

## Realm of Wonder - Kurzanleitung

Die Spieler sind in einer magischen Welt in einem Wettstreit um die Erfüllung der königlichen Aufgaben verstrickt und müssen dabei ihren Charakter immer weiter ausrüsten und verbessern, während sie den Gegenspielern möglichst viele Steine in den Weg legen. Wenn gar nichts mehr hilft, wird auf den drei drehbaren Kontinenten gekämpft. Wer gelangt als Erster zum König oder wirft alles um und greift selbst nach dem Thron?

### Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird zusammengebaut in der Tischmitte platziert - hier ist Großzügigkeit bei der Passgenauigkeit der runden Innenteile gefragt, da diese leider nicht wirklich genau ist.

Die Turmmarker werden auf die entsprechenden Felder verdeckt gelegt. Die Bewegungs-, Zauber- und Aufgabenkarten werden gut gemischt und die ersten beiden als verdeckte Stapel abgelegt. Von den Aufgabenkarten wird eine zufällig gezogen und offen ausgelegt, dies ist die Königsaufgabe, welche die Spieler erfüllen sollen - die restl. Karten kommen aus dem Spiel.

Zauberpunktemarker, Siegscheiben und die beiden Würfel kommen zunächst zur Seite.

Die Spieler suchen sich ihre Abenteurerfigur aus und erhalten dazu passend alle Marker sowie ihr Spielertableau und den Spezialtalentechip und zudem Zauberpunktscheiben im Wert von 10.

Ihre beiden Pappmarker nutzen sie zum Festlegen ihrer Zauberpunkte auf dem Spielertableau sowie auf der Reihenfolgenleiste auf dem Spielplan.

Ihre Spielfigur und die Heimstätte (unzerstörbar) stellen sie in der passenden Landschaft jeweils auf eine Zauberquelle; die 10 Festungsscheiben behalten sie zunächst bei sich.

Abschließend zieht jeder noch 3 Bewegungs- und 3 Zauberkarten auf die Hand.

### Spielziel:

Als Erster die Aufgabe des Königs zu lösen und die so erhaltene Siegscheibe zum Schloss zu bringen. Alternativ den König stürzen, durch Besiegen von 3 Ungeheuern oder dem Einsammeln von 3 Zauberkugeln.

Spielablauf:

Zu Beginn wird die zur herausgelegten Aufgabe zugehörige Geschichte vorgelesen. Hierdurch erfahren die Spieler genau, was sie tun müssen, um die Königsaufgabe zu erledigen (Bsp. X Turmplättchen sammeln, X Zauberpunkte erreichen, usw.)!

Anschliessend werden die Spieler immer folgende 4 Phasen durchlaufen:

1) Zauberpunkte erhalten (nicht in der 1. Runde); man erhält folgende Zauberpunkte zu jedem Rundenbeginn gutgeschrieben: 3 ZP f. d. Heimstätte (also immer 3 sichere Punkte), 1 ZP pro befestigter Zauberquelle, 1 ZP pro Zauberkuugel im Besitz, -1 ZP pro verfluchter Zauberkuugel im Besitz, X ZP für eventuelle Zusatzerträge (z.B. 1 ZP pro in Linie liegendem Wirbel zum landeseigenen Zugangspunkt).

Zauberpunkte werden benötigt, um Zauberkarten zu kaufen, die Kontinentscheiben zu drehen (um sie z.B. in eine bestimmte Ausrichtung zu bringen), Zauberquellen zu befestigen und Extrazüge zu erhalten.

2) Ausspielen von Bewegungskarten; alle spielen gleichzeitig eine Bewegungskarte verdeckt aus und drehen sie dann zugleich um.

Der Spieler mit der höchsten ausgespielten Tempozahl (oben mittig auf der Karte), beginnt als Erster seine Bewegung in der entsprechenden Phase, usw. Um die jeweils neue Reihenfolge festzuhalten, werden die zugehörigen Spielermarker auf der Leiste neu angeordnet (der Marker des Spielers mit dem höchsten Wert liegt dann dem "Schuh" dort am nächsten).

Die Zahl neben dem Schuh auf der Bewegungskarte gibt an, um wie viele Felder der Spieler seine Figur bewegen darf.

Darüber hinaus gibt es noch 4 besondere Bewegungskarten, die einen Bonus bieten. Nämlich ein Zauberkarte ziehen, oder die Spezialtalentscheibe wieder auf die aktive Seite drehen, oder 5 Zauberpunkte erhalten oder die Kontinentscheiben drehen zu dürfen.

Ab der 2. Runde erhält zu Beginn jeder Spieler immer 1 Bewegungskarte neu auf die Hand.

3) Zaubern; der Spieler mit der zuvor niedrigsten Bewegungskarte zaubert als Erster (sein Marker liegt auf der Reihenfolgeleiste auch am nächsten zum dortigen Wirbel).

Es können so viele Zauberkarten eingesetzt werden, wie gewünscht, deren Einsatz kostet nichts. Karten, die ein "Muskel"-Symbol aufweisen haben 1 Kampfpunkt mehr.

Es gibt eine Zauberartenübersicht am Ende der Anleitung, die die Grafiken entsprechend erklärt. Hier nur eine schnelle Auflistung der Zauberarten: Kanone, Blitz, +3 Bewegungspunkte, -3 Bewegungspunkte, Heißluftballon, Runenstein, Transportzauber, Wunsch, U-Boot, Gegenzauber.

4) Bewegung; die Bewegung der Spielfiguren erfolgt in der unter 2) festgelegten Reihenfolge und jeder Spieler hat so viele Bewegungspunkte (BP) zur Verfügung, wie die Bewegungskarte vorgab.

Die Felder auf dem Spielplan sind in 2 Kategorien unterteilt: leicht zugänglich (einfache Umrandung) und schwer zugänglich (schraffierte Umrandung). Darüber hinaus können Mauern und Gewässer nicht ohne weiteres überquert werden (s. z.B. Heißluftballon und U-Boot).

Das Bewegen der Figur auf ein einfach zugängliches Feld kostet 1 BP, auf ein schwer zugängliches Feld 2 BP.

Einmal pro Runde kann ein Spieler 3 Zauberpunkte für einen weiteren BP opfern.

Gelangt die Spielerfigur auf folgende Felder, geschieht entsprechend:

- das Feld ist mit einer anderen Spielfigur besetzt, es kommt zum Kampf (s.u.)
- ein Feld mit einer fremden Heimstatt kann nur mit einem Heißluftballon überquert werden
- ein Feld, auf dem sich noch ein Turmmarker befindet, erlaubt dem Spieler diesen umzudrehen, wenn er 1 Zauberpunkt in den allgem. Vorrat bezahlt. Für evtl. Auswirkungen s.u.!
- ein Feld mit einer freien Zauberquelle (oder einer eigenen) ermöglicht den Kauf von einer Zauberkarte, einmal pro Runde. Hierfür müssen 3 Zauberpunkte in den allgem. Vorrat bezahlt werden.

Zudem können auf auf Zauberquellen Festungen errichtet werden. Dazu legt der Spieler eine seiner Festungsscheiben dort ab, dies kostet 3 Zauberpunkte. Bis zu 3 Scheiben können so gebaut werden (mit einem Transportzauber auch mehr).

Ein solch befestigtes Feld dient dem Spieler auch als alternativer Zufluchtsort, wenn er nach einem verlorenen Kampf sonst zu seiner Heimstätte zurückkehren müsste.

Taktisch platzierte Festungen können also auch eine gute Wegersparnis darstellen.

- ein Feld mit einem Runenstein, erlaubt dem Spieler, gegen Bezahlung 1 Zauberpunkts, das Drehen einer Kontinentalscheibe und gegen Bezahlung von 3 Zauberpunkten das beliebige Drehen einer der Kontinentalscheiben.

Dazu wird der Plandreh-Würfel geworfen und die gewählte Scheibe so zur äußeren Scheibe gedreht, dass das Verbindungsfeld der Farbe des Würfels entspricht.

- ein Feld mit einem Zauberwirbel, ermöglicht dem Spieler zu einem anderen Feld mit Zauberwirbel zu teleportieren, das sich auf derselben Kontinentalscheibe befindet. Die Gebühr beträgt hierfür 3 Zauberpunkte.

- ein Feld mit Mauer, kann nur mit einem Heißluftballon überquert werden, außer der Spieler hat den Golem, der sich mit seinem Spezialtalent hier einfach durchbeißen würde.

#### Kampf:

Wenn es zu einem Kampf kommt, da sich 2 Spielerfiguren treffen oder ein Spieler einem Ungeheuer begegnet, wird der Kampfwürfel herangezogen und dessen geworfenes Ergebnis lässt sich durch Zauberkarten mit "Muskel"-Symbol (+1), Bonusscheiben und evtl. Ritter aufwerten. Sollte der Spieler die violette "2" würfeln, darf er nochmals würfeln und die Ergebnisse des Würfels addieren - evtl. mehrfach möglich.

Die Spieler legen also eine beliebige Anzahl Zauberkarten mit "Muskel"-Symbolen aus, werfen abwechselnd den Kampfwürfel und fügen evtl. Zusatzpunkte zum Ergebnis hinzu.

Der Sieger, mit der höheren Kampfpunktzahl, nimmt dem Verlierer einen beliebigen Turmmarker ab oder gibt ihm eine verfluchte Zauberkuugel aus seinem Besitz.

Im Kampf gegen ein Ungeheuer, würfelt der Spieler rechts vom aktiven Spieler für das Monster. Wird das Ungeheuer besiegt, erhält der Spieler nicht nur den benannten Schatz, sondern auch den Turmmarker mit dem Ungeheuer.

Der Verlierer muss sich jeweils in seine Heimstätte (oder eine alternative Befestigung) zurückziehen.

Bei einem Gleichstand zieht sich der Angreifer auf das Feld zurück, von dem aus er angegriffen hat.

#### Turmmarker:

Wenn ein Turmplättchen mit einem Zauberkartensymbol oder einer Zauberkuugel aufgedeckt wird, kommt dieses aus dem Spiel und der Spieler nimmt sich eine Zauberkuugel bzw. mehrere (Kiste = Karten entsprechend der Spielerzahl).

Wird ein Turmplättchen mit einer Zauberkuugel, einer verfluchten Zauberkuugel oder einem Zaubertrank aufgedeckt, legt der Spieler dieses auf seinem Spielertableau ab.

Die Kugeln bringen + bzw. - Punkte und die Tränke lassen sich auf einem Runensteinfeld nutzen und der Spieler erhält dann einen Bonusmarker (+ Bewegung oder + Muskeln).

Erscheint ein Ungeheuer beim Umdrehen eines Turmplättchens, wird dieses bekämpft (s.o.) und der Spieler, der es schliesslich besiegt, nimmt es zu sich.

Haben alle Spieler in der entsprechenden Reihenfolge ihre Züge absolviert, beginnt eine neue Runde, mit weiteren Kämpfen und Plättchensammeln.

Spielende:

Sobald ein Spieler die Siegscheibe zum Königsschloss (auf der Schlossinsel in der Mitte des Spielfeldes) gebracht hat oder das Schloss mit 3 Ungeheuern bzw. 3 Zauberkugeln erreicht, endet das Spiel mit diesem als Gewinner.