Der verzauberte Hut

Der Zauberer hat seine Freunde zu einem Fest eingeladen. Doch bei einem missglückten Zauber geht alles schief: Alle Gäste werden winzig klein und landen auf seinem riesigen Zauberhut!

Um wieder groß zu werden, müssen sie die Spitze des Hutes erreichen und auf dem Weg Zauberkristalle sammeln. Doch der Zauberer hat die Magie im gesamten Hut verteilt, wer am Ende die meisten Zauberkristalle besitzt, wird zum stärksten Zauberer und erhält genug Energie, um seine ursprüngliche Größe anzunehmen.

Spielziel

Erreiche als Erster die Spitze des Hutes und sammle unterwegs Zauberkristalle. Das Spiel endet, sobald der erste Spieler die Hutspitze erreicht. Wer dann die meisten Kristalle besitzt, gewinnt.

Die Person, die zuerst die Hutspitze erreicht, erhält einen besonderen Bonus: die 3 Zusatz-Kristalle.

Spielbeginn

1. Charakter wählen: Jeder Spieler sucht sich eine Figur aus.

Bogenschützen: “Fenn der Waldläufer“
Darf alle 2 Runden sein Bewegungswürfel-Ergebnis um +1 oder –1 verändern (gilt nur für den Bewegungswurf, nicht für Ereigniswürfel).

Magier: “Elidor der Weise“
Darf einmal pro Spiel die Position von zwei Figuren tauschen (auch mit sich selbst), nur am Anfang seines Zuges und nur im Bereich der ersten zwei Ebenen.

Axtkämpfer: “Grom Spalthand“
Darf zweimal pro Spiel am Anfang des Zuges seinen Bewegungswurf wiederholen und muss das neue Ergebnis nehmen.

Ritter: “Sir Arnold der Unerschütterte“
Darf zweimal pro Spiel verhindern, dass er selbst von einer Karte betroffen wird.

2. Startzone (gelb) auswürfeln: Auf der untersten Hut-Ebene befinden sich drei Startzonen. Jeder würfelt einmal mit dem 12-seitigen Würfel: (Der Würfel wird nur für diesen Zweck gebraucht, ansonsten hat er keine Verwendung mehr im Spiel.)

Wurf 1-4: Zone 1, Wurf 5-8: Zone 2, Wurf 9-12: Zone 3
Solltet ihr die gleiche Startzone würfeln, teilt euch den Platz, es passiert nichts Besonderes.

Spielzug

1. Würfeln mit dem 6-seitigen Würfel.

2. Bewegen, deine Figur zieht entsprechend der gewürfelten Zahl in die vorgegebene Richtung.

3. Feld auswerten, landest du auf einem besonderen Feld, ziehst du die passende Karte und führst die beschriebene Aktion aus. Du darfst während eines Zuges zwei Ereignisse ausführen.

4. Zug beenden, danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielfelder & Karten

Es gibt vier Arten besonderer Felder. Landest du auf einem davon, ziehst du eine Karte des entsprechenden Stapels:

Kristallfeld → Kristall-Karte, Chaosfeld → Chaos-Karte, Bewegungsfeld → Bewegungs-Karte, Interaktionsfeld → Interaktions-Karte

Landest du auf einem weißen Feld oder dem gelben Startfeld, bzw. ziehst über ein Startfeld, passiert nichts Besonderes.

Die Magie-Anzeige: Ebenen freischalten

Die Magie-Anzeige hat sieben Segmente. Jedes Mal, wenn ein Spieler auf einem besonderen Feld landet, legt er die Karten passend in die Formen der Anzeige, jeweils nur eine Karte in ein Feld, die Magie auf der untersten Ebene wird langsam instabiler.

Ist die Anzeige voll:

1. Wird 4-mal mit dem 6er Würfel geworfen und die Ergebnisse addiert. Die Summe bestimmt das Feld, auf dem die Leiter erscheint.

2. Wird zu viert gespielt, macht jeder Spieler einen Wurf. Bei weniger Spielern würfelt die Person, die als Letztes die Anzeige gefüllt hat.

3. Dies passiert am Ende des jeweiligen Zuges.

Die Leiter erscheint jedoch erst, wenn die aktuelle Runde beendet ist und jeder Spieler seinen Zug gemacht hat. Die Leiter wird +-1 um das erwürfelte Feld aufgestellt, sodass diese 3 Felder nun die neuen Leiterfelder sind und nicht mehr ihre vorherigen Eigenschaften besitzen.

Als Feld, auf welchem man auf der nächsten Ebene landet, wird das gewählt, was am nächsten direkt über dem erwürfelten Feld liegt. Man gelangt auf die nächste Ebene, indem man direkt auf den Leiterfeldern landet oder über die Leiterfelder hinwegzieht. Sollte man es nach oben auf die nächste Ebene schaffen, so ist der derzeitige Zug beendet.

Die Karten aus der Magieanzeige werden wieder in ihre Kategorien untergemischt. Ebene 2 → 3: Dasselbe gilt für die zweite Ebene, die Anzeige beginnt wieder bei null und muss erneut gefüllt werden, und die Leiterposition wird durch die Summe aus 3 6er würfen bestimmt. Bei einer Summe über 15 zählt die Zählung von Feld 1 weiter.

Magieverlust: Nachdem die Leiter erschienen ist, verlieren die Felder der unteren Ebene nach 3 weiteren Runden ihre Magie und werden außer Kraft gesetzt. Nur auf den oberen Ebenen bleiben die Felder aktiv, es lohnt sich also, zügig nach oben zu gelangen!

Die Hutspitze

Das Tor zur Hutspitze auf der obersten Ebene kann nur mit mindestens drei Zauberkristallen passiert werden. Es ist gelb und das letzte nummerierte Feld.

Landet ein Spieler auf dem Torfeld und besitzt mindestens 5 Kristalle, gelangt er auf die Spitze des Hutes und erhält 3 zusätzliche Zauberkristalle.

Kristall Karten

Karte	Effekt
Versteckter Kristall	Du findest einen Kristall → +1 Kristall
Zerbrochener Kristall	Du findest einen instabilen Kristall → Würfle: 1-3 = nichts, 4-6 = +1 Kristall
Dunkler Kristall	Du setzt deinen nächsten Zug aus → dafür +2 Kristalle
Glücksspiel des Zauberers	Du setzt 1 Kristall ein und würfelst→ 5-6: +2 Kristalle, 1-4: Einsatz verloren
Magische Beute	Der Spieler mit den wenigsten Kristallen erhält 1 Kristall.

Bewegungs Karten

Karte	Effekt
Magischer Wind	Bewege dich 3 Felder vor.
Der Hut rutscht	Bewege dich 2 Felder zurück.
Abkürzung	Bewege dich bis zum nächsten Kristallfeld.
Zeitzauber	Würfle sofort noch einmal.

Interaktions Karten

Karte	Effekt
Verwirrungszauber	Ein Spieler deiner Wahl muss drei Felder zurück.
Kristallraub	Stehle einem Spieler mit mehr Kristallen als du 1 Kristall.
Magische Falle	Wähle einen Spieler, dieser darf beim nächsten Zug keine Charakterfähigkeit verwenden.
Duell	Du und ein Spieler deiner Wahl werfen. Wer höher würfelt, darf 2 Felder vor; der andere 2 Felder zurück.

Chaos Karten

Karte	Effekt
Der Zauberer gerät außer Kontrolle.	Alle Spieler geben 1 Kristall ab.
Alles oder nichts	Jeder würfelt, der höchste Wurf erhält 2 Kristalle.
Größenwahn	Der Spieler mit den meisten Kristallen verliert 1, der mit den wenigsten bekommt 1, würfelt um die höhere Zahl, wenn es mehrere Spieler mit gleich wenig Kristallen gibt.