MAGISTRAR, DUEL DER MAGIERS
SPIEL DAS !, 2021
Robert HELLER
2 spelers vanaf 8 jaar
± 15 minuten

MAGISTRAR

DUEL DER MAGIER

SPELREGELS

‘Magistrar’, het rijk van magiërs, is in beroering. Een keer per jaar komen de machtigste magiërs van het land samen om deel te nemen aan een spectaculaire wedstrijd, de ‘Magicus Pugna’.
Hier doet iedereen mee die zichzelf en zijn magische vaardigheden hoog in het vaandel heeft staan.
In een enorme arena strijd je als twee van deze magiërs tegen elkaar voor roem en glorie.
Kun jij de magische energie van de arena voor jezelf gebruiken en je tegenstander verslaan met je spreuken ?

Voor een betere leesbaarheid gebruiken we alleen de mannelijke aanspreekvorm, de vrouwelijke en diverse vormen horen er natuurlijk ook altijd bij.

DOEL VAN HET SPEL

In deze magische wedstrijd wil je de titel van de meest gerespecteerde magiër verdienen.
Om dit te doen, moet je het hoogste aantal zegepunten verdienen:
we noemen ze Honoris-punten.

Je ontvangt Honoris-punten als je individuele duels wint door je figuren tactisch in te zetten en zoveel mogelijk energiefiches van één type te verzamelen.
Als je de meester bent van de heldere of de duistere energie, weet je zeker dat je de massa enthousiast zult maken.

SPEL
ROBERT HELLER

ILLUSTRIERT VON
MARCO ARMBRUSTER

SPELMATERIAAL

1 speelbord

5 duelmarkers
(rugzijde Honoris)

1 startspelertegel

MAGIER 1

30 energiefiches

witte rugzijde

14 heldere energie | 14 duistere energie | 2 super-energie

28 witte figuren

5 sterk | 13 medium

10 zwak

1 scorepion

1 stoffen buidel

MAGIER 2

30 energiefiches

zwarte rugzijde

14 heldere energie | 14 duistere energie | 2 super-energie

28 zwarte figuren

5 sterk | 13 medium

10 zwak

1 scorepion

1 stoffen buidel

Voor de spelvariant vanaf pagina 5

4 magiërkaarten
(tweetalig)

6 speciale spreuken

4 gouden superenergie

15 duelkaarten
(tweetalig)

2 x 2 vervangfiches
(2 wit, 2 zwart)

SPELOPBOUW

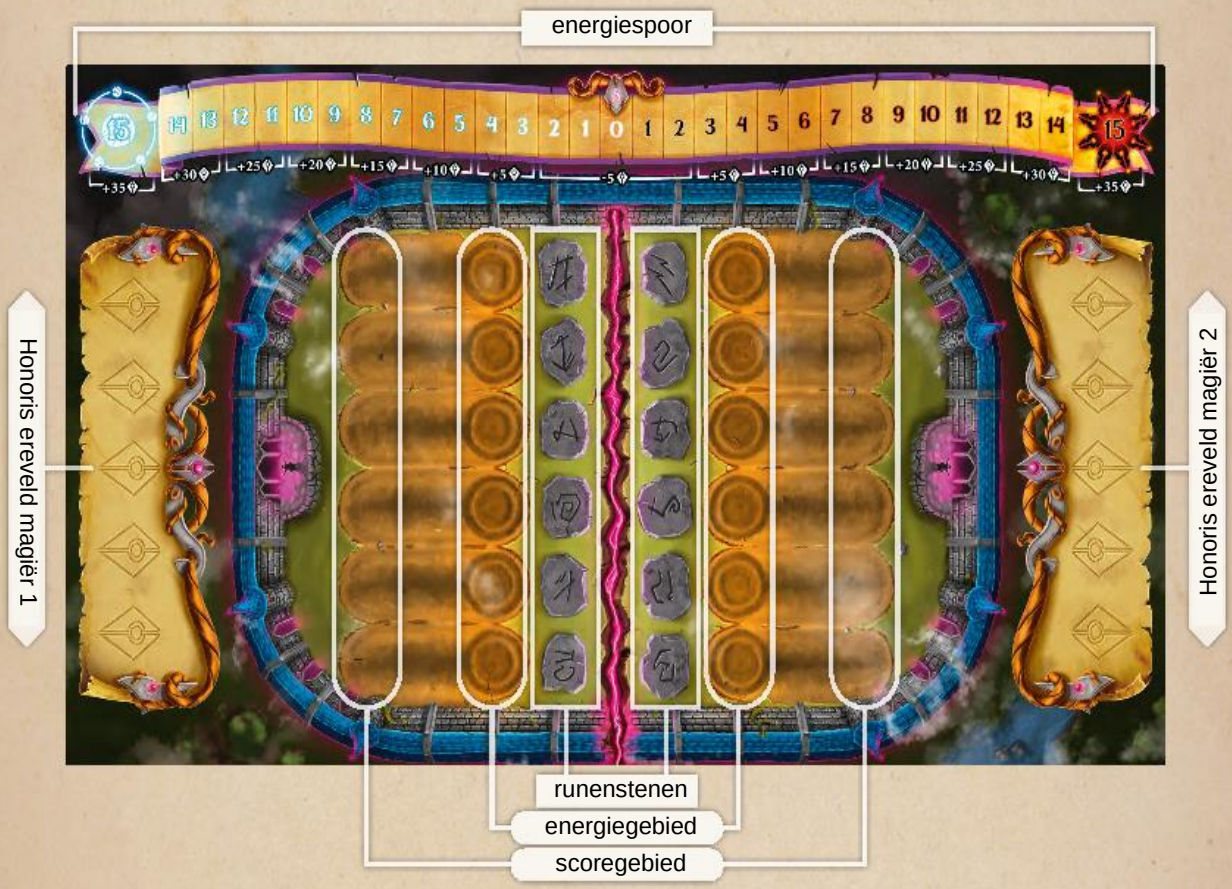
Elke speler kiest een kleur, wit of zwart, en neemt het spelmateriaal voor **magiër 1** of **magiër 2** dat links op pagina 1 wordt getoond

Mix je **30 energiefiches** in je **stoffen buidel**. Zet de **scorepion** op positie '**0**' van het **energiespoor** op het speelbord.
Leg de **vijf duelmarkers** gesorteerd van 1 tot 5 neer. Bepaal wie het spel begint.

Deze speler krijgt de **startspelertegel**.

De rest van het spelmateriaal heb je nodig voor het vervolg → ***spelvarianten***.

De volgende afbeelding markeert en benoemt belangrijke gebieden op het speelbord.
Hun functies worden in meer detail uitgelegd in het hoofdstuk → ***spelverloop***.



SPELVERLOOP

Een spel bestaat uit in totaal **5 duels**. In elk van deze duels vinden **6 ontmoetingen** plaats.
Om een ontmoeting te winnen en de energie-fiche aan jouw kant van de arena te veroveren, plaats je figuren met verschillende sterktes (zwak ▢ , gemiddeld ◯ , sterk ◯).
De sterkste wint.

De uitdaging: Je hebt maar een beperkt aantal figuren. Deel ze goed in !

Elk van de vijf duels bestaat uit de volgende spelfasen:

- ➢ **Voorbereiding**
- ➢ **Gevecht**
- ➢ **Score: energie**
- ➢ **Score: duel**
- ➢ **Slot**

SPELVERLOOP

Voorbereiding

Aan het begin van elk van de vijf duels wordt de arena klaargemaakt. Je trekt tegelijkertijd zes **energiefiches** uit je stoffen buidel en legt ze open in je eigen **energiegebied**. Op deze wijze verdeelt iedereen willekeurig verschillende energieën aan zijn kant van de arena.
Omdat toevalligheid hier vooral erg belangrijk is, trek je één fiche tegelijk en leg je ze naast elkaar in het energiegebied. Begin aan de kant van het **energiespoor**.

Gevecht

In de gevechtsfase roep je spreuken op, gesymboliseerd door figuren □ / ○ / ● die je op je **runenstenen** plaatst. Met deze figuren kun je energiefiches veroveren. Eerst bezet de startspeler zijn zes runenstenen.

Als alle figuren zijn geplaatst, reageert ook speler 2 en plaatst ook zes figuren (uitzondering → **duel nummer 5)**.

Vanaf nu mag de startspeler de sterkte en positie van zijn figuren niet meer veranderen.

Wat is belangrijk in het gevecht:

- ➢ Elke energiefiche wordt toegewezen aan de runensteen ervoor.
- ➢ In elk van de zes ontmoetingen wint slechts één speler een energiefiche: degene met de sterkste figuur.
- ➢ Speler 2 mag nooit een figuur van dezelfde sterkte plaatsen als de startspeler.
- ➢ Je kunt alleen de energiefiche aan jouw kant van de arena winnen.

Speler 2 kan mogelijk niet vrij beslissen of hij de energiefiche aan zijn kant al dan niet wil veroveren.

***Voorbeeld 1**: De startspeler plaatst een gemiddeld figuur op zijn runensteen. Speler 2 kan vrij beslissen:*

- ➢ *Als hij een sterk figuur ● plaatst, wint hij de ontmoeting en verovert hij de energiefiche aan zijn zijde. De startspeler ontvangt niets.*
- ➢ *Als hij een zwak figuur ■ plaatst, verliest hij de ontmoeting en ontvangt hij niets. De startspeler verovert de energiefiche aan zijn zijde.*

***Voorbeeld 2**: De startspeler plaatst een zwak □ of sterk ○ figuur op zijn runensteen:*

- ➢ *Speler 2 heeft geen keuze om de ontmoeting te winnen of te verliezen. Hij kan echter vrij beslissen welke van de twee sterkere ●/● of zwakkere ■/● figuren hij wil plaatsen.*

Speciaal geval superenergie

Deze fiches zijn de krachtigste van alle energieën en vereisen geen spreuk om te worden opgeroepen. Het plaatsen van een figuur is niet nodig. De tegenspeler verliest deze ontmoeting en zijn energiefiche. Niettemin moet hij echter een figuur op zijn runensteen plaatsen.

De gevechtsfase eindigt zodra speler 2 een figuur voor elk van zijn energiefiches heeft geplaatst en verklaart dat zijn beurt voorbij is.

Als je alle hoge figuren aan het begin plaatst, zal je in latere duels nauwelijks nog ontmoetingen kunnen winnen. Soms is het goed om in het 4de en zelfs in het 5de duel minstens één figuur van elke sterkte over te houden.

Score: energie

Zodra beide spelers hun figuren hebben geplaatst, wordt elk van de zes ontmoetingen afzonderlijk gescoord. Je vergelijkt de tegenoverstaande figuren:

De sterkere figuur in elke ontmoeting wint en ontvangt de energiefiche aan zijn zijde. Schuif deze naar je toe in het **scoregebied** voor de duidelijkheid. De fiche van de verliezer blijft in het energiegebied.

Voor elke veroverde fiche verschuif je je eigen scorepion op het energiespoor in de juiste richting: in de richting van het heldere of het duistere energiesymbool. Beide spelers kunnen in dezelfde richting gaan.

Voorbeeld 1 *(zie afbeelding hierboven): De speler staat op '0' en heeft 3× en 1× veroverd:*

- *Voor de drie schuift de scorepion naar positie 3 op het duistere energiespoor.*
- *Voor de ene schuift de scorepion één veld terug in de richting van het heldere energiespoor en komt terecht op positie 2 van het duistere energiespoor.*

Voorbeeld 2*: De speler staat op '2' van het duistere energiespoor en heeft 1× en 4× veroverd:*

- *Voor de ene schuift de scorepion naar positie 3 van het duistere energiespoor.*
- *Voor de vier schuift de scorepion vier velden in de tegenovergestelde richting en komt terecht op positie 1 van het heldere energiespoor.*

Speciaal geval superenergie

Superenergieën die tegenover een heldere of duistere energiefiche worden geplaatst, worden als een gewonnen ontmoeting beschouwd. Voor elke superenergie die je wint, mag je je scorepion 2 velden in elke richting op het energiespoor verschuiven.
Als twee superenergieën tegenover elkaar staan, eindigt de ontmoeting in een gelijkspel.
Geen enkele speler mag zijn scorepion verplaatsen.

Aan het getal onder het energiespoor kan je zien met hoeveel Honoris-punten je huidige energieniveau overeenkomt. Je kunt geen hoger energieniveau bereiken dan 35.

Voorbeeld*: Beide spelers ontvangen aan het einde van het spel 20 Honoris-punten .*

Score: duel

Vervolgens wordt de winnaar van het totale duel bepaald: dit is de speler met de **meeste gewonnen ontmoetingen**. Hij neemt de **duelmarker** en legt die in zijn Honoris ereveld.

Hiervoor ontvangt hij aan het einde van het spel 5 Honoris-punten . Je kunt de marker ook op de rugzijde draaien, daar zie je je punten.

Speciaal geval superenergie

Als twee superenergieën tegenover elkaar liggen, eindigt deze ontmoeting in een gelijkspel.
Ze wordt niet meegeteld in de duelwaardering.

Als beide spelers evenveel ontmoetingen in een duel hebben gewonnen, is er sprake van een **gelijkspel**.
Niemand ontvangt de duelmarker.
Hij wordt aan de kant gelegd.

Slot

In de slotfase wordt de arena ontruimd voor het volgende duel. Neem alle energiefiches en figuren van het speelbord en leg ze opzij.
Ze zijn niet meer nodig.

In elke slotfase **wisselt de startspelertegel**.
Deze gaat nu naar speler 2.

DUEL NUMMER 5

In het vijfde duel bundelen de magiërs hun laatste krachten voor een snellere en directe felle knokpartij.
Elke ontmoeting wordt **afzonderlijk** gespeeld, het verloop van de gevechtsfase verandert:

De startspeler plaatst zijn eerste speelfiguur op één van zijn zes runenstenen.
Nu reageert speler 2 direct en plaatst zijn eerste stuk tegenover het startspelerstuk.

Vervolgens kiest speler 2 één van zijn overgebleven runenstenen en plaatst zijn volgende figuur.

De startspeler reageert direct.
Afwisselend speel je zo alle zes ontmoetingen van het vijfde duel tot het einde.

Als het bij sommige ontmoetingen in dit duel niet meer mogelijk is om verschillende figuren te plaatsen, plaats je identieke figuren.
In dit geval wint geen van beide spelers deze ontmoetingen.

Speciaal geval superenergie

Als er superenergieën beschikbaar zijn in het vijfde duel, worden deze ontmoetingen helemaal aan het einde gespeeld, je laatst overgebleven stukken worden hier geplaatst.

EINDE VAN HET SPEL

Na het vijfde duel is de magische wedstrijd voorbij. Nu tel je alle Honoris-punten op die je op het energiespoor en in de duels hebt verdiend.

Controleer het energiespoor om te zien hoeveel heldere of duistere energie je hebt veroverd. Naast het spoor zie je hoeveel Honorispunten je ervoor ontvangt (van -5 tot +35).

Voor elk duel dat je wint, ontvang je 5 extra Honoris-punten.

Je bepaalt de winnaar door beide scores bij elkaar op te tellen. Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste duels wint. Als er ook dan een gelijkspel is, dan ben je echt gelijk.

SPELVARIANTEN

We raden aan om ‘Magistrar - Duel der Magiër één of twee rondes te spelen zonder de volgende uitbreidingen om het verloop van duels en het scoresysteem beter te begrijpen.
De hier voorgestelde spelvarianten kunnen naar wens met elkaar worden gecombineerd.

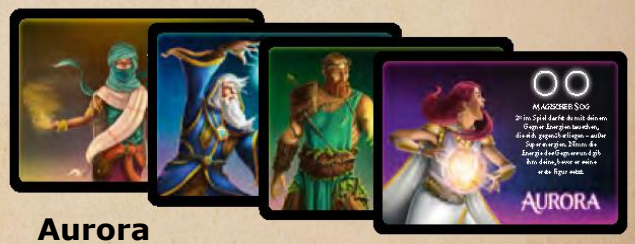
VARIANT 1: MAGIËRKAARTEN

Kies één van de vier magiërs en gebruik hun individuele, speciale spreuken tijdens het spel.

Het aantal speciale spreuken is voor sommige magiërs beperkt: als er een cirkelvormig veld op je magiërkaart staat, leg er dan een speciale spreuk op met de gekleurde kant naar boven. Als alle fiches zijn gebruikt of omgedraaid, kan de speciale spreuk niet meer worden ingezet.

De basisspelregels zijn nog steeds van toepassing. Er mogen geen figuren van gelijke sterkte tegenover elkaar staan.

Let ook op de volgende informatie over de individuele magiërs:



Aurora
Elke keer dat je je speciale spreuk gebruikt, draai je één van je speciale spreukenfiches met de afbeelding naar beneden (rugzijde).
Niet vergeten: Aan het einde van het spel moet je de uitgewisselde energiefiches weer terugwisselen.

Wotan
Elke keer dat je je speciale spreuk inzet, plaats je één van je fiches op de magiër die je aan het versterken bent.

Zelfs de figuren met de hoogste sterkte kunnen toch met je speciale magie met 1 worden opgewaardeerd; de superenergie is nog sterker.

Als je alleen identieke figuren kunt plaatsen, ben je niet verplicht om ze te upgraden met je vaardigheid.

Silas

Als je je speciale spreuk gebruikt, leg je je speciale spreukkaart op de rugzijde.

Bahar

Je hebt geen speciale spreuk nodig.

VARIANT 2: DUELKAARTEN

De duelkaarten hebben elk invloed op een duel. Ze worden gebruikt in duel 1 tot 4 van een spel. Duel 5 wordt nog steeds gespeeld zonder duelkaart.

Voorbereiding: Schud de stapel en trek willekeurig vier duelkaarten, die je verdekt naast het speelbord legt. Leg de overgebleven duelkaarten opzij, die heb je niet nodig in dit spel. Houd ook twee speciale spreuken bij de hand. Je hebt ze misschien nodig.

Verloop: Voordat het eerste duel begint, leg je je de eerste duelkaart open en lees je de inhoud luidop voor. De kaart is onmiddellijk geldig en tot het einde van het eerste duel. Aan het begin van het tweede duel leg je de volgende duelkaart open. Het geldt ook alleen voor dit duel. Ga zo door tot het laatste en vijfde duel. In dit duel is er geen duelkaart.

Als de duelkaart een beslissing van beide spelers vereist, dan beslist eerst de startspeler.
De basisspelregels zijn nog steeds van toepassing.
Er mogen geen figuren van gelijke sterkte tegenover elkaar staan.

Door de duelkaarten kan het gebeuren dat er na het vijfde duel nog figuren overblijven

VARIANT 3: GROTE MAGIËR

Leg eerst de vier **gouden superenergieën** klaar.
Jullie spelen een zogenaamde 'beste van vijf':
Wie als eerste drie spelletjes van zijn tegenstander wint, mag zich 'Grote Magiër' noemen.

De bijzonderheid: De verliezer van het eerste spel mag voor het tweede spel een extra gouden superenergie in zijn stoffen buidel mengen.
In de gevechtsfase werkt het op dezelfde manier als je eigen superenergieën. In de scoringsfase is ze echter sterker:

- In de →**Score: energie** mag je je scorepion op het energiespoor **3** in plaats van **2** velden in een richting naar keuze verplaatsen.
  Als twee gouden superenergieën tegenover elkaar staan, eindigt deze ontmoeting in een gelijkspel. Niemand mag zijn scorepion verschuiven.
- Als de gouden superenergie tegenover een 'normale' superenergie wordt geplaatst in het → **score: duel**, wint de gouden superenergie de ontmoeting.
  Als twee gouden superenergieën tegenover elkaar worden geplaatst, eindigt deze ontmoeting in een gelijkspel. Het wordt niet meegeteld in de duelscore.
- De gouden superenergie geeft een **bonus van +1** in het → **score: duel** als het gaat om het bepalen van de winnaar op basis van de gewonnen ontmoetingen.
  Een gewonnen ontmoeting met gouden superenergie telt dus dubbel.

Ook in alle andere spellen ontvangt de verliezer altijd een extra gouden superenergie in zijn buidel.

Heb jij de 'beste van vijf' gewonnen ?
Probeer dan de andere magiërs ook in 'Grote Magiërs' te veranderen.

DE MAGIËRS

AURORA

AURORA stamt af van het eerste grote magiërshuis van 'Magistrar', de Imperica, een magiërsgilde met een eeuwenlange traditie en het vermogen om op magische wijze de energieën van de aarde te beïnvloeden. Als de meest begaafde van haar bloedlijn vecht AURORA voor het aanzien en het prestige van haar familie.

BAHAR

Er is niet veel bekend over BAHAR, de geheimzinnige magiër uit de uitgestrekte, droge woestijnvlakten van 'Magistrar'. Ze beweegt zo licht als de wind en een mysterieuze aura van stilte omringt haar tere uiterlijk. Er wordt gezegd dat ze haar kracht haalt uit het fijne en harmonisch evenwicht dat diep in haar ligt. Is dit de stilte voor de storm ?

SILAS

De echt ervaren goochelaar SILAS komt uit het tweede grote goochelaarshuis van 'Magistrar', de Lucemia. Hij heeft zich echter al lang teruggetrokken in een groot kasteel in de bergen. En er is niemand die precies weet welke studies hij daar doet. De zeer krachtige spreuken waarmee hij concurreert in de Magicus Pugna zijn echter ongeëvenaard.

WOTAN

WOTAN is zo machtig als de gigantische bomen van zijn vaderland. Volgens de legende werd hij als pasgeborene gevonden onder de wortels van een gigantische sequoia. De natuur is zijn element. Er wordt gezegd dat hij onoverwinnelijk is en in het bos zou hij onvoorstelbare krachten bezitten. Wat is het goed dat de Magicus Pugna zich op neutraal terrein afspeelt.

Auteur: Robert Heller
Illustratie & **Grafiek**: Marco Armbruster
3D-weergave: Andreas Resch

Onze speciale dank gaat uit naar Carlo en Christian voor de vele tips, naar Robert voor de eerste gedrukte versie en naar Herbert voor de tekstuele finetuning.

© 2021 SPIEL DAS! Uitgever
Robert Heller
Am Schächtchen 8
D-55413 Weiler bij Bingen
kontakt@spiel-das.de
www.spiel-das.de

Alle rechten voorbehouden.

© vertaling: Herman BELLEKENS
2 augustus 2023

MAGISTRAR, DUEL DER MAGIERS (SPIEL DAS !)