



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!

MAGE WARS ARENA (2-4 SPIELER)

DIE GOLDENE REGEL

Gibt es einen Konflikt zwischen dem Text auf einer Zauberkarte und dieser Spielanleitung, hat die Zauberkarte immer Vorrang.

SPIELAUFBAU

→ Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

Lehrlingsmodus: Nutzt nur 2x3 Zonen.

→ Wählt je **1 Zauberer** mit **Zauberbuch** und **Eigenschaftskarte**.

Lehrlingsmodus: keine Eigenschaftskarte.

→ Wählt **1 Farbe** und nimmt euch je **10 Aktionssteine**, **3 schwarze Statusmarker**, **1 roten Statusmarker** und **1 schwarzen Schnellzauberstein**.

→ Lege deine **Magierkarte** auf ein **Eckfeld** auf deiner Seite.

→ Lege **1 Aktionsstein** und den **schwarzen Schnellzauberstein** mit den Symbolen nach oben auf deine **Magierkarte**.

→ Legt je **1 Anzeigetafel** vor euch aus und legt je **1 schwarzen Statusmarker** auf die Startwerte für **Manasammlung**, **Manavorrat** (10) und **Lebenskraft**.

→ Würfelt mit dem **Effektwürfel**. Der **höhere Wert** gewinnt und beendet das Spiel. Nimm Dir den **Initiativemarker**.

AUFBAU EINER KARTE

→ Alle Karten stellen **Zauber** dar.

→ Symbole **oberhalb der Schaugrafik** sind wichtig, um den Zauber **ins Spiel zu bringen**.

*Sobald die Karte **im Spiel** ist, sind sie nicht mehr wichtig.*

→ Symbole **unterhalb der Schaugrafik** sind wichtig um die **Aktionen der Karte auszuführen**, sobald sie im Spiel ist.

SPIELABLAUF

I. Vorbereitungsstufe

→ Initiative

→ Grundstellung

→ Manasammlung

→ Erhaltung

→ Planung

→ Aufstellung

II. Aktionsstufe

→ Einleitende Schnellzauberphase

→ Kreaturen-Aktionsphase

→ Abschließende Schnellzauberphase

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald die **Lebenspunkte eines Zauberers auf oder unter 0 sinken**. Der andere Zauberer gewinnt.

[I] VORBEREITUNGSSTUFE

[I.I] INITIATIVE

Gib den **Initiative-Marker** an den nächsten Spieler weiter.

*Der Spieler mit **Initiative** beginnt.*

[I.II] GRUNDSTELLUNG

Drehe alle **Aktions- & Schnellzaubersteine** und **Plättchen Bereit** auf deinen Karten zurück auf die **aktive Seite** (mit Symbol).

[I.III] MANASAMMLUNG

Erhalte so viel Mana, wie der **Manasammlungswert** all deiner Karten in der Arena angibt.

[I.IV] ERHALTUNG

Zahle eventuelle **Erhaltungskosten** von Zaubern oder zerstöre diese. **Zustände** treten in Kraft.

*Die **Reihenfolge der Abhandlung** von Effekten auf deinen Karten bestimmt **Du selbst**, egal ob positiv oder negativ!*

[I.V] PLANUNG

→ **Nicht angewandte Zauber** der vorherigen Runde werden zurück ins Zauberbuch gelegt.

→ Wählt je bis zu **2 Karten** aus euren Zauberbüchern.

→ Legt sie **verdeckt** vor euch ab.

[I.VI] AUFSTELLUNG

→ Führt abwechselnd Zauber auf euren **Zauberquellen** aus.

[II] AKTIONSSTUFE

[II.I] EINLEITENDE SCHNELLZAUBERPHASE

→ **Optional:** Führe deine **Schnellzauberaktion** aus.

[II.II] KREATUREN-AKTIONSPHASE

→ Aktiviert abwechselnd je **1 Kreatur**. Du kannst auch **passen**, wenn Du **weniger aktive Kreaturen** in der Arena hast.

01. Aktiviere 1 Kreatur (Aktionsmarker umdrehen).

02. Lege ein eventuelles Wache-Plättchen ab.

03. Wähle 1 Option (S. 11):

→ **1 Bewegungsaktion** und/oder **1 Schnelle Aktion (Blitz)**

*Zuerst bewegen, anschließend **schnelle** Aktion spielen.*

→ **1 Vollständige Aktion (Sanduhr)**

→ **Keine Aktion** ausführen

04. Führe Rettungswürfe aus und entferne **Zustände**.

[II.III] ABSCHLIESSENDE SCHNELLZAUBERPHASE

→ **Optional:** Führe deine **Schnellzauberaktion** aus.

AKTIONEN IM DETAIL

SCHNELLE AKTIONEN (BLITZ-SYMBOL)

*Du kannst schnelle Aktionen **nach der Bewegung** ausführen.*

→ **Weitere Bewegungsaktion:**

Die Anwesenheit von gegnerischen **Kreaturen** kann die zweite Bewegung verbieten.

→ **Schnellen Angriff ausführen:**

Führe einen **Angriff mit Blitz-Symbol** aus.

→ **Wache halten:**

Lege ein **Wacheplättchen** auf die **Kreatur**.

→ **Schnellen Zauber anwenden:**

Magier / Vertrauer führen **Zauber mit Blitz-Symbol** aus.

→ **Spezielle schnelle Aktion ausführen:**

Siehe Karte.

VOLLSTÄNDIGE AKTIONEN (SANDUHR-SYMBOL)

→ **Vollständigen Angriff ausführen:**

Führe einen **Angriff mit Sanduhr-Symbol** aus.

→ **Vollständigen Zauber anwenden:**

Magier / Vertrauer führen **Zauber mit Sanduhr-Symbol** aus.

→ **Spezielle vollständige Aktion ausführen:**

Siehe Karte.

SCHNELLZAUBERAKTIONEN

Unmittelbar **vor oder nach** der Aktivierung einer deiner **Kreaturen** darfst Du 1x pro Runde deine **Schnellzauberaktion** durchführen, falls noch verfügbar.

Diese Aktion kannst Du nutzen, um zusätzlich zu deinem normalen Zug einen **Schnellen Zauber** anzuwenden.

*Die **Schnellzauberaktion** darf nur der Magier selbst durchführen. So kann der Magier **2 Zauber innerhalb einer Runde** ausführen.*

ABLÄUFE IM DETAIL

BEWEGUNG (S. 9)

→ Generell **nur 1 Zone** pro Bewegung (ortogonal).

→ Maximal **2 Bewegungsaktionen** (z.B. durch **Schnell**)

→ Durch **gegnerische Kreaturen eingeschränkt**.

ABLAUF EINER BEWEGUNG

01. Bewegung ankündigen

02. Kosten bezahlen

03. Effekte beim **Verlassen der Zone** abhandeln

04. Wälle beachten

05. Bewegung ausführen

06. Effekte beim **Betreten der Zone** abhandeln

ZAUBER (S. 13)

01. Zauber ankündigen

02. Kosten bezahlen

03. Zauber kontern

04. Zauber ausführen

ANGRIFF (S. 22)

01. Angriff ankündigen

02. Kosten bezahlen

03. Fehlschlagwurf

04. Angriffe vermeiden: Verteidigung einsetzen

05. Würfel werfen

06. Schaden und **Effekte** abhandeln

07. Zusatzschläge

08. Schadensbarriere

09. Gegenschlag

10. Ende des Angriffs