

Incanflibus

💡 Cléo und Charles, Chevallier

✍️ Floriane Madéry und Christine Deschamps



In einer dunklen und windigen Nacht landet ihr mit euren Hexenbesen lautlos auf dem Dach eines bösen Turms. Bahnt euch einen Weg durch den Turm, während ihr Gegenstände sammelt, und bereitet euch so gut wie möglich darauf vor, die bösen Mächte zu besiegen, die in seinen Tiefen lauern.

Gewinnt das Spiel, um den prestigeträchtigsten Titel des Magischen Ordens zu erlangen: Großer Magier oder Große Magierin. Macht eure Zauberstäbe bereit!

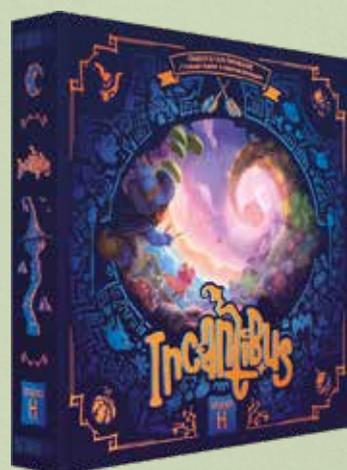
• Ziel •

Sammelt während eures Abenteuers die meisten **Magiepunkte**, um das Spiel zu gewinnen.



WICHTIG: Nachdem ihr die Marker und die Räume ausgestanzt habt, werft die 4 großen leeren Stanzbögen nicht weg, sondern legt sie unter den Schachtel-einsatz, um ihn auf die richtige Höhe zu bringen.

• Spielmaterial •



1 buchförmige Spielschachtel mit einem Turm, Wassergraben und Marker-Aufbewahrung



4 Magiekoffer - Tableaus (doppelseitig, Lehrling / Experte)



38 Sichtbar - Marker (👁️)



26 Versteckt - Marker (🔍)



6 Spezial - Marker (★)



12 Zauber - Karten (📄)



8 Raumplättchen



9 Zaubertrank - Marker (🍷)



9 Zauberbuch - Marker (📖)



12 Zauberer - Marker (🧙)



1 Schnurrer (3 Teile)

4 Zauberstäbe:

Stärke 1

Stärke 2

Stärke 3

Stärke 4



SPIELAUFBAU

Öffnet die buchförmige Schachtel und schiebt den Schnurrer unter den Deckel, um ihn in einer waagerechten Position zu halten.



HINWEIS: Um den Schnurrer nach dem Zusammenbau aufzubewahren, legt ihr ihn am besten in die obere rechte Ecke des Wassergrabens.

Passt den Aufbau an die Anzahl der Spieler an:

4-Spieler-Spiel



Verwendet alle Räume, Marker und Zauberstäbe.

3-Spieler-Spiel



- ◆ Entfernt Zauberstab 3. Es werden nur die Zauberstäbe 1, 2 und 4 verwendet.
- ◆ Entfernt die 2 Räume mit auf der Rückseite. Nur das Dach und die 5 verbleibenden Räume (mit + oder + auf der Rückseite) werden verwendet.
- ◆ Entfernt zufällige 3 Zauberer-Marker, ohne sie anzusehen. Nur die 9 verbleibenden Zauberer-Marker werden verwendet.

2-Spieler-Spiel



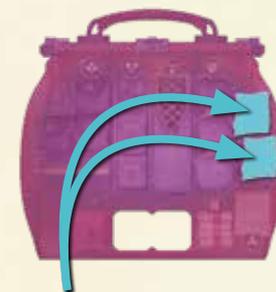
- ◆ Entfernt die Zauberstäbe 2 und 3. Es werden nur noch die Zauberstäbe 1 und 4 verwendet.
- ◆ Entfernt die 4 Räume mit + oder auf der Rückseite. Nur das Dach und die 3 verbleibenden Räume (mit + auf der Rückseite) werden verwendet.
- ◆ Entfernt zufällige 6 Zauberer-Marker, ohne sie anzusehen. Nur die 6 verbleibenden Zauberer-Marker werden verwendet.



◊ Spielmaterial ◊



Magiekoffer (Lehrlingsseite)



Magiekoffer (Expertenseite)

HINWEIS: Die Expertenseite des Magiekoffers wird nur im Expertenmodus verwendet (siehe Seite 8).

- ◆ Legt einen Magiekoffer (mit der Lehrlingsseite nach oben) vor jeden Spieler. Falls ihr mit weniger als vier Spielern spielt, legt alle ungenutzten Magiekoffer beiseite.
- ◆ Jeder Spieler nimmt sich einen zufälligen Zauberstab.

◊ Aufbau des Turms ◊

- ◆ Legt das Dach beiseite.
- ◆ Mischt die restlichen Räume (3 bis 7, je nach Anzahl der Spieler) und stapelt sie mit der Vorderseite nach oben im Turm.
- ◆ Legt das Dach mit der Vorderseite nach oben auf den Stapel mit den anderen Räumen. Das Dach wird immer zuerst erkundet.



• Marker-Aufbau •

1



Deckt 7 zufällige **Sichtbar-Marker** (👁️) auf und legt sie aufgedeckt auf das **Dach** (siehe „Einen neuen Raum aufdecken“, Seite 4).

Lagert die restlichen **Sichtbar-Marker** im entsprechenden Bereich der Spielschachtel.

2



Lagert alle **Versteckt-Marker** (❓) im entsprechenden Bereich der Spielschachtel.

3



Zieht 3 **Zaubertrank-Marker** (🧪) und legt je einen offen auf jeden Zaubertrank-Platz.

Lagert die restlichen **Zaubertrank-Marker** im angrenzenden Bereich.

4



Legt jeden **Zauberer-Marker** (🧙) (6 bis 12, je nach Anzahl der Spieler) verdeckt auf einen Zauberer-Platz. Dreht dann den ersten auf seine aufgedeckte Seite.

HINWEIS: Jeder Platz hat ein **iii-**, **iiii-** oder **iiiiii-**Symbol, um die Anzahl der **Zauberer-Marker** anzugeben, die für jede Spielerzahl verwendet werden.

5



Legt die 12 **Zauber-Karten** (📖) als verdeckten Stapel in den entsprechenden Bereich der Spielschachtel. Zieht die ersten 3 **Zauber-Karten** und legt sie offen rechts neben den Stapel.

Legt die 6 **Spezial-Marker** (★) offen in den entsprechenden Bereich oberhalb der **Zauber-Karten**.

6



Die **Zauberbuch-Marker** (📖) werden nur in Expertenspielen verwendet (siehe Seite 8). Legt sie beiseite.



Es gibt zwei Möglichkeiten, die **Sichtbar-Marker** (👁️) und **Versteckt-Marker** (❓) zu lagern.

Wir empfehlen sie während des Spiels als flachen Stapel im entsprechenden Bereich der Spielschachtel zu lagern, um die Unterseiten zu verdecken.

Lagert sie nach dem Spiel hochkant, damit sie auch dann geordnet bleiben, falls die Spielschachtel mal geschüttelt wird!

Nach dem Spiel verwendet ihr diesen Bereich zur Aufbewahrung der 6 **Spezial-Marker** (★).

WICHTIG: Der leere Bereich um den Turm herum ist der Wassergraben. Während des Spiels werdet ihr Marker in den Wassergraben werfen.

SPIELABLAUF

Während des Spiels werdet ihr:

- ◆ **Neue Räume aufdecken**, bis ihr in der Krypta (am unteren Ende des Turms) ankommt;
- ◆ **Jeden Raum durchsuchen**, um euch auszurüsten und Magiepunkte zu sammeln, die ihr braucht, um das Spiel zu gewinnen;
- ◆ Die bösen Zauberer in der **letzten Schlacht** bekämpfen, sobald ihr in der Krypta ankommt.

◆ Einen neuen Raum aufdecken ◆

Falls sich nach einer Beschwörungsphase (siehe „Durchsuchen eines Raums“, Seite 4) im aktuellen **Raum** noch 1 oder weniger **Marker** befinden, entfernt ihr den aktuellen **Raum** und deckt den nächsten **Raum** auf (für weitere Informationen siehe „Ende einer Beschwörungsphase“, Seite 7).

Baut den **Raum** wie folgt auf:

1 • Zieht zufällig Marker wie angegeben:



Legt diese Anzahl **Sichtbar-Marker** aufgedeckt in den **Raum**.



Legt diese Anzahl **Versteckt-Marker** verdeckt in den **Raum**.

BEISPIEL

Der Schlafsaal zeigt 4 und 3 an. Legt 4 **Sichtbar-Marker** (aufgedeckt) und 3 **Versteckt-Marker** (verdeckt) in den **Raum**.



2 • Dreht einen Zauberer-Marker () auf die offene Seite um.

Dadurch wird die Identität des **Zauberers** aufgedeckt, was euch bei der letzten Schlacht in der Krypta helfen wird (siehe Seite 7).

◆ Einen Raum durchsuchen ◆

Durchsucht jeden **Raum**, indem ihr eine Reihe von Beschwörungsphasen durchführt.

Beginnt nach jeder Beschwörungsphase eine neue Beschwörungsphase, falls sich noch zwei oder mehr **Marker** im **Raum** befinden. Andernfalls verlasst ihr den **Raum** (weitere Informationen findet ihr unter „Ende einer Beschwörungsphase“, Seite 6).

Beschwörungsphase

Seht euch alle verfügbaren **Marker** an (**Versteckt-Marker** und **Sichtbar-Marker** im **Raum** und **Zaubertrank-Marker** an der Seite der Spielschachtel).

Hebt eure **Zauberstäbe**, um zu zeigen, dass ihr bereit seid. Sobald alle ihren **Zauberstab** erhoben haben, ruft der Spieler mit **Zauberstab 4** „**Incanto!**“ Sobald die letzte Silbe gesprochen ist, richten alle gleichzeitig ihren **Zauberstab** auf einen **Marker** ihrer Wahl, in der Hoffnung, ihn einsammeln zu dürfen.



Zeigt mit euren Zauberstäben auf:

- ◆ einen **Sichtbar-Marker** im **Raum**
- ◆ einen **Versteckt-Marker** im **Raum**
- ◆ einen sichtbaren **Zaubertrank-Marker**, sofern ihr alle benötigten **Zutaten** habt.

Falls jeder auf einen anderen **Marker** zeigt, ist alles in Ordnung. Jeder nimmt sich seinen **Marker**.

Falls mehr als ein Spieler auf denselben Marker zeigt:

- ◆ Wer den stärksten **Zauberstab** (4 > 3 > 2 > 1) unter den beteiligten Spielern hat, nimmt sich den **Marker** (siehe „Einen Marker nehmen“, Seite 5).
- ◆ Dann muss der Spieler seinen **Zauberstab** mit dem beteiligten Spieler tauschen, der den schwächsten **Zauberstab** hat. Alle anderen beteiligten Spieler behalten ihre **Zauberstäbe**, verlieren aber ihren Zug.

BEISPIEL



Nina (**Zauberstab 4**), Dominik (**Zauberstab 2**) und Jasmin (**Zauberstab 1**) zeigen auf denselben **Fliegender-Holzpflöck-Marker**. Michelle (**Zauberstab 3**) zeigt auf einen **Kürbis-Marker**.

Nina gewinnt den **Fliegender-Holzpflöck-Marker**, weil ihr **Zauberstab** am stärksten ist. Dann tauscht sie ihren **Zauberstab** mit Jasmin, die den schwächsten **Zauberstab** der Drei hat. Dominik verliert seinen Zug.

Michelle ist die Einzige, die auf den **Kürbis-Marker** zeigt, also gewinnt sie ihn mit Leichtigkeit.

Einem Marker nehmen

Wenn ihr einen **Waffen**-, **Gold**- oder **Zutaten**-Marker nehmt, legt ihn wie unten gezeigt in euren **Magiekoffer**.

Monster- und **Zauber**-Marker funktionieren anders, wie in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Der Magiekoffer

Lagert eure **Marker** während des Spiels wie folgt in euren **Magiekoffern**:

Es kann nur ein **Marker** pro Feld gelagert werden, mit Ausnahme von **Zauber**- und **Zauberer**-Markern, die gestapelt werden können.



▲ Magiekoffer (Lehrlingsseite)

7 Tornister (🎒)

In einem **Tornister** können alle Arten von **Markern** gelagert werden, auch **Zaubertränke**, **Spezial**-Marker oder **Zauberbücher**, falls ihr im **Expertenmodus** spielt (siehe Seite 8). Die beiden Felder neben dem ersten **Tornister** sind für die **Tornister-Spezial**-Marker (siehe Seite 6), die ihr erhaltet.

8 Zaubersprüche (📖)

Lagert hier eure **Zauber**-Marker. Ihr könnt mehrere **Zauber**-Marker als Stapel lagern.

Falls ihr einen **Marker** nehmt, den ihr nicht im **Magiekoffer** lagern könnt, dürft ihr eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

- ♦ Falls möglich den **Magiekoffer** umorganisieren;
- ♦ Einen **Marker** in den **Wassergraben** werfen, um Platz zu schaffen;
- ♦ Den neu erhaltenen **Marker** in den **Wassergraben** werfen.

Markerarten



Gold (🪙)
Ihr erhaltet **Magiepunkte**.



Zutaten (🌿)
Werden zur Herstellung von **Zaubertränken** verwendet (siehe Seite 6).



Waffen (🔪)
Werden zur Bekämpfung von **Monstern** (👹) eingesetzt.



Monster (👹)
Müssen mit Hilfe eurer **Waffen** (🔪) bekämpft werden!

Monster fangen

Ein **Monster** kann nur gefangen werden, wenn ihr die **Waffe** derselben Farbe habt:

Magisches Netz



Goblin



Kristallkugel



Gespent



Wolfsfalle



Werwolf



Fliegender Holzpflock



Vampir



Wenn ihr einen **Monster**-Marker aufnehmt:

- ♦ Falls du die richtige **Waffe** hast, Herzlichen Glückwunsch, das **Monster** wurde gefangen. Lege es auf eines der 3 **Monsterfelder** in deinem **Magiekoffer** (es muss nicht neben der Waffe liegen). Die Waffe bleibt in deinem **Magiekoffer** und kann wieder verwendet werden.
- ♦ Falls du nicht die richtige **Waffe** hast, entkommt das **Monster**. Der **Monster**-Marker kommt in den **Wassergraben**.

BEISPIEL



*Dominik zeigt auf einen **Versteckt**-Marker. Es stellt sich heraus, dass es ein **Vampir** ist! Weil Dominik einen **Fliegenden Holzpflock** hat, nimmt er den **Vampir**-Marker und legt ihn in seinen **Magiekoffer**.*



Zauber-Marker (B) : Legt den **Marker** auf den Zauberstapel in eurem **Magiekoffer** und wirkt eine der 3 sichtbaren **Zauber-Karten**. Nehmt dann die verwendete **Zauber-Karte** aus dem Spiel und zieht sofort eine neue Karte vom Zauber-Stapel.

Falls mehrere Spieler in derselben Phase einen **Zauber-Marker** erhalten haben, wählt der Spieler mit dem stärksten **Zauberstab** zuerst.

Zauber-Marker sind am Ende des Spiels jeweils 1 **Magiepunkt** wert.

HINWEIS: *Zaubersprüche werden erst gewirkt, wenn alle Marker, einschließlich Zaubertränke und Zauberbücher, von anderen Spielern eingesammelt wurden.*

• Zaubersprüche wirken •



ALKIMIA: Stiehl eine **Zutat**, eine **Waffe** oder einen **Gold-Marker** aus dem **Magiekoffer** eines anderen Spielers.

HINWEIS: *Die Spezial-Marker Ultimus und Stein der Weisen können gestohlen werden.*

x2



RETIRO: Nimm einen beliebigen **Marker** aus dem **Wassergraben**. (**Zutat**, **Spezial-Marker** oder **Monster**, auch wenn du nicht die richtige **Waffe** hast, etc.)

HINWEIS 1: *Falls sich keine Marker im Wassergraben befinden, hat dieser Zauber keine Wirkung.*

HINWEIS 2: *Falls du einen Zauber-Marker aus dem Wassergraben nimmst, darfst du einen weiteren Zauberspruch wirken*

x2



LOCUS: Nimm einen **Tornister-Spezial-Marker** und lege ihn auf einen der beiden leeren **Tornister-Plätze** in deinem **Magiekoffer** (neben deinem ersten Tornister).



Du hast jetzt einen zusätzlichen Platz in deinem **Magiekoffer**, um einen **Marker** beliebiger Art zu lagern.

x2



ULTIMUS: Nimm den **Ultimus-Spezial-Marker** und lege ihn auf ein **Waffenfeld** (oder einen **Tornister-Marker**) in deinem **Magiekoffer**. Diese ultimative **Waffe** kann eine beliebige **Waffe** ersetzen, wenn du ein **Monster** fängst. Wirf sie nach Gebrauch in den **Wassergraben**.



HINWEIS: *Wenn du einen **Monster-Marker** aufnimmst, musst du deinen **Ultimus-Marker** nicht einsetzen, falls du die entsprechende **Waffe** hast.*



IMPERIUM: Nimm einen **Sichtbar-Marker** aus dem **Raum**, falls es dort welche gibt.

HINWEIS: *Falls sich keine **Sichtbar-Marker** im Raum befinden, hat dieser Zauber keine Wirkung*



VIDEO: Schau unter einen **Versteckt-Marker** im **Raum**. Nimm ihn, falls du kannst. Falls du das nicht kannst (wenn du nicht die richtige **Waffe** für ein **Monster** hast), lege ihn verdeckt zurück.

HINWEIS 1: *Falls sich keine **Versteckt-Marker** im Raum befinden, hat dieser Zauber keine Wirkung.*

HINWEIS 2: *Falls der **Versteckt-Marker** ein **Zauber-Marker** ist, nimm ihn und wirke einen weiteren Zauberspruch.*



PHILOSOPHIA: Nimm den **Spezial-Marker Stein der Weisen** und lege ihn auf ein **Zutatenfeld** (oder einen **Tornister-Marker**) in deinem **Magiekoffer**.



Er kann ein Mal verwendet werden, um eine beliebige **Zutat** in einem **Zaubertrank** zu ersetzen. Wirf ihn nach Gebrauch in den **Wassergraben**, wie jede andere **Zutat** auch.



FORTUNA: Nimm einen **3-Gold-Spezial-Marker** und lege ihn auf ein **Goldfeld** (oder einen **Tornister-Platz**) in deinem **Magiekoffer**.



x2



Zaubertrankmarker (B): Du musst alle notwendigen **Zutaten-Marker** haben, um einen **Zaubertrank** herzustellen. Wirf die **Zutaten** in den **Wassergraben** und lege den **Zaubertrank-Marker** in den entsprechenden Bereich deines **Magiekoffers**. Drehe den **Marker** um, sodass die fertige Seite sichtbar ist (nur Punkte).

BEISPIEL



*Jasmin zeigt auf diesen **grünen Zaubertrank-Marker**. Sie wirft ihren **Mistel-Marker** und ihren **Pilz-Marker** in den **Wassergraben** und legt den **grünen Zaubertrank** in ihren **Magiekoffer**.*

Ende einer Beschwörungsphase

- ◆ Solange sich zwei oder mehr Marker im **Raum** befinden, wiederholt ihr die Beschwörungsphase.
- ◆ Falls der aktuelle **Raum** nur noch einen oder keinen **Marker** hat, werft ihr alle verbleibenden **Marker** in den **Wassergraben** und entfernt den aktuellen **Raum**.

Sobald ein Raum entfernt wird:

- ◆ Füllt alle leeren **Zaubertrank-Plätze** auf (und auch die **Zauberbücher**, falls ihr im Expertenmodus spielt), sodass 3 **Marker** sichtbar sind (falls genug Marker übrig sind).
- ◆ Falls ihr einen neuen **Raum** aufgedeckt habt, befolgt die Anweisungen auf Seite 4: **Einen neuen Raum aufdecken**.
- ◆ Falls ihr die Krypta aufgedeckt habt (ganz unten in der Spielschachtel), geht ihr zur Finalen Schlacht über.

◆ Finale Schlacht ◆ gegen die Zauberer

Sobald der letzte **Raum** im Turm entfernt wurde, gelangt ihr in die Krypta, um gegen die bösen **Zauberer** zu kämpfen, die dort lauern.

Legt die **Zauberer-Marker** (♁) vom Rand der Spielschachtel zum Boden der Krypta. Alle sichtbaren **Zauberer-Marker** bleiben aufgedeckt, die anderen bleiben verborgen.

Die **Zauberer** sind mächtig, aber jeder hat eine Schwachstelle. Um sie zu besiegen, müsst ihr die Marker ausgeben, die auf ihre Schwachstelle hinweisen. Durchläuft wie bei einem normalen **Raum** die Beschwörungsphasen.

Zeigt mit euren Zauberstäben auf:



Einen aufgedeckten Zauberer-Marker: Ihr müsst die erforderlichen **Schwachstellen-Marker** haben, um auf einen **Zauberer** zu zeigen. Werft die **Marker** in den **Wassergraben** und legt den **Zauberer-Marker** in euren **Magiekoffer**.



Einen verdeckten Zauberer-Marker: Deckt den **Marker** auf. Falls ihr die erforderlichen **Schwachstellen-Marker** habt, werft sie in den **Wassergraben** und nehmt euch den **Zauberer-Marker**. Falls nicht, entkommt der **Zauberer** und wird in den **Wassergraben** geworfen.

HINWEIS: Falls mehrere Spieler auf denselben **Zauberer** zeigen, kämpft nur der Spieler mit dem stärksten **Zauberstab** gegen ihn (der **Zauberer** könnte danach entkommen). Tauscht dann den stärksten und den schwächsten **Zauberstab** der beteiligten Spieler miteinander.

◆ Schwachstellen der Zauberer ◆

Hier sind die Marker, die ihr benötigt, um die Zauberer zu besiegen:

 7 Lady Goblins	 8 Aiti Romulus	 9 Die Weiße Dame	 10 Graf Vlad
1 Goblin-Marker	1 Werwolf-Marker	1 Gespenst-Marker	1 Vampir-Marker
 7 Dae Mago	 10 Nacht-Ritter	 11 Baronessa Magenta	 9 Esmeralda VIPER
2 Zauber-Marker	4 Waffen-Marker	1 roter Zaubertrank-Marker	1 grüner Zaubertrank-Marker
 8 Rex Indigo	 8 Prinz Avaricum	 8 Teribil Bankier	
1 blauer Zaubertrank-Marker	4 Gold	4 beliebige Marker (einschließlich Zaubertränken, Zauberbüchern und Spezial-Markern)	

 6
Sensei Ramus: Dieser Zauberer ist etwas Besonderes. Er kann nur mit Zauberstab 1 oder 2 besiegt werden. Es werden keine Marker benötigt.



Falls es zu Beginn einer Beschwörungsphase keine verdeckten **Zauberer-Marker** mehr gibt und einem oder mehreren Spielern die notwendigen **Marker** fehlen, um auf einen **Zaubertrank**, ein **Zauberbuch** oder einen aufgedeckten **Zauberer** zu zeigen, lassen diese Spieler ihren **Zauberstab** fallen und **das Spiel endet sofort**.

SPIELEND

Falls es keine **Zauberer** mehr gibt oder mindestens ein Spieler seinen **Zauberstab** fallen lässt, endet das Spiel und die Spieler zählen die **Magiepunkte** auf ihren **Markern**.

Die höchste Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem stärksten **Zauberstab** (auch wenn dieser seinen **Zauberstab** fallen gelassen hat).

BEISPIEL

Hier ist der **Magiekoffer** von Jasmin am Ende des Spiels. Sie erhält die folgenden **Magiepunkte**:

A 5 Punkte für ihren grünen Zaubertrank;

B 15 Punkte für ihre 2 Monster (5 + 3 + 4 + 3);

C 5 Punkte für Gold (3 + 2);

D 2 Punkte für ihre 2 Zauberer;

E 8 Punkte für den Zauberer, den sie besiegt hat.

Jasmin erhält insgesamt **95** **Magiepunkte**.



Danksagungen

Danke an unseren Redakteur **Hicham** für seinen exquisiten Geschmack; Danke an das Team von **Studio H** für seine Arbeit; Danke an **Aurélie** für ihre Geduld und für die Entwicklung des Spiels; Danke an **Floriane** und **Christine**, unsere talentierten Illustratorinnen, die Incantibus noch schöner gemacht haben;

Vielen Dank an die vielen Tester und insbesondere an **Nora** und **Sophie**, die unzählige Male gespielt haben. Danke an den alten Zauberer **Bruno des Montagnes** für die Einführung und an **Ludovic de Bourgoigne** für seine wertvollen Ratschläge.



Wir möchten dieses Spiel dem Andenken an Christine widmen. Wir werden uns immer an ihre Lebensfreude, ihre starke und rebellische Art und ihr unglaubliches Talent erinnern.

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe

Übersetzung, Layout und Redaktion: Marco Reinartz

Besonderer Dank an: Luis Hofstetter, Jasmin Lichius, Michelle Reiche und Dominik Sliwa

• Expertenmodus • für fortgeschrittene Magierinnen und Magier

Der **Expertenmodus** fügt **Zauberbuch-Marker** für mehr Optionen im Spiel hinzu.

Aufbau: Legt eure **Magiekoffer** mit der **Expertenseite** nach oben vor euch. Es gibt zwei Felder für **Zauberbuch-Marker**, die sich nicht auf der Lehrlingsseite befinden.

Zieht 3 **Zauberbuch-Marker** (📖) und legt je einen offen auf jeden Zauberbuch-Platz. Legt die restlichen **Zauberbuch-Marker** in den angrenzenden Lagerbereich.

Genau wie bei den **Zaubertränken** könnt ihr während einer Beschwörungsphase oder in der Finalen Schlacht auf sichtbare **Zauberbuch-Marker** zeigen, solange ihr alle erforderlichen **Marker** habt.



Zauberbuch-Marker (📖): Ihr müsst die richtigen **Marker** besitzen, um ultimatives Wissen zu erlangen. Werft die **Marker** in den **Wassergraben**. Legt den **Zauberbuch-Marker** mit seiner gemeisterten Seite (nur Punkte) auf eines der entsprechenden Felder eures **Magiekoffers**.

• Zauberbücher meistern •

Hier sind die **Marker**, die ihr benötigt, um jedes **Zauberbuch** zu meistern:



2 beliebige **Marker**



1 **Zauber-Marker**



1 **Spezial-Marker**



2 **Gold** (auf 1 oder mehreren **Markern**)



3 **Gold** (auf 1 oder mehreren **Markern**)



2 identische **Waffen-Marker**



2 verschiedene **Waffen-Marker**



2 identische **Zutaten-Marker**



2 verschiedene **Zutaten-Marker**

Sobald ein **Raum** entfernt wird, füllt ihr, genau wie bei den **Zaubertränken**, alle leeren **Zauberbuch-Plätze** auf, sodass 3 **Marker** sichtbar sind (falls genug **Marker** übrig sind).

Spielende: Zusätzlich zu den üblichen **Magiepunkten** erhält jeder Spieler eine Anzahl an **Magiepunkten**, die der Stärke seines **Zauberstabs** entspricht (1, 2, 3 oder 4).