

Elfenwizards

Alan R. Moon



Spielanleitung ● Rulebook

Elfenwizards

Von Alan R. Moon

Im Land der Weissen Winde...

... versammeln sich alle vier Jahre die Gilden der Zauberer, um einen aus ihren Reihen zum Obersten unter den Magiern zu wählen und weitere Titel an die Hexenmeister der einzelnen Gilden zu vergeben. Der Wettbewerb der mächtigen Zauberer-Gilden um die fünfzehn zu vergebenden Titel wird nach allen Regeln der Zauberkunst ausgetragen, denn jede Gilde will ihren Namen möglichst oft vernehmen, wenn nach den Wahlen die Sieger geehrt werden.

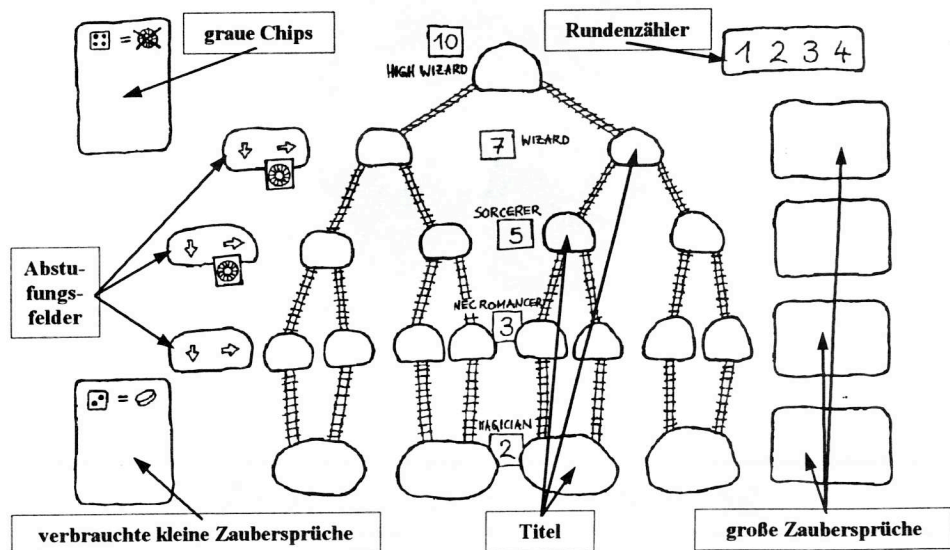
Im ELFENWIZARDS übernehmen die Spieler jeweils eine Zauberer-Gilde und setzen deren Zaubersprüche ein, um die wichtigsten Titel und die größte Macht zu erringen. Denn im Land der Weissen Winde gilt Magie als Macht und Macht als magisch.

SPIELMATERIAL

- Ein großer Spielplan
- 42 Würfel (große Zaubersprüche)
- 39 Holzfiguren als Magier
- 42 Holzchips (kleine Zaubersprüche)
- 12 graue Magiechips
- Ein Drache aus Holz
- Eine Spielanleitung

DER SPIELPLAN

Der Spielplan ist in verschiedene Bereiche unterteilt (siehe Abb.): In der Mitte befinden sich die Felder mit den einzelnen Titeln (High Wizard, Wizard, Sorcerer, etc.) und links daneben die drei Felder für die Abstufung der Verlierer. In den großen Kästen ganz rechts werden die großen Zaubersprüche (Würfel) für die Wahl platziert. Links oben liegen die grauen Chips und dafür eingesetzte Würfel. Links unten werden die verbrauchten kleinen Zaubersprüche (Holzchips) gesammelt und die Würfel zum Auslösen platziert. Rechts oben befindet sich der Rundenzähler.



VORBEREITUNGEN

Der Spielplan wird ausgebreitet. Die grauen Plastikchips werden in die Box oben links gelegt. Jeder Spieler erhält sieben Würfel und sieben Holzchips in einer Farbe, sowie die passenden Spielsteine. **Achtung!** Je nach Anzahl der Spieler können nur bestimmte Farben gewählt werden. Für den Aufbau der Spielfiguren und die benötigte Anzahl Spielsteine befindet sich am Ende dieser Anleitung eine entsprechende Übersicht. Überzählige Spielsteine werden zurück in die Schachtel gelegt.

Ein Spieler wird zum „Scrollmaster“ ernannt. Er führt Buch über die Siegpunkte und benötigt Papier und Stift. Ein beliebiger Spieler wird zum ersten Startspieler ernannt und erhält den Drachen.

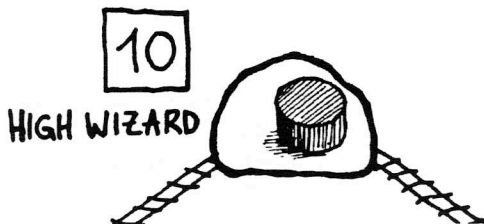


SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über maximal vier Runden. Jede Runde besteht aus 10 Phasen, die der Reihe nach durchgespielt werden.

Rundenablauf

1. Ausscheiden des High Wizard
2. Erste Würfelrunde
3. Zweite Würfelrunde
4. Auslösen kleiner Zauberchips
5. Vergabe der Titel
6. Auslösen kleiner Zauberchips
7. Vergabe offener Titel
8. Abstufung der Verlierer
9. Auslösen von grauen Chips
10. Wertung

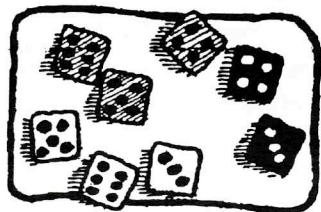


1. Ausscheiden des High Wizard

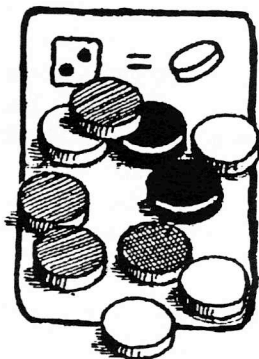
Befindet sich ein Magier in dem Feld des „High Wizard“, wird er in den Ruhestand versetzt. Die Spielfigur (jetzt ein neues Mitglied der Gilde) wird von seinem Besitzer in ein beliebiges Feld der Magician-Ebene gestellt. Dann legt der Spieler einen seiner Zauberchips (von seinen eigenen oder aus dem Kasten der verbrauchten Chips) auf die Rundentabelle, wo der Chip für den Rest des Spieles liegen bleibt. Der Spieler erhält auch den Drachen und wird neuer Startspieler.

2. Erste Würfelrunde

Der Startspieler beginnt die erste Würfelrunde. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn. Wer an die Reihe kommt, würfelt einmal mit allen seinen Würfeln und plaziert beliebig viele der Würfel in den großen Kästen auf dem Plan (siehe „Plazieren der Würfel“).



Beispiele: Für 4 Augen auf einem Würfel erhält man zwei Chips zurück. Für zwei Würfel mit je einer 1 erhält man einen Chip. Überzählige Würfelaugen verfallen.



3. Zweite Würfelrunde

Beginnend beim Startspieler würfelt jeder einmal mit allen seinen Würfeln, die er in der ersten Würfelrunde zurückbehalten hat. Akzeptiert er den Wurf, plaziert er alle Würfel auf dem Plan. Lehnt er den Wurf ab, hat er eine einmalige Möglichkeit, alle seine Würfel aus der zweiten Würfelrunde noch einmal zu würfeln. Dieser Nachwurf kostet einen kleinen Zauberspruch (Holzchip), der sofort in den Kasten der verbrauchten Zaubersprüche „bezahlt“ wird. Der Nachwurf muß akzeptiert werden, und alle Würfel müssen auf den Plan gesetzt werden.

4. Auslösen kleiner Zauberships

Wer noch Chips in dem Kasten für verbrauchte Zauberships hat, kann für je zwei dort platzierte Würfelaugen einen Chip freikaufen.

Würfel, bei denen auch nur ein Punkt verwendet wurde, nimmt man aus dem Kasten heraus und legt sie vor sich ab.

5. Vergabe der Titel

Große Zaubersprüche (Würfel) werden den einzelnen Magiern zugeordnet und danach die Titel vergeben (siehe „Die Wahl“).

6. Auslösen kleiner Zauberships

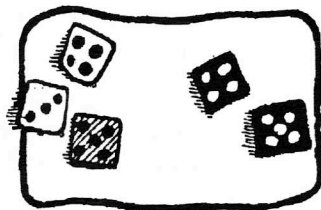
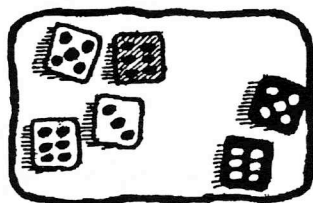
Wie bereits unter Phase 4 beschrieben, kann erneut jeder Spieler Chips freikaufen, wenn er noch entsprechend Würfel im Kasten hat. Ungenutzte Würfel können jetzt aus dem Kasten genommen werden oder für die nächste Runde dort liegen bleiben.

7. Vergabe offener Titel

Magier in den Abstufungsfeldern werden auf freie Titel verteilt (siehe unten).

8. Abstufung der Magier

Jeder Magier, der eine Wahl verloren und keinen offenen Titel erhalten hat, wird nun auf die unterste Ebene („Magician“) zurückgestuft. Magier, die von den Ebenen „Wizard“ und „Sorcerer“ zurückgestuft werden, müssen zusätzlich einen grauen Plastikchip nehmen, der unter die Spielfigur gelegt wird. Bei den betroffenen Ebenen ist jeweils ein Chip im Abstufungsfeld abgebildet.



9. Auslösen von grauen Chips

Wer Würfel in dem Kasten für graue Chips hat, kann nun seine Magier von diesen Chips befreien. Für jeweils vier Würfel-Augen auf einem oder mehreren Würfeln wird ein Magier von einem Chip befreit.

10. Wertung

Der „Scrollmaster“ notiert die Summe aller Punkte, die die Magier eines Spielers erreicht haben. Außerdem wird geprüft, ob eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt ist.

PLAZIEREN DER WÜRFEL

Während der Phasen 2 und 3 kann ein Spieler seine Würfel in beliebige der erlaubten Kästen plazieren:

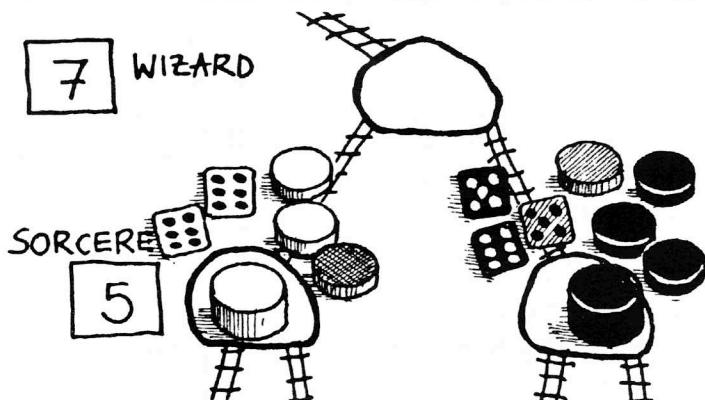
- Die Kästen der großen Zaubersprüche (Würfel)
- Den Kasten für die grauen Chips
- Den Kasten für die kleinen Zaubersprüche (Holzchips)

In jedem dieser Kästen dürfen beliebig viele Würfel beliebig vieler Spieler liegen. Einmal platzierte Würfel dürfen nicht wieder aufgenommen werden.

DIE WAHL

Der Startspieler beginnt mit der Wahl. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn. Wer an die Reihe kommt muß immer zwei Zaubersprüche einsetzen: Entweder zwei große (Würfel), oder zwei kleine (Holzchips), oder je einen großen und einen kleinen Zauberspruch. Würfel nimmt man aus den vier großen Kästen, Chips aus dem eigenen Bestand. Die beiden großen und/oder kleinen Zaubersprüche werden jeweils neben den gewünschten Magier-Spielstein gelegt. Wer nur noch einen Würfel oder Chip besitzt, darf nur diesen einen einsetzen. Ein Spieler kann auch passen, darf dann allerdings in dieser Runde keine weiteren Zaubersprüche mehr einsetzen. Wenn alle Spieler gepaßt haben, endet das Einsetzen von Zaubersprüchen.

Würfel und Chips müssen immer direkt neben einem Magier platziert werden. Ein Spieler kann seine eigenen Spielfiguren



oder die der Mitspieler unterstützen. Für jede Spielfigur können beliebig viele Würfel oder Chips eingesetzt werden. Als **einzigste Einschränkung** gilt, daß Würfel nur in der Ebene eingesetzt werden können, in der sie in den Phasen 2 und 3 auch platziert worden sind. Beispiel: Wurden Würfel in der „Necromancer“-Ebene platziert, können sie auch nur für Spielsteine in der „Necromancer“-Ebene eingesetzt werden.

Kein Spieler ist gezwungen, alle seine Würfel und/oder Chips beliebigen Spielfiguren zuzuordnen. Würfel und Chips, die nicht eingesetzt werden, haben keinerlei Auswirkung auf die Wahl in dieser Runde.

VERGABE DER TITEL

Nachdem alle Würfel und Chips Spielfiguren zugeordnet wurden, bzw. nachdem alle Spieler gepaßt haben, werden die Titel vergeben. Man beginnt immer bei dem „High Wizard“ in der ersten Ebene. In den folgenden Ebenen beginnt man jeweils bei dem linken Feld. Jeder große Zauberspruch (Würfel) zählt so viele Stimmen, wie er Augen zeigt. Jeder kleine Zauberspruch (Holzchip) zählt eine Stimme.

Beispiel: In der linken Sorcerer Box befindet sich ein weißer Magier, in der rechten ein schwarzer Magier. Beide stehen für den Wizard zur Wahl. Bei dem weißen Magier liegen zwei Würfel mit einer '6' und drei Chips. Bei dem schwarzen Magier liegen drei Würfel mit '5', '5' und '6' und vier Chips. Der schwarze Magier gewinnt mit 20:15 Stimmen und wird auf das Feld des Wizard gesetzt. Der weiße Magier verliert und wird in das Abstufungsfeld der Sorcerer-Ebene gestellt. Diese beiden Titel der Sorcerer-Ebene sind nun frei für vier Kandidaten von der Necromancer-Ebene.

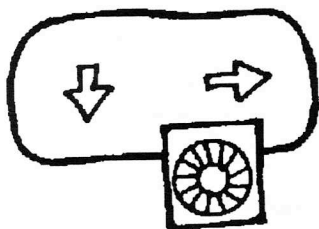
In der untersten Ebene („Magicians“) dürfen beliebig viele Spielfiguren in einem Kasten stehen. In allen anderen Ebenen ist immer nur ein Magier je Feld erlaubt.

In der Regel gibt es zwei Kandidaten für einen Titel. Wer die meisten Stimmen erhalten hat, gewinnt die Wahl. Wenn beide Kandidaten **keine einzige oder die gleiche Anzahl** Stimmen erhalten, bekommt keiner von ihnen den Titel, der vorerst „offen“ bleibt.

Gibt es nur einen Kandidaten oder einem Spieler gehören beide Kandidaten für einen

Titel, so muß der betreffende Spieler nur einen Holzchip oder einen Würfel aufwenden, damit sein Magier den Titel gewinnt. Die Mitspieler dürfen keine Zaubersprüche einsetzen, um diese Wahl zu verhindern!

In der untersten Ebene („Magicians“) gibt es häufig mehr als zwei Kandidaten für einen Titel. Hier gewinnen die beiden Magier mit den meisten Stimmen und werden zu „Necromancern“; eine absolute Mehrheit ist nicht erforderlich. Haben mehr als zwei Kandidaten die gleiche Anzahl von meisten Stimmen, wird keiner von ihnen gewählt. Haben zwei Kandidaten die zweitmeisten Stimmen, gewinnt ebenfalls keiner von ihnen einen Titel. Kandidaten, die 0 Stimmen erhalten, gewinnen niemals eine Wahl.



Alle Kandidaten in den Ebenen „Wizard“, „Sorcerer“ und „Necromancer“, die eine Wahl verloren haben (gilt auch bei Gleichstand!), werden in den Kasten für die Abstufung auf der gleichen Ebene gesetzt. Sie haben später eine Chance auf die „offenen“ Titel.

Nachdem alle Titel vergeben sind, nehmen die Spieler alle für die Wahl eingesetzten Würfel vom Spielplan. Alle eingesetzten Holzchips werden in den Kasten für die verbrauchten Chips gelegt.

VERHANDLUNGEN

Abspraken können nur Versprechen sein, wie man seine Zaubersprüche einsetzen wird. Keine Absprache ist bindend. Würfel, Holzchips, graue Chips oder Siegpunkte können niemals Bestandteil einer Absprache sein oder den Besitzer wechseln. Um die Spieldauer nicht über Gebühr zu verlängern, empfehlen wir folgenden Zeitbeschränkungen:

- Während der Würfelphasen 2 und 3 darf ein Spieler maximal 1 Minute verhandeln, bevor er würfelt.
- Vor Beginn der Phase 5 darf maximal 5 Minuten verhandelt werden. Ein Spieler, der an die Reihe kommt, muß unverzüglich seine zwei Zaubersprüche einsetzen.

OFFENE TITEL UND ABSTUFUNG DER VERLIERER

Magier, die sich in den Kästen für die Abstufung befinden, werden nun auf „offene Titel“ verteilt. Offene Titel kann es nur in den Ebenen „Wizard“, „Sorcerer“ und „Necromancer“ geben. Als erster hat ein Magier in dem Abstufungsfeld der zweiten Ebene („Wizard“) das Recht auf einen offenen Titel. Die Spielfigur wird also auf den höchsten freien Titel der gleichen oder einer niedrigeren Ebene gesetzt. Gibt es mehr als einen Kandidaten im gleichen Abstufungsfeld, gilt die Spielerreihenfolge dieser Runde.

Nachdem alle Magier aus dem Abstufungsfeld der zweiten Ebene offene Titel erhalten haben, folgen die Magier in den Abstufungsfeldern der dritten und danach die der vierten Ebene.

Gibt es keine freien Titel mehr, werden alle Magier aus Abstufungsfeldern in die unterste Ebene gesetzt. Beginnend beim Startspieler setzt jeder seine Figuren in beliebige Kästen der „Magician“-Ebene. Figuren aus den Abstufungsfeldern der „Wizard“- und „Sorcerer“-Ebenen müssen einen grauen Chip nehmen und unter ihre Figur legen. Ein Magier kann im Spielverlauf mehr als einen Chip erhalten. Spielfiguren, die aus der „Necromancer“-Ebene abgestuft werden, erhalten keinen Chip.

WERTUNG

Am Ende jeder Runde werden die Siegpunkte verteilt, die auch auf dem Spielplan angegeben sind:

Titel	Punkte
High Wizard	10
Wizard	7
Sorcerer	5
Necromancer	3
Magician	2
Grauer Chip	- 1

Für jeden grauen Chip, der sich unter einer Spielfigur befindet, **wird in jeder Runde 1 Siegpunkt abgezogen.**

Der „Scrollmaster“ notiert für jeden Spieler die Siegpunktzahl.

Bitte beachten Sie, daß es nach der ersten Runde eine nicht ausgewogene Anzahl von Siegpunkten geben wird. Dies ist bedingt durch die Startpositionen in der ersten Runde. Mit weiterem Spielverlauf wird die Wertung ausgewogener, und es gibt keinen

tatsächlichen Vorteil für eine bestimmte Startposition mehr.

SPIELEND

Das Spiel endet bei einer der folgenden drei Bedingungen:

1. Die vierte Runde ist beendet.
2. Am Ende einer Runde hat ein Spieler zum zweitenmal den Titel „High Wizard“ gewonnen.
3. Es hat insgesamt zwei Runden ohne „High Wizard“ gegeben.

Am Spielende erhält jeder Spieler noch **einen Punkt für jeden kleinen Zauber-spruch** (Holzchip), der sich noch in seinem Besitz befindet. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

DAS LÄNGERE SPIEL

Statt 4 Runden spielt man 6.

Autor: Alan R. Moon

Entwicklung: Mick Ado

Grafik: Doris Matthäus

Lay-Out: Manfred Rohmkopf

© 1995

White Wind, Inc.

Heimsaat 3

59427 Unna

Germany

Elfenwizards

by Alan R. Moon

In the Land Of The White Winds, the Wizard Guilds meet every four years to award one of their own the title of High Wizard. Other Magicians in the Guilds are awarded the lesser but almost as prestigious titles of Wizard, Sorcerer, and Necromancer. There is fierce competition between the powerful Wizard Guilds for the available titles, because when the Scrollmaster reads the Scroll Of Honor, each Wizard Guild wants its name to be read the most often.

In ELFENWIZARDS, each player controls a Wizard Guild and uses his Magicians' Spells to compete for the most prestigious titles and gain the most power. Because in the Land Of The White Winds, magic is power and power is magical.

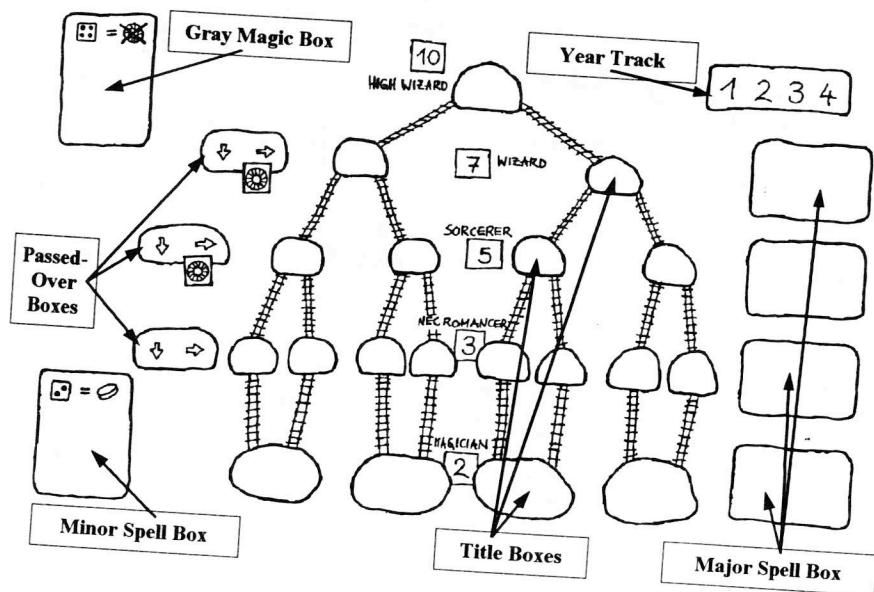
For 3-6 players.

COMPONENTS

- Gameboard
- 42 Major Spell Dice (7 in each of 6 different colors)
- 39 Magic Tokens
- 42 Minor Spell Chips (7 in each of 6 different colors)
- 12 Gray Magic Chips
- Dragon
- Rules

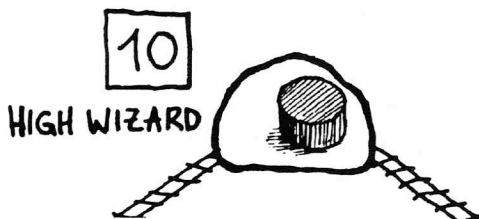
PREPARATIONS

- Place the Gameboard in the middle of the table.
- Place the Gray Magic Chips in the Gray Magic Box.
- Each player should take a set of 7 Major Spell Dice, the set of the Magician Tokens in the matching color, and the set of 7 Minor Spell Counters in the matching color. If there are three players, use the red, green, and blue tokens. With four players, use the red, green,



blue, and yellow tokens. If there are five players, use the red, green, blue, yellow, and black tokens.

- Each player places his Magicians in the Title Boxes according to the Setup Chart (in the back of the rules) for the correct number of players in the game. Place the rest of the Magician Tokens that are not being used back in the box.
- One player will need to act as Scrollmaster. The Scrollmaster keeps track of each player's Power Points. He will need a piece of paper and a pencil.
- On the first round of the game, randomly determine who will go first and give this player the Dragon.



ter from those in front of him or from the Minor Spell Box on the board (this Counter remains on the Year Track for the rest of the game). This player also receives the Dragon. The High Wizard then retires and the owning player must place this Magician Token in any one of the Magician Boxes (this Magician is now considered to be a relative of the retired High Wizard). Ignore this step during the first round.

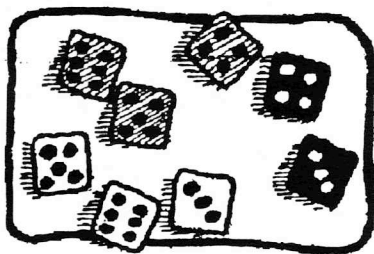
SEQUENCE OF PLAY

The game has a maximum of four rounds. Each round consists of 10 steps, played in the following order:

1. Retire the High Wizard
2. Roll and allocate dice
3. Roll and allocate remaining dice
4. Take back Minor Spell Counters
5. Award Titles
6. Take back Minor Spell Counters
7. Award vacant Titles
8. Demote remaining Magicians
9. Remove Gray Magic Chips
10. Total Power Points

2. Roll and allocate dice

Starting with the player with the Dragon and proceeding clockwise around the table, each player in turn, rolls all his dice and allocates any or all of them to Boxes on the board.



1. Retire the High Wizard

If there is a Magician Token in the High Wizard Box, the owning player places one of his Minor Spell Counters on the Year Track. He may take the Minor Spell Coun-

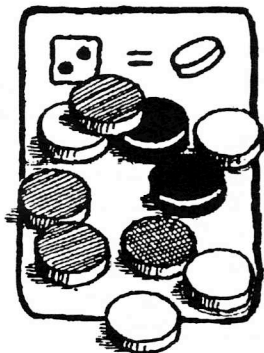
3. Roll and allocate remaining dice

Starting with the player with the Dragon and proceeding clockwise around the table, each player in turn, rolls all his remaining

dice (those not allocated in Step 2). The player may now choose to accept this roll and allocate all of the dice to Boxes on the board, OR place one Minor Spell Counter in the Minor Spell Box and reroll all the dice and then allocate all of the dice to Boxes on the board. If a player chooses to reroll, he must reroll all remaining dice.

4. Take back Minor Spell Counters

Players with dice in the Minor Spell Box may take back 1 Minor Spell Counter for each two points on one or more dice. As examples, a player could take back 2 Counters



with a '4' die, 1 Counter with two '1' dice, or 2 Counters with one '3' and one '1' dice. Any odd point leftover on a die is lost. Players place the used dice in front of them. If a player still has dice left in the Minor Spell Box after taking back all his Counters, these dice remain there until later in the round.

5. Award Titles

Magicians compete for Titles.

6. Take back Minor Spell Counters

Players with dice in the Minor Spell Box may take back Counters in the same manner as Step 4. Players place the used dice in front of them. If a player still has dice left in the Minor Spell Box after taking back all his Counters, the player may take these dice back (gaining nothing) or leave these dice in place for the next round.

7. Award vacant Titles

Magicians who were passed-over are awarded vacant Titles.

8. Demote remaining Magicians

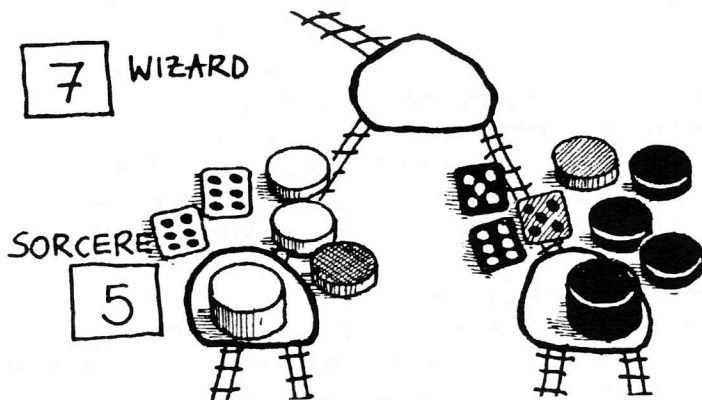
Each Magician who cannot be awarded a vacant title is demoted and placed in one of the Magician Boxes. All Magicians who are demoted from the Wizard or Sorcerer Level receive a Gray Magic Chip. A Gray Magic Chip symbol appears in these Passed-Over Boxes as a reminder. Place the Gray Magic Chip under the Magician Token.

9. Remove Gray Magic Chips

Players with dice in the Gray Magic Box may remove 1 Gray Magic Chip from any one of their Magicians for each four points on one or more dice. As examples, a player could remove 1 Gray Magic Chip with a '4' die; 2 Gray Magic Chips with three dice - one '1', one '3' and one '4'; or 1 Gray Magic Chip with two '2' dice.

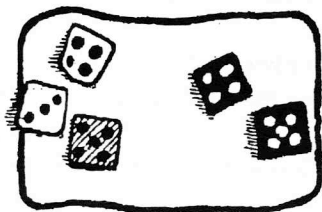
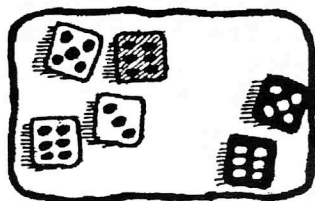
10. Total Power Points

Power Points are totalled and recorded by the Scrollmaster. Check to see if one of the conditions to end the game has been met.



ALLOCATING DICE

During Steps 2 and 3, a player may place any or all of his dice in Boxes on the board. Dice may be placed in any Major Spell Box, in the Gray Magic Box, or in the Minor Spell Box. A player may place any number of his dice in any Box. Any number of dice belonging to any number of players may be placed in each Box. Once a die is placed and a player has removed his hand, it may not be reallocated.



COMPETING FOR TITLES

Starting with the player with the Dragon and proceeding clockwise around the table, each player in turn, must place either two Major Spell Dice, two Minor Spell Counters, or one Major Spell Die and one Minor Spell Counter. The two Dice/Counters may be placed next to one or two Magicians each turn. If a player has only one Die or one Counter left, he may place just this one. If a player does not wish to place any more Dice or Counters, he may Pass. A player who Passes may not place any more Dice or Counters during the Round. Players continue to place their Dice and Counters until all players Pass.

All Dice and Counters must be placed next to the Magician they are supporting. Players may place Dice and Counters next to their own Magicians or next to opponents' Magicians. Any number of Dice and Counters may be placed next to any one Magician. The only restriction is that Dice must be placed next to Magicians on the same Level as the Major Spell Box they are taken from. Example: Dice placed in the

Necromancer Major Spell Box must be placed next to Necromancer Title Boxes.

A player is never required to place all his Dice/Counters. However, Dice that are not placed will have no effect and will have been wasted.

AWARDING TITLES

Once all players have Passed, Titles are awarded in order from the top down, starting with the High Wizard, followed by the 1st Wizard (the Wizard on the left), the 2nd Wizard, the 1st Sorcerer, etc. Each Major Spell Die is worth a number of Spell Points equal to its face value. Each Minor Spell Counter is worth one Spell Point. For each Title the candidate who has the most total Spell Points placed next to him is awarded that Title.

Example: There is a blue Magician in the 1st Wizard Box and a red Magician in the 2nd Wizard Box. These two Magicians are competing to be the High Wizard. The blue Magician has two dice next to him, a '5' and a '6'. The red Magician has one '6' die. The blue Magician has the most total Spell Points and is moved to the High Wizard Box. The red Magician is moved to the Passed-Over Wizard Box.

Most of the time there will be two candidates for each Title. The candidate who receives the majority of the Spell Points cast is awarded the Title. If neither candidate receives any Spell Points or both candidates receive the same number of Spell Points, neither is awarded the Title.

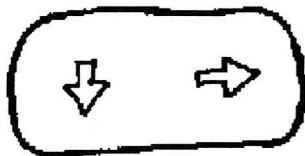
If there is only one candidate for a Title or one player has both the candidates for a

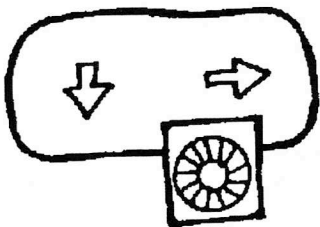
Title, the owning player simply has to place one or more Spell Points and his Magician is awarded the Title. Opponents may not place Spell Points to prevent this. If the owning player does not place one or more Spell Points next to the Magician, his Magician is not awarded the Title.

When there are more than two candidates for a Title (this only happens in the Magician Boxes), the two candidates among them that receive the most Spell Points are awarded the Necromancer Titles: it is not necessary to have a majority. If more than two Magicians are tied for the most Spell Points, none of them will be awarded a Necromancer Title. The same holds true for two Magicians tied for the second most Spell Points. A Magician who receives 0 Spell Points may not be awarded a Necromancer Title even if he is tied for the most Spell Points (all Magicians receive 0 Spell Points) or the second most Spell Points (only one Magician received Spell Points and the rest received 0 Spell Points).

If there are no candidates for a Title, simply skip this Title and move onto the next.

Only one Magician may occupy each Title Box on the High Wizard, Wizard, Sorcerer and Necromancer Levels at any one time. Any number of Magicians may be in any Magician Box at any one time during the game.





MAGICIANS WHO ARE PASSED-OVER

All Magicians in Wizard, Sorcerer, and Necromancer Title Boxes who are not awarded higher Titles are moved to the Passed-Over Box on that Title Level. These Magicians are awarded vacant Titles or demoted after all Titles have been awarded.

After each Title is awarded, all players put all Dice used in the competition for the Title in front of them. All Counters used in the competition for the Title are placed in the Minor Spell Box.

NEGOTIATING AND DEALING

Deals may only be in the form of promises concerning how players will use their Spell Points during the competition for Titles. Absolutely no deal is binding. Players may not physically trade anything during the game like Dice, Counters, Gray Magic Chips, or Power Points.

Players may wish to restrict the time allowed to negotiate as follows:

1. During Steps 2 and 3, each player is limited to a total of 1 minute of negotiating before rolling the Dice.
2. During Step 5, negotiating is limited to a total of 5 minutes before the awarding of Titles begins.

Magicians in the Passed-Over Wizard Box fill vacant Titles first. If there is only one Magician in the Passed-Over Wizard Box, this Magician is placed in the highest vacant Title Box possible (this can be on any Level except the High Wizard). If more than one Title Box on the same Level is vacant, the player owning the Magician may choose which Title Box to fill. If there are two Magicians in the Passed-Over Wizard Box, these Magicians fill vacant Titles in turn order (starting with the player with the Dragon and proceeding clockwise around the table).

After all Magicians in the Passed-Over Wizard Box have filled vacant Titles, Magicians in the Passed-Over Sorcerer Box fill vacant Titles, followed by Magicians in the Passed-Over Necromancer Box, in the same manner.

When all vacant Titles have been filled, all other Magicians in Passed-Over Boxes are demoted and placed in the Magician Boxes. These Magicians are placed in the Magician Boxes in turn order: the player with the Dragon placing all his Magicians first, then the player to his left, etc. All Magicians who are demoted from the Wizard or Sorcerer Level receive a Gray Magic Chip. All Magicians who are demoted from the Necromancer Level do not receive a Gray Magic Chip. A Magician may have any number of Gray Magic Chips under his Token.

POWER POINTS

Each round, players gains Power Points for Magicians as follows:

- a) The player owning the High Wizard gains 10 Power Points.
- b) The player owning each Wizard gains 7 Power Points.
- c) The player owning each Sorcerer gains 5 Power Points.
- d) The player owning each Necromancer gains 3 Power Points.
- e) The player owning each Magician gains 2 Power Points.

The number of Power Points a Magician gains is reduced by 1 Point for each Gray Magic Chip the Magician has under his Token.

The Scrollmaster should keep a running total of each player's Power Points.

Players should note that there will usually be a significant disparity in the scores after the first round of play because of the starting positions of the Magicians. However, this will balance out during the game and there is no real advantage or disadvantage to any of the starting positions.

GAME END

The game ends when any one of the following conditions exists:

- 1) It is the end of round 4.
- 2) At the end of any round in which one player has his second Magician gain the Title of High Wizard.

- 3) At the end of the second round in which no Magician was awarded the Title of High Wizard.

During the scoring at the end of the last round, players receive 1 Point for each Minor Spell Counter they have in front of them. The player with the most Power Points is the winner.

LONGER GAME

Play six rounds instead of four.

Game Design: Alan R. Moon

Game Development: Mick Ado

Graphics: Doris Matthäus

Layout: Manfred Rohmkopf

© 1995

White Wind, Inc., 2 Milton St.,
Beverly, MA 01915, USA

