



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

MAGNASTORM (2-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spieles ist es, als erster **27/23/25 Ansehenspunkte** (Ansehen) bei **4/3/2 Spielern** zu erlangen. Ansehen erwerbt ihr im Wesentlichen durch:

- Das Erfüllen von **Aufträgen** (bis zu 4x pro Partie)
- Die **Sektormehrheit** an Schildkröten am Ende einer Runde
- Die Übernahme der **Kontrolle eines Commanders**
- Das Errichten von **Transmitterstationen** (je **2 Ansehen**)

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4-6** der Anleitung.

STARTAUFGSTELLUNG

- Wählt einen **Startspieler** und legt eure Markierungssteine im Uhrzeigersinn auf die **Zugleiste**.
- Beginnend mit dem **Startspieler** setzt ihr **einen eurer Gefolgsleute** auf einen freien Platz auf dem **oberen Aktionstableau** unterhalb der neutralen gelben Gefolgsleute ein.

Insgesamt nur 1 Gefolgsmann pro Spalte möglich!

- Rückt **1 Markierungsstein** auf den **Forschungsbereichen** um 1 Stufe in umgekehrter Spielerreihenfolge vor.

Insgesamt nur 1 Markierungsstein pro Bereich möglich!

- Erhaltet die **Boni für die Zugreihenfolge**: Position 3 und 4 erhalten jeweils **1 CreditCube** ihrer Farbe aus dem Vorrat.

SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus **2 Phasen**:

- I. Spielzüge**
- II. Verwaltung**

[I] SPIELZÜGE

Führt so lang Züge aus, bis das obere Aktionstableau frei von Gefolgsleuten ist. In einem Zug wählt ihr 1 von 2 Aktionen:

- Einen **Commander übernehmen**.
- Eine **Aktion** auf dem **unteren Aktionstableau** ausführen.
- **Optional** nach der Aktion: **1 Auftrag** erfüllen.

Freie Tauschaktion: Du darfst **jederzeit** in deinem Zug **3 beliebige CreditCubes** gegen **1 CreditCube beliebiger Farbe** tauschen.

[I.I] EINEN COMMANDER ÜBERNEHMEN

*Alternativ zur Übernahme eines Commanders kannst Du auch das **Startspielerplättchen** erwerben.*

- Zahle für **jeden Gefolgsmann** unterhalb des Commanders **1 CreditCube der entsprechenden Farbe**.

*Ist der Commander bereits von einem anderen Spieler markiert, musst Du **1 CreditCube dieser Farbe zusätzlich** an den Vorrat zahlen.*

Ein Commander ohne Gefolgsleute kann nicht übernommen werden!

- Versetze diese Gefolgsleute vom oberen Aktionstableau auf **beliebige freie Plätze** auf dem **unteren Aktionstableau**.
- Stelle **1 Markierungsstein** unter das Commander-Plättchen.
- Erhalte die **Karte des Commanders** und lege sie vor dir ab.
- Erhalte das auf der Karte markierte **Ansehen**.

*Verlierst Du einen Commander, **verlierst** Du auch das in **rot** auf der Karte angegebene Ansehen.*

- **Optional:** Erhalte einmalig den **Soforteffekt** des Commanders.

[I.II] EINE AKTION AUF DEM UNTEREN AKTIONSTABLEAU AUSFÜHREN

- Versetze einen **neutralen (gelben) oder eigenen Gefolgsmann** vom **oberen Aktionstableau** auf einen **beliebigen freien Platz** auf dem **unteren Aktionstableau**.

*Erst wenn **keine gelben oder eigenen Gefolgsleute** auf dem oberen Aktionstableau mehr vorhanden sind, darfst Du **Gefolgsleute anderer Farbe** wählen.*

Je nach Feld stehen dir auf dem unteren Aktionstableau **zwei weitere Aktionen** zur Verfügung:

- Dein **Scoutfahrzeug** bewegen (und 1 Schildkröte absetzen)
- **CreditCubes** erhalten

Die **Kosten** für diese Aktionen stehen **links neben der Zeile**, die Du auf dem **unteren Aktionstableau** gewählt hast.

*Der **schwarze Würfel** steht immer für **eure eigene Farbe!***

BONUSFELDER DES UNTEREN AKTIONSTABLEAUS

- Rücke **1 Stufe** auf dem **Forschungsplan** hoch.
- Sofort einen **Gefolgsmann** vom **Spielertableau** auf das **obere oder untere Aktionstableau** versetzen. Dieser Gefolgsmann bringt **keine weiteren Aktionen** ein.

*Auf dem **oberen Tableau** darf die Spalte **nicht leer** sein!*

- **Aktion A:** Bewegung +1 Feld.
- **Aktion A:** +1 Schildkröten absetzen.
- **Aktion B:** Erhalte zusätzliche CreditCubes aus dem Beutel.

[I.IIA] DEIN SCOUTFAHRZEUG BEWEGEN

*Befindet sich bereits eine Transmitterstation auf dem **Spielfeld**? Du kannst deine Bewegung **optional** dort starten. Gib dem Besitzer dafür **1 CreditCube** deiner Wahl.*

- **Optional:** Bewege dein **Scoutfahrzeug** auf ein angrenzendes Feld (Symbol).
- Auch **besetzte Felder** oder **andere Gebiete** und **Sektoren** entlang der Linien sind möglich.
- Über ein **Transmitterfeld** darfst Du **nicht** hinwegziehen.
- Du darfst dein Scoutfahrzeug **nicht** in einen der **3 Sturm-Sektoren** bewegen.

***Bist Du in einem Sturm-Sektor?** Bewege dein Scoutfahrzeug in einen **ruhigen Sektor**. **Ist das nicht möglich?** Bewege dich im Uhrzeigersinn in Richtung des nächsten **ruhigen Sektors**.*

*In **Sturm-Sektoren** darfst Du **keine Schildkröten** absetzen!*

SCHILDKRÖTEN

- **Beendest Du deine Bewegung auf einem Feld ohne Schildkröte?** Du darfst dort **1 eigene Schildkröte** deiner Wahl absetzen.

*Die ersten beiden Schildkröten sind **kostenlos**.*

- Rücke 1 Markierungsstein auf dem **Forschungsplan** in der Spalte der **gleichen Farbe** um 1 Schritt vor.

*Diesen Bonus erhältst Du nur, sobald die **Schildkröte** auf einem **zuvor leeren Feld** angesetzt wird.*

- **Weißes Feld?** Wähle eine beliebige Spalte.
- Erhalte den angezeigten **Bonus**.

*Der **schwarze Würfel** steht immer für **eure eigene Farbe!** **Weißer Würfel** = beliebige Spielerfarbe, aber **nicht Gelb!***

TRANSMITTERSTATIONEN

- Bewegst Du dich in einen Sektor mit **freiem Platz für eine Transmitterstation**, kannst Du dort eine errichten.
- Wähle eine Transmitterstation von deinem Tableau und zahle die **angegebenen Kosten**.
- Erhalte sofort **2 Ansehen**.

[I.IIB] CREDITCUBES ERHALTEN

*Der **schwarze Würfel** steht immer für **eure eigene Farbe!***

AUFTRÄGE

Am **Ende deines Zuges** darfst Du **genau 1 Auftrag** erfüllen. Setze dazu einen Markierungsstein von deinem Spielertableau auf das **höchste freie Feld** neben der Auftragskarte.

- **Sektoraufträge:** Nimm die geforderten **Schildkröten** vom Spielplan zurück auf dein Spielertableau - fülle Plätze dabei von rechts nach links auf.

*Auch aus **Sturm-Sektoren** möglich. Bei Mehrheiten ist die **alleinige, einfache Mehrheit** von Bedeutung.*

- **Forschungsaufträge:** Setze deine **Markierungssteine auf dem Forschungstableau** um die geforderten Stufen herab.

*Beim **Absteigen von Forschungsstufen** erhältst Du **keinen Bonus**. Das **alleinige, meiste Wissen** ist von Bedeutung.*

[II] VERWALTUNG

01. Ertrag durch Schildkröten:

- Vergleiche die **Anzahl deiner Schildkröten** mit der **Zentrumsscheibe** (**grüne** Sektoren).

02. Sektormehrheit bestimmen:

- **Je 1 Ansehen** für jede alleinige, einfache **Mehrheit an Schildkröten** in einem **grünen Sektor**.

03. Forschungs-Commander vergeben:

- Erhalte den Forschungs-Commander, in dessen Bereich Du die alleinige, meiste Wissen hast und erhalte dessen Ansehen.

*Bei **Gleichstand** erhält **niemand** die Kontrolle!*

04. Zugreihenfolge anpassen:

- Der Spieler mit der **Startspielermarke** wird neuer Startspieler. Alle anderen Spieler werden wenn nötig um 1 Feld nach unten verschoben.

05. Aktionstableaus vertauschen

06. Zentrumsscheibe um 1 Feld im Uhrzeigersinn drehen

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet **nach 4 Runden** oder wenn ein Spieler zuvor **27/23/25 Ansehen** bei **4/3/2 Spielern** erlangt.

*Endet das Spiel während der **Verwaltungsphase**, so wird diese noch zu Ende gespielt. **Gleichstände** werden durch die **Zugreihenfolge** aufgelöst.*

- Der Gewinner erhält **1 goldene Artefaktkarte**, der letzte Spieler eine **bronzene**. Alle anderen Spieler eine **silberne**.