auf der Hand, was sehr viel ist. Stattdessen spricht sie Maleficio aus, damit Arne 3 beliebige Handkarten abwerfen muss. Dann wirft Kira den Lehrling ab, der den Fluch gewirkt hat.



Kündige die nächsten 2 Prüfungen an

Decke die obersten 2 Prüfungskarten des Stapels auf und lege sie, die Karte der niedrigeren Stufe obenauf, in deine Prüfungsspalte. Zeige deinem Gegenüber, wie viele Lehrlingskarten du noch auf der Hand hast (aber verrate nicht, welche Elemente!). Dann beginnt der Zug deines Gegenübers, beginnend mit **Phase 1: Ziehe 3 Lehrlingskarten.**

Beispiel: Kira deckt eine Prüfungskarte der Stufe 2 und eine der Stufe 5 auf. Sie legt die Karte der Stufe 5 auf die anderen Karten in ihrer Spalte und dann die Karte der Stufe 2 obenauf. Die Reihenfolge ihrer vorhandenen Prüfungskarten ändert sich nicht.



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

Der Gesamtwert der Prüfungskarten einer Person (Summe aller sichtbaren und bestandenen Prüfungskarten auf ihrer Seite des Turnierplans) ist **15 oder höher**, während der Wert des Gegenübers **9 oder weniger** beträgt.

In der Phase **Kündige die nächsten 2 Prüfungen** an wird die letzte Karte des Prüfungstapels gezogen.



Verlängerung

Wird von einer Person ein Gesamtwert der Prüfungen von **15 oder mehr** und vom Gegenüber **10 oder mehr** erreicht, geht die Partie in die **Verlängerung** und wird fortgesetzt, bis eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

Der Gesamtwert der Prüfungen einer Person beträgt **20 oder mehr**.

Der Gesamtwert der Prüfungen einer Person beträgt **9 oder weniger**.

Die letzte Karte des Prüfungstapels wird in der Phase „Kündige die nächsten 2 Prüfungen an“ gezogen.

In jedem Fall gewinnt die Person mit dem höchsten Gesamtwert der Prüfungen. Ihre Schule gewinnt das Magische Turnier und erhält das Auszeichnung zur Meisterschaft über die 5 Elemente.

Beispiel: Nachdem er eine Prüfung bestanden hat, hat Arne 15 Punkte. Kira hat 11 Punkte. Das Spiel ist noch nicht vorbei und geht in die Verlängerung. Im weiteren Verlauf des Spiels sorgt Arne dafür, dass Kira auf 9 Punkte fällt. Dies löst das Ende des Spiels aus. Da er jetzt 12 Punkte hat, gewinnt er sofort.



Varianten

Habt ihr euch mit dem Spiel vertraut gemacht, könnt ihr euch an den Varianten **Semesterarbeit** oder **Meisterschaft** versuchen.



Bei der **Semesterarbeit** spielt ihr mehrere Partien in gleicher Besetzung.



Bei der **Meisterschaft** organisiert ihr ein K.O.-Turnier mit bis zu 8 Personen.



Semesterarbeit

Jedes Semester lasst ihr in mehreren Partien dieselben Teilnehmer gegeneinander antreten. Sie sind noch entschlossener, zu gewinnen.

Die **Semesterarbeit** belohnt die beste Schule nach einer Herausforderung über 7 Partien.

Verwendet bei dieser Variante die **Semesterarbeit**-Seite der Wertungsblätter und notiert eure Punkte über 7 Partien. Schreibt dann eure Namen in die Spalte eurer Schule (Weißgreif oder Schwarzdrachen).

Am Ende jeder Partie schreibt ihr die Punktzahl eurer Prüfungen in die Felder der jeweiligen Runde und kreuzt an, wer gewonnen hat.

Habt ihr alle 7 Duelle beendet, erhält die Person 10 Bonuspunkte, die die meisten Duelle gewonnen hat. Addiert nun alle Punkte inklusive der Bonuspunkte. **Die Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt! Sie wird zum Großmeister der der 7 Zyklen.**

„Aber 10 Bonuspunkte gibt es für ...“, erklärte der Schulleiter.

	Kira		Arne	
1	15	X	●	7
2	2	●	X	15
3	15	X	●	9
4	15	X	●	8
5	15	X	●	7
6	5	●	X	15
7	11	●	X	20
	88	+10		81



Meisterschaft

Dieses Jahr veranstalten wir eine etwas besondere Version des Magischen Turniers. Jede Schule wird in 4 Häuser aufgeteilt, so dass insgesamt 8 Teams teilnehmen. Nur eines kann gewinnen.

Bei der **Meisterschaft** könnt ihr ein Turnier mit bis zu 8 Spielern organisieren.

Nehmt für diese Variante ein Blatt vom Wertungsblock. Verwendet die **Meisterschaftsseite** des Blattes für das gesamte Turnier, bis feststeht, wer von euch gewinnt.

Zieht jeweils 1 zufällige Prüfungskarte. Wer die niedrigste Prüfungskarte gezogen hat, schreibt den eigenen Namen in das obere Feld der linken Spalte. Alle anderen kommen in aufsteigender Folge in die Felder darunter. Bei einem Gleichstand ziehen die betroffenen Personen jeweils eine neue Karte. Seid ihr eine ungerade Anzahl von Personen, kommt die letzte Person kampfflos weiter und schreibt ihren Namen in das unterste Feld der zweiten Spalte. Beginnt die erste Partie. Während dieser Partie können die Personen, die auf ihren Einsatz warten, ihre Lieblingsmannschaft anfeuern. Ihr könnt aber auch das Turnier an verschiedenen Tagen austragen.

Am Ende einer Partie schreibt ihr in das Feld rechts daneben, wer gewonnen hat, und streicht den Namen des Verlierers durch.

Dann beginnt ihr die nächste Partie. Fahrt auf diese Weise fort, bis es klar ist, wer das Turnier gewonnen hat!

Wer gewonnen hat, wird zum Großmeister der 8 Häuser ernannt!



Thyressuthy

Autoren: Uwe Rosenberg & Hagen Dorgathen

Illustration: Naiade

Projektmanagement: Adrien Fenouillet

Grafik: Charlie Metz & Cindy Roth

Redaktion: A. Fenouillet & Max-Tobias Walter

Deutsche Bearbeitung

Redaktion: Heike Oberacker, Stefan Stadler

Grafik: Sabine Kondirolli



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Spielhilfe



Zugübersicht

1. Ziehe 3 Lehrlingskarten
2. Führe Aktionen aus (∞)
 - a. Bewegen
 - b. Lehrlinge zuweisen
 - c. Prüfung bestehen (Pflicht im 1. Zug)
 - d. Lehrlinge herbeirufen (nur 1x pro Runde)
 - e. Zauber aussprechen
3. Die nächsten 2 Prüfungen ankündigen

Zaubersprüche und Maleficio



Feuer (rot): „*Combustio!*“

Lege alle Prüfungskarten deines Gegenübers aus dieser Arena oben auf den Nachziehstapel.



Finsternis (lila): „*Eversio!*“

Stieh die oberste Prüfungskarte deines Gegners in dieser Arena.



Erde (grün): „*Batrax!*“

Wähle ein Element und lege dann alle Lehrlingskarten deines Gegenübers mit diesem Element in dieser Arena ab.



Wasser (blau): „*Inundatio!*“

Führe sofort die Aktion „Prüfung bestehen“ aus und ignoriere dabei eine Stufe.

Spielende

Wer Prüfungskarten im Gesamtwert von 15 oder mehr hat, gewinnt, wenn sein Gegenüber nur Prüfungskarten im Gesamtwert von 9 oder weniger hat. Wenn dessen Punktzahl höher ist, geht das Spiel in die Verlängerung.

In der Verlängerung endet die Partie, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Jemand hat 20 Punkte.
- Jemand hat 9 oder weniger Punkte.
- Die letzte Karte des Prüfungsstapels wird gezogen.

Wer dann am meisten Punkte hat, gewinnt.



Luft (gelb): „*Hypnox!*“

Füge die oberste Lehrlingskarte deines Gegners und alle anderen des gleichen Elements in dieser Arena deiner Lehrlingspalte hinzu.

Lege diese Karten auf die Lehrlingskarten deiner Lehrlingspalte.



Fluch: „*Maleficio!*“

(anstelle des normalen Zaubers eines Elements) **Dein Gegenüber muss die Hälfte der Karten auf der Hand abwerfen (abgerundet).**