

**noris**  
spiel & hobby



# DIE DREI MAGIER

JOHANN RÜTTINGER





DIE DREI MAGIER

Autor: Johann Rüttinger ©1985

Art.-Nr. 610 1840



Vor langer, langer Zeit lebte ein König, der ein wunderschönes, altes Wahrsage-Spiel besaß. Es war ein Tarot-Spiel mit vielen Karten. Er liebte dieses Spiel über alles, denn es war wunderbar gezeichnet, und er hätte sich so gerne damit die Zukunft gedeutet, doch das Spiel war nicht komplett. Es fehlten genau sieben Karten. Und diese wollte er unbedingt haben.

Also rief der König die drei berühmtesten Magier des Landes zu sich und gab ihnen den Auftrag, die sieben fehlenden Karten zu seinem Spiel zu suchen.

Die drei Magier zogen los, jeder nahm seinen besten Zauberlehrling mit. Alle drei wußten, wo sie die sieben Tarot-Karten finden würden: An sieben verwunschenen, magischen Plätzen.

Da der König für das Auffinden der Karten eine hohe Belohnung ausgesetzt hatte, wollte jeder der erste sein, der dem König die sieben fehlenden Karten brachte. Also suchte jeder Magier zusammen mit seinem Lehrling auf dem schnellsten Weg die sieben magischen Plätze auf.

Wenn ein Magier zusammen mit seinem Lehrling an einem Ort nachforschte, war eine Karte schnell gefunden. Doch wehe, es trafen zwei Magier gleichzeitig an einem Ort aufeinander. Sofort wurde mit den Zauberstäben um die Karte gekämpft. Selbst wenn auf einem Platz keine Karte mehr zu finden war, gab man die Hoffnung nicht auf – die anderen konnten sie ja schon gefunden haben. Also ihnen nach!

Wer von den drei Magiern wird wohl als erster dem König alle sieben fehlenden Tarot-Karten gebracht haben...

**Zahl der Spieler:** drei

**Spieldauer:** ca. 1 Stunde

**Alter:** ab 10 Jahre

**Spielmaterial:** Spielplan  
3 Orientierungspläne  
3 Magier (große Holzfiguren)  
3 Zauberlehrlinge (kleine Holzfiguren)  
3 Zauberstäbe  
3 Kraftsteine  
14 Tarot-Kärtchen  
Spielanleitung

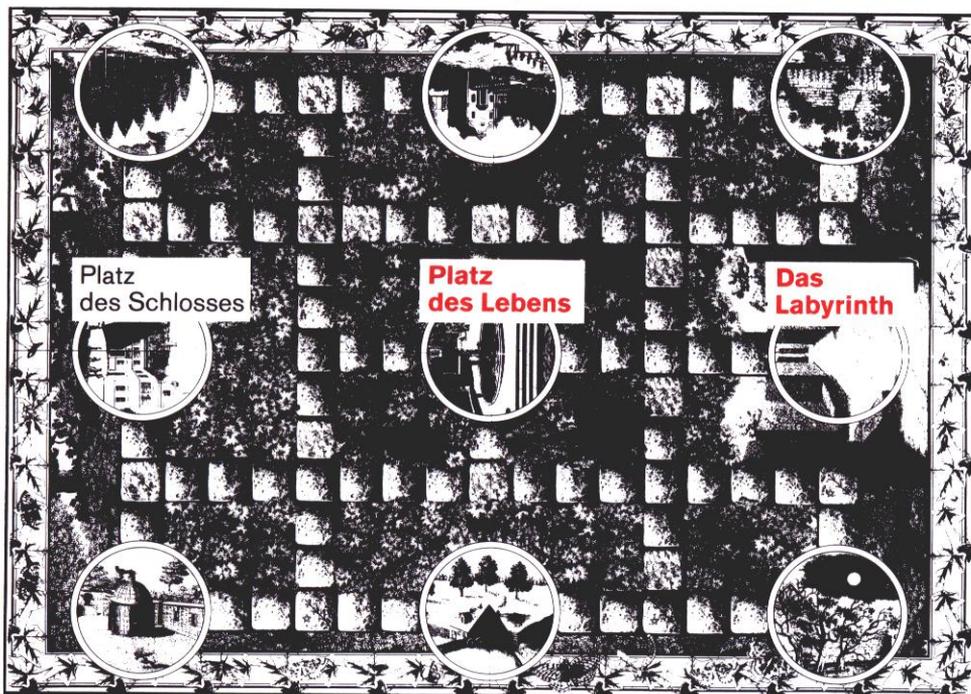
## *Vorbereitende Erklärungen*

### DER SPIELPLAN

Platz  
des Waldes

Platz  
des Magiers

Platz  
des Turmes



Platz  
der Sonne

Platz  
der Mühle

Platz  
des Mondes

Auf dem Spielplan findet sich ein verzweigter Weg, der 9 Plätze miteinander verbindet.

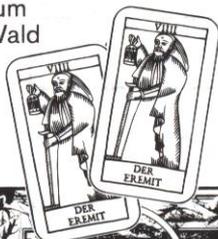
In der Mitte der Startplatz für alle Spielfiguren: Der »**Platz des Lebens**«. Ringsherum die 7 »**magischen Plätze**«, auf die zu Beginn des Spieles die Tarot-Kärtchen (sprich: Taroo) gelegt werden müssen. Außerdem der Verbannungsort für Magier und Lehrlinge: Das »**Labyrinth**«.

## DIE TAROT-KÄRTCHEN

Von jedem der 7 verschiedenen Kärtchen sind zwei Stück vorhanden. Die 7 Kärtchen-Paare werden zu Beginn des Spieles auf die 7 »magischen Plätze« gelegt – und zwar so, daß die Bedeutung der Kärtchen mit der Bedeutung der Plätze übereinstimmt. Jedes Tarot-Kärtchen hat also seinen festen Platz und darf nicht auf einem anderen Platz liegen. Die Abbildung zeigt die Zuordnung von Tarot-Kärtchen und Plätzen.

(Anmerkung: Die römischen Zahlen auf den Kärtchen haben für das Spiel keine Bedeutung. Sie sind originalgetreu von den echten Tarot-Karten übernommen.)

»Der Eremit«  
zum  
Wald



»Der Magier«  
zum violetten  
Haus



»Der Turm«  
zum  
Turm



»Die  
Herrscherin«  
zum Schloß



»Die Sonne«  
zur  
Sonne

»Das Rad  
des Schicksals«  
zur Mühle

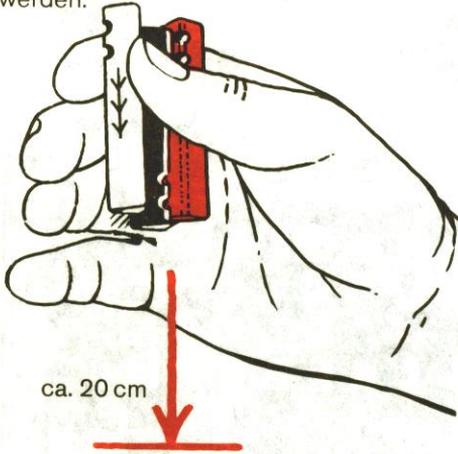


»Der Mond«  
zum  
Mond

Am Anfang liegen auf jedem der 7 magischen Plätze **zwei** Tarot-Kärtchen.

## DIE ZAUBERSTÄBE

Die drei Zauberstäbe besitzen eine zentrale Funktion. Man macht mit ihnen **Augenwürfe, Zauberwürfe** und **Magierwürfe**. So unterschiedlich die Bedeutung dieser Würfe ist – die Technik des Werfens ist immer gleich: Man nimmt die 3 Stäbe in die halbgeschlossene Faust und läßt sie aus etwa 20 cm Höhe gleichzeitig auf den Spielplan oder auf die Tischplatte fallen. Bleiben Stäbe übereinander liegen, muß der Wurf wiederholt werden.

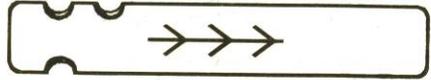


### **Auf jedem Zauberstab befinden sich Kerben und Symbole.**

Die **Kerben** auf den Kanten haben die gleiche Bedeutung wie die Augen von herkömmlichen Würfeln. Mit einem Zauberstab kann man also die Werte »0«, »1« und »2« werfen. Wenn man die Werte aller 3 Stäbe eines Wurfes zusammenzählt, ergibt sich eine Augensumme zwischen »0« und »6«. Gezählt wird immer, was auf der **oberen** Kante sichtbar ist.



Die **Symbole** befinden sich auf den Seitenflächen der Zauberstäbe.



Dieses Zeichen bedeutet **»Kraft«**.

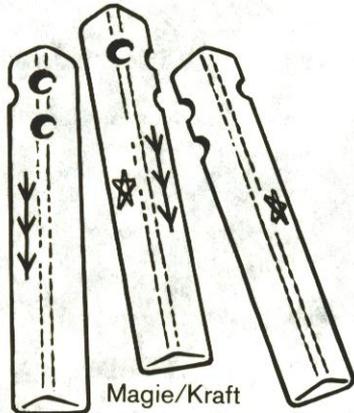


Dieses Zeichen bedeutet **»Magie«**.



Die leere Seite gilt ebenso als Symbol und bedeutet **»Schicksal«**.

Wenn ein Zauberstab liegt, sind stets **zwei** Symbole sichtbar.



Kraft/Schicksal

Schicksal/Magie

Im Laufe des Spieles kommt es zu den oben erwähnten 3 verschiedenen Arten von Würfeln mit den Zauberstäben (dem Augen-, Zauber- und Magierwurf). Eine genaue Erklärung dieser Würfe erfolgt in späteren Abschnitten.

## Spielvorbereitung

Dieses Spiel wurde speziell für **drei** Spieler entwickelt, man spielt also stets zu dritt.

Die 7 Kärtchen-Paare werden auf die 7 entsprechenden Plätze gelegt.

Jeder Spieler wählt eine der drei Farben und erhält in der gewählten Farbe den Magier, den Zauberlehrling und den Kraftstein. Alle 3 Magier und auch die 3 Zauberlehrlinge werden zum Spielstart auf den »Platz des Lebens« gestellt. Den Kraftstein nimmt jeder Spieler zu sich. Er gewinnt erst nach einem Zauberwurf Bedeutung.

Außerdem bekommt jeder Spieler einen Orientierungsplan, den er vor sich ablegt.

Reihum macht nun jeder Spieler einen Wurf mit den 3 Zauberstäben und zählt die Augen zusammen. Wer die höchste Augen-Summe erreicht, darf das Spiel beginnen.

## Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, alle 7 verschiedenen Tarot-Kärtchen in seinen Besitz zu bekommen. Dies kann man schaffen, indem man mit seinem Magier und seinem Lehrling auf einem »magischen Platz« zusammentrifft oder indem man gegen einen fremden Magier auf einem solchen Platz um die dort liegende Tarot-Karte kämpft.

Der Clou dabei ist, daß von den Kärtchen nur **zwei** Sätze vorhanden sind, jedoch **drei** Spieler darum kämpfen. Zum Glück kann man einem Spieler Kärtchen, die dieser schon besitzt, wieder abjagen.

**Sieger des Spieles ist der Spieler, der als erster alle 7 verschiedenen Tarot-Kärtchen in seinen Besitz bringt.**

## Spielverlauf

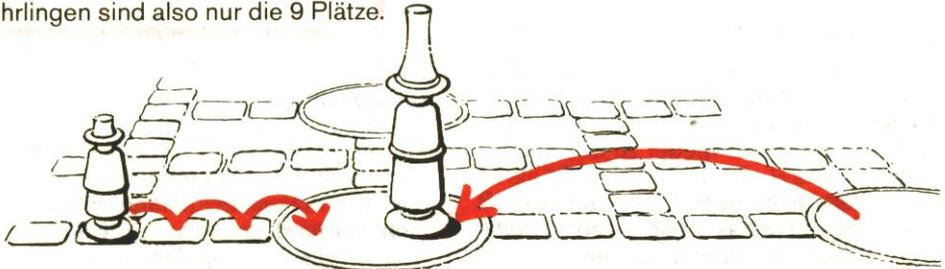
Der erste Spieler nimmt die Zauberstäbe, macht einen Augenzug und zieht mit seinen beiden Spielfiguren.

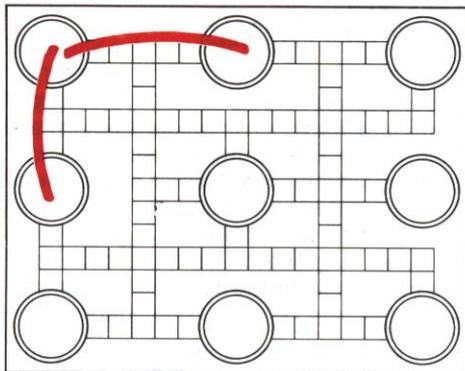
### WIE ZIEHT MAN MIT DEN SPIELFIGUREN?

Ein Spieler bewegt, wenn er an der Reihe ist, zwei Spielfiguren: Seinen **Magier** und seinen **Zauberlehrling**. Dabei gibt es jedoch Unterschiede:

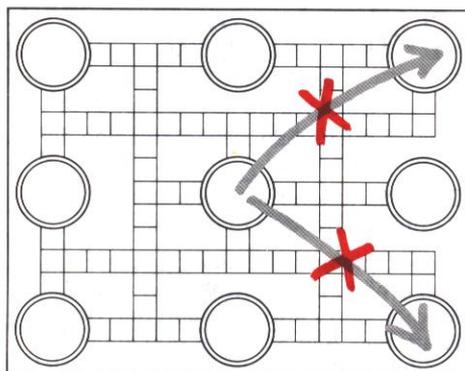
Die **Lehrlinge** bewegen sich – entsprechend der geworfenen Augen-Summe – auf den Feldern des verzweigten Weges, wobei sie natürlich auch die Plätze »betreten« dürfen – ja müssen, denn diese sind die Ziele!

Die **Magier** dagegen dürfen »springen«: von einem Platz zum nächsten. Sie dürfen die Felder des Weges nicht »betreten«. Die »Berührungspunkte« von Magiern und Lehrlingen sind also nur die 9 Plätze.

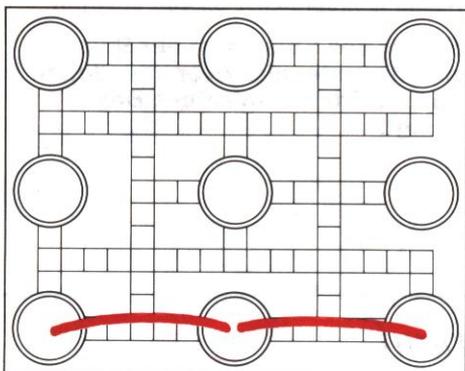




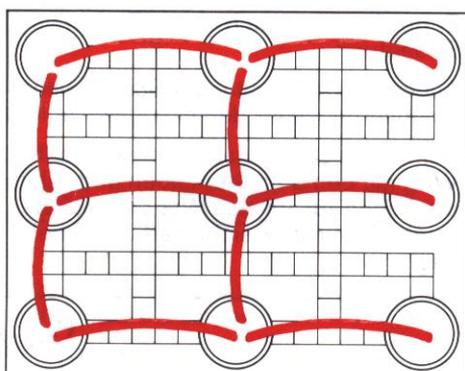
Magier dürfen rechtwinkelig abbiegen...



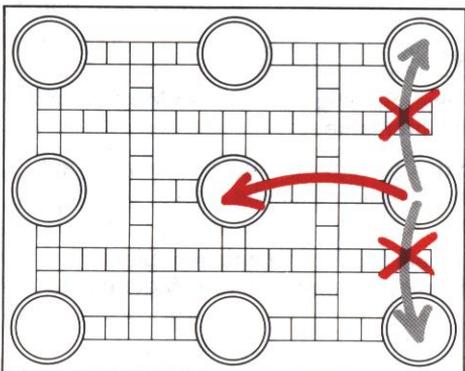
Diagonal zu springen ist **nicht** erlaubt.



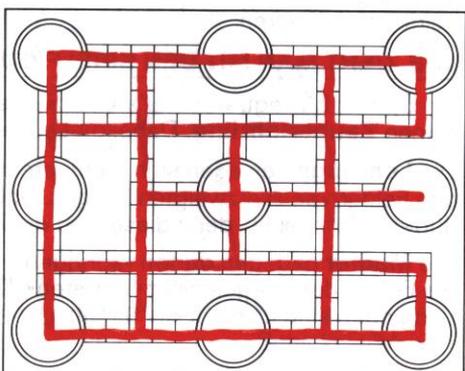
...oder geradeaus springen.



Das sind alle möglichen Wege der Magier.



Aus dem »Labyrinth« geht kein Weg zur Seite. Nur über den »Platz des Lebens« gelangt ein Magier wieder zu den anderen Plätzen. Das »Labyrinth« darf nicht als Zwischenstation benutzt werden, wenn man vom »Platz des Mondes« zum »Platz des Turmes« will oder umgekehrt.



Die **Lehrlinge** dürfen sich auf allen Feldern des Weges einschließlich den Plätzen bewegen. Es ist keine Richtung vorgeschrieben. Während eines Zuges darf man mit einem Lehrling natürlich nicht vor- und zurückziehen. Beim Ziehen wird ein Platz wie ein Feld gezählt.

## DER AUGENWURF

Jeder Spieler macht grundsätzlich einen Augenwurf, wenn er an der Reihe ist. Ein Augenwurf wird folgendermaßen ausgewertet:

Die **Augen-Summe** aller 3 Zauberstäbe (ein Wert zwischen »0« und »6«) gibt an, wie viele Felder weit der **Zauberlehrling** gehen muß.

Der Zauberstab **in der Farbe des** Spielers besagt, wie viele Plätze weit der **Magier** springen darf (ein Wert zwischen »0« und »2«).

### Ein Beispiel:

Ein Spieler spielt mit den roten Figuren. Er macht folgenden Augenwurf:



### Auswertung:

Die Augen-Summe der 3 Stäbe ist »3«. Der rote Zauberstab zeigt den Wert »1«.

Also muß der rote Zauberlehrling **3** Felder weit bewegt werden. (Richtung beliebig!) Der rote Magier dagegen kann **1** Platz weiterspringen – oder aber stehenbleiben, wo er ist.

Denn es gilt die Regel:

**Mit dem Magier muß man nicht springen, wenn man nicht will. Mit dem Lehrling dagegen muß man immer ziehen.**

(Wenn man sich entschließt, mit dem Magier zu springen, dann muß man aber so weit springen, wie der Zauberstab in der eigenen Farbe Augen aufweist – nicht weniger und nicht mehr!)

Ob man zuerst mit dem Zauberlehrling zieht und anschließend mit dem Magier oder umgekehrt, ist jedem Spieler selbst überlassen.

Zeigt der Zauberstab in der Farbe des Spielers »0«, so kann der betreffende Spieler mit seinem Magier nicht springen. Er muß stehenbleiben, wo er ist.

## DAS SAMMELN

### DER TAROT-KÄRTCHEN

Wie schon erwähnt, ist es das Ziel aller Spieler, so schnell wie möglich die 7 verschiedenen Tarot-Kärtchen in ihren Besitz zu bringen. Um ein Tarot-Kärtchen zu bekommen, hat man **zwei** Möglichkeiten:

#### 1. Möglichkeit:

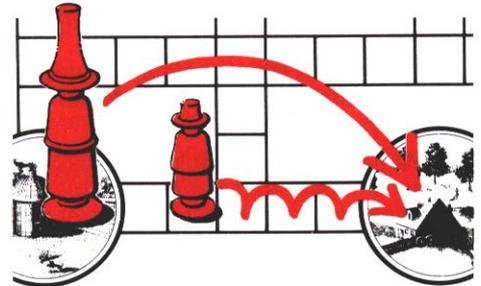
#### Das Zusammentreffen von Magier und Zauberlehrling.

Wenn es einem Spieler beim Ziehen gelingt, seinen Magier und seinen Lehrling auf einem **magischen Platz** zusammenzutreffen zu lassen, so erhält er **eines** der Kärtchen, die auf diesem Platz liegen.

#### Ein Beispiel:

Ein Spieler spielt mit den roten Figuren. Er befindet sich mit beiden Figuren in der abgebildeten Position und macht nun folgenden Augenwurf:

**Augen-Summe: »4«**  
**Roter Stab: »1«**



Der Spieler springt mit dem Magier vom »Platz der Sonne« **einen** Platz weiter zum »Platz der Mühle«.

Mit dem Lehrling geht er **vier** Felder (inkl. Platz) weiter und gelangt ebenfalls auf den »Platz der Mühle«.

Beide Figuren sind auf dem »Platz der Mühle« zusammengetroffen. Der Spieler darf sich **ein** Tarot-Kärtchen »Rad des Schicksals« nehmen und auf den entsprechenden Platz seines kleinen Orientierungsplanes legen.

**Beide Figuren bleiben auf dem magischen Platz stehen, der nächste Spieler ist an der Reihe.**

**Wichtig:** Trifft während des Spieles ein Magier mit seinem Lehrling auf einem magischen Platz zusammen, auf dem kein Tarot-Kärtchen mehr liegt, so darf er einem der beiden anderen Spieler das zu diesem Platz passende Kärtchen abnehmen. Der »**auserwählte**« Spieler wird sich ärgern, da sein mühsam erworbenes Kärtchen in den Besitz eines anderen Spielers übergeht. Hat man das Kärtchen, das zu einem Platz gehört, bereits selbst, so ist ein Zusammentreffen auf diesem Platz ohne Bedeutung, denn es gilt während des ganzen Spieles:

**Ein Spieler darf kein Tarot-Kärtchen doppelt haben – auch wenn er es noch einmal bekäme!**

**Außerdem gilt:**

**Erst wenn ein Platz abgeräumt ist, darf man einem Gegenspieler das dazugehörige Kärtchen abjagen.**

## **2. Möglichkeit:**

### **Der Kampf der Magier**

Die zweite Möglichkeit, zu einem Tarot-Kärtchen zu kommen, besteht darin, einen **fremden Magier** auf einem der 7 magischen Plätze in einem »Magier-Kampf« zu besiegen.

Ein Magier-Kampf geht folgendermaßen: Zunächst muß man mit seinem Magier auf einem magischen Platz einen fremden Magier treffen, indem man auf diesen Platz springt. Dann **muß** man diesen fremden Magier zum Kampf um ein dort liegendes Tarot-Kärtchen herausfordern, wobei noch keineswegs sicher ist, ob man als Herausforderer den Magier-Kampf auch gewinnt. Es kann ebenso der Herausgeforderte gewinnen! Jeder Kampf wird mit Hilfe der Magier-Würfe entschieden, die die beiden betroffenen Spieler mit den 3 Zauberstäben durchführen müssen.

---

**Es gilt also: Sobald zwei Magier auf einem magischen Platz zusammentreffen, muß um das entsprechende Kärtchen gekämpft werden. Der Verlierer muß anschließend den Platz verlassen. Er kommt ins »Labyrinth«.**

---

## **DER MAGIER-WURF**

Der »Herausforderer« nimmt die 3 Zauberstäbe und wirft sie. Es gilt, eine möglichst hohe Augen-Summe zu erreichen.

**3 Würfe** darf der Herausforderer maximal machen, um das Ergebnis zu verbessern. Nach dem ersten Wurf (oder nach dem zweiten) kann er günstige Stäbe liegen lassen und nur noch mit den restlichen Stäben werfen. Er muß aber nicht alle 3 Würfe ausnützen – vielmehr kann er bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf aufhören. Er verkündet dann sein erzieltes Ergebnis und die Anzahl der Würfe, die er dafür gebraucht hatte, z. B.

Augen-Summe: »5« / Würfe: »3«.

**Kurzform: »5« auf »3«**

Jetzt ist der Spieler an der Reihe, dessen Magier zuerst auf dem umkämpften Platz gestanden hatte – der »Herausgeforderte«. Er macht genau dasselbe wie der Herausforderer, hat aber nur so viele Würfe zur Verfügung, wie ihm der andere vorgelegt hatte.

Den Magier-Kampf gewinnt der Spieler, der die höhere Augen-Summe schafft. »5« auf »3« ist besser als »4« auf »3«.

Zieht der herausgeforderte Spieler gleich, jedoch mit weniger Würfeln als sein Gegner, so hat er gewonnen.

»4« auf »2« schlägt »4« auf »3«.

Wenn beide Spieler völlig gleich liegen, so muß der Magier-Wurf wiederholt werden, nur daß diesmal der herausgeforderte Spieler vorlegen darf.

### **Beispiele für Magier-Kämpfe mit Magier-Würfeln:**

Spieler A legt vor: »4« auf »2«

Spieler B schafft: »4« auf »1«

Spieler B hat den Kampf gewonnen.

Spieler A legt vor: »5« auf »3«

Spieler B schafft: »4« auf »3«

Hier hat Spieler A gewonnen.

Spieler A legt vor: »4« auf »2«

Spieler B schafft: »4« auf »2«

Beide sind gleich, nun darf B vorlegen.

Spieler B legt vor: »3« auf »1«

Spieler A schafft: »2« auf »1«

Hier hat Spieler B den Kampf gewonnen.

## Was passiert nach einem Magier-Kampf?

Der **unterlegene** Magier muß den magischen Platz verlassen, er kommt ins »Labyrinth«. Von dort muß er – über den »Platz des Lebens« – bei seinen nächsten Zügen wieder ins Spielgeschehen zurückspringen.

Der **siegreiche** Magier darf auf dem Platz bleiben und erhält das dort liegende Tarot-Kärtchen, wenn er es nicht schon selbst hat, denn doppelt darf man niemals ein Kärtchen haben. Wurde der Kampf auf einem bereits »abgeräumten« Platz ausgetragen, so erhält der siegreiche Magier das dem Platz entsprechende Kärtchen vom Verlierer – denn dieser muß es ja haben!

Durch einen Magier-Kampf kann man also nicht nur ein Tarot-Kärtchen bekommen, das auf dem »Kampf-Platz« liegt, sondern auch einem Gegenspieler eines abnehmen, das man selbst noch nicht hat.

### Hinweis:

Besonders zu Beginn des Spieles kann es zu Magier-Kämpfen auf Plätzen kommen, auf denen noch beide Tarot-Kärtchen liegen. Hier wird natürlich nur um **ein** Kärtchen gekämpft!

## Zwei Beispiele, wie man durch Magier-Kämpfe zu Tarot-Kärtchen kommt:

### Beispiel A:

Der schwarze Magier befindet sich auf dem »Platz des Waldes«. Dort liegt noch ein Kärtchen (Der Eremit).

Der rote Magier trifft (nach einem passenden Augenwurf) auf den »Platz des Waldes«. Er hat das Kärtchen »Der Eremit« noch nicht. Deshalb fordert er den schwarzen Magier zum Magier-Kampf auf.

Dazu beginnt der rote Magier mit den Magier-Würfen. Er legt vor: »4« auf »2«. Der schwarze Magier schafft: »3« auf »2«.

Der Spieler mit dem roten Magier erhält das gewünschte Kärtchen (der Platz ist nun abgeräumt). Der schwarze Magier muß ins »Labyrinth«.

### Beispiel B:

Der weiße Magier befindet sich auf dem »Platz des Mondes«. Der Platz ist abgeräumt, die beiden Kärtchen befinden sich im Besitz des weißen und des schwarzen Magiers.

Der rote steuert nach einem passenden Augenwurf den »Platz des Mondes« an, da er das Kärtchen »Der Mond« noch braucht.

Ein Magier-Kampf gegen den weißen Magier bietet die Chance, zum gewünschten Kärtchen zu kommen. Beide machen die notwendigen Magier-Würfe.

Der rote Magier hat Glück und gewinnt. Er erhält aus dem Besitz des weißen Magiers das Mond-Kärtchen. Außerdem muß der weiße Magier ins »Labyrinth«.

### An dieser Stelle eine kleine Strategie für Magier-Kämpfe:

Es ist sinnlos, einen anderen Magier auf einem Platz anzugreifen (also auf diesen Platz zu springen), wenn man das dazugehörige Tarot-Kärtchen bereits hat.

Der Grund: Man erhält das Kärtchen ja ohnehin nicht ein zweites Mal, vielmehr gefährdet man sein eigenes Kärtchen, denn man könnte den Magier-Kampf auch verlieren!

Vielversprechend dagegen ist es, einen Magier auf einem Platz anzugreifen, dessen Kärtchen man selbst noch nicht hat, der Gegner jedoch schon. Denn wenn man den Kampf gewinnt, erhält man das gewünschte Kärtchen (vom Platz bzw. vom Gegner, wenn der Platz bereits leer war).

Und wenn man verliert, hat der Angegriffene keinen Nutzen davon, weil er das umkämpfte Kärtchen schon besitzt.

Haben beide Magier das umkämpfte Kärtchen noch nicht, so ist der »Herausforderer« leicht im Vorteil, denn er darf beim Magier-Wurf vorlegen.

## DER ZAUBERWURF

Diese dritte Art, die Zauberstäbe zu werfen, hat nur Bedeutung für den **Zauberlehrling**. Bei einem Zauberwurf spielen nur die **Symbole** eine Rolle, nicht die Augen (Kerben). Ein Spieler kann einen Zauberwurf machen (er muß nicht!), wenn er mit seinem Zauberlehrling auf einem **Symbolfeld** (siehe Abbildung) zum Stehen kommt.

Insgesamt enthält der verzweigte Weg 8 Symbolfelder.



Für einen Zauberwurf dürfen die 3 Zauberstäbe nur einmal geworfen werden. Wenn sie liegen, sind insgesamt **6** Symbolseiten sichtbar. (Auch eine leere Seite gilt als Symbol!)

Um einen Zauberwurf zu »deuten«, muß der Spieler feststellen, **wie oft** jedes der drei Symbole zu sehen ist. Dabei können zwei Fälle auftreten:

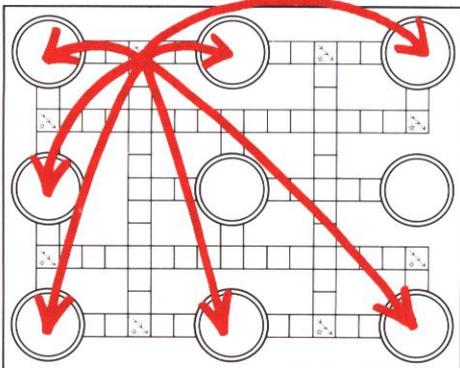
**1. Fall:** Zwei oder drei Symbole sind gleich oft zu sehen. **2. Fall:** Ein Symbol überwiegt. Überwiegt ein Symbol, so **muß** der Spieler nach der Bedeutung **dieses** Symbols handeln. Bei gleicher Häufigkeit **darf** sich der Spieler für die Bedeutung eines der **angezeigten** Symbole entscheiden.

### Die Bedeutungen der 3 Symbole:

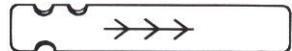
#### »Magie«



Dieses Symbol verleiht dem Lehrling **einmalig** (nicht mehrfach nacheinander!) nach dem entsprechenden Zauberwurf große Zauberkräfte: Er darf nämlich sofort auf einen **beliebigen magischen Platz** springen. In günstigen Fällen führt das Symbol »Magie« dazu, daß man sofort mit seinem Magier auf einem Platz zusammentrifft. Und dies wiederum bedeutet, daß man ein Tarot-Kärtchen von diesem Platz oder – falls der Platz abgeräumt ist – von einem beliebigen der anderen Spieler bekommt, sofern man es nicht schon hat.



#### »Kraft«



Dieses Symbol bringt dem Lehrling die **doppelte Reichweite**. Er darf ab sofort doppelt so weit gehen, wie er Augen geworfen hat. Er muß nicht. Wenn ihm die einfache Augen-Summe mehr bringt, kann er auf die Verdoppelung seiner Reichweite bei einem Zug auch verzichten.

Um erkenntlich zu machen, daß der Lehrling doppelt so weit gehen darf, schiebt ihm der Spieler den **Kraftstein** unter den Sockel und zieht fortan mit dem Lehrling samt Kraftstein.

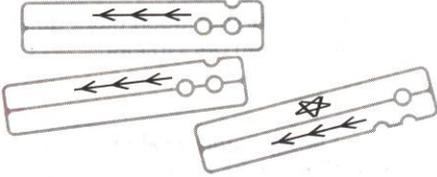
#### »Schicksal«



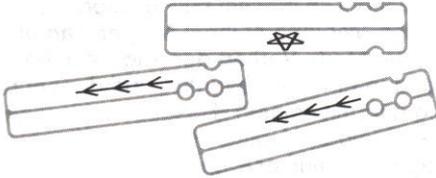
Die symbolisch leere Seite bedeutet für den Zauberlehrling etwas Schlechtes:

Er muß sofort ins **Labyrinth** und verliert außerdem seinen Kraftstein, falls er ihn unter dem Sockel hatte.

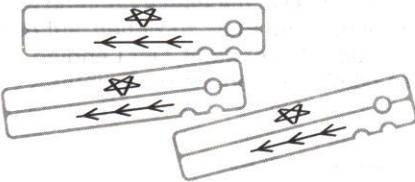
## Einige Beispiele zur »Deutung« von Zauberwürfen:



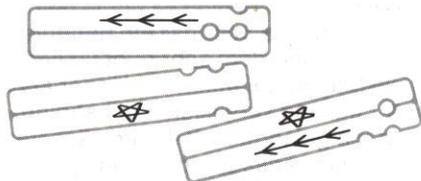
Hier überwiegt »Kraft«. Der Spieler muß seinem Lehrling »Kraftstein« unter-schieben.



Hier überwiegt »Schicksal«. Der Zauber-lehrling wandert ins »Labyrinth«.



Hier kann sich der Spieler zwischen »Kraft« und »Magie« entscheiden.

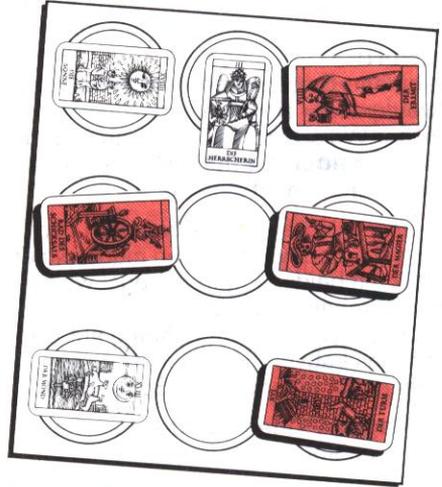


Hier hat der Spieler die Wahl zwischen allen drei Symbolen. Er wird sich aber wohl kaum für »Schicksal« entscheiden...

## DIE ORIENTIERUNGSPLÄNE

Damit ein Spieler immer sofort weiß, welche Tarot-Kärtchen er schon hat und welche er noch braucht, legt er bereits »erworbene« Kärtchen auf die entsprechenden Plätze des Orientierungsplanes.

Auf diese Weise überblickt man nicht nur seine eigene Spielsituation, sondern kann auch sofort erkennen, welche Kärtchen die beiden anderen Spieler haben bzw. noch brauchen.



Dieses Beispiel zeigt, daß der Spieler noch folgende Tarot-Kärtchen braucht: »Die Sonne«, »Die Herrscherin« und den »Mond«.

Es ist nicht gestattet, erworbene Kärtchen falsch auf den Orientierungsplan zu legen, um die Mitspieler in die Irre zu führen. Außerdem darf jeder Spieler jederzeit die Orientierungspläne der Mitspieler begutachten, um den jeweiligen Spielstand in Erfahrung zu bringen.

## Der Bonus-Wurf

Sobald ein Spieler das **sechste** Tarot-Kärtchen in seinen Besitz gebracht hat, darf er die Zauberstäbe **gleich noch einmal** werfen und dem Wurf entsprechend handeln.

Dieser Bonus-Wurf erhöht die Chance, nach dem sechsten Kärtchen auch noch das siebente zu bekommen und das Spiel zu gewinnen.

# Besondere Spielsituationen

Während des Spieles treten verschiedene Situationen auf, die bisher noch nicht geklärt worden sind. Die folgenden Abschnitte geben Antwort auf Fragen der Spieler.

## Was ist, wenn man einen Pasch wirft?

Unter einem Pasch versteht man, wenn ein Spieler bei einem Augewurf dreimal die »Null«, die »Eins« oder die »Zwei« wirft.

### Antwort:

Bei einem »Einserpasch« und bei einem »Zweierpasch« zieht man zunächst in üblicher Weise mit seinen Figuren, darf dann aber **noch einmal** einen Augewurf machen und erneut ziehen.

Bei einem »Nullenpasch« dagegen darf man nicht mehr werfen, man muß vielmehr **sofort** mit beiden Figuren – egal wo sie gerade stehen – ins »Labyrinth«.

Gleichzeitig verliert der Lehrling auf 'dem »Gang ins Labyrinth« seinen Kraftstein, sofern er ihn unter seinem Sockel hatte.

Bei »Magier-Würfen« werden Pasche nicht beachtet.

## Was ist, wenn man mit seinem Lehrling auf ein Feld gelangt, auf dem bereits ein fremder Lehrling steht?

### Antwort:

Es dürfen mehrere Lehrlinge auf einem Feld und natürlich auch auf einem Platz stehen. Man darf Lehrlinge auch über-

## Was ist, wenn man mit seinem Magier auf einen Platz gelangt, auf dem ein fremder Lehrling steht?

### Antwort:

In diesem Fall muß der fremde Lehrling weichen. Er wird geworfen und wandert ins »Labyrinth«. Falls er einen Kraftstein besaß, verliert er auch diesen. Auf dem

»Platz des Lebens« und im »Labyrinth« gilt diese Regel nicht. Den einzigen Schutz, den ein Lehrling auf einem magischen Platz genießt, bekommt er durch seinen eigenen Magier, wenn dieser mit auf dem Platz steht. In diesem Fall müssen die beiden Magier erst ihren Magier-Kampf »ausfechten«. Verliert der Angreifer, so wandert er ins »Labyrinth«, und der Lehrling darf mit seinem »Beschützer« auf dem Platz bleiben. Verliert der angegriffene Magier, so muß er – und mit ihm der Lehrling – ins »Labyrinth«.

Es braucht wohl kaum erwähnt zu werden, daß es sinnlos ist, mit einem Lehrling auf einen magischen Platz zu ziehen, auf dem ein fremder Magier steht. Der Lehrling müßte nämlich sofort ins »Labyrinth«.

## Darf man auf dem »Platz des Lebens« verweilen?

### Antwort:

Da der »Platz des Lebens« ein neutraler Ort ist und außerdem sehr günstig liegt, darf ein Magier auf ihm nicht länger als **einen** Zug lang verweilen. Ein Lehrling, der auf ihn gelangt, muß ihn im nächsten Zug ohnehin verlassen, da für ihn ja Zugzwang herrscht.

Mit anderen Worten: Ein Magier darf zwar auf den »Platz des Lebens« springen, muß aber im nächsten Zug wieder weg – es sei denn, sein Zauberstab zeigt »0«, dann muß er natürlich bleiben.

---

### Darf man eine Tarot-Karte im »Vorbegehen« erwerben?

---

Man muß zwei Fälle unterscheiden:

**1. Fall:** Der Magier sitzt auf einem Platz, der Lehrling befindet sich kurz davor. Der Spieler macht nun einen Augewurf, mit dem sein Lehrling nicht genau auf den angepeilten Platz trifft, sondern darüber hinweg geht. Er trifft also im »Vorbegehen« seinen Magier (der ja sitzenbleiben darf, da für ihn kein Zugzwang herrscht).

#### Antwort:

In diesem Fall bekommt man **keine** Tarot-Karte.

**2. Fall:** Der Zauberlehrling befindet sich auf einem Platz (weil er sich beispielsweise durch »Magie« hingezaubert hat, oder weil er eben genau daraufgelangt ist). Der Magier steht einen oder zwei Plätze entfernt.

Der Spieler macht nun einen Augewurf, bei dem er mit seinem Magier genau den angepeilten Platz trifft. Sein Lehrling müßte in diesem Zug aber von dem Platz wieder weg, weil für ihn ja Zugzwang besteht.

#### Antwort:

In diesem Fall bekommt man das Kärtchen. Man springt mit dem Magier auf den Platz – trifft dort mit dem Lehrling zusammen – holt sich das Kärtchen (vom Platz oder von einem Mitspieler) – und zieht erst dann mit dem Lehrling weiter.

---

### Wann darf man von Mitspielern Tarot-Kärtchen fordern?

---

#### Antwort:

Grundsätzlich gilt, daß zuerst die beiden Kärtchen von den Plätzen abgeräumt sein müssen, bevor man anderen Spielern Kärtchen abnehmen darf. Ist ein magischer Platz abgeräumt, muß man unterscheiden, ob man das dem Platz zugeordnete Kärtchen durch einen **Magier-Kampf** oder durch das **Zusammentreffen** von Magier und Lehrling erhalten würde.

Bei einem Magier-Kampf (auf einem leeren Platz) bekommt man das Kärtchen von dem Spieler mit dem unterlegenen Magier. Beim Zusammentreffen von Magier und Lehrling (auf einem leeren Platz) kann man wählen, von welchem der beiden Mitspieler man das gewünschte Kärtchen fordert.

---

### Können 3 Magier auf einem Platz zusammentreffen?

---

#### Antwort:

Auf dem »Platz des Lebens« und im »Labyrinth« ja, denn dies sind Plätze, auf denen nicht gekämpft wird.

---

### Kann man auf einen Zauberwurf verzichten?

---

Gemeint ist, wenn man mit seinem Lehrling auf ein Symbolfeld gelangt.

#### Antwort:

Man kann verzichten. Wenn man den Zauberwurf jedoch durchführt, muß man auch das Ergebnis ausführen.

---

## Die Serien

---

Besonders reizvoll ist es für einen Spieler, wenn er mehrfach nacheinander handeln darf.

### Ein Beispiel:

Ein Spieler wirft einen Zweier-Pasch. Er zieht mit seinem Zauberlehrling auf ein Symbolfeld. Dadurch darf er gleich anschließend einen Zauberwurf machen, der ihm vielleicht »Kraft« oder »Magie« verleiht. Mit dem Magier springt er auf einen Platz, auf dem ein anderer Magier steht. Es kommt zu einem Magier-Kampf mit mehreren Magierwürfen.

Nun ist der glückliche Spieler nochmals an der Reihe, denn er hatte ja im ersten Augenwurf einen Pasch. Er macht den zweiten Augenwurf, darf wieder mit beiden Figuren ziehen und kann auf diese Weise seine Serie weiter fortsetzen.

Während einer Serie kann man auf einen Schlag mehrere Tarot-Kärtchen erwerben, wenn man die Züge geschickt ausführt.

### Wichtig bei Serien:

Man muß immer zuerst die Augenwürfe auswerten, dann die Magier-Kämpfe durchführen und schließlich die Zauberwürfe machen. Und nicht durcheinander kommen! Aber die anderen Spieler passen sicher gut auf, wenn einer eine Serie hat.

---

## Wechselnde Partnerschaften

---

Während des Spieles entstehen »wechselnde Partnerschaften«. Ein Spieler, der kurz vor dem Sieg steht, wird nämlich logischerweise von den beiden anderen bekämpft. Er wird vielleicht wieder Tarot-Kärtchen an die anderen Spieler verlieren, die Gefahr ist gebannt.

Doch plötzlich steht ein anderer Spieler vor dem Sieg. Jetzt müssen die beiden anderen zusammenhelfen.

Meist wird jedoch der Kampf »Jeder gegen jeden« überwiegen.

---

## Ende des Spieles

---

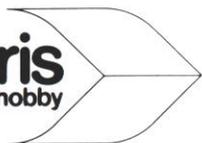
Sobald ein Spieler die sieben verschiedenen Tarot-Kärtchen, also einen vollständigen Satz, in seinem Besitz hat, ist das Spiel zu Ende. Der genannte Spieler hat gewonnen – »sein Magier hat die sieben Tarot-Karten, die dem König fehlten, gefunden«.

Die Rangfolge der beiden anderen Spieler ergibt sich aus der Anzahl ihrer Tarot-Kärtchen.

*Und nun viel Spaß  
mit diesem Noris-Spiel!*

---

**noris**  
spiel & hobby



Georg Reulein GmbH+Co KG  
Waldstraße 38  
8510 Fürth/Bay.

