

Tom Schoeps

Ronda
magica



franckh

Edition Perleberg

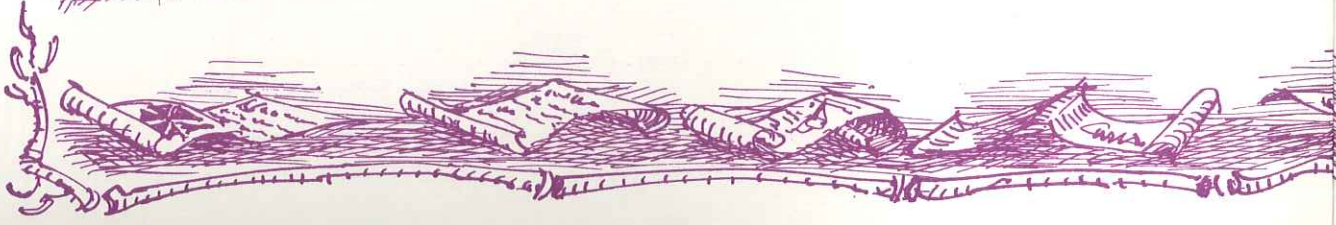


Deus propitius esto mihi
omnibus diebus
miserere mei
adiutoriū meū
qui defendat.



Handwritten notes in a cursive script, possibly providing commentary or instructions related to the text or the drawing.

rodar merlin hodie
ronda magica





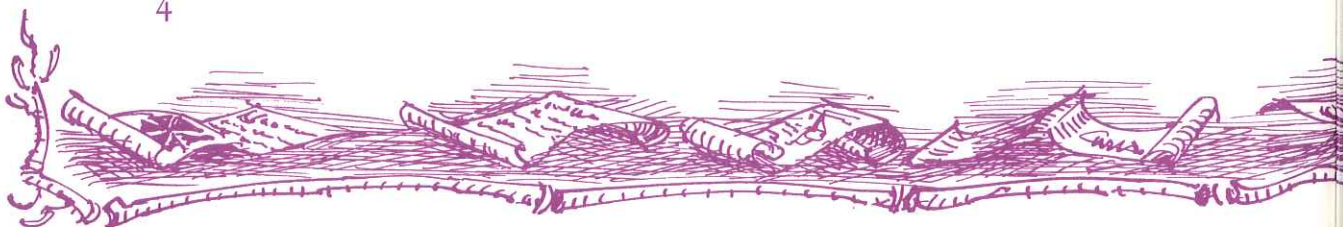
Der Reigen der Zauberer

In uralten Zeiten, als die Welt noch voller Zauberkraft war, ging das geheimnisvolle Buch des Zauberers Merlin verloren, und es tauchten später nur vereinzelt Seiten daraus wieder auf. Die Bedeutung der Zauberzeichen blieb verborgen. Sind es Zeichen für Monde, Sonnen oder Planeten?

Die mächtigsten Druiden und Zauberer suchen seit Äonen von Jahren nach dem Schlüssel zu diesem wohl größten Rätsel, das die Magie je hervorgebracht hat.

Nach der Überlieferung treffen sich die 21 größten Magier der Welt alle 7 Jahre auf dem Zauberberg, einem verwunschenen Ort, den Uneingeweihte niemals zu Gesicht bekommen.

Dort tanzen Sie drei Tage und Nächte hindurch Ronda magica, den rituellen Zauberreigen, bei dem sie ihre unermesslichen Kräfte in Harmonie zu einem gewaltigen Strom miteinander vereinigen, um auf diese Weise den Schleier des Vergessens vom ewig Vergangenen zu lüften.





Ronda magica

Ein Gesellschaftsspiel mit viel Taktik und ein wenig Glück für 2-6 zauberhafte Zeitgenossen ab 10 Jahren.



Zubehör

Spielplan
Spielanleitung

21 Zauberer (1 weiße Figur, 2 lila, 3 gelbe, 4 blaue, 5 grüne und sechs rote Figuren)

42 Seiten aus Merlins Zauberbuch (Karten)

18 goldene Zaubersteine



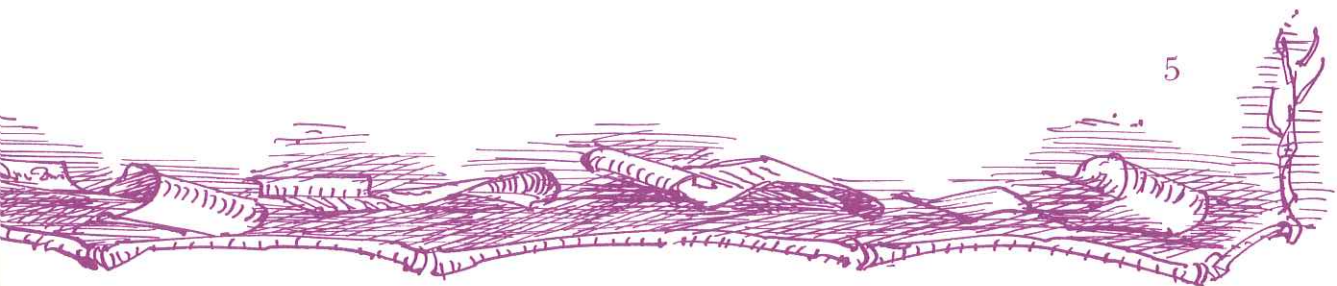
Spielziel

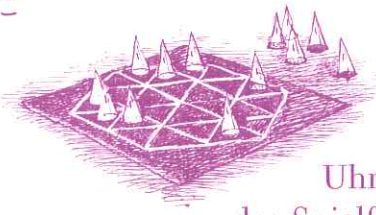
Die Zauberer bewegen sich wie in einem Tanz auf dem Spielbrett. Jedesmal, wenn es einem Spieler gelingt, sechs Zauberer so in einen Kreis zu stellen, wie es auf einer seiner Karten abgebildet ist, legt er diese Karte vor sich auf dem Tisch ab. Es gewinnt der Spieler, der zuerst 5 Karten ablegen konnte. Um dies zu erreichen, muß man versuchen, die Zauberer in günstige Positionen zu bringen. Wie leicht geschieht es aber, daß ein anderer Spieler die erhoffte Kombination wieder auseinanderreißt!



Vorbereitungen

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt, daneben stellt man die 21 Zaubererfiguren. Die Karten werden gemischt, und jeder Spieler erhält 3 Karten, die er verdeckt in der Hand hält. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler erhält noch 3 Zaubersteine. Spielen nur 2 Spieler, so werden keine Zaubersteine verteilt.





Spielbeginn

Es wird ein Startspieler ermittelt. Reihum im Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler eine der außerhalb des Spielfeldes stehenden Zaubererfiguren und stellt sie auf ein beliebiges leeres Feld des Spielplanes, allerdings nicht auf eines der drei besonders markierten Felder in der Mitte. Diese Felder bleiben vorerst frei.

Solange die Zauberer eingesetzt werden, ist es deshalb noch nicht möglich, eine Gewinnkombination zu erreichen. Man sollte aber versuchen, schon möglichst nahe auf eine Gewinnkombination hinarbeiten.

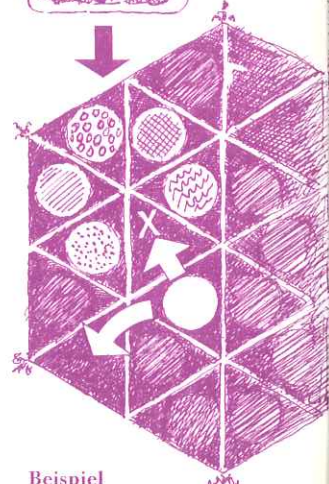


Weiterer Spielverlauf

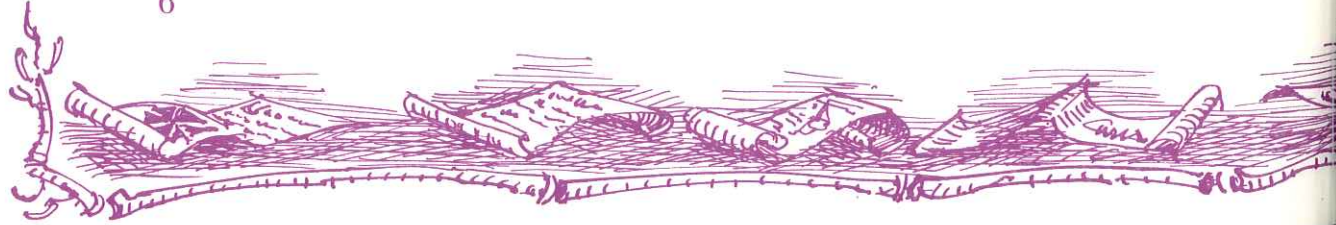
Sobald alle 21 Zauberer auf dem Spielplan aufgestellt sind, zieht der nächstfolgende Spieler mit einem beliebigen Zauberer auf ein benachbartes leeres Feld. Jetzt werden auch die markierten Felder in der Planmitte benutzt. Als benachbart gelten alle Felder, die entweder an einer Kante oder an einer Spitze miteinander zusammenhängen. Ein Zauberer, dessen benachbarte Felder alle besetzt sind, kann natürlich nicht gezogen werden. Ein soeben erfolgter Zug darf vom direkt nachfolgenden Spieler nicht rückgängig gemacht werden.

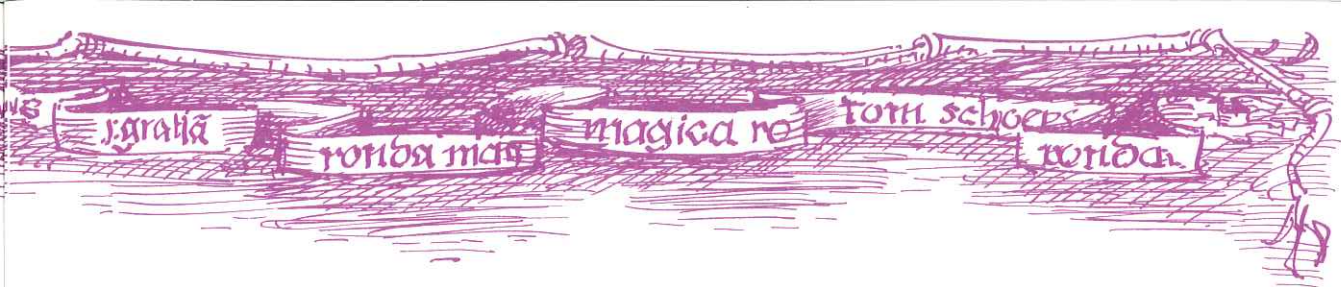
Sieht ein Spieler auf dem Spielplan eine Sechser-Kombination von Zauberern, die einer seiner Karten genau entspricht, so legt er die Karte sofort offen vor sich ab und nimmt sich eine neue vom Stapel (Beispiel: siehe Abbildung). Dabei ist es gleichgültig, wer den Zug gemacht hat, durch den die Gewinnkombination erzielt wurde. Die Karten dürfen gedreht werden, um der Gewinnkombination auf dem Spielplan zu entsprechen.

Karte gewinnt mit Zug X



Beispiel für erlaubte Züge: Der weiße Stein kann entsprechend den Pfeilen auf eines der beiden freien Felder gestellt werden.





Die Zaubersteine

Zaubersteine werden nur verwendet, wenn mehr als zwei Mitspieler am Spiel beteiligt sind.

Zwei Mitspieler können deshalb das Spiel jetzt sofort beginnen, ohne die weiteren Regeln zu beachten.

Bei 3–6 Mitspielern bekommt jeder zu Anfang 3 Zaubersteine. Gegen Abgabe von Zaubersteinen ist es möglich, besondere Zugmöglichkeiten auszunutzen:

1. Bei Abgabe eines Zaubersteins darf der Spieler, der am Zug ist, statt seines normalen Zuges einen magischen Ortswechsel vornehmen. Das bedeutet, daß er zwei Zauberer ihren Platz miteinander tauschen läßt oder mit einem Zauberer auf ein beliebiges freies Feld springen darf.

2. Bei Abgabe von zwei Zaubersteinen darf ein Spieler, nachdem ein anderer Spieler gezogen hat, einen Zug außer der Reihe ausführen. Dieser Zug kann wahlweise ein normaler Zug auf ein benachbartes leeres Feld sein oder ein magischer Ortswechsel. Dieser Extrazug muß rechtzeitig angesagt werden, bevor der Spieler, der an der Reihe ist, zieht oder ein anderer einen Extrazug anmeldet! Es ist nicht erlaubt, gleich im Anschluß an einen eigenen Zug einen Extrazug anzusagen. Nach einem Extrazug geht die Runde wieder bei dem Spieler weiter, der eigentlich an der Reihe gewesen wäre. Die Benutzung der Zaubersteine verändert also nicht die Reihenfolge der normalen Runde.

Will ein Spieler seinen geschrumpften Vorrat an Zaubersteinen wieder auffüllen, so muß er einmal aussetzen, dafür erhält er einen Zauberstein zurück. Kein Spieler darf mehr als 3 Zaubersteine auf einmal besitzen.

Zur Spieltaktik

Es ist wichtig, sich die Gewinnkombinationen auf den eigenen Karten gut einzuprägen. Da es eine Fülle von Sechseck-Kombinationen auf dem Spielplan gibt, die alle ineinandergeschachtelt sind, übersieht man leicht eine Chance.

Es lohnt sich, sparsam mit Zaubersteinen umzugehen, da das Aussetzen eines oder mehrerer Spieler die Chancen derjenigen erhöht, die nicht aussetzen. Meist wird man Zaubersteine dann einsetzen, wenn es damit möglich ist, sofort eine Gewinnkombination zu erreichen.

