

ARCHMAGE ORIGINS



INHALT:

- 56 Karten:
- 32 Magierkarten
- 4 Monster-Bannkarten
- 16 Monsterkarten
- 4 Zauberspruch
- 4 Monster-Bannmarken

2-4 Spieler
10-15 Minuten
Alter 8+

In der Zeit vor der Dämmerung waren die Magier von Sorcado in einem konstanten Kampf um die Macht gefangen. Sie kämpften, um Monster und Lakaien zu kontrollieren. Am Ende wurde der Magier mit der größten Kampfkraft zum Anführer erklärt - aber das war damals...

Die Dämmerung kommt. Der Erzmagier wird sich erheben.

SPIELZIEL:

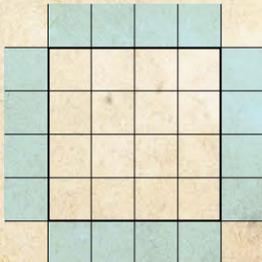
Die Spieler beobachten und manipulieren im Wechsel das Feld der Monster, indem sie insgeheim die Karten ansehen und die Monster bewegen. Die Spieler platzieren ihre Magierkarten strategisch, um die Monster dazu zu zwingen, ihrer Armee beizutreten. Der Magier, der am Ende die größte Streitmacht beherrscht, gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG:

- Mischt die Monster- und Zauberkarten und erstellt das Reich der Monster, indem ihr die Karten mit der Rückseite nach oben in einem Raster von 4x4 Karten auslegt.
- Lege die übrigen Karten beiseite - diese bilden den Erkundungs-Stapel
- Jeder Spieler nimmt sich einen Satz Magierkarten, inklusive der Monster-Bannkarte. Hierbei wählt er aus zwischen **Dämonologe**, **Totenbeschwörer**, **Techno-Magier** und **Elementarist**.



4.



Nun wählen die Spieler die Art des Kampfes:

- Jeder Spieler besetzt eine Ecke des Reiches. Er kann seine Magierkarten auf jeder der beiden Seiten ablegen, die an seine Ecke grenzen. Er darf maximal **EINE (1)** Magierkarte auf jeden Platz auf diesen beiden Seiten legen.
- Option 2 - Die Spieler können ihre Magierkarten auf jeden Platz legen, der an das Reich grenzt. Jeder Platz auf diesen Grenzen ist auf maximal **ZWEI (2)** Magierkarten begrenzt.

Nachdem das Raster erstellt wurde, mischt jeder Spieler seine Magierkarten und zieht zufällig eine, die er aufdeckt. Der Spieler, der die höchste Karte zeigt, zieht als **letzter**. Alle Spieler fügen nun die gezogene Karte wieder ihrem Deck hinzu.

DAS SPIEL:

Während deines Zuges:

- Sieh dir nacheinander zwei Monsterkarten auf dem Feld an. Wenn die Karte ein Zauberspruch ist, decke diese auf und führe die beschriebene(n) Aktion(en) aus. Lege dann die Karte ab. Das Aufdecken eines Zauberspruches zählt NICHT zu den zwei möglichen Aktionen, Karten anzusehen.
- Nach dem Ansehen kannst du diese zwei Karten vertauschen (verdeckt), oder sie liegen lassen.
- Platziere entsprechend der gewählten Regeln eine deiner Magierkarten verdeckt außerhalb des Reiches neben einer Zeile oder Spalte.
- Jetzt kannst du deine Monster-Bannkarte ausspielen. Wenn du deine Bannkarte spielst, lege deine Monster-Bannmarke auf eine verdeckte Monster-Karte.
- Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Regeln für das Ansehen der Karten:

- Du darfst nur maximal eine der Karten ansehen, die sich der vorherige Spieler angesehen hat.
- Wenn dich ein Zauberspruch dazu zwingt, die erste angesehene Karte umzulegen, so zählt diese erste Karte nicht zum Limit der anzusehenden Karten.

Regeln für die Monster-Bannkarte:

- Jede Monster-Bannkarte kann nur genau ein Mal ausgespielt werden. Danach wird sie abgelegt.
- Eine Karte kann nur genau eine Monster-Bannmarke haben.
- Eine Monster-Bannmarke verhindert, dass die Karte angesehen oder bewegt werden kann, bis sie für die Wertung aufgedeckt wird, es sei denn, ein Zauberspruch ermöglicht es. Beispielsweise erlaubt die Karte "Weissagung" (Divination) einem Spieler, eine Karte mit einer Monster-Bannmarke anzusehen (jedoch nicht, sie zu bewegen).

WERTUNG:

Nachdem alle Spieler ihre Magierkarten ausgelegt haben, werden alle Monster- und Magierkarten umgedreht. Monster für Monster addiert jeder Spieler den Machtwert seiner Magierkarten aus der entsprechenden Zeile und Spalte.

Der Spieler mit dem höheren addierten Machtwert fängt das Monster für sich und fügt es seiner Armee hinzu.

Im Falle eines Unentschiedens wird die Monsterkarte abgelegt.

Regeln für Monsterkarten

- Manche Monsterkarten erfordern, dass du die Macht des nächsten Mitspielers um einen bestimmten Mindestwert übertriffst, um das Monster zu gewinnen.
- Manche Monster haben Boni oder Mali auf der Karte aufgeführt, die abhängig von der Fraktion des Spielers sind (Dämonologe, Totenbeschwörer, Techno-Magier und Elementarist).
- Die Zahl in der rechten oberen Ecke gibt die Stärke des Monsters an.
- Wenn dieses Zeichen auftaucht, denke daran, die speziellen Siegbedingungen zu prüfen, wenn du versuchst, das Monster zu fangen.



Alle Spieler addieren die Stärke der Monster, die sie gesammelt haben. Jeder Zauberspruch, der noch im Reich vorhanden ist, zählt DREI (3) Punkte für den Spieler, der ihn erringt. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Bei einem Unentschieden - spielt nochmal!

Besitzt du auch das Spiel **Dawn of the Archmage**? Du kannst die Monster-Bannkarten aus diesem Spiel ebenfalls in Dawn of the Archmage benutzen.



+1 to the value of this minion if captured by the Elementalist.

Brave Frontier Studios © 2017 - Artist: Paulina Leyva

+1

Deutsche Übersetzung benötigt



+1 to the value of this minion if captured by the Demonologist.

Brave Frontier Studios © 2017 - Artist: Paulina Leyva

+1

Deutsche Übersetzung benötigt



+1 to the value of this minion if captured by the Technomancer.

Brave Frontier Studios © 2017 - Artist: Paulina Leyva

+1

Deutsche Übersetzung benötigt



+1 to the value of your minion if captured by the Necromancer.

Brave Frontier Studios © 2017 - Artist: Paulina Leyva

+1

Deutsche Übersetzung benötigt

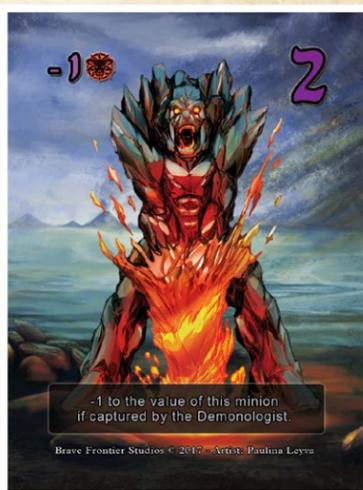


-1 to the value of this minion if captured by the Demonologist.

Brave Frontier Studios © 2017 - Artist: Andora Cidonia

-1

Deutsche Übersetzung benötigt



-1 to the value of this minion if captured by the Demonologist.

Brave Frontier Studios © 2017 - Artist: Paulina Leyva

-1

Deutsche Übersetzung benötigt



Gertrude can only be captured if the winning Mage's mystical power is at least three (3) points higher than the next closest power total.

Brave Frontier Studios © 2017 - Artist: Paulina Leyva

Deutsche Übersetzung benötigt



Kurzol can only be captured if the winning Mage's mystical power is at least two (2) points higher than the next closest power total.

Brave Frontier Studios © 2017 - Artist: Andora Cidonia

Deutsche Übersetzung benötigt



Lissiau can only be captured if the winning Mage's mystical power is at least two (2) points higher than the next closest power total.

Brave Frontier Studios © 2017 - Artist: Andora Cidonia

Deutsche Übersetzung benötigt



-1 to the value of this minion if captured by the Elementalist.

Brave Frontier Studios © 2017 - Artist: Andora Cidonia

-1

Deutsche Übersetzung benötigt



-1 to the value of this minion if captured by the Technomancer.

Brave Frontier Studios © 2017 - Artist: Andora Cidonia

-1

Deutsche Übersetzung benötigt

MITWIRKENDE

Design: Dave Killingsworth **Zusätzliche Design-Arbeiten:** : Homer Hensley und Mark Montgomery
Künstler: Joel Lopez, Andora Cidonia und Paulina Leyva **Layout:** Moray Rhoda / They Did This! Illustration & Design
Regelwerk: Andrew Stackhouse, Calli Welsh

Ein spezieller Dank gilt: Angie Killingsworth, Amanda Voss, Scott Sutherland, Chris Mettler und Sophie.