




SORCERER
CITY

A GAME BY SCOTT CAPUTO





A game by Scott Caputo



1-6
players



Ages 14+



45 - 60
minutes

Inhalt

Einführung	2
Inhalt des Spieles	3
Aufbau der Plättchen	4
Spielaufbau	5
Spielrundenübersicht	6
Spielrunde im Detail	7
Wortliste mit Erklärungen	11
Einfluss Belohnungen im Detail ..	12
Zaubersprüche im Detail	13
Monster im Detail	15
Artefakte im Detail	21
Einzelspieler Modus	22
Schnell-Übersicht	24

Einführung

Jedes Jahr wird Sorcerer City auf magische Weise aufgebaut; mit Teilen, die rotieren und sich wie verrückt in alle Richtungen bewegen. Du und Deine Mitspieler seid rivalisierende Zauberer-Architekten, und verantwortlich, denselben Stadtteil über 5 Jahre zu bauen; ihn größer wiederaufzubauen um das meiste Geld, den meisten Einfluss, die meiste Magie und letztendlich das meiste Prestige zu gewinnen.

Unglücklicherweise hat Sorcerer City ein kleines Monsterproblem. Du musst also hart arbeiten, um die Effekte der marodierenden Kreaturen auf Dein Stadtviertel zu mildern. Der Spieler mit den meisten Prestige-Punkten wird nach 5 Jahren zum neuen Oberzauberer von Sorcerer City gekrönt.

Spielziel

Ziel ist es, nach 5 Spielrunden, die in der Geschichte je ein Jahr bedeuten, die meisten Prestige-Punkte zu erreichen.

Game Credits

Design: Scott Caputo

Additional development: Tim Eisner, Ben Eisner

Illustration: Damien Mammoliti

Box illustration: David Kegg

Additional illustration: David Kegg, Mr Cuddington, Justin Chan

Graphic design & layout: Kate Finch, Joel Finch

Rulebook editing: Joel Finch, William Sobel, Kate Finch

Rulebook design & layout: Kate Finch

Druid City Games

Director: James Hudson

Staff Writer, Community Management: Derek Funkhouser

Thanks

The game designer would like to thank the following people for their help in playtesting this game: his wonderful wife, Melissa Caputo; his parents, Stephen and Sharon Caputo; as well as Dedan Anderson, Nick Brown, Jennifer Bautista, Jon Leupp, Babak Namaziyan, Sam Holzman, Stephen Edwards, Michael Shorrock, Ben Zoltewicz, Colin Ferris, Shara Miller, John Thompson, Robert Weaver, Seokjune Hong, Luke Laurie, Candy Weber, Teale Fristoe, Andrew McLennan, Linda McLennan, Kevin Russ, Jay Vowles and folks at Prototype Night in San Jose.

With thanks from James: Oscar Valera, Axel Wittenstein.

Inhalt des Spieles



6 Sets mit je 12 Starter-Stadt-Plättchen



115 Markt-Plättchen aufgeteilt in 4 Preisklassen



102 Monster-Plättchen aufgeteilt in 2 Klassen



12 Regenbogen-Plättchen



12 Artefakt-Plättchen

Einfluss-Belohnungs-Brett



24 Punktezahl-Marker „+30“



6 Sets mit je 3 Magie-Umwandel-Karten



14 Einfluss-Belohnungs-Karten

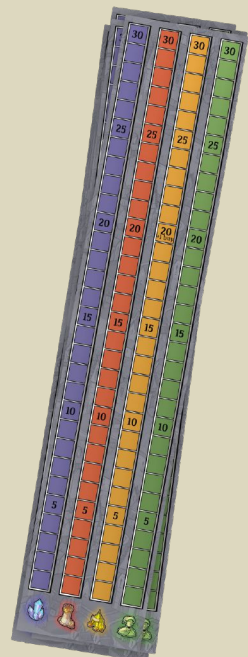
24 Punktemarker



Markt-Brett



80 Prestige Münzen



6 Punktezahlleisten



14 Monster-Auswahl-Karten



5 Sets bestehend aus je 3 Mysterie-Karten



Plättchen identifizieren und sortieren

Plättchen Rückseiten

Alle Plättchen haben einen Identifikationscode auf ihrer Rückseite und jede Art von Plättchen hat ein bestimmtes Symbol in der linken, unteren Ecke der Rückseite.

Der Code ist einzigartig zu dem jeweiligen Layout und die Zahl nach dem Punkt zeigt an, wie viele identische Plättchen sich in dem Spiel befinden.

Starter Stadt-Plättchen

  Starter Stadtplättchen sind ein spezieller Satz von 12 Plättchen, die alle das gleiche Symbol auf der Rückseite haben. Jedes Symbol dient dazu, einen kompletten Satz von Starter Stadt-Plättchen zu kennzeichnen. Alle Sets sind gleich, es gibt keinerlei Unterschiede.



Markt-Plättchen



Markt-Plättchen sind mit einem Geldsack-Symbol gekennzeichnet und aufgeteilt auf 4 Preisklassen, entsprechend der Nummer in dem Geldsack.



Monster-Plättchen

Monster-Plättchen haben 1 oder 2 Schwerter um ihre Klasse anzuzeigen.



Regenbogen-Plättchen

Regenbogen-Plättchen haben ein Regenbogen-Symbol. Beachte: Nicht alle Plättchen mit einer vielfarbigem Vorderseite sind Regenbogen-Plättchen



Artefakt-Plättchen

Artefakt-Plättchen haben ein Truhe-Symbol.

Plättchen Vorderseiten

Verschiedene Arten von Plättchen haben unterschiedliche Eigenschaften auf ihren Vorderseiten.

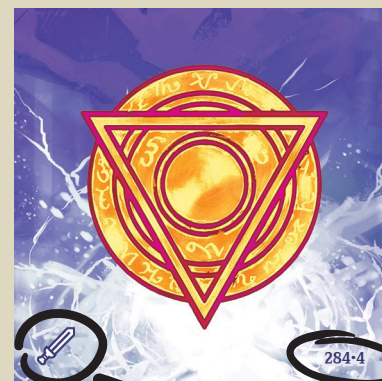
Markt-Plättchen haben immer einen goldenen Geldsack in der oberen, rechten Ecke, der den Preis für das Plättchen anzeigt.

Einige Markt-Plättchen haben Ziele, die in einem farbigen Wappenschild dargestellt werden. Einige Markt-Plättchen haben Zaubersprüche, die in einer Schriftrolle angezeigt werden. Einige Plättchen enthalten beides, Ziel und Zauberspruch, andere nichts davon.

Monster-Plättchen haben immer eine Monsterillustration. Siehe auch Seite 15, die Monster im Detail.

Regenbogen-Plättchen zeigen immer einen regenbogenfarbigen Wirbel. Einige Regenbogen-Plättchen gibt es auch im Markt und diese können Zaubersprüche oder Ziele enthalten. Siehe Seite 15 für mehr Informationen darüber.

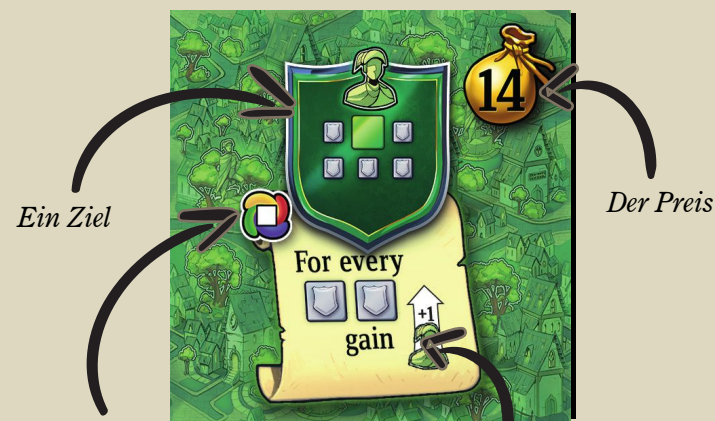
Aufbau der Rückseite eines Plättchens



Dies ist ein Klasse 1 Monster-Plättchen

Die ID Code ist 284, und es gibt 4 identische Plättchen in diesem Spiel

Aufbau eines Markt-Plättchens



Ein Ziel

Der Preis

Spielphase, in der der Zauberspruch aktiviert wird

Ein Zauberspruch

Spielaufbau

1. Jeder Spieler bekommt ein Set der 12 Starter-Stadtplättchen **A**, ein Set Magie-Umwandel-Karten **B**, eine Punktezahlleiste **C** und 4 Punktemarker, die in jeder Spalte auf der Punktezahlleiste auf die 0 gesetzt werden **D**.
2. Setze das Markt-Brett **E** in die Mitte des Spieltisches. Mische jedes Set der Marktplättchen einzeln und lege jeden Stapel oberhalb des Marktbrettes zugedeckt ab **F**. Decke 3 Plättchen von jedem Stapel auf und lege sie senkrecht unter die entsprechenden Felder der Preisklassen auf dem Markt-Brett ab **G**. Lege den Stapel mit den 12 Regenbogen-Plättchen, Kosten 7, unterhalb des Regenbogenfeldes offen ab **H**.
 - a. Preisklasse 1 enthält Plättchen, die 3 oder 4 kosten.
 - b. Preisklasse 2 Plättchen kosten 5, 6 oder 7.
 - c. Preisklasse 3 Plättchen kosten 8, 9, 10 oder 11.
 - d. Preisklasse 4 enthält die Plättchen, die 12 oder mehr kosten.
3. Setze das Einfluss-Belohnungs-Brett **I** ebenfalls mittig auf den Tisch. Mische die Einfluss-Belohnungs-Karten und lege die 4 obersten Karten unter die mit Jahr 1 bis 4 gekennzeichneten Plätze **J**. Setze die Belohnung für das 5. Jahr unter das entsprechende Feld **K**.

Beachte: Einige der Einfluss-Belohnungs-Karten können im ersten Jahr des Spieles nicht verwendet werden. Ersetze sie ggf. durch eine neue Karte. Die unbenutzten Einfluss-Belohnungen können in die Schachtel zurückgelegt werden.

4. Für das Spiel mit 2 Spielern suchst Du zufällig eine Mysterie-Karte für jedes Jahr aus. Achte darauf, die Karten verdeckt zu lassen. Die 5 Mysterie-Karten legst Du verdeckt unterhalb der Einfluss-Belohnungen ab. (Nicht in dem Bild abgebildet.)



Mysterie-Karten für das Spiel zu zweit.

5. Aufbau der Monster **L**:
 - a. Mische die Klasse 1 Monster-Auswahl-Karten und ziehe ein Monster für das Ende von Jahr 1. Leg den Stapel der Monster-Plättchen, die dem Monster entsprechen, unter die Jahr 1 Position vom Einfluss-Belohnungs-Brett. Die Monster-Auswahl-Karte

Aufbau für ein 4-Personen-Spiel




enthält eine Zusammenfassung der Monstereigenschaften; legt sie so, dass jeder während der Runde darauf zugreifen kann.

- b. Decke nun eine zweite Monster-Auswahl-Karte der Klasse 1 auf für das Ende des zweiten Jahres. Legt den Stapel der dazugehörigen Monster-Plättchen unterhalb der Jahr 2 Position vom Einfluss-Belohnungs-Brett ab. Legt die Auswahl-Karte wieder so, dass jeder Zugriff darauf hat. Die übrigen Klasse 1 Monster-Plättchen können in die Spielschachtel zurückgelegt werden.
- c. Mische die Klasse 2 Monster-Auswahl-Karten und decke eine auf für das Ende von Jahr 3. Lege die zur Auswahl-Karte passenden Monster-Plättchen unterhalb des Jahr 3 Feld ab. Die Auswahl-Karte wird wieder für alle sichtbar abgelegt.
- d. Für das Monster am Ende von Jahr vier ziehe eine zweite Klasse 2 Monster-Auswahl-Karte. Lege die passenden Monster-Plättchen unterhalb der Jahr 4 Position des Einfluss-Belohnungs-Brettes ab.

Leg die Monster-Auswahl-Karte für alle sichtbar ab und leg die übrigen Klasse 2 Monster Karten und Plättchen zurück in die Spielschachtel.

Beachte: Bei 3 oder weniger Spielern könnt Ihr das gleiche Klasse 1 Monster für Jahr 1 und Jahr 2 nehmen und/oder das gleiche Klasse 2 Monster für Jahr 3 und Jahr 4. Nehmt NICHT das Skelett und die Leiche als Klasse 1 Monster, wenn Ihr mit 5 oder 6 Spielern spielt.

6. Legt die Prestige-Münzen für jeden erreichbar in die Mitte .
7. Jeder Spieler mischt sein Starter-Deck und legt es, Vorderseite nach unten, vor sich hin. Jeder Spieler sollte darauf achten, genug Platz vor sich zu haben um sein Stadtviertel bauen zu können. Punktezähleisen, Punktmarker und die Magie-Umwandel-Karten sollten zur Seite gelegt werden.
8. Der Spieler, der als letztes einen Fantasyfilm gesehen hat erhält den Timer und wird Startspieler.

Spielrundenübersicht

Jede Spielrunde folgt demselben Schema:

Vorbereitung



1. Jeder Spieler mischt sein Stadt-Plättchen Deck und legt es, Vorderseite nach unten, vor sich ab.

Bauen



2. Der Spieler mit dem Timer startet ihn und jeder fängt gleichzeitig an, sein Stadtviertel zu bauen.
3. Monsterplättchen mit dem Bau-Symbol müssen sofort angewendet werden, bevor das nächste Plättchen umgedreht wird.
4. Wenn Marktplättchen und Artefakte mit dem Bau-Symbol in Deinem Stadtviertel liegen, können sie jederzeit benutzt werden solange der Timer läuft.
5. Sobald der Timer abgelaufen ist hören sofort alle auf zu bauen. Nicht verbaute Plättchen zählen bei der Wertung nicht mit.



Zählen



6. Monster mit dem Zähl-Symbol werden jetzt aktiviert. Sie können in beliebiger Reihenfolge benutzt werden.
7. Jeder Spieler zählt seinen Stadtteil auf der Punkteleiste.
8. Zaubersprüche mit dem Zähl-Symbol werden jetzt aktiviert. Sie können in jeder beliebigen Reihenfolge benutzt werden.
9. Magie-Punkte werden in Einfluss, Geld oder Prestige umgewandelt.

Einfluss Belohnungen und Plättchen kaufen

10. Schritt 10 beinhaltet drei Unterschritte, die alle zusammen ausgeführt werden. Der Spieler mit dem meisten Einfluss beginnt; ist er fertig, geht es weiter in absteigender Reihenfolge bis zu dem Spieler mit dem wenigsten Einfluss.

- a. Einfluss Belohnungen werden an die Spieler mit dem größten Einfluss verteilt. Belohnungen mit dem Belohnungs-Symbol werden jetzt aktiviert. 
- b. Spieler können jetzt neue Plättchen kaufen.
- c. Belohnungen und Zaubersprüche mit dem Kaufen-Symbol werden jetzt aktiviert. Sie können in beliebiger Reihenfolge benutzt werden. 

Prestige einsammeln

11. Alle Spieler bestimmen ihre Prestige und nehmen sich die entsprechenden Münzen.

Aufräumen

12. Mische die Monster-Plättchen für die nächste Runde und gib jedem Spieler eine.
13. Jeder Spieler baut sein Stadtviertel auseinander. Alle Punktezähler werden auf Null gesetzt.
14. Gib den Timer Deinem linken Nachbarn und Ihr seid fertig für die nächste Runde.

Nach ein paar Spielen: Artefakt-Plättchen

Wenn Du Sorcerer City schon ganz gut beherrscht kannst Du Dir überlegen, die Artefakte dazu zu nehmen. Während des Spieleaufbaus verteile an jeden Spieler zwei Artefakt-Plättchen. Jeder Spieler sucht sich davon eins aus, das unbenutzte Artefakt-Plättchen kann wieder mit den übrigen Plättchen in die Spielbox zurück

gelegt werden. Jeder Spieler mischt das Artefakt-Plättchen in seine Starter-Plättchen, so dass er mit 13 Plättchen startet. Details über die Artefakte findest Du auf Seite 21.

Artefakt-Plättchen aktivieren ihre einzigartige Fähigkeit, wenn sie gespielt werden.

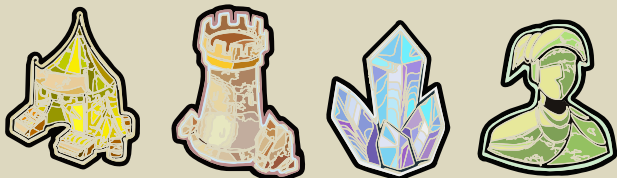
Die Spielrunde im Detail

Bauen: Wie erfülle ich Ziele

In jeder Runde versuchen die Spieler ihr Stadtviertel so zu bauen, dass sie möglichst viele Ziele erfüllen für Geld, Einfluss, Magie und Prestige. Die Stadtviertel der Spieler werden nicht miteinander verbunden.

Jeder Spieler dreht immer nur ein Plättchen von seinem Stapel gleichzeitig um. Das erste Plättchen kann beliebig irgendwo abgelegt werden. Danach muss jedes weitere Plättchen orthogonal (s.u.) an ein bereits ausgelegtes Plättchen angelegt werden. Einmal abgelegt darf ein Plättchen weder umgelegt noch rotiert werden. Spieler dürfen jederzeit damit aufhören, Plättchen umzudrehen, wenn sie nicht alle ihre Plättchen verbauen möchten. Aber jedes einmal umgedrehte Plättchen muss angelegt werden.

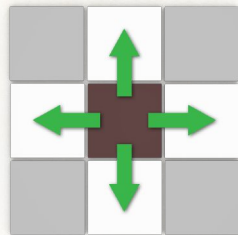
Ziele werden durch ein Wappenschild dargestellt, und jedes Ziel enthält zwei Komponenten: Die Farbe steht für die Ressource (blau=Magie, rot=Einfluss, gelb=Geld und grün=Prestige). Die Anordnung der Kästchen auf dem Schild zeigt die Art, wie die Plättchen gelegt sein müssen um zu zählen.



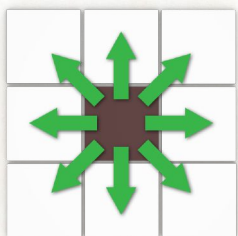
Die Symbole für Geld, Einfluss, Magie und Prestige.

Orthogonale und benachbarte Plättchen

Wenn ein Plättchen orthogonal angelegt ist, dann ist es direkt rechtwinkelig angelegt; oben, unten, rechts oder links. Es ist NICHT diagonal angelegt.



Benachbart bedeutet eine der 8 möglichen Positionen um ein Plättchen herum, sowohl orthogonal als auch diagonal.



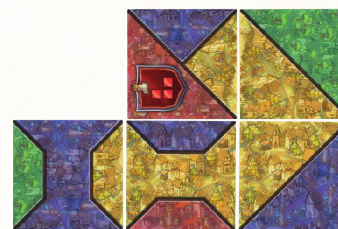
Gruppen-Ziel



Um dies zu erhalten muss der Spieler eine Gruppe von 3 oder mehr miteinander verbundenen Teilen der entsprechenden Farbe haben. Die Anordnung der Plättchen spielt dabei keine Rolle. Für die Punkte werden einfach alle Plättchen der Gruppe zusammengezählt. Beachte: Eine Gruppe von Plättchen mit der gleichen Farbe bringt nur dann Punkte, wenn auch ein Plättchen mit dem Wappenschild für Gruppe der entsprechenden Farbe mit dabei ist.



Dies zählt 3 Geld.



Dies zählt keine Punkte, da die gelbe Gruppe kein Wappenschild enthält.



Dies zählt keine Punkte, da an dem Wappenschild nur 2 Plättchen anliegen.

Reihen-Ziel



Um dies zu erhalten muss der Spieler eine senkrechte oder waagerechte Reihe von mindestens 3 miteinander verbundenen Plättchen der gleichen Farbe haben. Für die Punkte werden wieder die Anzahl der Plättchen der Reihe gezählt. Auch hier gilt: Es gibt keine Punkte, wenn in einer Reihe kein Plättchen mit dem Wappenschild Reihenziel der entsprechenden Farbe ist.



Dies zählt 3 Geld. In diesem Beispiel knickt das rechte Plättchen nach oben ab, da es aber horizontal anliegt wird das Ziel erfüllt.

Wappenschild-Ziel



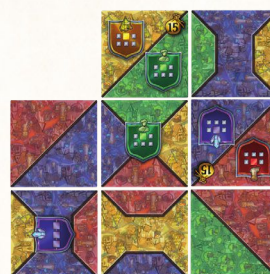
Um dies Ziel zu erfüllen muss der Spieler mindestens 2 Plättchen mit Wappenschildern egal welcher Art oder Farbe um dies Plättchen benachbart haben (orthogonal oder/und diagonal). Für die Punkte werden alle Wappenschilder in der 9er Gruppe zusammengezählt. Es müssen also mindestens 3 Punkte sein. Hat ein Plättchen 2 Wappenschilder, so zählt es auch als 2.



In diesem Beispiel sind 2 Wappenschild-Ziele: Das oben links zählt 3 Einfluss-Punkte, das in der Mitte zählt 6 Prestige-Punkte.



In diesem Beispiel zählt keines der beiden Wappenschild-Ziele, da jedes nur ein benachbartes Plättchen hat, und es sind 2 notwendig um Punkte zu geben.



In diesem Beispiel zählt das mittlere Wappenschild 6 Prestige, jedes andere Wappenschild-Ziel zählt 5 in der entsprechenden Farbe (je 5 für blau, rot, gelb, grün).

Stadtviertel teilen

Achte auf Teilung der Stadtviertel. Einige Zaubersprüche können Plättchen bewegen oder entfernen, so dass das Stadtviertel getrennt ist. Denk daran, dass alle Ziele nur zählen, wenn die Plättchen miteinander verbunden sind. Du kannst aber die Lücken durch neue Plättchen ausfüllen und das Stadtviertel wieder verbinden.

Zählen der Stadtviertelpunkte

Jeder Spieler zählt seine erreichten Punkte an Magie, Einfluss, Geld und Prestige. Wie das geht, habt Ihr im vorherigen Kapitel erfahren. Die Spieler benutzen ihre Punktemarker und die Punktezählleisten um die einzelnen Ressourcen anzuzeigen. Dreht den Punktezahl-Marker auf +30, wenn Ihr mehr als 30 Punkte in einer Ressource überschritten habt. Mehr als 60 Punkte pro Ressource dürfen in einer Runde nicht erreicht werden. Darüber hinaus gehende Punkte verfallen.

Die Punkte müssen für alle offen angezeigt werden. So kann sich jeder ausrechnen, ob er Chancen auf eine Einfluss-Belohnung hat.

Bei 2 Spielern sollte man darauf achten, was die Mysterie-Karte noch an Einfluss nehmen kann. Die 3 Möglichkeiten, wie viele Einfluss-Punkte sie anzeigen könnte stehen auf ihrer Rückseite.

Fähigkeiten: Monster, Zaubersprüche und Artefakte

Einige Monster, Zaubersprüche und Artefakte haben bestimmte Fähigkeiten. Jede zeigt durch ein Symbol, in welcher Phase der Spielrunde diese wirksam werden: Vorbereitung, Bauen, Zählen oder Kaufen.



Ist ein Plättchen nicht im Stadtviertel verbaut, so wird dessen Effekt nicht aktiviert bis zur nächsten Vorbereitungsphase (mit dem entsprechenden Symbol).

Während des Spiels kannst Du jederzeit auf den Monster-Auswahl-Karten die Details zu den Monstern einsehen. Ab Seite 15 unter „Die Monster im Detail“ findest Du alle Informationen.

Zählen

Jeder Spieler zählt sein eigenes Stadtviertel auf seiner Punktezählleiste.

Magie Umwandlung

Nach der Zähl-Phase hat jeder Spieler eine Anzahl an Magie-Punkten, angezeigt in blau auf der Punktezahlleiste. Jeder Spieler wandelt ALLE seine Magie in EINE andere Ressource um: Geld(gelb), Einfluss(rot) oder Prestige(grün).

Um das zu tun schaut jeder Spieler sich die anderen Punktezahlleisten an und wählt dann heimlich mit einer seiner Magie-Umwandel-Karten, in welche Ressource er seine Magie umwandeln möchte.

Alle Spieler decken ihre Magie-Umwandel-Karten gleichzeitig auf und stellen auf der Punktezahlleiste das Ergebnis ein. Beispiel: Du hast 5 Magie und 5 Geld und wandelst die Magie in Geld um, dann hast Du 0 Magie und 10 Geld.



Jeder Spieler erhält ein Set aus 3 Magie-Umwandel Karten.
Jedes Set zeigt einen anderen Charakter.

4. bis 6. Platz:

- Alle übrigen Spieler können zwischen 5 Geld oder einem Extra-Kauf wählen.

	2 Spieler (Mysterie Karte als 3. Spieler)	3 Spieler	4-6 Spieler
1. Platz	Einfluss-Belohnung + Prestige für das Jahr		
2. Platz	Wahl zwischen Einfluss-Belohnung ODER Prestige		
3. Platz	5 Geld ODER + 1 Kauf		Was immer der 2. Platz nicht ausgesucht hat.
4. bis 6. Platz	////	////	5 Geld ODER + 1 Kauf

Der Mysterie-Spieler

Bei 2 Spielern gibt es weiterhin einen 1. und 2. Platz, aber die Mysterie-Karte enthüllt den Einfluss des Mysterie-Spielers. Es kann passieren, dass der Mysterie-Spieler den 1. oder 2. Platz erhält. Der Mysterie-Spieler hat nur den einen Zweck, Einfluss zu bekommen. Als 3. Platz bei 2 Spielern kannst Du wählen zwischen 5 Geld ODER einem zusätzlichen Kauf.

Werden die Einfluss-Belohnungen vergeben, passt jeder Spieler seine Punktestände auf der Punktezahlleiste an, je nachdem, ob er Prestige durch die Einfluss-Belohnungen erhalten hat.

Wie mit allen Punkten darf auch hier ein Spieler nicht mehr als 60 Punkte pro Runde pro Ressource bekommen.

Vergabe der Einfluss-Belohnungen

Bei Gleichstand auf irgendeinem der Plätze erhalten alle Spieler die Belohnung für den erreichten Platz.

1. Platz:

- Der Spieler mit den meisten Einfluss-Punkten (rot) erhält die Prestige und die Einfluss-Belohnung von der Karte für das Jahr.

2. Platz:

- Der Spieler mit den nächsthöheren Punkten sucht sich entweder die Prestige ODER die Einfluss-Belohnung von der Karte aus.
- Bei Gleichstand auf dem 2. Platz gibt es keinen 3. Platz.

3. Platz:

- Bei 3 oder weniger Spielern kann der Spieler mit den nächsthöheren Punkten entweder 5 Geld ODER einen Zusatz-Kauf wählen.
- Bei 4 oder mehr Spielern bekommt der Spieler mit den nächsthöheren Punkten das, was der Spieler auf dem 2. Platz NICHT gewählt hat, außer es gibt einen Gleichstand auf Platz 2.



Der Mysterie-Spieler wird durch je eine Karte pro Jahr dargestellt. Die Kartenrückseite zeigt den möglichen Wert an Einfluss-Punkten, die der Mysterie-Spieler haben kann. Dreht man sie um, werden die Punkte gezeigt.

Plättchen kaufen

In der Reihenfolge vom Spieler mit dem meisten zu dem mit dem wenigsten Einfluss darf jeder Spieler bis zu 2 Plättchen am Markt kaufen. Bei Gleichstand

ist der Spieler mit Timer dran oder der am nächsten links vom Timer sitzt. Hat der Spieler mehr als 20 Geld darf er ein Plättchen mehr kaufen.

Sobald ein Spieler ein Plättchen gekauft hat gibt er es in sein Deck.

Sobald ein Plättchen gekauft wurde wird es SOFORT durch ein neues Plättchen ersetzt.

Zusätzlich werden einige Zaubersprüche während dieser Phase ausgeführt, z.B. „Nimm ein Plättchen bis zu den Kosten von 6“.



Einmal pro Runde darf ein Spieler ein Geld zahlen um ein Plättchen vom Markt unter den zugehörigen Stapel zu legen und durch ein neues Plättchen von diesem Stapel ersetzen.

Alle gekauften Plättchen werden während der Vorbereitungsphase in das Deck des Spielers eingemischt.

Prestige Einsammeln

Nachdem alle Spieler ihre Plättchen gekauft haben, werden Prestige Münzen entsprechend der Punkte auf der Spelezhähleiste an die Spieler verteilt.

Der Spieler, der die wenigsten Prestige Münzen bekommen hat darf sich ein Plättchen wie folgt von den Marktplättchen-Stapeln aussuchen:

- Runde 1: Das oberste Plättchen von Preisklasse 1.
- Runde 2: Das oberste Plättchen von Preisklasse 2.
- Runde 3: Das oberste Plättchen von Preisklasse 3.

- Runde 4: Das oberste Plättchen von Preisklasse 4.
- Runde 5: Kein Plättchen mehr, da nicht mehr gebaut wird.

Wenn mehrere Spieler die wenigsten Prestige-Punkte bekommen haben, so dürfen diese alle ein Plättchen nehmen.

Wenn ein Spieler ein Plättchen bekommen sollte und auf dem entsprechenden Stapel liegen keine Plättchen mehr, dann geht er leer aus.

Aufräumen

Abgelegte Plättchen

Nimm alle abgelegten Plättchen zurück in das Spielerdeck.

Monster

Monster werden ausgesucht, bevor das Spiel beginnt und am Ende von Runde 1 bis 4 ins Spiel gebracht.

Mische den Monsterstapel, der ausgeteilt werde soll, und gib jedem Mitspieler verdeckt ein Monster, mit folgenden Ausnahmen:

- a. Wenn das Monster das Skelett ist, dann gib jedem Spieler 2.
- b. Wenn das Monster eine Leiche ist, dann bereite auch den Stapel Skelette vor. Leg den Skelett-Stapel für jeden gut erreichbar mit der Vorderseite nach unten ab.



Das Ende von Runde 5

Die Regeln für Runde 5 sind etwas unterschiedlich

- Es gibt keine Einfluss-Belohnung. Nur der Spieler mit dem meisten Einfluss bekommt die Prestige-Punkte.
- Es gibt keinen 2. oder 3. Platz.
- Spieler kaufen keine Plättchen mehr am Markt.

- Es gibt keine neuen Monster mehr.
- Es gibt keine zusätzlichen Punkte am Ende der Runde wie in den Runden zuvor.

Am Ende von Jahr 5 zählt jeder Spieler seine gewonnenen Prestige zusammen. Wer die meisten hat, ist der Gewinner/die Gewinnerin und wird zum König/zur Königin von Sorcerer City gekrönt.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.



Glossar

Artefakt: Ein Set an Plättchen, die wahlweise zu dem Spiel hinzugefügt werden können und dem Spieler eine einzigartige Fähigkeit verleihen.

Austauschen: Ein Plättchen vom Markt nehmen, es unter den passenden Stapel schieben und durch ein neues Plättchen ersetzen.

Benachbart: Ein Plättchen ist benachbart, wenn es auf einer der 8 Positionen um ein anderes Plättchen liegt; orthogonal oder diagonal.

Deck: Der Stapel Plättchen eines jeden Spielers, von dem während des Spieles eins nach dem anderen aufgedeckt und ins Stadtviertel gelegt wird.

Einfluss: Gibt es von Plättchen mit Türmen und Blöcken in rot.

Einfluss-Belohnung: Bekommen die Spieler mit dem höchsten Einfluss nach Abschluss der Zähl-Phase.

Einsammeln: Nimm so viele Münzen am Ende jeder Runde, wie Du Prestige-Punkte bekommen hast.

Geld: Gibt es von Plättchen mit Marktzelten in gelb.

Jahr: Eine Spielrunde.

Klasse: Die Power-Level der Monster werden in 2 Klassen aufgeteilt.

Magie: Gibt es von Plättchen mit leuchtenden Kristallen und Bäumen in blau. Sie muss jede Runde in Einfluss, Geld oder Prestige umgewandelt werden.

Magie-Umwandlung: Der Prozess, der Magie in eine andere Ressource umwandelt.

Markt: Der Bereich des Spieltisches, auf dem die Stadt-Plättchen zum Verkauf ausliegen unter dem Markt-Brett.

Monster: Ein Plättchen mit negativem Effekt. Der Effekt findet entweder statt, wenn das Plättchen gelegt wird oder bevor die Punkte gezählt werden. Monster-Plättchen zeigen eine Abbildung des Monsters und dessen Namen und ein Symbol, wann das Monster seinen Effekt ausführt.

Münzen: Sie werden benutzt um am Ende der Runde die Prestige auszuteilen.

Orthogonal: Direkt darüber, darunter oder daneben, nicht diagonal.

Preisklasse: Die Plättchen am Markt werden in Preisklassen eingeteilt. Zählt man die Regenbogen-Plättchen auch als Preisklasse so gibt es insgesamt 5 Preisklassen.

Prestige: Gibt es von Plättchen mit Bäumen und Statuen in grün. Die höchste Form an Einkommen in diesem Spiel.

Regenbogen: Regenbogen-Plättchen sind Joker für jede Farbe.

Regenbogen-Stadt-Plättchen: Plättchen mit einem Regenbogen-Symbol auf der Rückseite. Sie gibt es ausschließlich in den Preisklassen 1 bis 4.

Ressource: Die Ressourcen im Spiel sind Magie, Einfluss, Geld und Prestige.

Runde: Eine Runde im Spiel besteht aus 5 Phasen: Bauen, Zählen, Kaufen, Einsammeln, Aufräumen. Jedes Spiel hat 5 Runden.

Rundenfortschritt: Wird nach jeder Runde, die ein Jahr in Sorcerer City bedeutet, auf der Punktezahlleiste angezeigt.

Stadtviertel: Jeder Spieler baut in einer Runde sein Stadtviertel.

Stapel: Eine Anzahl Karten oder Plättchen, die offen oder verdeckt (Vorderseite nach oben oder nach unten) auf dem Spielfeld platziert wird.

Töten: Bedeutet, ein Monster dauerhaft aus dem aktuellen Spiel entfernen.

Wappenschild: Zeigt an, dass das Plättchen ein Ziel enthält.

Weglegen: Weggelegte Plättchen werden nicht zerstört, sie werden während der Aufräumphase wieder in Dein Deck gemischt.

Zauberspruch: Eine Fähigkeit eines Plättchens. Wird durch eine Schriftrolle angezeigt.

Zerstören: Ein Nicht-Monster-Plättchen wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt und in die Spielschachtel zurück gelegt.

Ziel: Ziele werden auf den Plättchen durch ein Wappenschild mit dem entsprechenden Symbol angezeigt: Es gibt Gruppen-Ziele, Reihen-Ziele und Wappenschild-Ziele.

Einfluss Belohnungen im Detail

Einfluss Belohnungen werden zufällig zu Beginn des Spieles ausgewählt. Einige der Belohnungen können nicht in der 1. Runde benutzt werden; dies ist dann auf der Karte unten vermerkt. Wird zufällig so eine Karte für das 1. Jahr gezogen, leg sie weg und nimm die nächste Karte. Nicht ausgewählte Belohnungen werden in die Spielbox zurückgelegt.

<p>Töte 2 Monster in Deinem Stadtviertel. Nur sichtbare Monster können getötet werden. Getötete Monster werden aus dem Spiel genommen. Diese Belohnung kann nicht im 1. Jahr benutzt werden.</p>		<p>Wähle 2 Plättchen vom Markt kostenlos und füge sie Deinem Deck zu. Jedes Plättchen darf nicht mehr als 7 kosten. Alle anderen Vergünstigen bleiben wirksam, wie z.B. „Alle Plättchen kosten 2 weniger“.</p>		<p>Wähle 1 Plättchen vom Markt kostenlos, egal aus welcher Preisklasse.</p>	
<p>Du darfst ein Plättchen mehr als normal kaufen. Jedes Plättchen, welches Du diese Runde kaufst, kostet Dich 2 weniger als der Marktpreis. Der Mindestpreis ist 1. Dieser Nachlass wird vor allen anderen Nachlässen gewährt.</p>		<p>Jedes Plättchen, was Du diese Runde kaufst, kostet Dich den halben Marktpreis, aufgerundet. Dieser Nachlass wird vor allen anderen Nachlässen gewährt. Wenn ein Spieler diese Belohnung doppelt bekommt, so kostet das Plättchen ein Viertel des Preises, aufgerundet. Der Mindestpreis ist 1.</p>		<p>Nimm Dir kostenlos ein Regenbogen-Plättchen aus der Regenbogen-Preisklasse. Die regenbogenfarbigen Plättchen aus den anderen Preisklassen gehören nicht dazu.</p>	
<p>Während Du Plättchen am Markt kaufst, darfst Du bis zu 4 Plättchen vom Markt austauschen. Die Plättchen können von derselben oder unterschiedlichen Preisklassen sein und Du darfst sie vor oder nach einem Plättchenkauf austauschen.</p>		<p>Gib ein Monster aus Deinem Stadtviertel einem anderen Spieler. Nur sichtbare Monster dürfen abgegeben werden. Wenn dies als Belohnung für das 1. Jahr gezogen wird lege es ab und zieh eine neue Karte.</p>		<p>Du darfst Dir 5 Prestige für jedes Monster, welches in Deinem Stadtviertel verbaut ist, geben. Wenn dies als Belohnung für das 1. Jahr gezogen wird lege es ab und zieh eine neue Karte.</p>	
<p>Nimm Dir 2 Plättchen aus einer der 4 Preisklassen. Danach nehmen sich alle Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls 1 Plättchen. Die entstandenen Lücken werden sofort nach dem Nehmen eines Plättchens wieder aufgefüllt.</p>		<p>Alle anderen Spieler müssen je ein Nicht-Monster-Plättchen aus ihrem Deck zerstören. Zerstörte Plättchen werden aus dem Spiel entfernt.</p>		<p>Gib irgendein Plättchen vom Markt zu einem beliebigen anderen Spieler. Nimm Dir Prestige oder Geld entsprechend dem Wert des Plättchens.</p>	
<p>Am Ende des laufenden Jahres such Dir 2 beliebige Plättchen aus Deinem Deck aus und lege sie auf den Tisch bevor die nächste Runde beginnt. Wenn Du Monster-Plättchen ausspielst darfst Du die Effekte dieser Monster ignorieren.</p>		<p>Du darfst ein Monster aus dem Stadtviertel irgendeines anderen Spielers töten um dafür 10 Prestige oder 10 Geld zu bekommen. Wenn dies als Belohnung für das 1. Jahr gezogen wird lege es ab und zieh eine neue Karte.</p>		<p>Keine Einfluss-Belohnung für Jahr 5. Diese Karte liegt immer unter dem Feld für Jahr 5.</p>	

Zaubersprüche im Detail

Sobald Du ein Plättchen mit einem Zauberspruch in Deinem Stadtviertel platzierst, darfst Du es benutzen. Es können jedoch nur Plättchen mit Zaubersprüchen, die Plättchen bewegen, oder Monster bewegen oder töten, während der Bauphase benutzt werden. Jeder Zauberspruch, der sich nach Ablauf der Spielzeit noch in Deinem Deck befindet darf in dieser Runde nicht benutzt werden. Jeder Zauberspruch darf nur einmal pro Runde benutzt werden. Hast Du jedoch mehrere Zaubersprüche derselben Art, dann hast Du den Vorteil sie auch entsprechend oft benutzen zu dürfen.



Blau: Magie



Einmal pro Runde darfst Du ein Monster-Plättchen auf einen neuen Platz in Deinem Stadtviertel bewegen. Du darfst Dein Stadtviertel dabei trennen. Du darfst ein Monster von einem Plättchen herunter nehmen



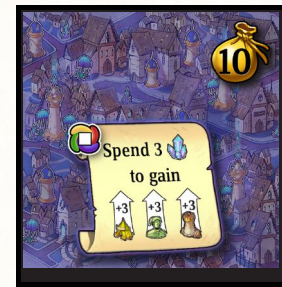
Jedes Mal wenn Du ein Plättchen mit „blau“ darauf kaufst (einschließlich der Regenbogen-Plättchen), gib Dir 3 Geld auf Deiner Punktezählleiste.



Einmal pro Runde darfst Du ein Plättchen mit blau darauf an einen neuen Ort in Deinem Stadtviertel bewegen. Du darfst das Stadtviertel dabei trennen. Du darfst kein Plättchen mit einem Monster darauf bewegen.



Einmal pro Runde darfst Du ein sichtbares Monster in Deinem Stadtviertel töten. Getötete Monster werden aus dem Spiel entfernt. Du darfst Dein Stadtviertel dabei trennen.



Bevor Deine Magie in dieser Runde umgewandelt wird, darfst Du 3 Magie in 3 Geld und 3 Einfluss und 3 Prestige umwandeln. Dann wandel die restliche Magie wie gehabt um.



Bevor Deine Magie in dieser Runde umgewandelt wird, darfst Du 5 Magie in 5 Geld und 5 Einfluss und 5 Prestige umwandeln. Dann wandel die restliche Magie wie gehabt um.

Grün: Prestige



Einmal pro Runde darfst Du ein Plättchen mit grün darauf an einen neuen Ort in Deinem Stadtviertel bewegen. Du darfst das Stadtviertel dabei trennen. Du darfst kein Plättchen mit einem Monster darauf bewegen.



Einmal pro Runde darfst Du ein Plättchen mit irgendeinem Wappenschild darauf an einen neuen Ort in Deinem Stadtviertel bewegen. Du darfst das Stadtviertel dabei trennen. Du darfst kein Plättchen mit einem Monster darauf bewegen.



Nimm Dir für je 2 beliebige Wappenschilder in Deinem Stadtviertel, egal wo, 1 Prestige. Diese Prestige sind zusätzlich zu den Prestige von dem Wappenschild-Ziel.



Gelb: Geld



Einmal pro Runde darfst Du ein Plättchen mit gelb darauf an einen neuen Ort in Deinem Stadtviertel bewegen. Du darfst das Stadtviertel dabei trennen. Du darfst kein Plättchen mit einem Monster darauf bewegen.



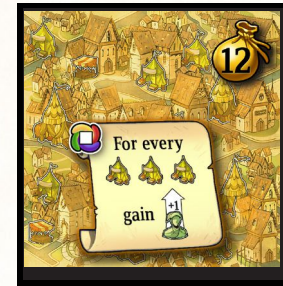
Nimm Dir kostenlos ein Plättchen welches bis zu 6 Kosten darf. Dies passiert bevor Du Plättchen kaufst. Bei diesem Zauberspruch dürfen keine weiteren Vergünstigungen angewendet werden (wie z.B. alle Plättchen kosten 2 weniger).



Während Deines Kaufes darfst Du 2 Plättchen vom Markt austauschen. Die ausgetauschten Plättchen kommen unter den entsprechenden Stapel. Die 2 Plättchen dürfen aus einer oder mehrerer Preisklassen sein. Du darfst zwischen 2 Käufen Austauschen; erst ein Austausch, dann ein Kauf, dann der 2. Austausch.



Für alle Deine Käufe gilt: Jedes Plättchen kostet 2 weniger, aber mindestens 1. Zusätzlich darfst Du einen Kauf mehr als üblich tätigen.



Bevor Deine Magie umgewandelt wird erhältst Du für jede 3 Geld die Du besitzt 1 Prestige. Du behältst dabei Dein gesamtes Geld.



Nimm Dir kostenlos ein Plättchen welches bis zu 10 Kosten darf. Dies passiert bevor Du Plättchen kaufst. Bei diesem Zauberspruch dürfen keine weiteren Vergünstigungen angewendet werden (wie z.B. alle Plättchen kosten 2 weniger).



Rot: Einfluss



Einmal pro Runde darfst Du ein Plättchen mit rot darauf an einen neuen Ort in Deinem Stadtviertel bewegen. Du darfst das Stadtviertel dabei trennen. Du darfst kein Plättchen mit einem Monster darauf bewegen.



Wenn Du eine Einfluss-Belohnung bekommst, darfst Du Dir eine der 4 ausliegenden Belohnungen aussuchen. Auch aus früheren oder späteren Jahren.



Du bekommst in dieser Runde die Einfluss-Belohnung, auch wenn Du sie normalerweise nicht bekommen hättest. Du bekommst nur die Belohnung, nicht die Punkte. Hättest Du die Einfluss-Belohnung sowieso bekommen (1., 2. oder 3. Platz), so bekommst Du sie zweimal.



Bevor Deine Magie umgewandelt wird erhältst Du für jede 3 Einfluss die Du besitzt 1 Prestige. Du behältst dabei Deinen gesamten Einfluss.



Nimm den Stapel mit den zu Beginn des Spieles nicht ausgewählten Belohnungen und such Dir eine Belohnung daraus aus. Diese Belohnung wird gespielt, bevor Du Plättchen kaufst. Du darfst sie benutzen, bevor oder nachdem Du andere Belohnungen in dieser Runde bekommst. Einmal auf diese Art benutzt, wird die Belohnung aus dem Spiel genommen. Haben mehrere Spieler dieses Plättchen in ihrem Stadtviertel, dann führt jeder die oben ausgeführten Handlungen aus, bevor er Plättchen kauft.

Regenbogen-Plättchen

Ein Regenbogen-Plättchen zählt als jede Farbe bzw. alle Farben zusammen. Es kann benutzt werden, um viele Ziele gleichzeitig zu erfüllen.

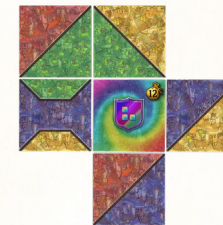


Die „normalen“ Regenbogen-Plättchen gibt es nur im Markt in der Regenbogen Preisklasse.

Nimm Dir ein Regenbogen-Plättchen für 7 umsonst. Dieser Zauberspruch findet statt bevor Du Plättchen kaufst.

Einmal pro Runde darfst Du irgendein Regenbogen-Plättchen (einschließlich dieses hier) bewegen und auf irgendein anderes Plättchen legen, auch auf ein Monster-Plättchen. Du darfst Dein Stadtviertel trennen, wenn Du dies tust. Du darfst das Regenbogen-Plättchen nicht bewegen, wenn es von einem Monster bedeckt ist.

Ein Gruppen-Ziel für alle 4 Farben gleichzeitig. Es wird EINE der 4 Farben mit diesem Ziel gezählt.



In diesem Beispiel kann der Spieler auswählen, ob er grün wählt um 4 Prestige zu bekommen, oder blau für 3 Magie. Für gelb oder rot liegen nicht genug Plättchen zusammen um sie als Gruppe zählen zu können.

Monster im Detail

Auch wenn die Monster einen negativen Effekt auf Dein Stadtviertel haben, so zählen doch die Farben auf ihren Plättchen mit.

Alle Monster haben ein Symbol, welches zeigt, wann der Monster-Effekt eintritt.

4 verschiedene Monster werden zu Beginn des Spieles ausgewählt. Klasse 1 Monster werden ins Spiel gebracht am Ende von Runde 1 und 2. Klasse 2 Monster kommen am Ende von Runde 3 und 4 ins Spiel.

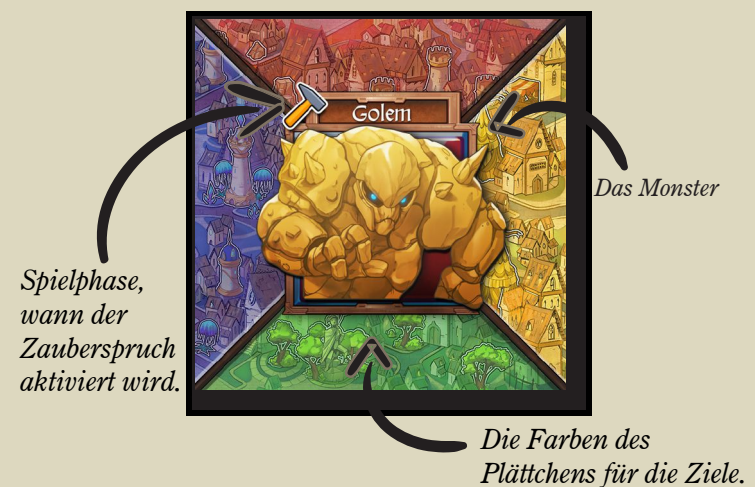
Monster und das Trennen des Stadtviertels

Achte auf Teilung Deines Stadtviertels. Einige Monster können Plättchen bewegen oder zerstören, was dazu führt, dass Dein Stadtviertel geteilt wird. Denk daran, dass Ziele nur mit verbundenen Plättchen möglich sind. Du kannst aber mit dem Legen von Plättchen die entstandenen Lücken auffüllen und Dein Stadtviertel wieder verbinden.

Einige Monster zwingen Dich, Plättchen zu entfernen und sie unter Dein Deck zu schieben.

Wenn Du schnell spielst bekommst Du vielleicht eine 2. Chance, das Plättchen wieder in Dein Stadtviertel zurück zu legen.

Aufbau eines Monster-Plättchens



Klasse 1 Monster



Dragon Drache

Dark Mage Dunkler Magier

Gelatinous Cube Gel Würfel



Bau-Phase:

Sobald der Drache im Stadtviertel liegt, zerstört er ein Plättchen orthogonal zu ihm. Das Plättchen wird aus dem Spiel entfernt. Dein Stadtviertel ist danach unter Umständen getrennt.

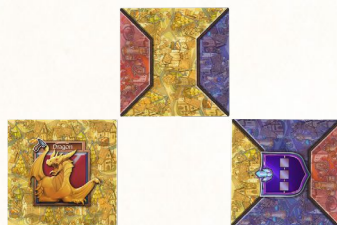
Der Drache kann benutzt werden, um andere Monster zu töten.



In diesem Beispiel ist der Drache aufgetaucht und der Spieler muss ihn in seinem Stadtviertel anlegen, auch wenn er weiß, dass damit ein Plättchen dauerhaft zerstört wird.



Der Spieler muss das einzige Plättchen zerstören, welches orthogonal zum Drachen liegt. Das Plättchen steht im restlichen Spiel nicht mehr zur Verfügung.



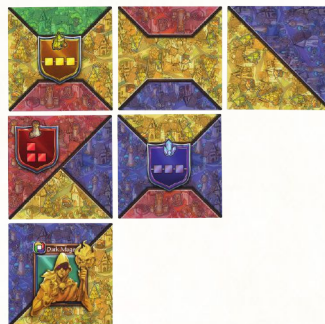
Zähl-Phase:

Bevor Dein Stadtviertel gezählt wird, kennzeichne alle Wappenschilder, die dem Dunklen Magier benachbart sind. Diese Ziele zählen als nicht mehr vorhanden.

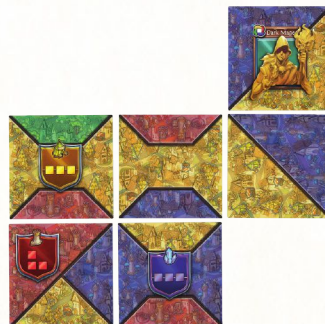
Sie werden nicht gezählt und dürfen auch bei benachbarten Zielen nicht mitgezählt werden.



In diesem Beispiel nimmt der Dunkle Magier das Einfluss- und das Magie-Wappenschild über ihm weg.



In diesem Beispiel hat der Dunkle Magier keinerlei Effekt, da kein Wappenschild benachbart zu ihm ist.



Bau-Phase:

Wenn Du den Gel-Würfel ziehst, entferne ein Plättchen mit einem Wappenschild darauf (falls möglich) aus Deinem Stadtviertel und stecke es unter Dein Deck.

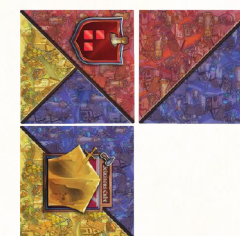
Dann platziere den Gel-Würfel in Deinem Stadtviertel. Sobald der Gel-Würfel das Plättchen entfernt hat, kann es sein, dass Dein Stadtviertel getrennt ist.



In diesem Beispiel wird der Gel-Würfel gezogen und Du musst ein Wappenschild-Plättchen entfernen. Du darfst zwischen einem der beiden Plättchen wählen.



Der Spieler entscheidet sich, das Geld-Wappenschild-Plättchen links zu entfernen und platziert dann den Gel-Würfel an eine beliebige Stelle.



Fortsetzung Klasse 1 Monster



Golem

Kraken

Lich

Leiche

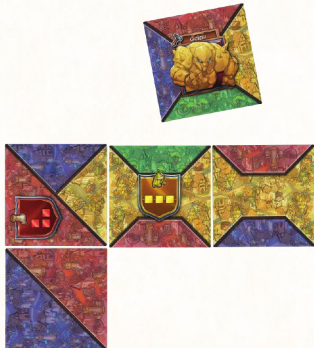


Bau-Phase:

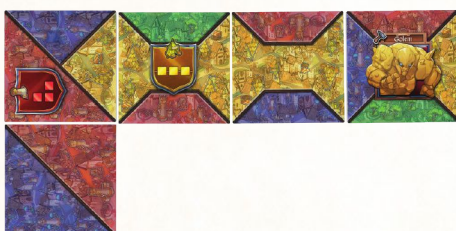
Wenn Du einen Golem ziehst, dann bestimme die längste nicht abgeschlossene Reihe in einer Farbe und platziere den Golem am Ende dieser Reihe. Er schließt sie damit quasi ab. Hast Du mehrere gleichlange, offene Reihen, dann such Dir eine davon aus. Gibt es keinerlei offene Reihen in Deinem Stadtviertel, dann leg den Golem normal an.



Hier wurde der Golem gezogen und die längste offene Reihe ist die gelbe Reihe mit 3 Plättchen.



Der Golem wird an das Ende der gelben Reihe gelegt und schließt sie damit ab.

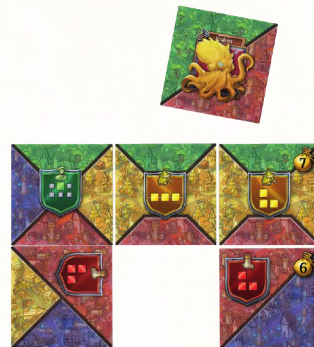


Bau-Phase:

Sobald Du den Kraken ziehst entferne 3 Plättchen aus Deinem Stadtviertel und gib sie unter Dein Deck. Dann leg den Kraken in Dein Stadtviertel. Hat Dein Stadtteil 3 oder weniger Plättchen, so werden diese alle entfernt und unter Dein Deck gelegt. Es kann passieren, dass durch den Kraken Dein Stadtviertel getrennt wird.



In diesem Beispiel wurde der Kraken gezogen und der Spieler muss 3 Plättchen entfernen.



Der Spieler entscheidet sich für die 3 linken Plättchen und danach legt er den Kraken in sein Stadtviertel.



Bau Phase:

Wenn Du eine Leiche ziehst und sie in Dein Stadtviertel gelegt hast, dann nimm ein Skelett aus dem Stapel und leg es sofort in Dein Stadtviertel. Das Skelett wird den Rest des Spieles in Deinem Deck bleiben. Auf diese Art sorgt die Leiche dafür, dass im Laufe des Spieles immer mehr Skelette in Dein Deck kommen.



In diesem Beispiel wurde die Leiche gezogen und in das Stadtviertel gelegt. Das bedeutet, dass auch ein Skelett gezogen werden muss.

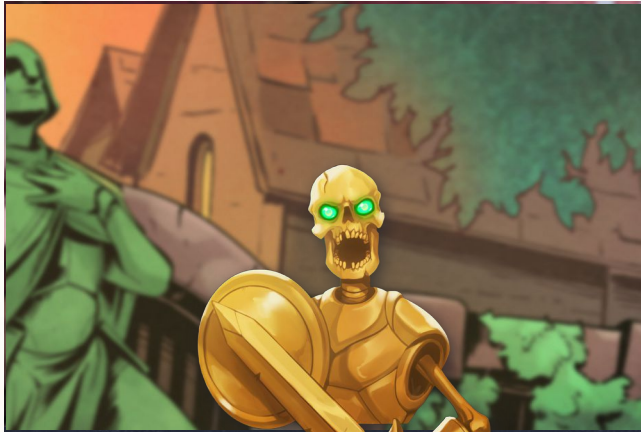


Der Spieler zieht das Skelett und legt es in seinem Stadtviertel an.

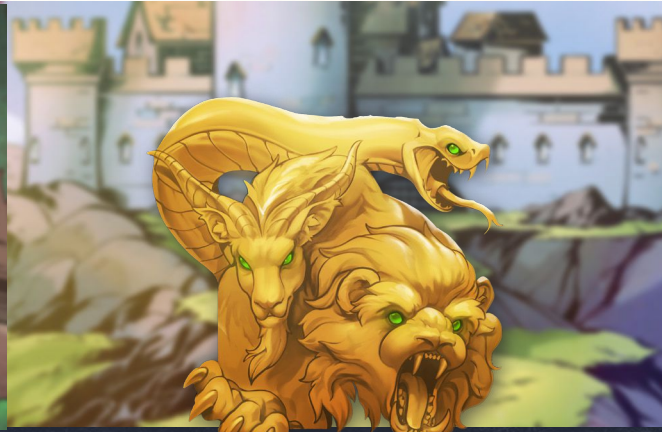


Fortsetzung Klasse 1 Monster

Klasse 2 Monster



Skeleton Skelett



Chimera Chimäre



Demon Dämon



Bau-Phase:

Ziehst Du ein Skelett, so musst Du es so anlegen, dass die gezackte, schwarze Seite nicht mit einem anderen Plättchen verbunden wird. Du darfst auch keine Plättchen an diese Seite anlegen.

Entdeckst Du später, dass Du aus Versehen ein Plättchen an die Seite angelegt hast, so nimm dieses Plättchen in Dein Deck zurück. Es darf nicht mitgezählt werden.



Zähl-Phase:

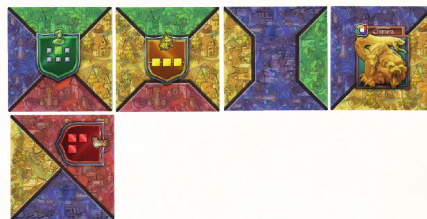
Bevor die Punkte gezählt werden zerstört die Chimäre ein Plättchen mit einem Ziel darauf, welches in derselben Reihe oder Spalte wie die Chimäre liegt. Es kann passieren, dass Dein Stadtviertel danach getrennt ist.

Gibt es mehrere solcher Plättchen, dann darfst Du Dir davon eins aussuchen.

Gibt es keine Plättchen, dann passiert nichts.



In diesem Beispiel zerstört die Chimäre eines der beiden Ziele in ihrer Reihe (grün oder gelb). Du kannst Dir eines aussuchen.



In diesem Beispiel passiert nichts, da kein Ziel in der Spalte der Chimäre liegt und keine Reihe vorhanden ist.



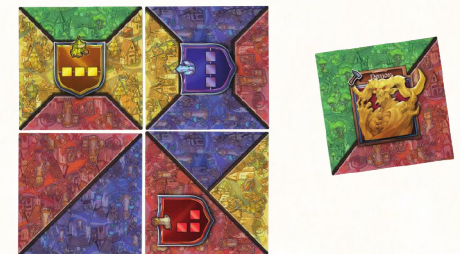
Bau-Phase:

Wenn Du einen Dämon ziehst, leg 2 Plättchen aus Deinem Stadtviertel mit rot darauf weg. Dann leg den Dämon in Dein Stadtviertel. Danach kann das Stadtviertel eventuell getrennt sein.

Gibt es keine Plättchen mit rot, dann leg den Dämon einfach normal an. Gibt es nur ein Plättchen mit rot, dann lege dieses weg. Du darfst Monster-Plättchen mit rot darauf weglegen.



In diesem Beispiel wurde der Dämon aufgedeckt und Du musst 2 Plättchen mit rot darauf weglegen.



Der Spieler entscheidet sich für die beiden Plättchen auf der linken Seite und legt dann den Dämon an.



Fortsetzung Klasse 2 Monster



Genie

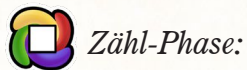
Dschinn

Giant

Riese

Goblin

Kobold

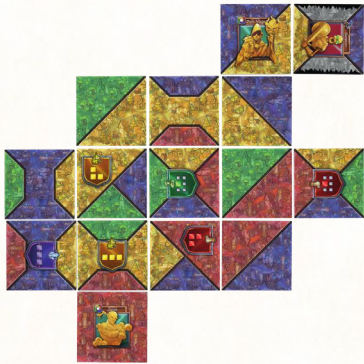


Zähl-Phase:

Bevor Dein Stadtviertel gezählt wird musst Du alle sichtbaren Monster-Plättchen (einschließlich des Dschinn) auf Nicht-Monster-Plättchen drauf legen. Skelette dürfen ohne Einschränkung auf andere Plättchen gelegt werden.



In diesem Beispiel wurde der Dschinn gezogen und ganz normal in dem Stadtviertel angelegt.



Der Spieler legt einige Monster so, dass sie Gruppen aus gelb und rot verändern und bedeckt ein Wappenschild-Ziel mit dem Dunklen Magier, so dass die restlichen Wappenschilder von dem Dunklen Magier nicht beeinflusst werden können.



Bau-Phase:

Sobald der Riese gezogen wird, musst Du ihn auf ein am Markt gekauftes Plättchen (eins mit einem Preis oben rechts in der Ecke) legen. Gibt es kein solches Plättchen, dann lege den Riesen normal an.



Der Riese wurden gezogen und muss auf eines der beiden Plättchen rechts mit dem Geldsäckchen darauf.



Der Spieler entscheidet sich für das Plättchen mit dem gelben Wappenschild-Ziel und spielt dann normal weiter.



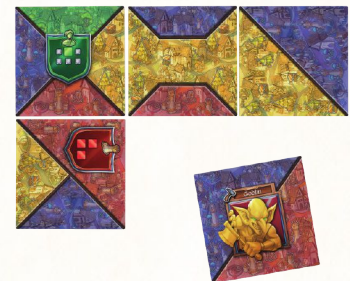
Bau-Phase:

Wenn Du einen Kobold ziehst, leg 2 Plättchen aus Deinem Stadtviertel mit gelb darauf weg. Dann leg den Kobold in Dein Stadtviertel. Danach kann das Stadtviertel eventuell getrennt sein.

Gibt es keine Plättchen mit gelb, dann leg den Dämon einfach normal an. Gibt es nur ein Plättchen mit gelb, dann lege dieses weg. Du darfst Monster-Plättchen mit gelb darauf weglegen.



Hier wurde der Kobold gezogen und Du musst 2 Plättchen mit gelb darauf weglegen.



Der Spieler entscheidet sich für die beiden Plättchen rechts und legt dann den Kobold in das Stadtviertel.



Fortsetzung Klasse 2 Monster



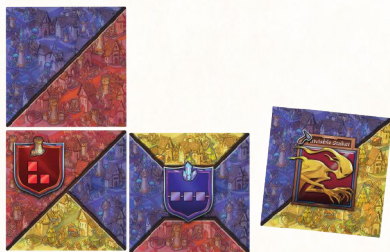
Bau-Phase:

Wenn Du einen Unsichtbaren Stalker ziehst, dann leg ihn in Dein Stadtviertel und danach werden die nächsten 2 Plättchen mit der Vorderseite nach unten angelegt, ohne sie vorher zu sehen.

Bevor Du Dein Stadtviertel zählst drehe die beiden Plättchen um. Du darfst sie nach Belieben drehen. Ist ein Monster dabei (oder beide) dann wird der Monster-Effekt SOFORT ausgeführt.



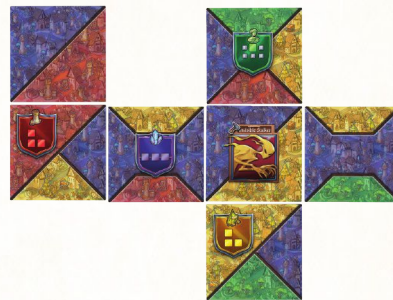
In diesem Beispiel wurde der Unsichtbare Stalker gezogen und normal angelegt.



Die nächsten 2 Plättchen werden mit der Vorderseite nach unten angelegt.



Nachdem der Timer abgelaufen ist, werden die beiden Plättchen umgedreht.



Die aufgedeckten Plättchen dürfen nach Belieben gedreht werden. Der Spieler hier legt eines der Plättchen so, dass er das gelbe Gruppen-Ziel zählen kann.



Bau-Phase:

Sobald die Elfe gezogen wird, muss Du sie auf ein Plättchen mit einem Wappenschild Deiner Wahl legen. Gibt es kein solches Plättchen, dann leg die Elfe normal an.



In diesem Beispiel wurde die Elfe gezogen und Du musst sie auf eines der 3 Wappenschilder legen.



Der Spieler entscheidet sich für das grüne Wappenschild.



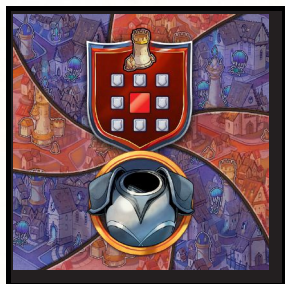
Artefakte im Detail

Spielt man mit den Artefakten, so erhält jeder Spieler dadurch eine einzigartige Zusatz-Fähigkeit.

Einige Artefakte wirken ähnlich wie Regenbogen-Plättchen; sie decken jedoch nur 2 Farben ab, nicht alle. Das wird angezeigt durch ein Strudel-Muster mit den 2 Farben die für dieses Plättchen gelten.



Das Magische Stiefel-Artefakt ist rot UND grün auf allen Seiten. Nachdem Du dies Plättchen gebaut hast darfst Du ein Plättchen mit rot oder grün darauf bewegen und woanders hinlegen. Es kann passieren, dass Dein Stadtviertel danach getrennt ist.



Das Rüstungs-Artefakt ist rot UND blau auf allen Seiten und hat ein rotes Wappenschild-Ziel.



Das Schild-Artefakt ist gelb UND blau auf allen Seiten und hat ein gelbes Reihen-Ziel.



Das Amulett-Artefakt ist grün UND blau auf allen Seiten und hat ein grünes Reihen-Ziel.



Das Tarnumhang-Artefakt hat ein blaues Wappenschild-Ziel.



Das Stab-Artefakt: Während der Magie-Umwandel-Phase darfst Du 2 Ressourcen statt einer aussuchen. Bei einer ungeraden Punktzahl bekommst eine davon den übrig gebliebenen Punkt. Dass Du 2 Karten aussuchst müssen die Mitspieler wissen. Du bekommst pro Ressource 2 Punkte mehr.



Das Zauberstab-Artefakt bewirkt einen Nachlass am Markt. Alle Plättchen kosten 1 weniger und Du bekommst einen zusätzlichen Kauf.



Das Edelstein-Artefakt: Du darfst ein Plättchen mit den Kosten bis zu 5 kostenlos erwerben. Dies passiert, bevor Du Plättchen kaufst. Es dürfen keine anderen Nachlässe angewandt werden (z.B. Alle Plättchen kosten 2 weniger.)



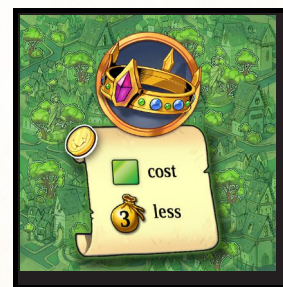
Das Eisenhandschuh-Artefakt beschert Dir einen mächtigen Schlag: Nachdem Du dies Plättchen angelegt hast, darfst Du ein Monster, welches orthogonal dazu liegt, dauerhaft aus dem Spiel entfernen.



Das Goldener Ring-Artefakt ist rot und gelb auf allen Seiten. Wenn Du eine Einfluss Belohnung bekommst, dann darfst Du Dir irgendeine der vier ausliegenden Einflussbelohnungen aussuchen; auch aus früheren oder späteren Jahren.



Das Kelch-Artefakt hat ein grünes Gruppen-Ziel.



Das Kronen-Artefakt lässt Dich 3 weniger für alle Plättchen mit grün darauf bezahlen.

Die Regeln für das Solo-Spiel

Alle anderen Zauberer sind auf Reisen, als plötzlich eine riesige Armee Monster Sorcerer City bedroht. Kannst Du die Monster in Schach halten, bis die anderen Zauberer zurück kehren?

Aufbau

Baue das Spiel nach den Regeln für 2 Spieler auf mit folgenden Ausnahmen:

1. Nur ein Spieler (DU!) braucht vier Punktemarker, eine Punktezählleiste, ein Set der 12 Starter-Stadt-Plättchen und ein Set der Magie-Umwandel-Karten.
2. Wähle zufällig 2 Mysterie-Karten für jedes Jahr aus. Achte darauf diese nicht einzusehen. Leg die 10 Mysterie-Karten unter die 5 Einfluss-Belohnungen.
3. Entferne die folgenden Einfluss-Belohnungen. Sie ergeben keinen Sinn für einen einzelnen Spieler:
 - a. Alle Spieler müssen ein Nicht-Monster Plättchen zerstören.
All players must destroy a non-Monster tile.
 - b. Töte ein Monster in dem Stadtviertel eines anderen Spielers.
Kill a Monster in another player's district.

Wie spielt man:

Gespielt wird nach den normalen Spielregeln mit folgenden Ausnahmen:

1. Wenn Du Deine Einfluss-Punkte gezählt hast decke beide Mysterie-Karten für die Runde auf und vergleiche Deinen Einfluss mit dem auf den Karten. Nun ist es möglich, dass Du auf dem 1., 2. oder 3. Platz bist.
2. Am Ende der Kauf-Phase verteile die 5 übrigen Monster für die Runde nach folgender Methode:
 - a. Enthülle je ein Monster und leg es auf eine Plättchen im Markt, welches wenigstens zu einer der Farben auf dem Monster-Plättchen passt. Hat ein Monster z.B. rot und blau, so darf es auf ein Plättchen mit rot, mit blau oder mit rot UND blau oder ein Regenbogen-Plättchen gelegt werden.
 - b. Es darf nur je ein Monster auf ein Markt-Plättchen gelegt werden. (Man sollte das Monster so auf ein Markt-Plättchen legen, dass es etwas überlappt und man noch etwas von dem Markt-Plättchen erkennen kann.)
 - c. Wenn es keinen gültigen Platz für ein Monster mehr auf dem Markt gibt so hast Du sofort verloren. Wenn das Monster das letzte Markt-Plättchen abdeckt, hast Du sofort verloren.
3. Wenn Du ein Markt-Plättchen mit einem Monster darauf kaufst, so musst Du beide Plättchen in Dein Deck nehmen.
4. Wenn Du ein Markt-Plättchen mit einem Monster darauf weglegst, so kommt das Markt-Plättchen unter den entsprechenden Stapel und das Monster-Plättchen wird aus dem Spiel entfernt. Denk daran, Du kannst einmal pro Runde 1 Geld bezahlen und ein Markt-Plättchen austauschen und somit ein Monster töten.

Ziel

Das Solo-Spiel kann auf 2 Arten enden:

1. Wenn alle Markt-Plättchen (alle 13; aus jeder Preisklasse alle und das Regenbogen-Plättchen) von Monstern bedeckt sind, hast Du sofort verloren.
2. Oder wenn Du keinen gültigen Platz mehr für ein Monster auf dem Markt findest, hast Du sofort verloren.

Wenn Du es bis zum Ende des Spieles schaffst, dann gilt folgende Rangliste:

- 0-50 Punkte: Junior-Zauberer
- 51-100 Punkte: erfahrener Zauberer
- 101-150 Punkte: Oberzauberer
- 151+ Punkte: Legendärer Zauberer



Wie in Schritt 2 beschrieben, der Spieler hat den Dunklen Magier als Monster für das Jahr 2 gezogen. Das erste Plättchen hat er zu seinem Deck dazu genommen, die übrigen 5 hat er auf Markt-Plättchen mit passender Farbe gelegt.

Unterschiede bei den Einfluss-Belohnungen

Einige Einfluss Belohnungen werden unterschiedlich gehandhabt im Solo-Spiel:

1. Gib ein Markt-Plättchen einem anderen Spieler (Give a market tile to another player): Wähle ein Markt-Plättchen, nimm es aus dem Spiel und erhalte Prestige oder Geld entsprechend der Kosten des Plättchens. Ist ein Monster auf dem Plättchen, wird es ebenfalls weggelegt.
2. Nimm ein Monster weg (Give away a Monster): Entferne ein Monster aus Deinem Stadtviertel.

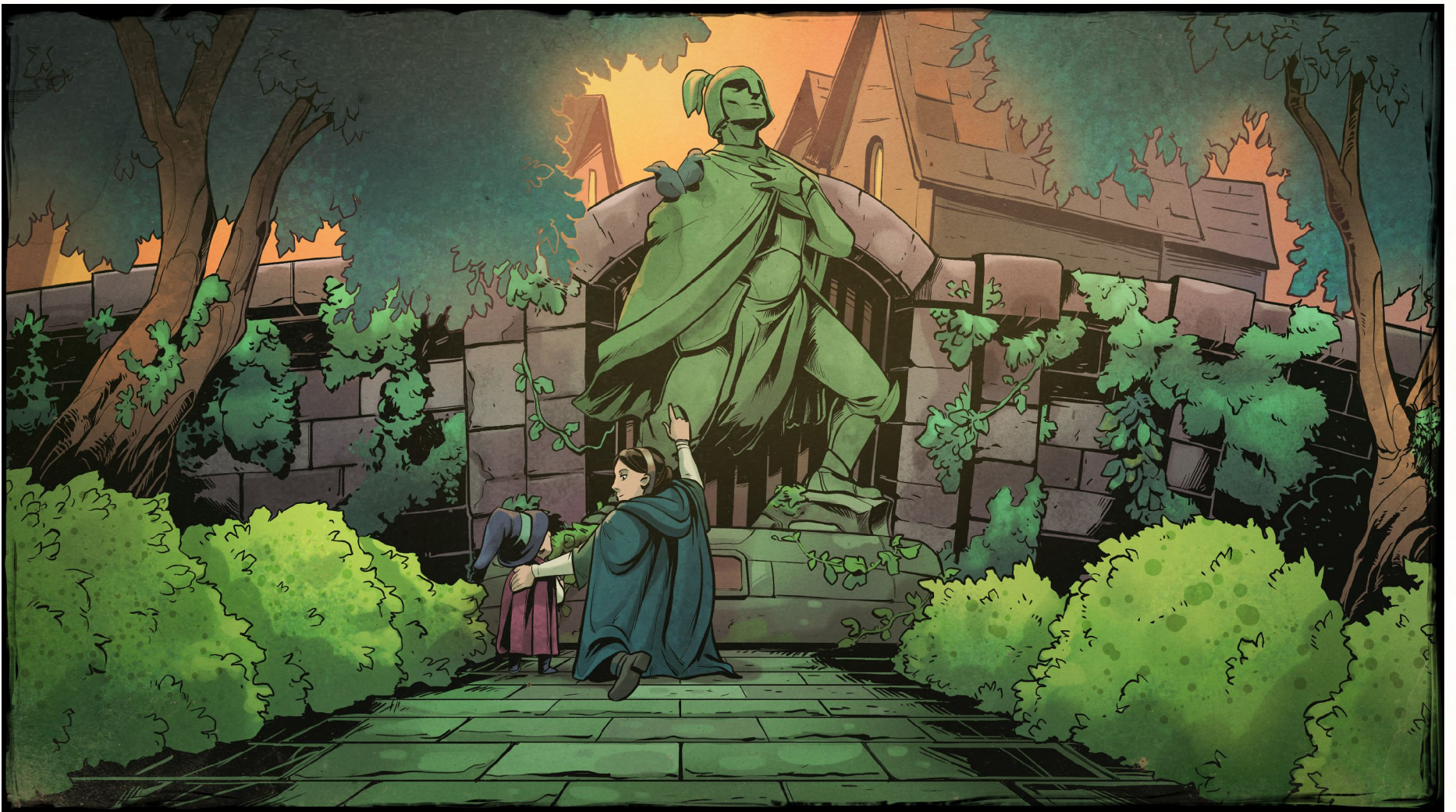
Experten Variante für das Solo-Spiel:

Wenn Du das Spiel oft genug gespielt hast und die Monster alle gut kennst, kannst Du mal folgende, schwierigere Variante ausprobieren:

- 1. Nimm die Hälfte der Skelette und leg sie beiseite. Nimm die andere Hälfte in den Klasse 1 Monster Plättchen-Stapel und mische sehr sorgfältig.*
- 2. Mische auch alle Klasse 2 Monster Plättchen sehr sorgfältig.*
- 3. Ziehe 6 Klasse 1 Monster für Jahr 1 und 6 für Jahr 2. Jedes Mal, wenn Du ein Skelett ziehst, egal ob für Dein Stadtviertel oder den Markt, nimm ein weiteres Skelett von dem beiseite gelegten Stapel und füge ihn dazu.*
- 4. Ziehe 6 Klasse 2 Monster für Jahr 3 und 6 für Jahr 4.*

Eins der 6 Monster in jeder Runde geht direkt in Dein Stadtviertel, die anderen werden nach den normalen Regeln auf die Markt-Plättchen gelegt.

Viel Glück!



Runden Überblick

Jede Runde folgt demselben Schema:

Vorbereitung

1. Mischt Eure Plättchen und legt sie, Vorderseite nach unten, vor Euch ab.

Bauen



2. Startet den Timer; jeder fängt gleichzeitig an zu bauen.
3. Monster mit dem Bauen-Symbol werden sofort aktiviert, wenn sie gelegt werden.
4. Markt-Plättchen und Artefakte mit dem Bauen-Symbol können zu jeder Zeit benutzt werden, solange der Timer läuft.
5. Ist der Timer abgelaufen müssen alle Spieler sofort aufhören zu bauen.

Zählen

6. Monster mit dem Zähl-Symbol werden jetzt aktiviert.
7. Zählt die Stadtviertel jeder für sich auf der Punktezahlleiste.
8. Zaubersprüche mit dem Zähl-Symbol werden jetzt aktiviert.
9. Magie-Punkte werden in eine andere Ressource umgewandelt.

Einfluss-Belohnungen und Plättchen kaufen

10. Schritt 10 beinhaltet drei Unterschritte, die alle zusammen ausgeführt werden. Der Spieler mit dem meisten Einfluss beginnt; ist er fertig, geht es weiter in absteigender Reihenfolge bis zu dem Spieler mit dem wenigsten Einfluss.

- a. Einfluss Belohnungen werden an die Spieler mit dem größten Einfluss verteilt. Belohnungen mit dem Belohnungs-Symbol  werden jetzt aktiviert.
- b. Spieler können jetzt neue Plättchen kaufen. 
- c. Belohnungen und Zaubersprüche mit dem Kaufen-Symbol werden jetzt aktiviert. Sie können in beliebiger Reihenfolge benutzt werden.

Prestige einsammeln

11. Bestimmt Eure Prestige-Punkte; jeder Spieler bekommt entsprechend Münzen.

Aufräumen

12. Mischt die Monster für die nächste Runde und gebt jedem Spieler eins.
13. Nehmt die Stadtviertel auseinander; setzt alle Punkteähler auf Null.
14. Gebt den Timer an den nächsten Spieler zur Linken.

