

Zusammenfassung

Als die Greifenreiter zurück zu ihrem Anführer Colgar kamen, berichteten sie Unglaubliches. Etwas unbeschreiblich Grosses bewegt sich auf das Kastell zu. Es ist so gigantisch, dass wir einige Reiter verloren haben, bei dem Versuch über es hinweg zufliegen.

„Es muss ein Titan sein.“ sagte Colgar. „Berichtet es sofort dem König“.

„Wir müssen die Magie der Hölle benutzen um den Titan zu stoppen.“

„Und bis dahin, ziehen wir uns zurück.“



Inhalt

Erweiterung zum Spiel MageBattle mit 55 Karten, mit Anleitungskarten und Spruchkostenzähler,

Neue Möglichkeiten

Jetzt ist es möglich sich zu verteidigen, zum Beispiel mit dem Heiligen Schutzschild, einem neuen Counterspruch. Ausserdem kann man jetzt eine so genannte Tasche machen, das bedeutet, man verzichtet einmalig auf das Ziehen einer Karte und legt dafür 3 Karten offen aus. Aus dieser Tasche kann man pro Runde einen Zauberspruch spielen, anstatt ein Karte vom Zauberbuch zu ziehen.

Was bietet das Spiel

Neue Angriffe wie Cocktail der Torturen und neue Verteidigungen wie Himmlisches Licht und eine neue Verwandlung.

Wie gewinnt man

Lebenspunkte

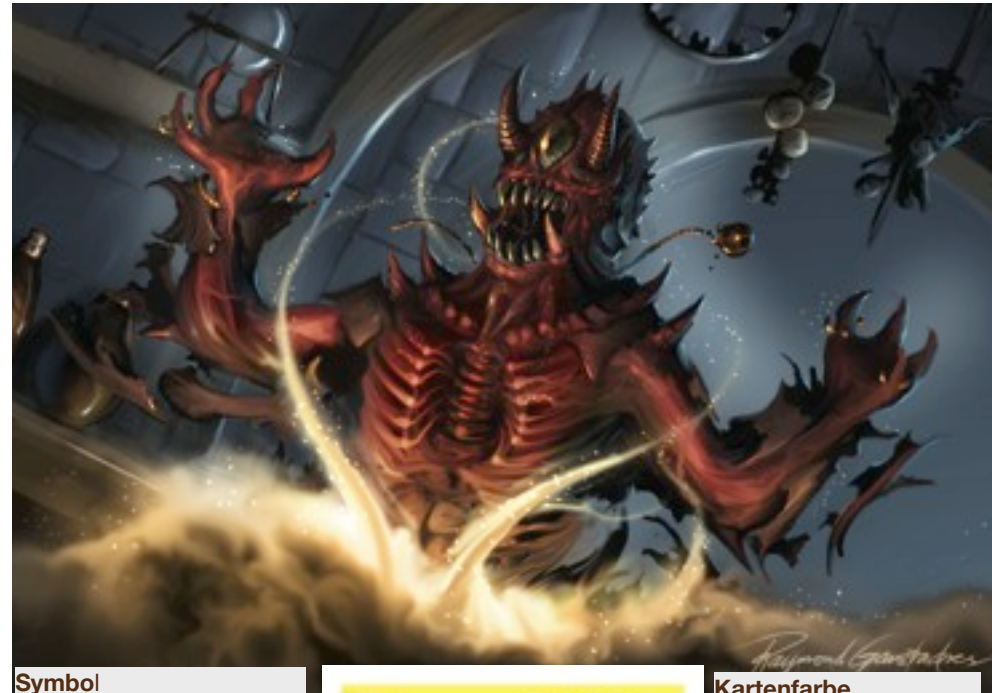
Man gewinnt wenn der Gegner Null oder weniger Lebenspunkte oder keine Karten mehr auf der Hand hat.

Der Messehit auf der Spiel in Essen.

Phantastisches Kartenspiel für 2 Personen ab 8 Jahren

MageBattle™ Dämon

Das phantastische Kartenspiel - Erweiterungen



Symbol

Zeigt hier eine Verwandlung an.

Häufigkeit

Die Farbe im Mittelteil zeigt an wie oft die Karte maximal im Zauberbuch enthalten sein darf:

Schwarz, Weiss 8

Bronze 4

Silber 2

Gold 1



Kartenfarbe

Zeigt zu welcher Verwandlung die Karte gehört. (Gelb=Dämon, Braun=Nekromant, etc.)

Eigenschaft

Jede Verwandlung hat eine so genannte Eigenschaft. Zum Beispiel hat der Dämon „Mörder im Spiegel“. Das bedeutet er kann viel effizienter zaubern.

Spielanleitung

Ein Deck zusammenstellen

Wenn man ein Deck (Zauberbuch) zusammenstellen will, so muss man Karten aus dem Zauberbuch entnehmen und durch andere Karten aus den Erweiterungspakten ersetzen. Am Ende müssen aber wieder 80 Karten im Deck enthalten sein und es muss eine Böse und ein Untote Kreatur gewählt werden.

Die Karten tragen im Mittelteil eine spezielle Färbung anhand dessen man sehen kann, wie oft diese Karte im Deck enthalten sein darf. Es gibt Goldene Karten, diese dürfen nur einmal ins Deck gelegt werden, Silberne zweimal, Bronzene viermal, alle anderen dürfen maximal achtmal ins Deck.

Deckstrategien

Wenn man sich ein Deck zusammen baut, so sollte man nicht wahllos irgendwelche Karten austauschen, sondern sich vorher eine Deckstrategie überlegen. Der Dämon zum Beispiel ist eine Erweiterung, welche Spruchkosten spart. In Verbindung mit einigen Gegenständen, wie dem Ring der Schönheit, welcher Besucherkosten reduziert, kann so ein Spruchkosten-Spardeck gebaut werden. Dieses Spardeck erlaubt es mehr teure Goldene Sprüche ins Deck einzubauen.



Diese Karte ist silber und darf maximal zweimal ins Deck genommen werden.

Die Tasche

Um eine Tasche anzulegen, verzichtet man einmalig auf das Ziehen einer Karte vom Zauberbuch. Stattdessen legt man drei Karten vom Zauberbuch offen hin (die Tasche) und bezahlt 10 Karten an Spruchkosten. Dann spielt man als Zauberspruch eine dieser Taschenkarten. In den nächsten Zügen kann man alternativ aus der Tasche ziehen oder vom Zauberbuch. Doch Achtung es gibt Taschendiebe, welche eine gegnerische Tasche zerstören können.

Counterspells

Jetzt ist es auch möglich sich zu verteidigen, anstatt immer nur den Schaden entgegenzunehmen. Jetzt man kann nachdem ein Gegner eine Karte ausgespielt hat, eine Counter-Karte von der Hand spielen und den gegnerischen Spruch abmildern oder sogar aufheben.

Die Karten



Verwandlung Böser Dämon

Kostet zwei Karten vom Zauberbuch.
Kann von **Mensch und allen Verwandlungen** gespielt werden.

- Als Dämon werden Zaubersprüche billiger.
- Die Kosten für eigene Zaubersprüche werden um eins reduziert.
- Einige Karten sind gefährlicher, zum Beispiel Himmlisches Licht.



Gegenstand Stab der Verwandlung

Kostet zwei Karten vom Zauberbuch.
Kann von **Mensch und allen Verwandlungen** gespielt werden.

- Man kann sich verwandeln und sofort weiterzaubern.
- Kann nur von einem Dieb vernichtet werden.
- Ist mit jeweils vier Karten Zusatzkosten pro Verwandlung sehr teuer.



Besucher Taschendieb

Kostet zwei Karten vom Zauberbuch.
Kann nur von **Mensch** gespielt werden. Besucher kommen nicht zu Vampiren oder Werwölfen oder anderen Verwandlungen.

- Vernichtet einen beliebigen Gegenstand oder eine Tasche.
- Ist mit jeweils vier Karten Zusatzkosten teurer als ein normaler Dieb.



Spezialangriff Dunkle Vollmondnacht

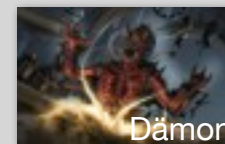
Kostet drei Karten vom Zauberbuch.
Kann nur direkt bei einem Gegnerischen Angriff gespielt werden.

- Reduziert den Schaden eines Angriffes eines Untoten Gegners.
- Ist silbern und kann nur zweimal im Deck enthalten sein.
- Genau wie der Gegner, bezahlt man die Spruchkosten.

Neue Erweiterungen erhältlich:



Nekromant



Dämon