

Das Zepter von Zavandor

Ein Spiel von Jens Drögemüller für 2-6 Spieler nach einer Idee von Jim Hlavarti

© 2004 Lookout Games

Spielziel

Die Spieler stellen junge Zauberkundige dar, die versuchen, als Erster genug Macht und Wissen zu erreichen, um das mächtige Zepter der Erzmagier von Zavandor zu erlangen und damit neuer Erzmagier von Zavandor zu werden.

Spielvorbereitung

Die 6 Spielbretter für die Spieler werden gemischt; jeder Spieler zieht sich verdeckt eins davon und legt es offen vor sich hin. Dazu erhält jeder Spieler 3 Edelsteine (2 Opale und einen Saphir), die er auf die entsprechenden Plätze auf dem Spielbrett legt, und einen Grundvorrat an Zauberstaub (wie auf dem Spielbrett jeweils angegeben). Der Spieler der Fee erhält zusätzlich 2 blaue Energiekarten. Von den 8 Holzscheiben seiner Farbe legt jeder Spieler eine auf die Siegpunkteleiste des großen Spielplans auf das Feld 3, eine auf sein Wissensstartgebiet (s. Tabelle VI) und die restlichen 6 auf sein Spielbrett:

5 auf die Kreise der Wissensgebiete (mit 20, 25, 30, 35 und 40 bezeichnet) und eine auf die Zahlleiste, die seine maximale Handkartenzahl angibt (bei Hexe und Elfe auf die 4, bei Druide und Fee auf die 5 und bei Magier und Kobold auf die 6) (s. Tabelle I).

Bei 2 Spielern ist von jedem Artefakt ein Exemplar im Spiel, bei 3 oder 4 Spielern je zwei, und bei 5 oder 6 Spielern wird mit drei Exemplaren pro Artefakt gespielt. Die Artefaktkarten werden nach den Buchstaben auf den Rückseiten sortiert, die einzelnen Stapel gemischt und dann in der Reihenfolge A-B-C-D aufeinandergelegt (so daß die A-Artefakte oben liegen). Nun werden so viele Artefaktkarten aufgedeckt, wie Spieler mitspielen, und neben das Spielbrett gelegt.

Die Energiekarten werden nach Sorten sortiert, gemischt und verdeckt neben das Spielfeld gelegt, ebenso der Zauberstaub und die geballte Energie. Die 9 Scheiben mit den Wächtern werden kreisförmig um die Zepterscheibe gelegt.

Spielablauf

Das Spiel ist in Runden mit je 4 Phasen unterteilt. Diese Rundenabläufe werden solange wiederholt, bis irgendwann in Phase 4 das Spielende eintritt. Zuerst wird die Spielreihenfolge der aktuellen Runde bestimmt, dann erhalten alle Spieler ihre Rundeneinnahmen, haben in der festgestellten Reihenfolge die Möglichkeit, die Energie wieder auszugeben, und schließlich werden die neuen Siegpunkte eingestellt. Die Phasen im einzelnen:

Phase 1: Spielreihenfolge festlegen und Artefaktkarten auffüllen

Zu Beginn jeder Runde wird die Reihenfolge der Spieler festgelegt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten erhält die Scheibe mit der Ziffer 1 und legt sie vor sich ab. Der Spieler mit den zweitmeisten Siegpunkten erhält die 2 usw.

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Siegpunkte, wird derjenige höher bewertet, der mehr Siegpunkte in Edelsteinen hat. Ist auch das gleich, wird zwischen allen Beteiligten gelost. Dies geschieht auf jeden Fall in der ersten Runde, da jeder Spieler zu diesem Zeitpunkt genau 3 Siegpunkte durch seine 3 Edelsteine hat (s. Tabelle II).

In allen anderen Phasen sind die Spieler jetzt in dieser Reihenfolge an der Reihe.

Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Artefakte wird jetzt auf die Anzahl der Spieler aufgefüllt. Dazu werden sie vom Artefaktestapel gezogen und offen ausgelegt. Wurde in der vorhergehenden Runde keine Artefakt versteigert, so wird auch kein neues aufgedeckt.

Phase 2: Magische Energie gewinnen

Reihum (falls gewünscht in Spielreihenfolge) nimmt sich jeder Spieler die magische Energie, die seine Edelsteine erzeugen. Diese wird durch Karten, die verdeckt auf der Hand gehalten werden, und Plättchen, die der Spieler offen auf seinem Spielbrett liegen hat, repräsentiert.

Aktive Opale erzeugen Zauberstaub: hat ein Spieler einen aktiven Opal, erhält er Zauberstaub im Wert von 2; für zwei aktive Opale gibt es Zauberstaub im Wert von 5; für 3 aktive Opale gibt es Zauberstaub im Wert von 10. Hat ein Spieler 4 aktive Opale, erhält er 10+2, für 5 aktive Opale 10+5 etc.

Für jeden aktiven Saphir erhält der Spieler eine Karte vom blauen Stapel, für jeden aktiven Smaragd eine Karte vom grünen Stapel, für jeden aktiven Diamanten eine Karte vom weißen Stapel und für jeden aktiven Rubin eine Karte vom roten Stapel.

Würde ein Spieler vier Einzelkarten einer Sorte bekommen, erhält er stattdessen eine passende Karte geballter Energie plus einen 2er-Zauberstaub. Geballte Energie bekommt man nur in der Einkommensphase für 4 gleiche neue Energiekarten. Energiekarten aus der Vorrunde dürfen nicht zu geballter Energie mit verwendet werden.

Hätte ein Spieler das Einkommen von 4 gleichen Energiekarten, so muß (!) er sich stattdessen geballte Energie (+2 Zauberstaub) nehmen. Eine Wahlmöglichkeit hat er nicht.

In der ersten Runde bekommt also jeder Spieler Zauberstaub im Wert von 5 für seine 2 Opale und eine blaue Karte für seinen Saphir.

Phase 3: Aktionen der Spieler (in Spielreihenfolge)

Phase 3 wird von den Spielern nacheinander gespielt. Zuerst führt also der Spieler mit der Karte I alle seine Aktionen durch, dann der Spieler mit der II und so weiter. Dies bedeutet auch, daß mit Ausnahme der Versteigerung (und des eventuellen Entzauberns von Edelsteinen, um die Versteigerungskosten aufbringen zu können) ein Spieler diese Aktionen nur durchführen kann, wenn er an der Reihe ist.

Mit ihrer magischen Energie können die Spieler neue Edelsteine erwerben (im Spiel „verzaubern“ genannt), ihr Wissen erweitern oder versuchen, Artefakte zu ersteigern. Sie können diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen (Edelsteine kaufen und Artefakte ersteigern auch beliebig häufig) und beliebige dieser Aktionen auslassen. Überzahlt ein Spieler seine Aktionen mit unpassenden Energiekarten, kann er sich die Differenz an Zauberstaub aus dem Vorrat nehmen.

Phase 3a: Edelsteine verzaubern und entzaubern:

Damit aus einem Edelstein eine Energiequelle wird, muß erst eine bestimmte Menge Energie aufgewendet werden. Jeder Spieler hat bei Spielbeginn bereits die Fähigkeit, Opale und Saphire zu verzaubern (kaufen). Durch den Erwerb der Artefakte Zauberbuch und Elixir (s. Tabelle III) kann er Smaragde bzw. Diamanten verzaubern. Hat ein Spieler das Wissen um das Feuer auf Stufe 4 gelernt (s. Tabelle IV), kann er auch Rubine (maximal 5 Stück) verzaubern.

Diese Zauberkosten, um Edelsteine zu erwerben, reduzieren sich evtl. durch das Wissen um Edelsteine des Spielers (s. Tabelle V). Verzauberte Edelsteine legt der Spieler auf seinem Spielbrett ab.

Liegen sie auf der magischen Spirale, sind sie aktiv und geben Energie in Phase 2 (und Siegpunkte in Phase 4). Liegen sie im Fünfeck, sind sie inaktiv und können keine Energie abgeben (und werden bei den Siegpunkten auch nicht mitgezählt).

Ein Spieler kann bei Spielbeginn nur bis zu 5 aktive Edelsteine haben – durch Artefakte (s. Tabelle III) und das Wissen der Speicherung (s. Tabelle V) kann sich diese Zahl im Spielverlauf erhöhen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann beliebig Edelsteine deaktivieren und aktivieren, also von der magischen Spirale ins Fünfeck schieben und umgekehrt. Man darf auch absichtlich Edelsteine deaktivieren, um somit Einfluß auf die Spielreihenfolge in der nächsten Runde zu nehmen.

Ein Spieler kann Edelsteine auch wieder entzaubern (verkaufen) – er erhält allerdings nur die Hälfte (für jeden Edelstein einzeln abgerundet) der Energie zurück, die ihn zu diesem Zeitpunkt das Verzaubern (Kaufen) kosten würde. Diese gewonnene Energie kann mit anderen Aktionen verrechnet werden, oder der Spieler erhält sie als Zauberstaub. Entzauberte Edelsteine werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Phase 3b: Wissen erweitern:

Ein Spieler kann pro Runde durch Einsatz von magischer Energie in genau einem der Wissensgebiete eine Stufe aufsteigen. Hierzu bezahlt er die entsprechenden Kosten und bewegt seinen Stein um ein Feld weiter.

Hat er noch keinen Wissensstein in einem Bereich und möchte Stufe 1 lernen, muß er erst einen der Wissensstein aus dem Vorrat auf seinem Spielbrett bezahlen. Die Kosten der ersten Stufe des Wissensgebiets, in das er den neuen Stein einsetzt, muß er trotzdem bezahlen.

Erreicht ein Spieler Stufe 4 eines Wissensgebietes, erhält er 2 Siegpunkte in Phase 4 dazu (s. [Tabelle II](#)).

Manche Wissensgebiete (s. [Tabelle V](#)) erhöhen oder reduzieren das Handkartenmaximum. Der Stein auf dem Spielplan des Spielers muß beim Eintritt in ein solches Wissensgebiet entsprechend sofort angepaßt werden.

Ein Spieler kann auch einen beliebigen Wissensspielstein zum angegebenen Preis auslösen, ohne ihn sofort in eines der Wissensgebiete zu legen. In diesem Fall legt er den Stein in das Fünfeck. Er kann später frei wählen, in welchem der Wissensgebiete er den Stein einsetzt. Das Einsetzen eines neuen Spielsteines in ein neues Wissensgebiet zählt ebenfalls als „Wissen erweitern“ und kann nicht zusätzlich zu einer anderen Erhöhung durchgeführt werden.

Jeder Spieler kann nur einen Stein pro Wissensgebiet haben.

Phase 3c: Artefakte und Wächter ersteigern:

Zu Beginn jeder Runde sind immer so viele Artefakte (s. [Tabelle III](#)) im Angebot, wie Spieler am Spiel beteiligt sind, sowie alle noch nicht ersteigerten Wächter (s. [Tabelle IV](#)). Der aktive Spieler kann Artefakte oder Wächter zur Versteigerung anbieten. (nie mehrere gleichzeitig) Geboten wird in der aktuellen Spielreihenfolge reihum – wer paßt, ist aus der aktuellen Versteigerung ausgeschieden. Das Startgebot muß mindestens dem aufgedruckten Mindestpreis entsprechen. Rabatte und Aufpreise bleiben beim Bieten unberücksichtigt und werden erst beim Bezahlen der Energie verrechnet. In Spielreihenfolge können nun die anderen Mitspieler entweder das Gebot erhöhen oder aus der Versteigerung dieses Artefakts/Wächters aussteigen, indem sie passen. Um zu verdeutlichen, wer sich noch in der Versteigerung befindet, drehen Spieler beim Passen ihre Positionsscheibe vorübergehend auf die schwarze Seite.

Der Spieler mit dem Höchstgebot bezahlt die magische Energie sofort und kann eventuelle mit einem Artefakt verbundenen Ermäßigungen auch sofort nutzen. Danach kann der aktive Spieler wieder ein Artefakt/Wächter zur Versteigerung stellen. Bietet niemand mit, muß er das Artefakt bzw. den Wächter selber kaufen.

Hat ein Spieler einen höheren Betrag als sein mögliches Maximum (einschließlich dem Entzaubern (Verkaufen) aller seiner Edelsteine) geboten, trifft ihn der Blitz der 9 Wächter und er scheidet aus dem Spiel aus. Die Versteigerung wird mit allen Auswirkungen annulliert.

Ein Spieler kann mehrere Artefakte und Wächter pro Runde erstehen. Auch ist es erlaubt, mehr als ein Artefakt einer Sorte zu besitzen (Ausnahmen sind der Zaubergürtel und Zauberstab) (s. [Tabelle III](#)).

Hat der Kauf eines Artefakts direkt Einfluß auf das Spielgeschehen (z.B. Tarnmantel: Zerstören von Edelsteinen beim Gegner), wird dies durchgeführt, bevor der aktive Spieler seine nächsten Aktionen ausführt.

Sobald der Spieler mit den aktuell meisten Siegpunkten mindestens 10 Siegpunkte hat (Achtung: Siegpunkte werden nur in Phase 4 verändert!), muß er beim Kaufen von Artefakten 10 Energie mehr bezahlen. Der Spieler mit den zweitmeisten Siegpunkten muß 5 Energie mehr bezahlen, sobald auch er mindestens 10 Siegpunkte hat.

Als Ausgleich muß der Spieler, der als Fünfter an der Reihe ist, 5 Energie weniger bezahlen, sobald der Führende 10 Siegpunkte hat. Der Spieler, der Sechster ist, muß dann sogar 10 Energie weniger pro Artefakt bezahlen.

Bei Wächtern verdoppeln sich Zuschlag und Rabatt auf 20 bzw. 10.

Sobald sich die Spielreihenfolge ändert (also in Phase 1), ändert sich auch, wer den Rabatt bekommt und wer mehr zahlen muß.

Phase 4: Handkartenlimit, Siegpunkte feststellen und Spielende überprüfen

Magische Energie ist nicht sehr langlebig. Dies wird durch das Handkartenlimit ausgedrückt (s. [Tabelle I](#)): Jeder Spieler kann am Ende von Phase 3 nur ein bestimmte Anzahl an Karten mit in die nächste Runde nehmen.

Zu Spielbeginn haben die Spieler ein Handkartenlimit zwischen 4 und 6 Karten: Das Wissensgebiet, in dem er startet (s. [Tabelle VI](#)), beeinflußt das normale Handkartenlimit von 5 bereits nach oben und unten.

Haben Spieler in dieser Phase mehr magische Energie, als sie kontrollieren können, müssen sie Energie ersatzlos an den Vorrat zurückgeben.

Es ist ausdrücklich erlaubt, jederzeit Zauberstaub in größere Einheiten umzutauschen, um Karten zu sparen: zwei 5er zu einem 10er zum Beispiel.

In dieser Phase zählen alle Spieler ihren Siegpunkte (s. Tabelle II) und stellen den aktuellen Stand auf der Siegpunkteleiste ein.

Die Siegpunkte eines Spielers können auch sinken: durch das Entzaubern (Verkaufen), Deaktivieren oder Zerstören von Edelsteinen. Der neue Siegpunktstand ersetzt den alten Siegpunktstand, die Siegpunkte werden nicht zu den alten Siegpunkten hinzugezählt. Die Siegpunkte von ersteigerten Wächtern sind auch immer in den aktuellen Siegpunkten enthalten.

Sind in dieser Phase mindestens 5 der Wächter in Spielerhand, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler die meisten Siegpunkte, dürfen sie sich als geteilte Sieger freuen und in einer weiteren Partie den wahren Anwärter auf das Zepter von Zavador ausspielen.

Anhang

Tabelle I

Energie	Zählt als
Karte (Saphir, Smaragd, Diamant, Rubin)	1 Karte
2er-Zauberstaub	1 Karte
5er-Zauberstaub	2 Karten
10er-Zauberstaub	3 Karten
Geballte Energie	3 Karten

Tabelle II

Gegenstand	Siegpunkte
Aktiver Opal oder Saphir	1 Siegpunkt
Aktiver Smaragd oder Diamant	2 Siegpunkte
Aktiver Rubin	3 Siegpunkte
Abgeschlossenes Wissensgebiet	2 Siegpunkte
Artefakt	Wie aufgedruckt
Wächter	5 Siegpunkte plus Bonus

Tabelle III

Die Artefakte:

Zauberbuch (A):

Mindestenergie: 20, 1 Siegpunkt

Spieler, die mindestens ein Zauberbuch haben, können Smaragde verzaubern. Jedes Zauberbuch gibt einen Rabatt von 15 Energie auf den Tarnmantel.

Runenstein (A):

Mindestenergie: 20, 1 Siegpunkt

Spieler, die einen Runenstein ersteigern, dürfen sofort, zusätzlich und kostenlos einen ihrer Wissenssteine um eine Stufe vorrücken. Jeder Runenstein gibt einen Rabatt von 10 Energie auf den Feuerkelch.

Kristallkugel (A):

Mindestenergie: 20, 1 Siegpunkt

Jede Kristallkugel erhöht das Handkartenlimit ihres Besitzers um 3. Jede Kristallkugel gibt einen Rabatt von 5 Energie auf das Elixir.

Zaubergürtel (B):

Mindestenergie: 30, 2 Siegpunkte

Wer einen Zaubergürtel erwirbt, kann zwei weitere aktive Edelsteine haben. Diese werden auf den Zaubergürtel gelegt. Jeder Spieler kann maximal 1 Zaubergürtel haben.

Spiegel (B):

Mindestenergie: 40, 2 Siegpunkte

Spieler, die einen Spiegel ersteigern, dürfen einen ihrer Wissenssteine vom eigenen Spielbrett (normalerweise den teuersten) in das Fünfeck legen. Zudem müssen alle anderen Spieler sofort einen ihrer aktiven Edelsteine (die betroffenen Spieler suchen ihn selber aus) ersatzlos an den Vorrat zurückgeben. Um eine Versteigerung um einen Spiegel auslösen zu dürfen, muß der aktive Spieler mindestens einen aktiven Edelstein besitzen.

Schutzkristall (B): Mindestenergie: 40, 2 Siegpunkte	Der Schutzkristall gibt seinem Besitzer in Phase 2 eine grüne Energiekarte, entsprechend einem Smaragd. Das kann dazu führen, daß der Spieler geballte Energie erhält.
Elixir (B): Mindestenergie: 60, 2 Siegpunkte	Spieler, die mindestens ein Elixir besitzen, können Diamanten verzaubern. Außerdem bekommt der Spieler beim Kauf 1 Diamanten gratis dazu. Für jede Kristallkugel, die ein Spieler beim Kauf des Elixirs besitzt, muß er 5 Energie weniger bezahlen.
Charismatikmaske (C): Mindestenergie: 50, 3 Siegpunkte	Wer die Charismatikmaske ersteigert, darf sofort, zusätzlich und kostenlos einen seiner Wissenssteine um eine Stufe vorrücken. Jede Charismatikmaske gibt einen Rabatt von 20 auf alle Wächter.
Zauberstab (C): Mindestenergie: 60, 3 Siegpunkte	Ein Zauberstab ermöglicht bis zu zwei weitere aktive Edelsteine. Diese werden auf den Zauberstab gelegt. Jeder Spieler kann maximal 1 Zauberstab haben. Zusätzlich erhöht sich das Handkartenlimit seines Besitzers um 3.
Feuerkelch (C): Mindestenergie: 80, 4 Siegpunkte	Der Feuerkelch gibt seinem Spieler in Phase 2 (magische Energie gewinnen) eine rote Karte, entsprechend einem Rubin. Das kann dazu führen, daß der Spieler geballte Energie erhält. Für jeden Runenstein, den ein Spieler beim Kauf des Feuerkelchs besitzt, muß er 10 Energie weniger bezahlen.
Tarnmantel (D): Mindestenergie: 80, 5 Siegpunkte	Wer einen Tarnmantel ersteigert, darf einen seiner Wissensstein vom eigenen Spielbrett (normalerweise den teuersten) in das Fünfeck legen. Zudem müssen alle anderen Spieler sofort einen ihrer aktiven Edelsteine (die betroffenen Spieler suchen ihn selber aus) ersatzlos an den Vorrat zurückgeben. Für jedes Zauberbuch, das ein Spieler beim Kauf des Tarnmantels besitzt, muß er 15 Energie weniger bezahlen. Um eine Versteigerung um einen Spiegel auslösen zu dürfen, muß der aktive Spieler mindestens einen aktiven Edelstein besitzen.
Talisman (D): Mindestenergie: 100, 8 Siegpunkte	Ein Spieler, der einen Talisman ersteigert, darf sofort und kostenlos zwei seiner Wissenssteine um eine Stufe vorrücken oder einen Stein um 2 Stufen (mit allen Auswirkungen für jede einzelne Stufe).

Anmerkung zum Runenstein, zur Charismatikmaske und zum Talisman: Hat man keinen Wissensstein in den ersten 3 Stufen eines Wissensbereich oder im Fünfeck liegen, so darf man sich auch keinen neuen Wissensstein unter Zuzahlung des Preises für den Stein auslösen. Die kostenlosen Stufen verfallen somit.

Tabelle IV

Wächter:

Wächter haben keine aktive Eigenschaft, geben ihren Besitzern aber neben den normalen Siegpunkten unterschiedliche Bonus-Siegpunkte:

Phoenix:	Für jede Edelstein-Art unter den aktiven Edelsteinen 2 Siegpunkte, also maximal 10 Bonus-Siegpunkte (Feuerkelch und Schutzkristall zählen dabei nicht mit)
Eule:	Für jede erreichte Endstufe im Wissen 2 Siegpunkte, also maximal 12 Bonus-Siegpunkte
Fuchs:	Für jeden aktiven Saphir des Spielers 2 Siegpunkte, dabei maximal 12 Bonus-Siegpunkte
Kröte:	Für jeden Runenstein, Schutzkristall, Buch und Elixir des Spielers 2 Siegpunkte
Einhorn:	Für jeden aktiven Diamanten des Spielers 1 Siegpunkt, also maximal 11 Bonus-Siegpunkte
Kater:	Für jeden aktiven Opal des Spielers 2 Siegpunkte, dabei maximal 12 Bonus-Siegpunkte
Skarabäus:	Für jeden aktiven Smaragd des Spielers 1 Siegpunkte, also maximal 11 Bonus-Siegpunkte (Schutzkristall zählt nicht mit)
Rabe:	Für jede Kristallkugel, Charismatikmaske, Gürtel und Zauberstab des Spielers 2 Siegpunkte
Salamander:	Für jeden aktiven Rubin des Spielers 2 Siegpunkte, also maximal 10 Bonus-Siegpunkte (Feuerkelch zählt nicht mit)

Mindestenergie 120, 5 Siegpunkte+Bonus

Tabelle V

Wissensgebiete:

Das Wissen über die einzelnen Teilbereiche der Zauberkunst ist nicht leicht zu lernen. Es ist in sechs Zweige unterteilt, wobei jeder der Zauberkundigen in einem davon schon erste Kenntnisse hat. Jeder Zweig hat vier Lernstufen.

Das Wissen über Edelsteine macht das Verzaubern von Edelsteinen billiger. Pro Stufe, die ein Spieler in diesem Zweig besitzt, muß er 10% weniger beim Verzaubern bezahlen. Dies betrifft allerdings auch das Entzaubern von Edelsteinen. Sobald ein Spieler mindestens die erste Stufe des Wissens über Edelsteine erreicht hat, sinkt sein Handkartenlimit um 1. Die Hexe beginnt in diesem Zweig bereits auf Stufe 1.

Das Wissen des Energieflusses läßt dem Zauberkundigen, der es beherrscht, jede Runde zusätzlichen Zauberstaub zukommen. Auf Stufe 2 gibt es jede Runde einen 2er-Zauberstaub, auf Stufe 3 einen 5er und auf Stufe 4 einen 10er. Dieses Einkommen von Zauberstaub wird nicht mit dem Zauberstaub von Opalen kombiniert. Sobald ein Spieler mindestens die erste Stufe des Wissens des Energieflusses erreicht hat, sinkt sein Handkartenlimit um 1. Die Elfe beginnt in diesem Zweig bereits auf Stufe 1.

Das Wissen über das Feuer ermöglicht es einem Zauberkundigen, Rubine zu verzaubern, sobald er Stufe 4 erreicht hat. Davor hat das Wissen keinen Einfluß aufs Spielgeschehen. Der Druide beginnt in diesem Zweig bereits auf Stufe 1.

Das Wissen der 9 Weisen gibt einem Spieler direkt nach dem Erreichen einer neuen Stufe einmalig Energie dazu. Auf Stufe 1 erhält der Spieler zwei blaue Saphir-Karten, auf Stufe 2 zwei grüne Smaragd-Karten, auf Stufe 3 zwei weiße Diamanten-Karten und auf Stufe 4 zwei rote Rubin-Karten. Diese Energie steht dem Spieler aber erst ab der nächsten Runde zur Verfügung und wird daher bis dahin verdeckt unter seine Positionsscheibe gelegt. Die Karten unter der Scheibe zählen in dieser Runde auch nicht gegen das Handkartenlimit. Die Fee beginnt in diesem Zweig bereits auf Stufe 1. Sie erhält die zwei blauen Karten beim Spielaufbau zusätzlich, (auch wenn das nicht ausdrücklich auf ihrem Spielbrett vermerkt ist. Diese dürfen auch in der ersten Runde eingesetzt werden.)

Das Wissen über Artefakte ermöglicht es dem Zauberkundigen, Artefakte und Wächter günstiger zu erstehen. Auf Stufe 2 und 3 kosten Artefakte 5 und Wächter 10 Energie weniger, auf Stufe 4 kosten Artefakte 10 und Wächter 20 Energie weniger. Sobald ein Spieler mindestens die erste Stufe des Wissens über Edelsteine erreicht hat, erhöht sich sein Handkartenlimit um 1. Der Magier beginnt in diesem Zweig bereits auf Stufe 1.

Das Wissen der Speicherung hilft dem Zauberkundigen, mehr als 5 Edelsteine aktiv zu verwenden. Ab Stufe 2 kann er einen zusätzlichen Edelstein aktivieren, ab Stufe 4 sogar 2 zusätzliche Edelsteine. Sobald ein Spieler mindestens die erste Stufe des Wissen der Speicherung erreicht hat, erhöht sich sein Handkartenlimit um 1. Der Kobold beginnt in diesem Zweig bereits auf Stufe 1.

Tabelle VI

Figur	Bezeichnung	Handkarten	Kosten	Nutzen
Hexe	Wissen über Edelsteine	-1	2-4-8-16	Edelsteine billiger
Elf	Wissen des Energieflusses	-1	3-6-12-24	Jede Runde Zauberstaub
Druide	Wissen über das Feuer	+- 0	5-10-15-20	Rubine möglich
Fee	Wissen der 9 Weisen	+- 0	3-6-12-24	Einmalig Energie pro Stufe
Magier	Wissen über Artefakte	+1	2-4-8-16	Artefakte und Wächter billiger
Kobold	Wissen der Speicherung	+1	2-4-8-16	Mehr aktive Edelsteine möglich