

Magia Cum Laude

von Conrad Hamel

Ein Familienspiel für 2-6 Magier

ab 8 Jahren

Spieldauer ca. 45 Min.

Jeder kennt die großen Magier, egal ob sie Merlin, Gandalf oder Gargamel heißen. Einige werden auch nur nach ihrer Herkunft bezeichnet, wie beispielsweise der Zauberer von Oz. Das diesen Großen weitere nachkommen, wurden einst Magierakademien gegründet. Viele kennen so die Akademie von Ankh Morphok oder auch Hogwarts. Auch in der hiesigen Welt Wiercans im kleinen Städtchen Babas wurde eine solche Akademie vor über hundert Jahren gegründet und schon so einige Magier ausgebildet. Die Ausbildung endet traditionellerweise mit einer Magierprüfung im höchsten Turm der Akademie - genannt Magiasuda. So sind auch heute wieder die besten Zauberlehrlinge von Babas zusammen gekommen, um ihre Abschlussprüfung abzulegen und eventuell ein neuer großer Zauberer zu werden. Das geschieht aber nicht ohne Schikanen. Von den Meistern wird einer auserkoren, der die Lehrlinge beaufsichtigt und prüft. Ihm ist die Zauberei während der Prüfung untersagt. Die anderen Meister (und das seid ihr Spieler) können die Lehrlinge und den Prüfer im Turm bewegen, den einen bevorzugen, den anderen benachteiligen, nur um am Ende ihre eigenen Ziele zu erfüllen.

Spielzubehör:

- diese Anleitung
- 1 Spielplan
- 1 Zaubermeister (Prüfer)
- 6 Lehrlinge
- 60 MagieKristalle (je 21 weiße und blaue und 18 rote)
- 108 Karten, aufgeteilt in:
 - 19 Auftragskarten Lehrlinge (Schriftrolle mit 6 Kristallen)
 - 20 Auftragskarten Meister (Buch mit 5 Kristallen)
 - 60 Bewegungskarten
 - 9 Missionskarten

Spielziel:

Der Spieler, der bei Spielende die meisten Siegpunkte erlangen konnte, gewinnt.

Spielaufbau:

Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet, darauf seht ihr das oberste Turmzimmer, in dem die Prüfung stattfindet. Das Zimmer ist in mehrere Felder unterteilt. Die MagieKristalle werden je einer auf ein Feld gelegt, so dass auf jedem Feld, außer den 7 Feldern mit den Portalen je ein MagieKristall liegt. Auf das Feld in der Mitte wird der Prüfer (große weiße Figur) gestellt, die 6 Lehrlinge kommen in den jeweiligen Erker des Turms der seiner Farbe entspricht. Die Karten werden nach ihren Rückseiten in vier Stapel aufgeteilt – Bewegungskarten (weiße Rückseite), Auftragskarten Lehrlinge (graue Rückseite), Auftragskarten Meister (braune Rückseite) und Missionskarten (schwarze Rückseite). Jeder Lehrling bekommt neben seinen Erker je einen Spruch (Auftragskarte Lehrling) auf das entsprechende Feld offen zugelost. Jeder Spieler bekommt einen Meisterauftrag und eine Missionskarte verdeckt vor sich. Der Rest dieser drei Stapel wird in dem Spiel nicht mehr gebraucht und kommt zurück in die Kiste. Schließlich bekommt jeder Spieler noch 4 Bewegungskarten auf die Hand. Der restliche Stapel wird neben den Spielplan gelegt.

Die Spieler sind nicht die Lehrlinge. Von jetzt an werden die Spieler Meister genannt!!!

Wenn du die Regeln zum ersten Mal liest, ignoriere die roten Absätze.

Spielablauf:

Jeder Lehrling hat einen Spruch als Prüfungsaufgabe (an die entsprechende Turmseite) bekommen, der 6 MagieKristalle in unterschiedlicher Zusammensetzung benötigt – Feuer- (rot), Wasser- (blau) oder Luftmagie (weiß). Für die Erfüllung eines Spruches müssen sie sich im Raum bewegen, um die Kristalle zu sammeln. Jedes Feld im Raum ist mit einem MagieKristall geladen. Jeder Spieler kann jeden Lehrling und den Prüfer bewegen. Zum Bewegen werden die Bewegungskarten benötigt.

Die Reihenfolge der Spieleraktionen ist folgende:

1. Nenne die Figur, die du bewegen willst (welchen Lehrling oder den Prüfer)
2. Bewegungskarten nachziehen (nur wenn ein Lehrling genannt wurde)
3. Entscheide, wie du ziehst
4. Bewegungskarten ausspielen
5. MagieKristalle von dem Feld nehmen (wenn vorhanden)
6. Evtl. Zusatzaktion ausführen (2/ Stern/ Kristall) (nur wenn ein Lehrling genannt wurde)

1. Nenne die Figur, die du bewegen willst:

Die Wahl liegt zwischen dem roten, schwarzen, gelben, grünen, blauen und violetten Lehrling oder dem Prüfer. Um einen Lehrling in Schritt 4 bewegen zu können, braucht man pro Feld eine Bewegungskarte. Mit drei Bewegungskarten kann der genannte Lehrling also drei Felder weiter bewegt werden. Der Prüfer kann nur mit jeweils drei Bewegungskarten gezogen werden. Hat man sich für einen Beteiligten entschieden, nennt man ihn laut.

Wenn man mit den Bewegungskarten weder einen Lehrling, noch den Prüfer ziehen könnte, kann man in Schritt 2 Karten nachziehen.

2. Bewegungskarten nachziehen (nur wenn ein Lehrling genannt wurde):

Je nachdem, auf welchem Feld der Lehrling, den man angesagt hat, startet, erhält man neue Karten:

- von einem **weißen** Eulenfeld zieht man 2 Karten vom Nachziehstapel.
- von einem **grauen** Hermelfeld zieht man die oberen 2 Karten vom Ablagestapel,
- von einem **schwarzen** Drachenfeld zieht man verdeckt 1 Karte von einem beliebigen Mitspieler.

Zieht man den Prüfer, gibt es keine Karten.

Benni möchte den roten Lehrling ziehen, der noch auf seinem Startfeld steht. Da das Feld weiß ist (Die Startfelder von blau, gelb und rot sind weiß und die von grün, lila und schwarz sind schwarz), zieht er zwei Karten vom Nachziehstapel.

Etwas später im Spiel möchte Benni den schwarzen Lehrling ziehen, der auch auf einem schwarzen Feld steht. Er zieht bei Caro verdeckt eine Karte aus ihrer Hand.

3. Entscheide, wie du ziehst:

Hat man entschieden einen Lehrling zu bewegen, gibt es zwei Möglichkeiten, wie man ziehen kann:

- Man bewegt einen Lehrling mit einer zur Farbe des Lehrlings passenden Bewegungskarte um ein Feld in eine beliebige Richtung (Bewegung nach Farbe) oder
- Man bewegt einen beliebigen Lehrling mit einer Bewegungskarte um ein Feld in Richtung der farblich passenden Wand. Die Portale haben dabei immer beide angrenzenden Farben. (Bewegung nach Richtung)

Es ist nicht möglich, die beiden Bewegungsarten zu Mischen. Man kann einen Lehrling in einem Zug entweder nur nach Farbe oder nur nach Richtung bewegen.

Hat man entschieden den Prüfer zu bewegen, gibt es ebenfalls zwei Möglichkeiten, wie man ziehen kann:

- Mit drei beliebigen Bewegungskarten zieht der Prüfer entlang einer geraden Linie, bis er auf einen Lehrling oder eine Wand trifft. Wenn er eine Wand trifft, kann der Meister, der ihn bewegt hat den dort liegenden Kristall einsammeln (wenn vorhanden), trifft er einen Lehrling kommt es zur → Prüfung.
- Mit drei gleichfarbigen Bewegungskarten bewegt sich der Prüfer direkt zu dem farblich passenden Lehrling, egal wo dieser gerade steht. Es kommt sofort zu einer → Prüfung.

4. Bewegungskarten ausspielen:

Pro Feld, das man den Lehrling weiter bewegen möchte, braucht man eine passende Bewegungskarte.

Wie sieht es aus, wenn ich zum Beispiel 2 grüne Karten auf meiner Hand habe?

Mit zwei grünen Karten kann man entweder den grünen Lehrling um zwei Felder in beliebige Richtungen ziehen oder man kann einen beliebigen Lehrling entlang einer Linie in Richtung der grünen Wand ziehen.

Und wie sieht es aus, wenn ich eine grüne und eine gelbe Karte habe?

Mit einer grünen und einer gelben Karte kann man nur nach Richtung ziehen. Also entweder zuerst in Richtung grüne Wand und dann in Richtung gelbe Wand oder umgekehrt.

Es können so viele Bewegungskarten gespielt werden, wie man auf der Hand hat. Das Handkartenlimit liegt bei 7 Karten. Bei passender Kartenhand kann man also einen Lehrling um bis zu 7 Felder bewegen, hat dann aber keine Karten mehr auf der Hand. Es ist nicht möglich die Bewegung auf dem Feld zu beenden, auf dem man gestartet ist.

Will man den Prüfer bewegen, braucht man drei Karten, die man wie in Schritt 3 beschrieben ablegt.

Hat man seinen Meisterauftrag bereits erfüllt und abgesichert (→ Erfüllen des Meisterauftrags), kann man mit keiner Figur auf ein Feld mit MagieKristallen ziehen, wenn man den Kristall in den eigenen Vorrat bekommen würde und auch keine Spezialaktionen nutzen.

5. Kristalle nehmen:

Der Kristall von dem Feld, auf dem ein Lehrling landet, kann er für seinen Spruch verwenden.

Dieser wird dazu auf seine Spruchkarte gelegt. Kann der Lehrling diese Farbe nicht mehr aufnehmen, bekommt automatisch der Meister (Spieler) diesen Kristall in seinen Vorrat.

Hat der Spieler seinen Meisterauftrag bereits gesichert, kann er keine weiteren Kristalle aufnehmen und den Zug unter Umständen nicht machen.

Kommt man mit dem Prüfer auf ein Feld mit Kristall bekommt dieser Meister den Kristall in seinen eigenen Vorrat. Auch dieser Zug ist in abgesichertem Modus nicht mehr möglich.

Andrea hat angesagt den roten Lehrling zu bewegen (Schritt 1). Nachdem sie zwei Karten vom Nachziehstapel gezogen hat (der Lehrling steht auf einem weißen Feld (Schritt 2)) spielt sie eine gelbe und eine schwarze Karte aus (Schritt 4) und zieht den Lehrling erst in Richtung der gelben, dann in Richtung der schwarzen Wand. Damit steht der rote Lehrling wieder auf einem weißen Feld. Den blauen Kristall, der dort liegt bekommt der rote Lehrling auf seine Auftragskarte (Schritt 5), da ihm ein solcher noch fehlt. Da Andrea zwei verschiedenfarbige Bewegungskarten ausgespielt hat, hat sie sich automatisch für eine Bewegung nach Richtung entschieden (Schritt 3).

6. Zusatzaktion ausführen (nur wenn ein Lehrling genannt wurde):

Zusatzaktionen sind durch Symbole auf einigen Bewegungskarten kenntlich gemacht. Es gibt drei verschiedene Zusatzaktionen:

- ★ Ist auf der Karte ein Stern, wird nach der Bewegung des Lehrlings auch der Prüfer um ein Feld bewegt. Lehrling und Prüfer können sich in verschiedene Richtungen bewegen. Der Prüfer sammelt den Kristall ein, auf den er sich bewegt.
- ✿ Mit einem Kristall auf einer Karte kann man einem anderen Meister einen Kristall wegnehmen oder ihm einen aus dem eigenen Vorrat geben.
- 2 Ist eine 2 auf einer Karte, die ausgespielt wird, bekommt man nach dem aktuellen Zug noch einen vollständigen zweiten Zug ohne Schritt 2: Bewegungskarten ziehen, hat also einen Doppelzug. (Hier kann man also 2 Kristalle einsammeln, bekommt aber nur einmal Karten.) Bei einem Doppelzug kann man auch erst einen Lehrling und dann im zweiten Zug, den Meister ziehen. Im zweiten Zug des Doppelzugs gilt wieder ein Sonderzeichen.

- Es kann nur eine Zusatzaktion pro Zug ausgespielt werden.
Hat man also zwei Karten mit einem Zusatzaktionssymbol gilt nur ein Symbol, welches das ist, kann man sich aussuchen.
- Die Zusatzaktion muss immer ausgeführt werden wenn es möglich ist.
- Bei einem Prüferzug gelten keine Zusatzaktionen.

Besondere Orte und Situationen im Spielgeschehen:

Portale:

Von einem Portalfeld springt man auf ein beliebiges anderes Portalfeld. Es ist also auch möglich, mit einem Lehrling von einem Erker in die Mitte zu springen und so das Spiel zu beenden. Jeder Lehrling kann jedes Portal nutzen. Jeder Lehrling und der Prüfer können jedes Portal nutzen. Der Sprung zählt nicht als Bewegungsaktion, kostet also auch keine Karte. Das Portal, auf das der Lehrling springt muss nicht frei sein. Es kommt dann gleich zu einer Begegnung.

Pult:

Das Pult in der Mitte des Turmes kann dazu genutzt werden, das Spiel vorzeitig zu beenden, wenn einer der beiden Lehrlinge der Missionskarte dieses erreicht und beide ihre Sprüche vollständig haben.

Lehrling trifft Lehrling:

Zieht ein Lehrling auf ein Feld mit einem anderen Lehrling, kann er diesem einen beliebigen Kristall, den dieser gesammelt hat, nehmen, vorausgesetzt der Lehrling kann ihn noch für seinen Spruch verwenden. **Ist der Auftrag des Lehrlings abgesichert, kann ihm natürlich kein Kristall mehr genommen werden.** Trifft ein Lehrling auf mehrere andere Lehrlinge auf diesem Feld kann er sich bei jedem bedienen, dessen Spruch noch nicht abgesichert ist. Meister können so keine Kristalle bekommen.

Lehrling trifft Prüfer (Prüfung):

Zieht ein Lehrling direkt auf das Feld mit dem Prüfer, oder der Prüfer trifft einen Lehrling, kommt es sofort zur Prüfungssituation.

- Hat der Lehrling die erforderlichen Kristalle seines Spruches noch nicht vollständig gesammelt, muss er dem Prüfer einen abgeben, den auf ein beliebiges Feld auf dem Plan zurücklegt (Der Meister bekommt ihn also nicht in seinen Vorrat), oder der Lehrling bekommt einen Kristall aus dem Vorrat des aktiven Meisters, wenn er etwas damit anfangen kann.

- Hat der Lehrling beim Zusammentreffen die erforderlichen Kristalle vollständig zusammen, hat er seine Prüfung bestanden. Sein Auftrag wird zur Kenntlichmachung, dass der Lehrling seine Prüfung abgeschlossen hat, **um 90° gedreht**. Ihm kann ab sofort kein Kristall mehr genommen werden.

Hat der Spieler zusätzlich den Spruch des anderen Lehrlings auf seiner Missionskarte vollständig, endet das Spiel vorzeitig und ihm werden für das Beenden 2 Siegpunkte (SP) gutgeschrieben. Wenn zwei oder mehr Meister ihre Mission gleichzeitig beenden, bekommt jeder von ihnen 1 SP gutgeschrieben. Ein Meister kann das Spiel auch beenden, wenn er nicht am Zug ist und ein anderer Meister einen Lehrling mit dem Prüfer zusammengebracht hat, was seine Siegbedingung erfüllt.

Trifft der Prüfer auf mehrere Lehrlinge verliert/ bekommt jeder von ihnen, der die Prüfung noch nicht vollständig hat, einen Kristall. Alle vollständigen Aufträge werden abgesichert.

Trifft ein Lehrling auf einem Feld neben dem Prüfer einen weiteren Lehrling, kann er diesem keinen Kristall nehmen. Es kommt nur zur Prüfung.

Erfüllen eines Lehrlingsauftrags (Spruchs):

Ist ein Spruch erfüllt, wird er beim Zusammentreffen mit dem Prüfer zur Kenntlichmachung **um 90° gedreht**. Von diesem Spruch kann kein Kristall mehr genommen werden. Sobald zwei Sprüche erfüllt sind, könnte das Spiel vorzeitig beendet werden, indem ein Spieler mit einem der beiden Lehrlinge auf seiner Missionskarte auf den Prüfer oder das Pult in der Mitte trifft. Bei Spielende zählen alle Sprüche, die sechs Kristalle haben, also vollständig sind 5 SP, egal ob sie abgesichert wurden oder nicht. Unvollständige Sprüche zählen nichts.

Erfüllen des Meisterauftrags:

Hat man genau seine 5 Kristalle gesammelt, hat man die Möglichkeit den Auftrag durch offenlegen abzusichern. Dadurch kann man keine Kristalle mehr nehmen oder abgenommen bekommen. Dieser Spieler hat dadurch also den Vorteil 8 SP sicher zu haben, aber den Nachteil nicht mehr alle Bewegungsaktionen machen zu können (s. oben) und auf alle Zusatzaktionen (Schritt 6) verzichten zu müssen. Der Meisterauftrag kann jederzeit wenn der Spieler am Zug ist abgesichert werden, solange man die 5 Kristalle hat.

Spielende:

Das Spiel endet,

- wenn die Sprüche der beiden Lehrlinge auf der Missionskarte eines Meisters erfüllt sind und einer dieser beiden Lehrlinge entweder den Prüfer trifft oder in die Mitte kommt, um seine Arbeit aufs Pult zu legen. Das Spielende kann ein Spieler auch ankündigen, wenn er nicht am Zug ist.
- wenn der Nachziehstapel aufgebraucht wurde. Dann ist die Prüfungszeit abgelaufen.

Es ist nicht notwendig, den Meisterauftrag zu vollenden um das Spiel beenden zu können, er bringt aber eine Menge mehr Siegpunkte ein.

Caro hat in ihrem Zug den grünen Lehrling auf ein Feld mit dem gelben Lehrling und dem Prüfer gezogen. Sie kann dem gelben Lehrling keinen Kristall wegnehmen, da der Prüfer auf dem gleichen Feld steht. Da dem grünen Lehrling aber noch ein weißer Kristall fehlt, gibt sie ihm einen aus ihrem eigenen Vorrat. Der Auftrag des grünen Lehrlings ist damit voll. Da der grüne Lehrling den Prüfer aber schon getroffen hat, kann sie diese Runde nicht noch eine Prüfung absolvieren, um den Spruch abzugeben.

Daniel bewegt den blauen Lehrling nun auch zum Prüfer. Da sein Spruch bereits vollständig war, wird er nun abgesichert. Caro hat neben dem grünen auch den blauen Lehrling auf ihrer Missionskarte und deckt ihre Missionskarte nun auf, beendet damit das Spiel vorzeitig und bekommt die 2 Siegpunkte. Es kommt nun zur Abrechnung.

Änderungen bei einem 2-Spieler-Spiel:

Spiele mit nur 2 Spielern gibt es eine kleine Änderung beim Aufbau. Jeder erhält seinen Meisterauftrag und seine Missionskarte wie gehabt.

- Zusätzlich wird nun noch ein Meisterauftrag aufgedeckt. Dort ist eine Zahl von 1-4 zu sehen.
- Auf den Missionskarten sind in den Ecken die 4 Farben, die nicht zur Mission gehören nummeriert zu finden.
- Jeder der beiden Spieler muss nun noch zusätzlich den Auftrag des Lehrlings erfüllen, dessen Farbe zur Nummer des aufgedeckten Meisterauftrags passt.
- Der zusätzliche Lehrling muss zum vorzeitigen Ende ebenfalls seine Prüfung absolviert haben. Er ist gleichrangig mit den beiden anderen Lehrlingen. Zählt also die gleichen Punkte und kann das Spiel ebenso beenden, indem er beim Prüfer seine Prüfung abgibt, wenn die beiden anderen schon fertig sind.

Daniel hat die Mission dem gelben und schwarzen Lehrling zum Erfolg zu verhelfen. Auf der Missionskarte findet er die fehlenden Farben in der Reihenfolge lila – rot – blau – grün. Der Meisterauftrag, der aufgedeckt wurde zeigt eine 3. Daniel muss also zusätzlich zu dem gelben und schwarzen Lehrling auch den Spruch des blauen Lehrlings erfüllen um das Spiel zu beenden.

FAQ:

Wozu ist der Meisterauftrag da?

Der Meisterauftrag, den jeder Spieler geheim hat wird durch die Kristalle erfüllt, die die Lehrlinge nicht aufnehmen können oder die der Prüfer sammelt (Prüferzug oder Zusatzaktion Stern). Hat ein Spieler am Ende seinen Auftrag erfüllt, bekommt er dafür 8 Siegpunkte. Die gesammelten Kristalle können aber durch die Zusatzaktion Kristall auch wieder verloren gehen, solange er nicht abgesichert wurde. Ist der Auftrag nicht erfüllt, bekommt ein Spieler für jeden der erforderlichen 5 Kristalle einen Siegpunkt gutgeschrieben, für jeden Kristall, den er zu viel oder von der falschen Farbe gesammelt hat, wird ein Punkt abgezogen. Der Meisterauftrag muss nicht erfüllt sein, um das Spiel zu beenden.

Wozu sind die Missionskarten da?

Anhand der Missionskarten wird festgelegt, welches die beiden Lieblingslehrlinge des Meisters sind, denen er zum Prüfungserfolg verhelfen möchte. Die Sprüche dieser beiden Lehrlinge müssen vollständig sein, ehe dieser Spieler das Spiel beenden kann. Jeder erfüllte Spruch auf der Missionskarte ist 5 Siegpunkte wert.

Wie werden die Siegpunkte zusammengezählt?

Dazu am besten ein Beispiel:

Caro hat auf ihrer Missionskarte den roten und schwarzen Lehrling, die beide ihren Prüfungsspruch vollständig haben. Durch das Zusammentreffen von Rot mit dem Prüfer hat sie das Spiel beendet. Sie bekommt für jeden Spruch je 5 Punkte gutgeschrieben und für das Beenden nochmal 2 Punkte. Weiterhin hat sie auf ihrem Meisterauftrag die Kombination von 3 weiß und 2 blau. Sie hat am Ende 2 weiße, 2 rote und 1 blauen Kristall gesammelt. Da der Auftrag nicht erfüllt wurde gibt es hier keine 8 SP und die Kristalle werden einzeln gezählt. Sie bekommt also für die 2 weißen und den blauen Kristall insgesamt 3 Siegpunkte gutgeschrieben. Leider hat sie noch zwei rote Kristalle zu viel, bekommt also 2 Punkte abgezogen. Damit kommt Caro also auf $5 + 5 + 2 + 3 - 2 = 13$ Siegpunkte.

Gibt es ein Handkartenlimit?

Ja, das Handkartenlimit liegt bei 7 Karten. Hat man am Ende des Zugs mehr als 7 Karten, werden so viele Karten auf den Ablagestapel gelegt, bis man nur noch 7 Karten auf der Hand hat.

Was ist wenn am Ende zwei Spieler gleich viele Punkte haben? Wer hat dann gewonnen?

In dem Fall gewinnt der Spieler, der mehr passende Kristalle für seinen Meisterauftrag gesammelt hat. Sollte auch da Gleichstand herrschen gibt es zwei Sieger.

Wofür gibt es wie viele Siegpunkte?

Siegpunkte gibt es für:

jeden Lehrlingsauftrag	5 SP
erfüllen des Meisterauftrags	8 SP
das Beenden des Spiels	2 SP (1 SP bei Gleichstand)
jeden passenden Kristall auf dem Meisterauftrag, wenn dieser nicht vollständig ist	1 SP
jeden nicht passenden Kristall auf dem Meisterauftrag	-1 SP