



English Rules of Play



INTRODUCTION

The time has come for the Wizards' Council to choose a new High Wizard. There are many candidates, but only one can be chosen. Maginor, the chamberlain of the Wizards' Council, is setting out to consult with the magical Oracles. The wizard chosen by the Oracles will be named High Wizard.

Object of the Game

Reiner Knizia's Maginor is a game for two to four players, ages 10 and up, in which you and your opponents play wizards who are competing for the Oracles' votes. You must convince each Oracle to vote for you before Maginor reaches that Oracle and collects its votes.

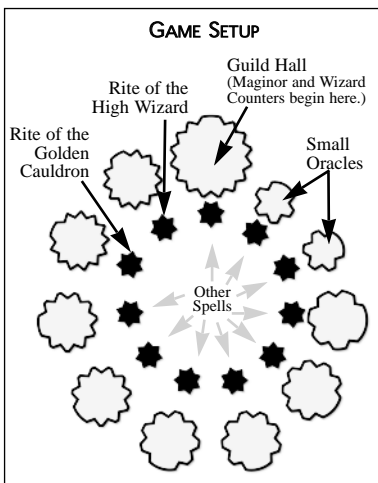
When the game ends, the player with the most votes wins.

Components

- **Oracle Tiles:** These tiles represent the 11 Oracles that you and your opponents are trying to influence. Each Oracle has a number of symbols on it. Each symbol stands for one vote that the Oracle will cast. The number at the top of the Oracle tile shows how many votes the Oracle is worth. The largest Oracle tile is the wizards' Guild Hall.
- **Wizard Counters:** Each of these counters represents one of the wizards trying to be elected High Wizard. Before the game begins, each player chooses a wizard counter that he or she will control during the game. Each wizard is associated with a specific color.
- **Plastic Bases:** Gently press the flat edges of each wizard counter into a plastic base, so that the wizard counters may stand on their own.
- **Maginor Counter:** This counter represents Maginor, who collects the votes from the Oracles.
- **Influence Counters:** These counters represent each wizard's influence over the Oracles. Influence counters are in four different colors, one color for each of the wizards. You begin play with all 15 influence counters of your wizard's color. If you run out of influence counters, you may not place any more until those in play are removed and returned to you.
- **Wizard Cards:** There are 40 cards in four different colors, one color for each of the wizards. You begin play with all 10 wizard cards of your wizard's color. Cards are played to help you win votes, as described later in these rules.
- **Spells:** These are spells that the wizards may learn. Each of the 10 spells has a special ability, as described later in these rules.
- **Maginor Die:** There are no numbers on this die, but mystical symbols. Five of these symbols correspond to the vote symbols on each Oracle. The sixth symbol stands for Maginor.
- **Dueling Counters:** When two wizards come into conflict, they use the triangular dueling counters to conduct their battle, as described later in these rules.

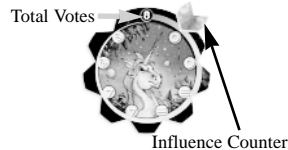
SETUP

1. Place the Oracle tiles in a circle. Begin by placing the Guild Hall at the top of the circle.
2. Place the two small Oracle tiles, in any order, clockwise from the Guild Hall.
3. Place the remaining Oracle tiles, in any order, clockwise from the two small Oracle tiles, so that they complete the circle. (Be sure there are spaces between the Oracle tiles, so you may place the Maginor counter in those spaces, as described in the "Advancing Maginor" section of these rules.)
4. Place the "Rite of the High Wizard" Spell, face-up, next to the Guild Hall.



ORACLE

Each Oracle shows a number of symbols. Each symbol stands for one vote that the Oracle will cast. The number at the top of the Oracle tile shows how many votes the Oracle is worth. Players compete for the votes of each Oracle. When a player wins one of an Oracle's votes, the player places an influence counter in the slot next to that vote's symbol.



5. Place the "Rite of the Golden Cauldron" Spell, face-up, next to the last Oracle tile *before* the Guild Hall. (That is, one tile *counter-clockwise* from the Guild Hall.)
6. Shuffle the remaining Spells and place them randomly next to the remaining Oracle tiles, then turn them face-up.
7. Each player chooses a color, then takes the wizard counter, influence counters, and wizard cards of that color. Each player should have ten cards and 15 influence counters.
8. Place the Maginor counter, and each player's wizard counter, on the Guild Hall.

PLAY

Randomly choose one player to take the first turn. When that player's turn is over, the player to his or her left takes a turn. In this manner, play rotates clockwise.

On your turn, take the following actions, in the order below:

1. You may play any number of cards and spells, in any order.
2. You must move your wizard *or* roll the die

Note that your turn ends *immediately* (even if you still have an action left) if an Oracle is scored. (Scoring is explained below.)

1) Play Cards and Spells

At the beginning of your turn, you may play any number of wizard cards and spells (if you have any spells), in any order. You may choose to play *neither* wizard cards *nor* spells, if you wish.

When you play a card or spell, it takes effect immediately and is then discarded.

Playing Wizard Cards

There are two types of wizard cards: **symbol cards** and **sorcery cards**.

Symbol Cards: A symbol card has one of the five mystic symbols (fire, water, earth, air, and fate) printed on it. By playing a symbol card, you secure one vote of that symbol from the Oracle your wizard is currently visiting. Place one of your influence counters into a corresponding symbol that is not yet occupied. As long as there are corresponding unoccupied symbols, you must choose one of them.

If all corresponding symbols are occupied by influence counters, place your counter next to any one of these counters and enter in a duel with the owner of that counter. (Duels are explained below.) If all corresponding symbols are occupied by *your* influence counters, then nothing happens.

If you play a **fate** card (designated by the star) at an Oracle that does not depict any fate symbols, then you may use the fate card as any symbol of your choice and act accordingly.

Example: *Joe's wizard is at the Great Eagle. Joe plays a water card. There is an unoccupied water symbol in the Great Eagle Oracle tile, so Joe puts one of his influence counters into the unoccupied water symbol. If the water symbols were all occupied by the influence counters of other players, Joe would enter into a duel with one of those players.*

Sorcery Cards: A sorcery card has a magic wand printed on it. When you play a sorcery card, you may select any Oracle and roll the die for that Oracle as if your wizard were on that Oracle. *This is in addition to your die roll at the end of your turn.* (Rolling the die is described below.)

Playing Spells

The Oracles may teach your wizard a spell if you can gain enough votes. (This is described under "Scoring," below.) Once you have a spell, you may play it during your turn to produce the following effects:

Retrieval: Retrieve two of your discarded symbol cards and put them back into your hand.

Restoration: Retrieve two of your discarded sorcery cards and put them back into your hand.

Domination: Place one or two influence counters into any unoccupied symbols on your current Oracle.

Persuasion: Replace any one influence counter with your own on your current Oracle.

Telekinesis: Place one influence counter in one unoccupied symbol of any Oracle.

Teleportation: Move your wizard to any Oracle.

Summoning: Score the *first* Oracle clockwise from the Guild Hall (scoring is explained below), then advance Maginor to the *space before the next Oracle*. This immediately ends your turn.

Reversal: This is the only spell that may be played during another player's turn. Play this spell immediately after losing or tying a duel to instantly win that duel instead.

Rite of the Golden Cauldron: This elaborate rite has

SPELLS



Retrieval



Restoration



Domination



Persuasion



Telekinesis



Teleportation



Summoning



Reversal



Golden Cauldron



High Wizard

no magical effect, but is worth three votes.

Rite of the High Wizard: This elaborate rite has no magical effect, but is worth five votes.

2) Move your Wizard or Roll the Die

At this point in your turn, you *must* either move your wizard *or* roll the die. You must do one or the other; you cannot do both. (If your wizard is not on an Oracle, you may not roll the die, but must move your wizard.)

Moving your Wizard

When you move your wizard, simply move your wizard counter from the Oracle where it is currently and place it onto any other Oracle tile in play.

Rolling the Die

When you roll the die, you must act upon the result:

Symbol: By rolling one of the mystical symbols (fire, water, earth, air, or fate), you secure one vote of that symbol from the Oracle your wizard is currently visiting.

Place one of your influence counters into a corresponding symbol that is not yet occupied. As long as there are corresponding unoccupied symbols, you must choose one of them.

If all corresponding symbols are occupied by influence counters, place your counter next to any one of these counters and enter in a duel with the owner of that counter. (Dueling is explained below.) If your influence counters already occupy all the corresponding symbols, then nothing happens. If you roll a **fate** symbol (designated by the star) at an Oracle that does not depict any fate symbols, then you may use the fate as any symbol of your choice and act accordingly.

Example: *Dave's wizard is visiting the Unicorn. Dave rolls the die and gets a fire result. There is an unoccupied fire symbol in the Unicorn Oracle tile, so Dave puts one of his influence counters into the unoccupied fire symbol. If the fire symbols were all occupied by the influence counters of other players, Dave would have to enter into a duel with one of those players.*

Maginor: If you roll Maginor (designated by the wizard's hat), first choose any symbol of your choice and act as described above. Then advance Maginor, as described below.

ADVANCING MAGINOR

When Maginor advances, he always moves clockwise from an Oracle into the space *before* the next Oracle, and so on around the circle of Oracles.

For example, if Maginor is in the space *before* the Great Eagle Oracle, and Maginor advances, then he moves *onto* the Great Eagle Oracle. The next time Maginor advances, he moves *off* the Great Eagle and into the space *before* the next Oracle.

When Maginor moves *off* an Oracle, that Oracle is **scored**. (Scoring is explained below.)

SCORING

Each Oracle is scored only once during the game. You must score an Oracle *immediately* when:

- Maginor moves *off* an Oracle, or
- all the symbols of an Oracle are occupied by influence counters.

When an Oracle is scored, determine which player has the most votes. If there is a tie, the tied player whose influence counter comes first in clockwise order from the top of the Oracle tile wins the Oracle. In the same manner determine the player who has the second-most votes.

Oracles and Spells

The Oracle and its spell are given to the two players with the most votes. The player with the most votes chooses which one (the Oracle tile or the spell) he or she wants, and the second player gets whichever is left over. If you win an Oracle or spell, place it face-up in front of you. Winning an Oracle means that your wizard gains all that Oracle's votes.

If there is only one player with influence counters on an Oracle, that player

MYSTICAL SYMBOLS

○ Fire

≡ Water

▽ Earth

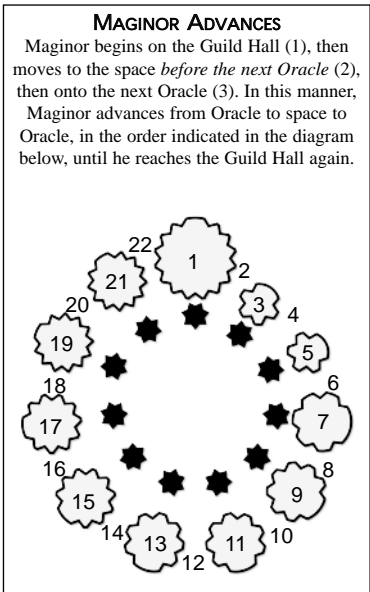
◎ Air

☆ Fate

OTHER SYMBOLS

↑ Sorcery

▲ Maginor



chooses whether to take the Oracle or the spell. The unchosen item is discarded. If there are no influence counters on an Oracle, the Oracle and the spell are both discarded.

Influence and Wizard Counters

After scoring, the influence counters on the Oracle are returned to their owners. Wizard counters that were on the Oracle are placed in the middle of the circle and are no longer on any Oracle. (They must be placed on another Oracle on their next turns.)

Scoring and Maginor

If an Oracle is scored because all the symbols are occupied, the remaining Oracle tiles are moved closer together, so there is *no* space where the Oracle tile used to be. Maginor advances as if that Oracle tile had never been there. If Maginor is *on* an Oracle that is scored, Maginor automatically advances to the space *after* the scored Oracle.

When a location is scored, the current player's turn ends *immediately*. (If this happens as a result of playing cards or spells, the player may not play further cards or spells, and may not roll the die or move his or her wizard.)

Exception: The Guild Hall is *only* scored when Maginor moves *onto* it. The Guild Hall is always the last Oracle scored.

DUELING

Each symbol in an Oracle tile may only be occupied by one influence counter. If you are to place your influence counter in a symbol at an Oracle but all those symbols are occupied by your opponents' influence counters, then you must enter a duel.

To enter a duel, place your influence counter next to any one of your opponents' influence counters. You are the **challenger**, and owner of the influence counter currently occupying the symbol is the **defender**. Both you and the defender each take one of the triangular dueling counters.

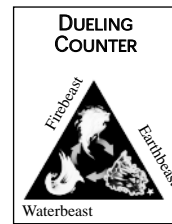
Both of you secretly choose the element of your magical attack (Earth, Water, or Fire) and point the corresponding corner of the dueling counter towards your opponent, then reveal your dueling counters simultaneously. The duel is resolved as follows:

- Earthbeast beats Waterbeast
- Waterbeast beats Firebeast
- Firebeast beats Earthbeast

If both players choose Firebeast, or if both players choose Waterbeast, then *both* influence counters are removed (they go back to their owners), and the symbol is unoccupied.

If both players choose Earthbeast (signified on the dueling counter by a star), the **defender** wins the duel.

The winner's influence counter is placed in the contested symbol, while the loser's influence counter is removed.



GAME END

The game ends when all Oracles have been scored. The Guild Hall is the last Oracle to be scored. The Guild Hall is scored when Maginor moves *onto* it (and not *off*, as the other Oracles are scored). The Guild Hall is not scored before Maginor moves *onto* it, even when all of its symbols are occupied.

When the game ends, add up each payer's total number of votes. The player with the most votes wins the game. If there is a tie for the most votes, the player with the most valuable *single* Oracle wins.

CREDITS

- Designer:** Reiner Knizia
- Graphic Design:** Brian Schomburg
- Art:** Scott James and Brian Schomburg
- Editing:** Darrell Hardy, Christian T. Petersen, and Greg Benage
- Playtesting:** Iain Adams, John Christian, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, and Markus Welbourne

Printed in the United States of America. Copyright ©2001. MAGINOR is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. All images and characters contained herein are the property of Fantasy Flight Publishing, Inc. ©, TM 2001. None of the text, gameplay, or images of MAGINOR may be reproduced without the specific permission of the publisher.



Dansk Regler



INDLEDNING

Tiden er inde til at Troldmændenes Råd skal udpege en ny Øverste Troldmand. Der er mange kandidater, men der vil kun blive peget på en. Maginor, der er kammerherre for Troldmændenes Råd, vil konsultere med de magiske Orakler. Den troldmand, som Oraklerne udpeger, vil blive den Øverste Troldmand.

Sådan vinder du spillet

Reiner Knizia's Maginor er et spil for to til fire spillere fra 10 år og op. I spillet spiller du og dine modspillere troldmænd, der kæmper om Oraklernes stemmer. Du skal overbevise hvert Orakel om at stemme for dig, før Maginor når frem til Oraklet og samler dets stemme.

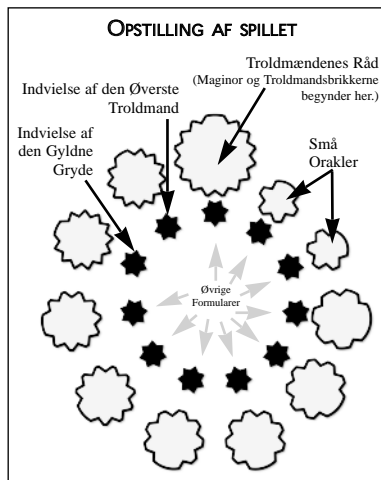
Når spillet er slut, er det spilleren med de fleste stemmer, der vinder.

Spilledele

- **Orakelbrikker:** disse repræsenterer de 11 Orakler, som spillerne forsøger at få på sin side. Der er på hvert Orakel trykt et antal symboler. Hvert symbol står for en stemme, Oraklet vil afgive. Tallet øverst på Orakelbrikken viser hvor mange stemmer, Oraklet tæller for. Den største Orakelbrik er Troldmændenes Råd.
- **Troldmandsbrikker:** Hver af disse brikker repræsenterer en af de troldmænd, der forsøger at blive valgt til Øverste Troldmand. Før spillet starter, vælger hver spiller den troldmandsbrik, som spilleren vil bruge i spillet. Hver troldmand har en bestemt farve.
- **Plastikfodder:** Pres troldmandsbrikkerne ned i hver sin plastikfod, så de kan stå selv.
- **Maginorbrik:** Denne brik repræsenterer Maginor, der samler stemmer ind fra Oraklerne.
- **Indflydelsesmarkører:** Disse markører repræsenterer hver Troldmands indflydelse på Oraklerne. Markørerne er i de fire farver, som troldmændene har. Du starter spillet med alle 15 indflydelsesmarkører i din troldmands farve. Hvis du løber tør for markører, kan du ikke placere flere, før dem, der er i spil fjernes og returneres til dig.
- **Troldmandskort:** Der er 40 kort i troldmændenes fire farver. Du starter spillet med de 10 kort i din troldmands farve. Kort spilles for at få stemmer, men mere om det senere.
- **Formularer:** Disse magiske formularer kan troldmændene lære. Hver af de 10 formularer har en speciel evne, der forklares senere i reglerne.
- **Maginor terning:** Der er ikke tal på terningen, men magiske symboler. Fem af symbolerne svarer til stemmesymbolerne på Oraklerne. Det sjette symbol er for Maginor.
- **Duelmarkører:** Når to troldmænd kommer i konflikt med hinanden skal de bruge de trekantede markører til at udføre en dyst. Dette forklares senere.

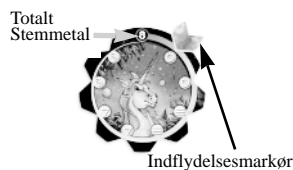
OPSTILLING

1. Læg Orakelbrikkerne i en cirkel. Læg Troldmændenes Råd øverst i cirklen.
2. Læg de to små Orakelbrikker i fri rækkefølge i urets retning fra Troldmændenes Råd.
3. Bland de resterende Orakelbrikker og læg dem i tilfældig rækkefølge, så de færdiggør cirklen (vær sikker på, at der er plads mellem brikkerne til Maginorbrikken, som beskrevet i "Flyt af Maginor" senere i reglerne.
4. Læg formularen "Indvielse af den Øverste Troldmand" med billedsiden opad ud for Troldmændenes Råd.



ORAKEL

Hvert Orakel har et antal symboler. Hvert symbol svarer til en stemme, som Oraklet vil kaste. Tallet øverst på Orakelbrikken viser, hvor mange stemmer Oraklet er værd. Spillerne konkurrerer om stemmerne på hvert Orakel. Når en spiller vinder et af et Orakels stemmer, placerer han/hun en indflydelsesmarkør på pladsen ved den stemmes symbol.



5. Læg formularen "Indvielse af den Gyldne Gryde" med billedsiden opad ud for brikken lige før Troldmændenes Råd i urets retning. (Dvs den første brik fra Rådet imod uret).
6. Bland de resterende Formularer og læg dem tilfældigt ud for de resterende brikker med billedsiden nedad. Vend dem derefter om.
7. Vælg en farve og tag troldmanden, indflydelsesmarkørerne og troldmandskortene, der hører til farven. Hver spiller skal have ti kort og 15 indflydelsesmarkører.
8. Sæt Maginorbrikken og hver spillers Troldmand på Troldmændenes Råd.

SPILLET

Bestem tilfældigt, hvem der starter. Når en spillers tur er forbi, har spilleren til venstre tur. På denne måde kører spillet med uret.

Når du har tur, kan du gøre følgende - i den rækkefølge:

1. Du må spille de kort og formularer, du ønsker, i den rækkefølge, du ønsker.
2. Du kan flytte din troldmand eller kaste med terningen.

Bemærk, at din tur stopper straks (selv hvis du stadig har handlinger tilbage), hvis et Orakel træffer en afgørelse (hvordan det sker, forklares senere).

1) Spil kort og brug Formularer

I starten af din tur må du spille så mange troldmandskort og formularer (hvis du har nogen) og i den rækkefølge som du ønsker. Du kan også vælge hverken at spille kort eller formularer, hvis du vil.

Når du spiller et kort eller en formular, tager det effekt med det samme, herefter er det brugt og lægges væk.

Når du spiller Troldmandskort

Der er to slags troldmandskort: **symbolkort** og **trolddomskort**.

Symbolkort: Disse kort har et af de fem mystiske symboler (ild, vand, jord, luft og skæbne) påtrykt. Ved at spille et symbolkort, sikrer du dig én stemme med det symbol fra det Orakel din troldmand besøger for tiden. Læg en af dine indflydelsesmarkører på et tilsvarende symbol, der endnu ikke er optaget. Så længe der er ubesatte symboler, der passer til kortet, skal du vælge et af dem.

Hvis alle brugbare symboler er optaget med indflydelsesmarkører, skal du placere din markør ved siden af en af disse markører og begynde en duel med ejeren af den. (Dueller forklaret nedenfor). Hvis alle de symboler, der passer til kortet, er optaget af dine markører sker der ingen ting.

Hvis du spiller et **skæbnekort** (symboliseret med en stjerne) på et Orakel, der ikke viser nogen skæbnesymboler, kan du bruge dette skæbnekort som om det havde et andet symbol efter dit valg.

Eksempel: Joe's troldmand er ved Store Ørn. Joe spiller et vandkort. Der er et ubesat vandsymbol på Store Ørn orakelbrikken, så Joe lægger et af sine indflydelsesmarkører på det ubesatte vandsymbol. Hvis alle vandsymbolerne var optaget af andre spilleres indflydelsesmarkører, ville Joe begynde en duel med en af de spillere.

Trolddomskort: Disse kort har en tryllestav

påtrykt. Når du spiller et trolddomskort, må du vælge et hvilket som helst Orakel og slå med terningen for det Orakel som hvis din troldmand var på det Orakel. Dette er ud over det terningslag du får ved slutningen af din tur. (Terningslag er beskrevet nedenfor).

Når du spiller formularer

Et Orakel kan lære din troldmand en formular, hvis du kan få stemmer nok. (Dette beskrives under Optælling nedenfor.) Når du har en formular, må du spille den i din tur for at opnå følgende effekter:

Genfinde: Tag to af dine brugte symbolkort tilbage på hånden.

Genskabe: Tag to af dine brugte trolddomskort tilbage på hånden.

Dominere: Læg en eller to indflydelsesmarkører på ubesatte symboler på det Orakel din troldmand står på.

Overtale: Udskift en af en modspillers indflydelsesmarkører med din egen markør på det Orakel din troldmand står på.

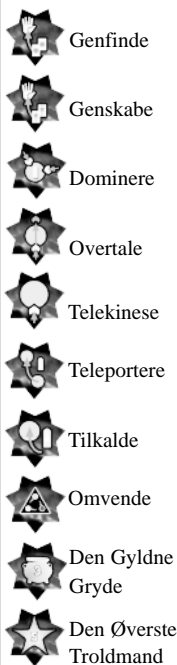
Telekinese: Placer en indflydelsesmarkør på et ubesat symbol på et hvilket som helst Orakel.

Teleportere: Flyt din troldmand til et hvilket som helst Orakel.

Tilkalde: Optæl det første Orakel i urets retning fra Troldmændenes Råd (Optælling forklares nedenfor), ryk derefter Maginor til positionen før det næste Orakel.

Omvende: Dette er den eneste formular, der må spilles i en anden spillers tur. Spil denne formular

FORMULARER



umiddelbart efter at du har tabt eller fået uafgjort i en duel. Så vinder du duellen i stedet.

Indvielse af den gyldne gryde: Denne indviklede formular har ingen magisk effekt, men er tre stemmer værd.

Indvielse af den øverste troldmand: Denne indviklede formular har ingen magisk effekt, men er fem stemmer værd.

2) Ryk din Troldmand eller Slå med Terningen

På dette punkt i din tur, må du enten rykke din troldmand eller slå med terningen. Du skal gøre én og kun én af tingene. (Hvis din troldmand ikke er på et Orakel, må du ikke slå med terningen og skal altså rykke troldmanden.)

Ryk Troldmanden

Når du rykker din troldmand, skal du blot flytte troldmandsbrikken fra det sted, hvor den står til et af de øvrige Orakler, der stadig er i spil.

Terningslag

Når du slår med terningen, viser resultatet, hvad du skal gøre:

Symbol: Hvis du slår et af de mystiske symboler (ild, vand, jord, luft eller skæbne), får du en stemme med det symbol fra det Orakel, din troldmand er hos. Læg en af dine indflydelsesmarkører på et tilsvarende symbol, der endnu ikke er optaget. Så længe der er ubesatte symboler, der passer til kortet, skal du vælge et af dem. Hvis alle brugbare symboler er optaget med indflydelsesmarkører, skal du placere din markør ved siden af en af disse markører og begynde en duel med ejeren af den. (Dueller forklaret nedenfor). Hvis alle de symboler, der passer til kortet, er optaget af dine markører sker der ingen ting. Hvis du slår et skæbnesymbol (symboliseret med en stjerne) på et Orakel, der ikke viser nogen skæbnesymboler, kan du bruge dette skæbnesymbol som om det havde et andet symbol efter dit valg.

Eksempel: Daves troldmand besøger Enhjørningen. Dave slår med terningen og slår et ildsymbol. Der er et ubesat ildsymbol på Enhjørningen Oraklet, så Dave lægger en af hans indflydelsesmarkører på det ubesatte ildsymbol. Hvis alle ildsymbolerne var optaget af andre spilleres indflydelsesmarkører, ville Dave være nødt til at begynde en duel med en af disse spillere.

Maginor: Hvis du slår Maginor (symboliseret af en troldmandshat), skal du først vælge et symbol, og spille som om du havde slået det. Ryk derefter Maginor, som beskrevet nedenfor.

Ryk Maginor frem

Når Maginor rykker, bevæger han sig altid med uret fra et Orakel ind i mellemrummet før det næste Orakel, videre til det næste Orakel og så fremdeles gennem cirklen af Orakler.

For eksempel, hvis Maginor står i mellemrummet før Store Ørn Oraklet, og Maginor skal rykke, så rykker han op på Store Ørn Oraklet. Næste gang Maginor rykker, rykker han fra Store Ørn og ind i mellemrummet mellem det og næste Orakel.

Når Maginor bevæger sig væk fra et Orakel, bliver det Orakel optalt (Optælling forklars nedenfor.)

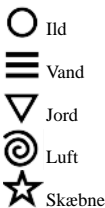
OPTÆLLING

Hvert Orakel optælles kun én gang i spillet. Du skal øjeblikkeligt optælle et Orakel når:

- Maginor rykker fra Oraklet eller
- alle symbolerne på et Orakel er optaget af indflydelsesmarkører.

Når et Orakel optælles, skal det afgøres, hvilken spiller der har fået flest stemmer. Hvis stillingen er lige, vinder den af de førende spillere, hvis indflydelsesmarkører kommer først i urets retning fra toppen af Orakelbrikken. På samme måde afgøres det, hvilken spiller, der har næstflest stemmer.

MYSTISKE SYMBOLER

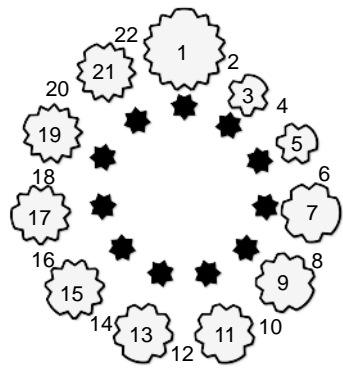


ANDRE SYMBOLER



MAGINOR RYKKER

Maginor begynder på Troldmændenes Råd (1), rykker så til mellemrummet før næste Orakel (2), så hen på næste Orakel (3). På denne måde rykker Maginor fra et Orakel til et mellemrum til et Orakel på den måde som tegningen nedenfor viser indtil han når Troldmændenes Råd igen.



Orakler og Formularer

Oraklet og den tilhørende formular gives til de to spillere, der har fået flest stemmer. Den vindende spiller vælger, om han eller hun vil have Oraklet eller formularen. Spilleren med næstflest stemmer får den del, der er til overs. Hvis du vinder et Orakel eller en formular, så læg det med tekstsiden opad foran dig. Hvis du vinder et Orakel, betyder det, at din troldmand får alle stemmerne fra det Orakel. Hvis der kun er en spiller, der har indflydelsesmarkører på et Orakel, vælger den spiller mellem Oraklet og formularen. Den del, der ikke vælges, lægges væk. Hvis der ikke er nogen indflydelsesmarkører på et Orakel, lægges både Oraklet og formularen væk.

Indflydelsesmarkører og Troldmandsbrikker

Efter optællingen returneres alle indflydelsesmarkører fra Oraklet til ejerne. De troldmandsbrikker, der var på Oraklet, placeres midt i cirklen, og er ikke længere på noget Orakel. (De skal i deres næste tur rykkes til et Orakel.)

Optælling og Maginor

Hvis et Orakel optælles før Maginor rykker fra det (fordi alle symboler er optaget), rykkes de tilbageværende Orakelbrikker tættere sammen, så optællingen ikke efterlader et tomt rum. Når Maginor når til stedet, fortsætter han, som hvis Oraklet aldrig havde været der. Hvis Maginor står på et Orakel, der optælles, rykker han automatisk til mellemrummet efter Oraklet.

Når et Orakel optælles, slutter den aktive spillers tur med det samme. (Hvis det sker som følge af kortudspil eller en formular, må spilleren ikke spille flere kort eller formularer, og må ikke slå med terningen eller rykke sin troldmand.)

Undtagelse: Troldmændenes Råd optælles først når Maginor rykker ind på den. Troldmændenes Råd er altid det sidste Orakel, der optælles.

DUEL

Hvert symbol på en Orakelbrik, kan kun optages af en indflydelsesmarkør. Hvis du skal placere din indflydelsesmarkør på et symbol på et Orakel, men alle brugbare symboler er optaget af modstanderes indflydelsesmarkører, må du begynde en duel.

For at begynde en duel, placerer du din indflydelsesmarkør ved siden af en af din modstanders indflydelsesmarkører. Du er udfordrer og din modstander er forsvareren. Både du og forsvareren tager en af de trekantede duelbrikker.

I vælger begge hemmeligt jeres angrebs magiske element (jord, vand eller ild) og peger det passende hjørne af duelbrikken imod modstanderen. Så viser I jeres duelbrikker samtidig.

Duellen afgøres som følger:

Jordvæsen slår Vandvæsen
Vandvæsen slår Ildvæsen
Ildvæsen slår Jordvæsen

Hvis I begge vælger ild, eller I begge vælger vand, bliver begge indflydelsesmarkører fjernet (de vender tilbage til ejerne) og symbolet bliver frit.

Hvis begge spillere vælger jord (symboliseret på duelbrikken med en stjerne) vinder forsvareren duellen.

Vinderens indflydelsesmarkør placeres på det omstridte symbol, mens taberens indflydelsesmarkør fjernes.

AFSLUTNING

Spillet slutter, når alle Orakler er optalt. Troldmændenes Råd er det sidste Orakel, der optælles. Troldmændenes Råd optælles, når Maginor rykkes ind på den (og ikke fra den som de øvrige Orakler gør). Troldmændenes Råd kan ikke optælles før Maginor rykker ind på den selv om alle dens symboler er optaget.

Når spillet ender, regnes hver spillers totale stemmetal ud. Den spiller, der har fået flest stemmer vinder. Hvis der er stemmelighed, vindes spillet af den spiller, der har det Orakel, der har flest stemmer.

PRODUKTION

Spil design: Reiner Knizia

Grafisk design: Brian Schomburg

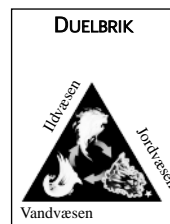
Illustration: Scott James og Brian Schomburg

Redigering: Darrell Hardy, Christian T. Petersen og Greg Benage

Spiltest: Iain Adams, John Christian, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson og Markus Welbourne

Dansk oversættelse: Mads Lunau.

Trykt i USA. Copyright © 2001. MAGINOR tilhører som trademark Fantasy Flight Publishing, Inc. der holder alle rettigheder. Alle illustrationer og personer her i tilhører Fantasy Flight Publishing, Inc. © TM 2001. Hverken tekst, spilsystem eller illustrationer fra MAGINOR må reproducere uden direkte tilladelse fra udgiveren.





Norske Regler



INTRODUKSJON

Tiden er inne for at trollmennenes Høye Råd skal velge en ny Stormester. Det er mange kandidater, men bare én kan utnevnes. Maginor, Det høye rådets ordstyrer, er på vei for å konsultere de magiske Oraklene. Magikeren som Oraklene velger vil utropes til Stormester.

Spillets mål

Reiner Knizias Maginor er et brettspill for to til fire spillere, i hvilket du og motstanderene dine spiller magikere som konkurrerer om Oraklenes gunst. Du må overbevise hvert orakel om din fortrefelighet før Maginor kommer fram til det Orakelet for å hente stemmene.

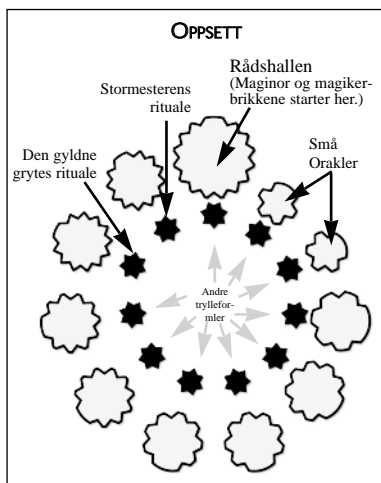
Når spillet er over, vinner den som har fått flest stemmer.

Komponenter

- **Orakelbrikker:** Disse brikkene forestiller de 11 Oraklene som spillerne prøver å overbevise. Hvert Orakel har et antall symboler på seg. Hvert symbol står for én av stemmene til det Oraklet. Tallet som er øverst på Oraklet viser hvor mange stemmer det Orakelet er verd. Det største Orakelet er Trollmennenes rådshall.
- **Magikerbrikker:** Hvert av disse brikkene representerer en av magikerne som prøver å bli valgt til Stormester. Før spillet begynner velger spillerne seg hver sin magikerbrikke til å forestille seg. Hver magiker er forbundet med en farge.
- **Sokler i plast:** Press forsiktig den ene flatsiden på hver magikerbrikke ned i en plastsokkel, slik at brikken står på egne ben.
- **Maginor-brikke:** Denne brikken forestiller Maginor, som samler inn Oraklenes stemmer
- **Innflytelsesbrikker:** Disse brikkene forestiller innflytelsen hver enkelt magiker har hos Oraklene. Innflytelsesbrikker kommer i fire forskjellige farger, en for hver magiker. Spillet begynner med at du har alle 15 innflytelsesbrikkene i fargen til din magiker. Om du slipper opp for innflytelsesbrikker, kan du ikke legge ut flere for deg med å skaffe stemmer, som beskrevet senere i reglene.
- **Magikerkort:** Det er 40 kort i fire ulike farger, en farge for hver magiker. Spillet begynner med at du har alle 10 magikerkortene i din farge. Kortene spilles for å hjelpe deg med å skaffe stemmer, som beskrevet senere i reglene.
- **Trylleformler:** Dette er troldom som magikerne kan lære seg. Hvert av de 10 trylleformlene har en spesiell evne, som forklart senere i reglene.
- **Maginors terning:** Denne terningen har ikke tall, men mystiske symboler. Fem av disse symbolene korresponderer til stemmesymbolene på Oraklene, det sjette symbolet står for Maginor.
- **Duellingsbrikker:** Når to magikere havner i konflikt med hverandre, bruker de de trekantede duellingsbrikkene i kamp, som forklares senere i reglene.

OPPSETT

1. Legg Orakelbrikkene i en sirkel. Begynn ved å legge Rådshallen øverst i sirkelen.
2. Legg de to små Orakelbrikkene, i hvilken rekkefølge som helst, med klokka fra Rådshallen.
3. Legg de gjenværende Orakelbrikkene, i hvilken rekkefølge som helst, med klokka fra de to små Orakelbrikkene slik at de fullfører sirkelen. (Pass på at det er plass til Maginor mellom Oraklene, slik at han kan stå der når han skrider fram, slik det står i "Maginors ferd" nedenfor.)
4. Legg trylleformelen "Stormesterens rituale" med bildet opp ved siden av



Rådshallen.

5. Legg trylleformelen "Den gyldne grytes rituale" med bildet opp ved siden av det siste orakelet for Rådshallen. (altså brikken til venstre for Rådshallen).
6. Stokk resten av trylleformlene og legg dem tilfeldig ved de gjenværende Oraklene, så snus de med bildet opp.
7. Hver spiller velger en farge og tar magikerbrikken, innflytelsesbrikkene og magikerkortene i den fargen. Hver spiller skal ha ti kort og femten innflytelsesbrikker.
8. Legg Maginor-brikken og magikerbrikkene til spillerne på Rådshallen.

SPILL

Velg en spiller til å begynne. Når den spilleren er ferdig med sin tur, går turen til spilleren til venstre. På denne måten går spillet med klokka.

Når det er din tur skal du utføre disse handlinger i denne rekkefølgen:

1. Du kan spille så mange kort og trylleformler du vil, i hvilken som helst rekkefølge.
2. Du må flytte magikeren din eller trille terningen. Merk at turen din er over med en gang (selv om du har en handling igjen å gjøre) dersom et Orakel skåres. (Skåring forklares nedenfor.)

1) Spill kort og trylleformler:

Ved begynnelsen av runden din, kan du spille så mange magikerkort og trylleformler som du vil (om du har noen) i hvilken som helst rekkefølge. Du kan velge å la være å spille kort, eller trylleformler, eller begge deler om du vil.

Når du spiller et kort eller en trylleformel, virker den med en gang og legges så ut av spill.

Å spille magikerkort

Det finnes to typer magikerkort: **symbolkort** og **besvergelse**.

Symbolkort: Et symbolkort har en av de fem mystiske symbolene (ild, vann, jord, luft og skjebne) på seg. Ved å spille et symbolkort, sikrer du deg en stemme i det symbolet fra Orakelet som magikeren din er på besøk hos. Legg en av innflytelsesbrikkene på et tilsvarende symbol som ikke alt er opptatt. Så lenge som det er tilsvarende ledige symboler, må du velge ett av dem.

Dersom alle tilsvarende symboler er opptatt av innflytelsesbrikker, legg brikken din ved siden av en av de brikkene og begynn en duell med den brikkens eier. (Duell forklares nedenfor). Om alle tilsvarende symboler er opptatt av dine egne innflytelsesbrikker skjer det ingen verdens ting.

Om du spiller et **skjebnekort** (stjerne) hos et Orakel som ikke har noen skjebnesymboler, så kan du bruke det skjebnekortet som hvilket symbol du vil og bruke det deretter.

Eksempel: Terjes magiker er hos den store Ørnen. Terje spiller et vannkort. Det er et ledig vannsymbol på Ørnebrikken, så Terje legger en av sine innflytelsesbrikker på det ledige vannsymbolet. Om alle vannsymbolene var opptatt av andre spilleres innflytelsesbrikker, ville Terje duellere med en av dem.

Besvergelse: En besvergelse har en tryllestav på seg. Når du spiller en besvergelse, kan du velge ut et Orakel og trille terningen der som om magikeren din var hos det Orakelet. Dette er i tillegg til terningtrillet som du får på slutten av turen din.

(Terningtrilling forklares nedenfor.)

Å spille trylleformler

Oraklene kan lære magikeren din en trylleformel om du får deg nok stemmer. (Dette beskrives under "Skåring" nedenfor.) Når du har fått deg en trylleformel, kan du spille den i løpet av turen din for å ha følgende virkninger;

Tilbakeføring: Få tilbake to av dine brukte symbolkort og legg dem på hånden.

Gjenskaping: Få tilbake to av dine brukte besvergelse og legg dem på hånden.

Dominering: Legg en eller to innflytelsesbrikker på hvilke som helst ledige symboler på Orakelet du er hos.

Overtalelse: Erstatt en hvilken som helst innflytelsesbrikke med din egen på Orakelet du er hos.

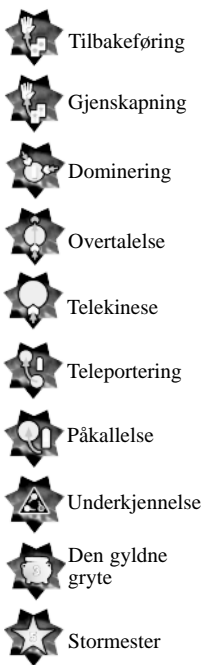
Telekinese: Legg en innflytelsesbrikke på et ledig symbol på hvilket Orakel som helst.

Teleportering: Flytt magikeren din til hvilket Orakel som helst.

Påkallelse: Skår deg det første Orakelet etter klokka fra rådshallen (skåring forklares nedenfor), og flytt Maginor til plassen foran det neste Orakelet. Dette avslutter turen din umiddelbart.

Underkjennelse: Dette er den eneste trylleformelen som kan spilles i en annen spillers tur. Spill denne

TRYLLEFORMLER



trylleformelen straks etter en duell ender i tap eller uavgjort. I stedetfor vinner du duellen.

Den gyldne grytes rituale: Dette forseggjorte ritualet har ingen magisk virkning, men er verdt tre stemmer.

Stormesterens rituale: Dette forseggjorte ritualet har ingen magisk virkning, men er verdt fem stemmer.

2) Flytt magikeren din eller trill terningen

Når du har kommet til dette punktet i turen din, må du enten flytte på magikeren din eller trille terningen. Du må gjøre det ene eller det andre; du kan ikke gjøre begge deler. (Dersom magikeren din ikke er hos et Orakel, får du ikke trille terningen, og er nødt til å flytte magikeren.)

Å flytte magikeren

Når du flytter magikeren, skal magikerbrikken din enkelt og greit flyttes fra Orakelet som den er hos og til et hvilket som helst annet Orakel i spill.

Terningtrilling

Når du triller terningen må du følge resultatet slik:

Symbol: Ved å trille en av de magiske symbolene (ild, vann, jord, luft eller skjebne), sikrer du deg en stemme i det symbolet fra Orakelet du er hos.

Legg en av innflytelsesbrikkene på et tilsvarende symbol som ikke alt er opptatt. Så fremt det er ledige symboler av tilsvarende type, må du velge ett av dem. Dersom alle tilsvarende symboler alt er opptatt av innflytelsesbrikker, legges brikken din ved siden av en av de brikkene og en duell med eieren av den brikken settes i gang! (Duellering forklares nedenfor.)

Om dine egne innflytelsesbrikker alt ligger på alle de tilsvarende symbolene så skjer ingen verdens ting. Om du triller skjebnesymbolet (stjernen) hos et Orakel som ikke har noen skjebnesymboler på seg, så kan du bruke skjebnesymbolet som hvilket symbol du vil og bruke det deretter.

Eksempel: Trollmannen til Stig er hos Enhjørningen. Stig triller terningen og får ild som resultat. Det er et ledig ildsymbol på Orakelbrikken Enhjørningen, så Stig legger en av innflytelsesbrikkene sine på det ledige ildsymbolet. Om alle ildsymbolene alt hadde vært opptatt av andre spilleres innflytelsesbrikker, så hadde Stig måttet duellere med en av de spillerne.

Maginor: Om du triller Maginor (Trollmannens hatt), skal du først velge et hvilket som helst symbol og gjøre som det står over. Så skrider maginor fram på sin ferd som det står under.

Maginors ferd

Når Maginor skrider fram flytter han seg alltid med klokka fra et Orakel til feltet foran det neste Orakelet, så til Orakelet, så til feltet foran det neste og så videre rundt hele sirkelen av Orakler.

For eksempel, om Maginor er i feltet foran Orakelet Den store ørnen, og Maginor skrider fram, så flytter han seg opp på Den store ørnen. Neste gang han skrider fram, flytter han seg vekk fra Den store ørnen til feltet foran neste Orakel.

Når Maginor skrider vekk fra et Orakel, så skåres det Orakelet. (Skåring er forklart nedenfor.)

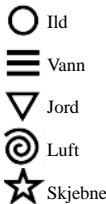
SKÅRING

Hvert Orakel skåres bare en gang i løpet av et spill. Et Orakel skåres med en gang når:

- Maginor flytter bort fra et Orakel, eller
- alle symbolene til et Orakel har innflytelsesbrikker på seg.

Når et Orakel skåres, se hvilken av spillerne som har flest stemmer. Om det er uavgjort, vinner spilleren som har en innflytelsesbrikke som ligger først fra toppen i klokkes retning på Orakelet. På den samme måten bestemmes hvilken spiller som har nest flest stemmer.

MYSTISKE SYMBOLER



ANDRE SYMBOLER



Orakeler og trylleformler

Orakelet og trylleformelen dets gis til de to spillerne som har flest stemmer. Spilleren som har flest stemmer velger selv hvilket av de to (Orakelbrikken eller trylleformelen) hun eller han vil ha, og den andre spilleren får den som er tilovers. Om du vinner et Orakel eller en trylleformel, legg den med bildet opp foran deg. Å vinne et Orakel betyr at du får alle stemmene til det Orakelet.

Om det bare er en spiller som har innflytelsesbrikker på et Orakel når det skåres, velger den spilleren mellom å ta Orakelet eller trylleformelen, og det som ikke ble valgt legges ut av spill. Om et Orakel ikke har noen innflytelsesbrikker på seg, legges både Orakelet og trylleformelen ut av spill.

Innflytelses- og Magikerbrikker

Etter skåring går innflytelsesbrikkene tilbake til sine eiere. Magikerbrikker som var på Orakelet skal settes midt i sirkelen og er ikke lenger på noe Orakel. (De må legges på et annet Orakel i neste runde.)

Skåring og Maginor

Om et Orakel skåres før Maginor har vært der (fordi alle symbolene var opptatte), skal resten av Oraklene flyttes tettere sammen slik at det ikke er noe tomrom der hvor Orakelbrikken pleide å være. Maginor skrider fram som om den Orakelbrikken aldri var der. Dersom Maginor er på et Orakel idet det skåres, flyttes han automatisk fram til feltet foran neste Orakel. Når et Orakel skåres, avsluttes turen til den nåværende aktive spilleren. (Om dette hender som følge av at et kort eller en trylleformel ble spilt, kan den spilleren ikke spille flere kort eller trylleformler, og heller ikke trille terningen eller flytte sin magiker.)

Unntak: Rådshallen skåres ikke før Maginor flytter til den. Rådshallen er alltid det siste Orakelet som skåres.

DUELLERING

Hvert symbol på en Orakelbrikke kan bare ha en eneste innflytelsesbrikke på seg. Om du skal legge en innflytelsesbrikke på et symbol hos et Orakel, men alle de symbolene er allerede opptatt av motspilleres innflytelsesbrikker, må du duellere.

For å gå inn i en duell, legg innflytelsesbrikken din ved siden av en av motspilleres innflytelsesbrikker. Du er utfordreren, og eieren av innflytelsesbrikken du utfordrer er forsvareren. Du og forsvareren tar hver deres trekantede duellbrikke.

Begge velger i hemmelighet hvilket element (jord, vann eller ild) som skal brukes i hvert deres magiske angrep, og peker det tilsvarende hjørnet av duellbrikken mot motspilleren. Så avsløres begge brikkene samtidig. Duellen avgjøres som følger:

Jordbeist slår Vannbeist
Vann beist slår Ildbeist
Ildbeist slår Jordbeist

Om begge spillerne velger Ildbeist, eller om begge spillerne velger Vannbeist, så fjernes begge innflytelsesbrikkene (de går tilbake til sine eiere), og symbolet på Orakelet er ledig.

Om begge spillerne velger jordbeist (stjerne på duellbrikken), vinner forsvareren duellen.

Vinnerens innflytelsesbrikke legges på symbolet det ble duellert om, taperens innflytelsesbrikke fjernes.

SLUTTSPILL

Spillet slutter når alle Oraklene har blitt skåret. Rådshallen er det siste Orakelet som skåres. Den skåres når Maginor flyttes på den (og ikke av den, slik som de andre Oraklene). Selv om alle symbolene på den er opptatte, blir ikke Rådshallen skåret før Maginor kommer fram.

Når spillet slutter, legges stemmene til hver spiller sammen. Spilleren med flest stemmer vinner spillet. Om det er uavgjort, vinner spilleren som har det mest verdifulle Orakelet.

HVEM HAR GJORT HVA

Design: Reiner Knizia

Grafisk design: Brian Schomburg

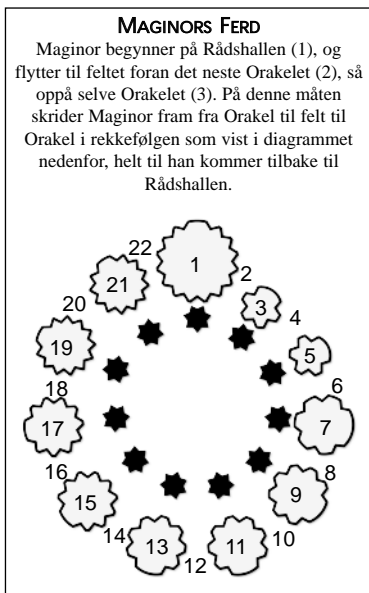
Illustrasjon: Scott James og Brian Schomburg

Redaktører: Darrell Hardy, Christian T. Petersen, og Greg Benage

Spilltesting: Iain Adams, John Christian, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, og Markus Welbourne

Oppsettelse: Ferdinand Köther, Michael Bergström, Tom S. Aukner, og Mads Lunau

Trykt i USA. Copyright © 2001. MAGINOR er et varemerke som eies av Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle rettigheter forbeholdt. Alle bilder, figurer og personligheter som omfattes av dette produktet tilhører Fantasy Flight Publishing, Inc. ©, TM 2001. Ikke noe av spillreglene, teksten eller bildespråket i MAGINOR kan gjengis på noen måte uten utgiverens uttrykkelige tillatelse.





Svenska Regler



INTRODUKTION

Tiden är mogen för Trollkarlarnas Högsta Råd att utse en ny Överstetrollkarl. Det finns många kandidater men bara en kan bli vald. Maginor, ordförande i Högsta Rådet ger sig ut för att konsultera med Oraklen. Den trollkarl som Oraklen väljer kommer att vara den trollkarl som utses till Överstetrollkarl.

Spelets Mål

Reiner Knizias Maginor är ett spel för två till fyra spelare, där du och dina motståndare är trollkarlar som kämpar om Oraklens röster. Du måste övertyga varje Orakel att rösta på dig innan Maginor hinner till det Oraklet och samlar in dess röster.

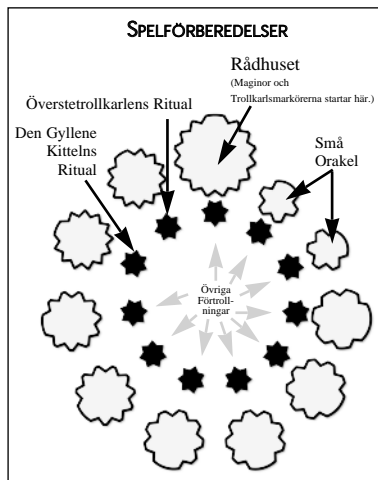
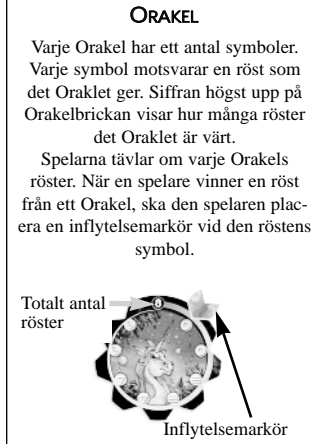
När spelet är slut vinner den spelare som har fått flest röster.

Komponenter

- **Orakelbrickor:** Dessa brickor representerar de 11 Oraklen vars inflytande du och dina motståndare ska försöka vinna. Varje Orakel har ett antal symboler på sig. Varje symbol står för en röst som det Oraklet kan ge. Siffran som står högst upp på Orakelbrickan anger hur många röster det Oraklet är värt. Den största Orakelbrickan är trollkarlarnas Rådhus.
- **Trollkarlsmarkörer:** Var och en av dessa markörer representerar en trollkarl som försöker bli vald till Överstetrollkarl. Innan spelet börjar ska varje spelare välja en trollkarlsmarkör som han eller hon ska kontrollera under spelets gång. Varje trollkarl har en specifik färg.
- **Plastfötter:** Tryck försiktigt ner trollkarlsmarkörerna i dessa plastfötter så att trollkarlarna kan stå.
- **Maginor-markör:** Denna markör representerar Maginor som samlar in rösterna från Oraklen.
- **Inflytelsemarkörer:** Dessa markörer representerar varje trollkarls inflytande över Oraklen. Inflytelsemarkörerna finns i fyra färger, en för varje trollkarl. Ni startar spelet med alla 15 inflytelsemarkörer i era respektive trollkarls färger. Om dina inflytelsemarkörer tar slut under spelets gång, kan du inte placera ut några innan de markörer som är i spel avlägsnas och returneras till dig.
- **Trollkarlskort:** Det finns 40 kort i fyra olika färger, en färg för varje trollkarl. Ni startar spelet med alla 10 trollkarlskort i din trollkarls färg. Kortet spelas ut för att hjälpa dig att vinna röster. Detta beskrivs detaljerat längre fram i reglerna.
- **Förtrollningar:** Detta är förtrollningar som trollkarlarna kan lära sig. Alla 10 förtrollningar har sina egna speciella egenskaper. Dessa egenskaper beskrivs längre fram i reglerna.
- **Maginortärningen:** Det finns inga siffror på denna tärning. Istället finns det magiska symboler. Fem av dessa symboler är av samma sort som röstsymbolerna på varje Orakel. Den sjätte symbolen står för Maginor.
- **Duellmarkör:** När två trollkarlar hamnar i en konflikt med varandra, använder de den triangulära duellmarkören för att utkämpa sin kamp. Detta beskrivs detaljerat längre fram i reglerna.

FÖRBEREDELSE

1. Placera Orakelbrickorna i en cirkel. Börja med att placera ut Rådhuset högst upp i cirkeln.
2. Placera de två små Orakelbrickorna i valfri ordning, i medurs riktning från Rådhuset.
3. Placera de kvarvarande Orakelbrickorna i valfri ordning, i medurs riktning från de två små



Orakelbrickorna, så att de sluter cirkeln. (Se till att ha ett mellanrum mellan Orakelbrickorna så att ni kan placera Maginor i dessa mellanrum. Detta beskrivs detaljerat i sektionen "Avancera Maginor" längre fram i reglerna.)

4. Placera "Överstetrollkarlens Ritual"-förtrollningen, med framsidan uppåt, nedanför Rådhuset.
5. Placera "Den Gyllene Kittelns Ritual"-förtrollningen, med framsidan uppåt, bredvid den sista Orakelbrickan innan Rådhuset. (Det är brickan som ligger till vänster om Rådhuset.)
6. Blanda de kvarvarande Förtrollningarna och placera dem slumpmässigt bredvid de kvarvarande Orakelbrickorna. Vänd sedan dem så att de ligger med framsidan uppåt.
7. Varje spelare väljer en färg, tar sedan trollkarlsmarkören, inflytelsemarkörerna samt trollkarlskortet i den färgen. Varje spelare ska ha tio kort och femton inflytelsemarkörer.
8. Placera Maginormarkören samt alla spelares trollkarlsmarkörer på Rådhuset.

SPELA

Välj vilken spelare som ska starta. När den spelarens tur är över, går turen vidare till spelaren till vänster. På detta viset fortsätter spelet.

I din tur ska du göra följande saker, i följande ordning:

1. Du kan spela valfritt antal kort eller förtrollningar, i valfri ordning.
 2. Du måste flytta din trollkarl eller slå tärningen.
- Observera att din tur är över (även om du har en handling kvar) om ett Orakel ger poängräknas. (Poängräkning beskrivs längre fram i reglerna.)

1) Spela kort och förtrollningar

I början av din tur får du spela valfritt antal trollkarlskort och förtrollningar (om du har några förtrollningar), i valfri ordning. Du kan också välja att inte spela varken trollkarlskort eller förtrollningar, om du så vill.

När du spelat ett kort eller en förtrollning sker dess händelse direkt och sedan är det förbrukat.

Spela Trollkarlskort

Det finns två typer av trollkarlskort: **symbolkort** och **trolldomskort**.

Symbolkort: Ett symbolkort har en av de fem magiska symbolerna (eld, vatten, jord, luft eller öde) tryckt på sig. Genom att spela ett symbolkort säkrar du en röst av just den symboltypen, från Oraklet som din trollkarl för tillfället besöker. Placera din inflytelsemarkör mot matchande symbol, som inte är upptagen, på Oraklet. Så länge det finns matchande oupptagna symboler måste du välja en av dem.

Om alla matchande symboler är upptagna av andra inflytelsemarkörer, ska du placera din markör intill någon av dessa markörer och gå in i en duell med ägaren av den markören. (Dueller beskrivs nedan.) Om alla matchande symboler är upptagna av dina egna inflytelsemarkörer, händer inget.

Om du spelat ett ödeskort (kännetecknas av en stjärna) på ett Orakel som inte har en bild av någon ödesymbol, får du använda ödeskortet som vilken symbol som helst och agera därefter.

Exempel: *Johans trollkarl står på Stora Örnen. Joe spelar ett vattenkort. Det finns en icke upptagen vattensymbol på Stora Örnen-brickan så Johan placerar en av sina inflytelsemarkörer vid den symbolen. Om alla vattensymboler på Stora Örnen hade varit upptagna av andra spelares inflytelsemarkörer, hade Johan varit tvungen att duellera mot en av dem.*

Trolldomskort: Trolldomskorten har en magisk trollstav tryckta på sig. När du spelar ett trolldomskort kan du välja något Orakel och slå tärningen för det Oraklet, precis som om din trollkarl stod på det Oraklet. Detta är ett tillägg till det tärningskast som du har i slutet av din tur. (Tärningskast beskrivs längre fram.)

Spela Förtrollningar

Oraklen kan lära din trollkarl en förtrollning om du vinner tillräckligt många röster. (Detta beskrivs under "Poängräkning" längre fram.) När du väl har en förtrollning kan du spela den i din tur för att producera följande effekter:

- **Återkallning:** Ta tillbaka två av dina kastade symbolkort och ta upp dem på din hand.
- **Återställning:** Ta tillbaka två av dina kastade trolldomskort och ta upp dem på din hand.
- **Dominans:** Placera en eller två inflytelsemarkörer vid icke upptagna symboler på det Orakel du nu står på.
- **Övertalning:** Ersätt en inflytelsemarkör med en av

FÖRTROLLNINGAR

- Återkallning
- Återställning
- Dominans
- Övertalning
- Telekinesi
- Teleportering
- Inkallning
- Omsvängning
- Den Gyllene Kitteln
- Överstetrollkarl

dina egna inflytelsemärkörer på det Orakel du nu står på.
Telekinesi: Placera en av dina inflytelsemärkörer vid någon icke upptagen symbol på valfritt Orakel.

Teleportering: Flytta din trollkarl till valfritt Orakel.

Inkallning: Ta poäng från det första Oraklet till höger om Rådhuset (poängräkning beskrivs längre fram), avancera sedan Maginor till mellanrummet innan nästa Orakel. Detta avslutar omedelbart din tur.

Omsvängning: Detta är den enda förtrollning som kan spelas i en annan spelare tur. Spela denna förtrollning omedelbart efter att du förlorat eller fått oavgjort i en duell för att ögonblickligen vinna duellen.

Den Gyllene Kittelns Ritual: Denna komplicerade ritual har ingen magisk effekt men är värd tre röster.

Överstretrollarens Ritual: Denna komplicerade ritual har ingen magisk effekt men är värd fem röster.

2) Flytta din trollkarl eller slå tärningen

Vid denna del av din tur måste du antingen flytta din trollkarl eller slå tärningen. Du måste göra det ena eller det andra, du kan dock inte göra bägge. (Om din trollkarl inte står på ett Orakel får du inte slå tärningen utan måste flytta trollkarlen.)

Flytta din trollkarl

När du flyttar din trollkarl ska du bara flytta din trollkarlsmarkör från det Orakel som den just nu står på och placera den på någon annan Orakelbricka i spel.

Slå tärningen

När du slår tärningen måste du handla enligt resultatet:

Symbol: Genom att slå en av de magiska symbolerna (eld, vatten, jord, luft eller öde) säkras du en röst av den symboltypen på det Orakel din trollkarl just nu besöker.

Placera en av dina inflytelsemärkörer vid en matchande symbol som ännu inte är upptagen. Så länge det finns matchande upptagna symboler måste du välja en av dem. Om alla matchande symboler är upptagna av andra inflytelsemärkörer ska du placera din markör bredvid en av dessa markörer och duellera med dess ägare. (Dueller beskrivs längre fram.) Om dina inflytelsemärkörer redan upptar alla matchande symboler händer ingenting. Om du slår symbolen för 'öde' (kännetecknas av en stjärna) vid ett Orakel som inte har någon ödessymbol, får du använda 'öde' som som valfri symbol och handla därefter.

Exempel: Linus trollkarl besöker Enhörningen. Linus slår tärningen och får upp symbolen 'eld'. Det finns en upptagen eldsymbol vid Enhörnings-Orakelbrickan så Linus placerar en av sina inflytelsemärkörer vid den. Om alla eldsymboler hade varit upptagna av de andras inflytelsemärkörer hade Linus varit tvungen att duellera med en av dessa spelare.

Maginor: Om du slår tärningen och får upp Maginor (kännetecknas av en trollkarlshatt) ska du först välja en valfri symbol och handla därefter. Efter det ska du avancera Maginor, enligt beskrivning nedan.

Avancera Maginor

När Maginor avancerar flyttar han alltid i medurs riktning från ett Orakel till mellanrummet innan nästa Orakel, till nästa Orakel och så vidare, runt i cirkeln.

Till exempel; om Maginor är i mellanrummet innan Stora Örnen och Maginor avancerar, ska han flytta upp på Stora Örnen. Nästa gång Maginor avancerar lämnar han Stora Örnen och går till mellanrummet innan nästa Orakel.

När Maginor lämnar ett Orakel, poängräknas det Oraklet. (Poängräkning beskrivs nedan.)

POÄNGRÄKNING

Varje Orkel poängräknas bara en gång i spelet. Du måste poängräkna ett Orakel omedelbart när:

MAGISKA SYMBOLER



Eld



Vatten



Jord



Luft



Öde

ÖVRIGA SYMBOLER



Trolldom



Maginor

- Maginor lämnar ett Orakel, eller
- alla symboler på ett Orakel är upptagna med inflytelsemärkörer.

När ett Orakel poängräknas, avgör vilken spelare som har flest röster. Om det är oavgjort mellan några spelare, ska den av dem som har en inflytelsemärkör först i medurs riktning från toppen på Oraklet sett, vinna Oraklet. På samma sätt avgör man vilken spelare som har näst flest röster.

Orakel och Förtrollningar

Oraklet och dess förtrollningar ges till de två spelare som har flest röster. Spelaren som har flest röster väljer vad han eller hon vill ha (Orakelbrickan eller förtrollningen) och den spelare som hade näst flest röster tar vad som blir över. Om du vinner ett Orakel eller en förtrollning ska du placera den med framsidan uppåt framför dig. Att vinna ett Orakel betyder att din trollkarl vinner alla röster från det Oraklet. Om det endast finns en spelare med inflytelsemärkörer på ett Orakel, väljer den spelare om han ska ta Oraklet eller förtrollningen. Det ovalda föremålet kastas. Om det inte finns några inflytelsemärkörer på ett Orakel ska både Oraklet och förtrollningen kastas.

Inflytande och Trollkarlsmarkörer

Efter poängräkning ska inflytelsemärkörer återlämnas till sina ägare. Trollkarlsmarkörerna som stod på Oraklet placeras i mitten av cirkeln och står inte längre på något Orakel. (De måste placeras på ett annat Orakel vid sin nästa tur.)

Poängräkning och Maginor

Om ett Orakel poängräknas innan Maginor hinner flytta av det (om alla symboler blir upptagna), ska de resterande Orakelbrickorna flyttas ihop så att det inte blir något mellanrum där Oraklet fanns. Maginor avancerar som om Orakelbrickan aldrig hade funnits där. Om Maginor är på ett Orakel som poängräknas avancerar Maginor automatiskt till mellanrummet efter det poängräknade Oraklet.

När en plats poängräknats avslutas omedelbart den spelarens tur. (Om detta sker som för tillfället upptar Oraklet är försvarare, får spelaren inte spela fler kort eller förtrollningar. Han får inte heller slå tärningen eller flytta sin trollkarl.)

Undantag: Rådhuset poängräknas endast när Maginor flyttar upp på det. Rådhuset är alltid det sista Oraklet som poängräknas.

DUELLER

Varje symbol på en Orakelbricka kan endast vara upptaget av en inflytelsemärkör. Om du ska placera din inflytelsemärkör vid en symbol på en Orakelbricka, och alla dessa symboler är upptagna av dina motståndares inflytelsemärkörer, måste du duellera.

För att duellera ska du placera din inflytelsemärkör bredvid någon av dina motståndares inflytelsemärkörer. Du är utmanaren och ägaren av den inflytelsemärkör som för tillfället upptar Oraklet är försvarare. Både du och din motståndare tar fram varsin triangulär duellmarkör.

Ni båda ska i hemlighet välja element (jord, vatten eller eld) och peka den valda hörnan av duellmarkören mot er motståndare. Ni ska samtidigt avslöja era markörer. Duellen avgörs på följande vis:

Jordbest slår Vattenbest
 Vattenbest slår Eldbest
 Eldbest slår Jordbest

Om båda spelarna väljer Eldbest, eller om båda spelarna väljer Vattenbest, ska bådas inflytelsemärkörer avlägsnas från Oraklet (de återvänder till sina ägare) och symbolen lämnas tom.

Om båda spelarna väljer Jordbest (kännetecknas på duellmarkören som en stjärna) vinner försvararen duellen.

Vinnarens inflytelsemärkör placeras i symbolen det tävlades om medan den förlorande spelarens markör avlägsnas.

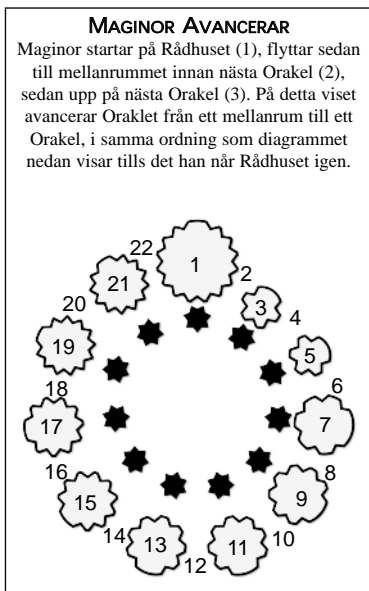
SPELETS SLUT

Spelet slutar när alla Orakel har poängräknats. Rådhuset är det sista Oraklet som poängräknas. Rådhuset poängräknas när Maginor ställer sig på det (och inte när Maginor lämnar det, som i fallet med de andra Oraklen.). Rådhuset poängräknas inte innan Maginor ställer sig på det, inte ens om alla dess symboler är upptagna.

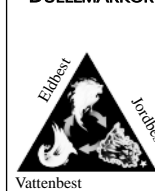
När spelet slutar ska man lägga ihop varje spelares totala antal röster. Spelaren med flest röster vinner spelet. Om det blir oavgjort vinner den spelare som har ett Orakel värt flest röster.

CREDITS

Spelredigering: Reiner Knizia
Grafisk Design: Brian Schomburg
Illustrationer: Scott James och Brian Schomburg
Redigering: Darrell Hardy, Christian T. Petersen och Greg Benage
Speltestare: Iain Adams, John Christian, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, och Markus Welbourne
Översättningar: Ferdinand Köhler, Michael Bergström, Tom S Aukner, och Mads Lunau
 Tryckt i U.S.A., copyright © 2001. MAGINOR är ett registrerat varumärke från Fantasy Flight Publishing, Inc. Alla rättigheter reserverade. Alla bilder och karaktärer i spelet ägs av Fantasy Flight Productions, Inc. © 2001 TM. Inget av texten, spelreglerna eller bilderna från MAGINOR får reproduceras utan särskilt tillstånd av utgivaren.



DUELLMARKÖR



Deutsche Regeln

EINFÜHRUNG

Es ist Zeit für den Rat der Zauberer, einen neuen Hohemagier zu wählen. Kandidaten gibt es viele, aber nur einer kann gewählt werden. Maginor, der Kämmerer des Rates der Zauberer, schickt sich an, die magischen Orakel zu befragen. Der von den Orakeln ausgewählte Zauberer wird der neue Hohemagier.

Spielziel

Maginor von Reiner Knizia ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler ab 10 Jahren, in dem die Spieler in die Rolle von Zauberern schlüpfen, die um die Stimmen der Orakel wetteifern. Jeder Spieler muss versuchen, jedes einzelne Orakel für sich zu gewinnen, bevor Maginor es erreicht und die Stimmen einsammelt.

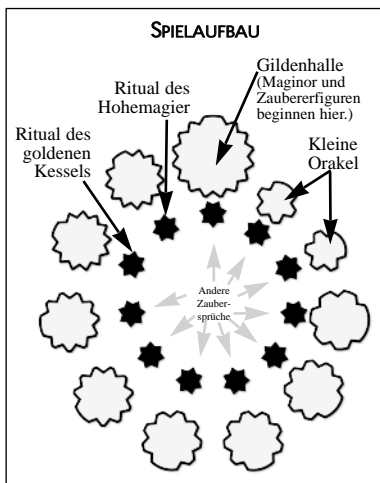
Es gewinnt schließlich der Spieler mit den meisten Stimmen.

Spielmaterial

- **Orakelkacheln:** Diese Kacheln stellen die 11 Orakel dar, um deren Einfluss die Spieler sich bemühen. Jedes Orakel hat eine bestimmte Anzahl Symbole und jedes Symbol bedeutet eine Stimme, die das Orakel abgeben wird. Die Zahl am oberen Rand der Orakelkachel gibt an, wie viele Stimmen das jeweilige Orakel wert ist. Die größte Orakelkachel ist die Gildehalle der Zauberer.
- **Zaubererfiguren:** Jede dieser Figuren ist einer der Zauberer die versuchen, zum Hohemagier gewählt zu werden. Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler eine Zaubererfigur als eigene Spielfigur. Jeder Zauberer hat seine eigene Farbe.
- **Plastikfüßchen:** Die flachen Seiten der Zaubererfiguren sollten vorsichtig in die Füßchen gesteckt werden, so dass die Zaubererfiguren aufrecht stehen.
- **Maginorfigur:** Diese Figur stellt Maginor dar, der die Stimmen der Orakel einsammelt.
- **Einflusscounter:** Mit diesen Countern wird der Einfluss der jeweiligen Zauberer auf die Orakel angezeigt. Die Einflusscounter gibt es in vier Farben, jeweils eine Farbe für den entsprechenden Zauberer. Jeder Spieler hat zu Spielbeginn 15 Counter in der Farbe seines Zauberers. Wer keine Einflussmarker mehr hat, kann auch solange keine mehr plazieren, bis bereits gesetzte Marker entfernt werden und er diese zurück erhält.
- **Zaubererkarten:** Es gibt 40 Karten in vier Farben, jeweils eine Farbe für den entsprechenden Zauberer. Jeder Spieler hat zu Beginn alle 10 Karten der Farbe seines Zauberers. Die Karten spielt man, um Stimmen zu gewinnen, wie gleich noch genau beschrieben wird.
- **Zaubersprüche:** Die Zauberer können Zaubersprüche lernen. Jeder der insgesamt 10 Zaubersprüche hat eine besondere Wirkung, wie weiter unten erklärt.
- **Maginorwürfel:** Dieser Würfel trägt keine Zahlen, sondern magische Symbole. Fünf dieser Symbole entsprechen den Stimmsymbolen auf den Orakeln. Das sechste Symbol steht für Maginor selbst.
- **Duellmarker:** Wenn es zu einem Konflikt zwischen zwei Zauberern kommt, benutzen sie die dreieckigen Duellmarker für ihren Kampf. Eine detaillierte Beschreibung folgt weiter unten.

AUFBAU

1. Die Orakelkacheln werden kreisförmig ausgelegt. Als erstes wird die Gildehalle als Anfang des Kreises ausgelegt.
2. Dann werden die beiden kleinen Orakelkacheln in beliebiger Reihenfolge im Uhrzeigersinn an die Gildehalle angelegt.
3. Nun werden alle übrigen Orakelkacheln gemischt und in zufälliger Reihenfolge - an die beiden kleinen Kacheln anschließend - weiter im Uhrzeigersinn ausgelegt, bis der Kreis geschlossen ist. (Zwischen den Kacheln muss genügend Platz gelassen werden, damit die Maginorfigur dazwischen paßt, wie gleich unter "Maginor vorrücken" noch genau beschrieben wird.)



ORAKEL

Jedes Orakel trägt eine bestimmte Anzahl Symbole. Jedes Symbol bedeutet eine Stimme für den Besitzer des Orakels. Die Zahl am oberen Rand einer Orakelkachel gibt an, wie viele Stimmen die Kachel wert ist. Die Spieler wetteifern um die Stimmen jedes Orakels. Wenn ein Spieler eine der Stimmen des Orakels für sich gewinnen kann, legt er einen seiner Einflusscounter in die Kerbe neben dem entsprechenden Symbol.

Gesamtanzahl der Stimmen

Einflusscounter

4. Der Zauberspruch "Ritual des Hohemagiers" wird offen direkt neben die Gildehalle gelegt.
5. Der Zauberspruch "Ritual des Goldenen Kessels" wird offen direkt neben das letzte Orakel vor der Gildehalle gelegt. (D. h. eine Kachel gegen den Uhrzeigersinn vor der Gildehalle.)
6. Die übrigen Zaubersprüche werden gemischt und je einer wird zunächst verdeckt in zufälliger Reihenfolge neben jedes der übrigen Orakel gelegt, anschließend werden alle aufgedeckt.
7. Nun wählt jeder Spieler eine Spielfarbe und nimmt die entsprechende Zaubererfigur, die Einflussmarker und Zaubererkarten. Jeder Spieler sollte jetzt 10 Karten und 15 Einflussmarker haben.
8. Die Maginorfigur und alle Zaubererfiguren der Spieler werden auf die Gildehalle gesetzt.

SPIELABLAUF

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt, anschließend ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe, dann geht es immer weiter reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, führt folgende Aktionen in genau dieser Reihenfolge aus:

1. Er kann eine beliebige Anzahl Karten und Zaubersprüche in beliebiger Reihenfolge spielen.
2. Er muss seinen eigenen Zauberer bewegen oder würfeln.
Achtung - der Zug ist sofort beendet (auch wenn man noch eine Aktion übrig hat), falls ein Orakel gewertet wird. (Die Wertung wird gleich noch genau erklärt.)

1) Karten und Zaubersprüche spielen

Zu Beginn seines Spielzuges kann ein Spieler beliebig viele Zaubererkarten und Zaubersprüche spielen (sofern er diese zur Verfügung hat), und zwar in beliebiger Reihenfolge. Es besteht kein Zwang, eine Zauberkarte oder einen Zauberspruch auszuspielen. Wird jedoch eine Karte oder ein Zauberspruch gespielt, findet die Wirkung sofort statt, die Karte bzw. der Spruch wird anschließend abgelegt.

Zaubererkarten spielen

Es gibt zwei Sorten Zaubererkarten: **Symbolkarten** und **Zaubererkarten**.

Symbolkarten: Jede Symbolkarte trägt eines der fünf mystischen Symbole (Feuer, Wasser, Erde, Luft und Schicksal). Wer eine Symbolkarte spielt, sichert sich damit eine, dem Symbol entsprechende Stimme des Orakels, auf dem sich der Zauberer momentan befindet, das der eigene Zauberer momentan besucht. Zur Kennzeichnung setzt der Spieler dann einen seiner Einflussmarker auf ein entsprechendes noch freies Symbol dieses Orakels (genau genommen in die Kerbe des Symbols, wir bleiben aber dabei, "auf" ein Symbol zu sagen). Solange es noch entsprechende freie Symbole gibt, muss man eines davon wählen. Falls alle entsprechenden Symbole durch Einflussmarker besetzt sind, legt man seinen eigenen Marker neben einen dieser anderen Marker und beginnt ein Duell mit dessen Eigentümer. (Duelle werden später erklärt.) Falls alle entsprechenden Symbole durch eigene Marker belegt sind, passiert gar nichts.

Wer eine Schicksalskarte (durch einen Stern gekennzeichnet) auf ein Orakel spielt, welches kein Schicksalssymbol zeigt, kann diese Karte für ein beliebiges Symbol nach eigener Wahl einsetzen (als Joker also) und entsprechend handeln.

***Beispiel:** Jochens Zauberer befindet sich beim Großen Adler und Jochen spielt eine Wasserkarte. Auf der Orakelkachel des Großen Adlers gibt es noch ein freies Wassersymbol, also setzt Jochen seinen Einflussmarker darauf. Falls alle Wassersymbole durch Einflussmarker anderer Spieler besetzt wären, würde es nun zu einem Duell zwischen Jochen und einem andern Spieler kommen.*

- ### Zaubersprüche

 - Rückholung
 - Wiederherstellung
 - Herrschaft
 - Überzeugung
 - Telekinese
 - Teleportation
 - Beschwörung
 - Umkehrung
 - Goldener Kessel
 - Meisterzauberer

Zaubererkarten: Eine Zauberkarte zeigt einen Zauberstab. Wer eine Zauberkarte spielt, kann ein beliebiges Orakel wählen und dafür würfeln, genau so als wäre der eigene Zauberer auf diesem gewählten Orakel. Dieser Würfelwurf ist zusätzlich zu dem am Ende des eigenen Spielzuges. (Erklärung bezüglich Würfelwurf folgt.)

Zaubersprüche spielen

Die Orakel können die Zauberer Zaubersprüche lehren, falls sie dort genügend Stimmen bekommen. (Wie gleich unter "Wertung" beschrieben.) Wer einen Zauberspruch beherrscht, kann ihn während seines Spielzuges benutzen, um folgende Effekte zu bewirken:

Rückholung: Man nimmt zwei abgelegte eigene Symbolkarten zurück auf die Hand.

Wiederherstellung: Man nimmt zwei abgelegte eigene Zaubererkarten zurück auf die Hand.

Herrschaft: Man setzt einen oder zwei Einflussmarker auf irgendwelche freien Symbole desjenigen Orakels, bei dem sich der eigene Zauberer gerade aufhält.

Überzeugung: Man ersetzt irgendeinen Einflusscounter auf dem Orakel, auf dem sich der eigene Zauberer gerade befindet durch einen eigenen.

Telekinese: Man legt einen Einflussmarker auf irgendein beliebiges freies Symbol eines beliebigen Orakels.

Teleportation: Man zieht seinen Zauberer zu einem beliebigen Orakel.

Beschwörung: Das im Uhrzeigersinn erste Orakel von der

Gildenhalle aus gesehen wird gewertet (Wertung wird gleich erklärt), dann wird Maginor auf den Platz vor dem nächsten Orakel versetzt. Der Spielzug ist damit sofort beendet.

Umkehrung: Das ist der einzige Zauberspruch, den man während des Spielzuges eines anderen Spielers anwenden kann. Man spielt ihn unmittelbar, nachdem man ein Duell verloren oder zumindest unentschieden beendet hat und ist damit sofort der Duellsieger.

Ritual des Goldenen Kessels: Dieses komplizierte Ritual hat keine magische Wirkung, ist aber drei Stimmen wert.

Ritual des Hohemagiers: Dieses komplizierte Ritual hat keine magische Wirkung, ist aber fünf Stimmen wert.

2) Eigenen Zauberer bewegen oder würfeln.

In diesem Schritt seines Spielzuges muss man entweder seinen Zauberer bewegen oder würfeln. Man muss das eine oder das andere tun, beides zugleich geht nicht. (Falls der eigene Zauberer gerade nicht auf einem Orakel ist, darf man nicht würfeln, sondern muss seinen Zauberer bewegen).

Eigenen Zauberer bewegen

Man bewegt den eigenen Zauberer, indem man ihn einfach von dem Orakel, auf dem er sich momentan befindet, auf irgendein beliebiges anderes im Spiel befindliches Orakel versetzt.

Würfeln

Je nach Wurfresultat muß der Spieler eine der folgenden Aktionen durchführen:

Symbol: Wenn man eines der fünf mystischen Symbole (Feuer, Wasser, Erde, Luft und Schicksal) würfelt, sichert man sich damit eine Stimme des entsprechenden Symbols desjenigen Orakels, auf dem sich der eigene Zauberer gerade aufhält.

Zur Kennzeichnung setzt man dann einen seiner Einflussmarker auf ein entsprechendes noch freies Symbol dieses Orakels. Solange es noch entsprechende freie Symbole gibt, muss man eines davon wählen. Falls alle entsprechenden Symbole durch Einflussmarker besetzt sind, legt man seinen eigenen Marker neben einen dieser anderen Marker und beginnt ein Duell mit dem Eigentümer dieses Markers. (Duelle werden später erklärt.) Falls alle entsprechenden Symbole durch eigene Marker belegt sind, passiert gar nichts.

Wer ein Schicksalssymbol (durch einen Stern gekennzeichnet) bei einem Orakel würfelt, welches kein Schicksalssymbol aufweist, kann das Symbol für jedes beliebige andere Symbol seiner Wahl einsetzen (als Joker also) und entsprechend handeln.

Beispiel: Davids Zauberer besucht gerade das Einhorn. Er würfelt und wirft das Feuersymbol. Auf der Einhornorakelkachel gibt es noch ein freies Feuersymbol, also setzt David einen seiner Einflussmarker darauf. Falls alle Feuersymbole durch Einflussmarker anderer Spieler besetzt wären, würde es nun zu einem Duell zwischen David und einem andern Spieler kommen.

Maginor: Wer Maginor würfelt (Symbol Zaubererhut), wählt nach Gutdünken ein beliebiges Symbol und verfährt dann, wie gerade zuvor beschrieben. Dann muss er Maginor vorrücken, und zwar wie folgt.

Maginor vorrücken

Wenn Maginor weiterzieht, bewegt er sich im Uhrzeigersinn immer von einem Orakel auf den freien Platz vor dem nächsten Orakel, von dort auf dieses nächste Orakel usw., rundum im Kreis.

Zum Beispiel befindet Maginor sich gerade auf dem freien Platz vor dem Orakel Großer Adler und wird vorgerückt. Er wird dann auf das Orakel Großer Adler gesetzt. Wenn er dann das nächste Mal vorgerückt wird, zieht er vom Orakel Großer Adler herunter auf den freien Platz vor dem nächsten Orakel im Uhrzeigersinn.

Immer wenn Maginor ein Orakel verläßt, also von diesem auf den freien Platz vor dem nächsten Orakel heruntergezogen wird, wird das soeben verlassene Orakel gewertet, und zwar folgendermaßen.

WERTUNG

Jedes Orakel wird nur einmal während des ganzen Spiels gewertet. Ein Orakel muss sofort gewertet werden, wenn:

- Maginor von dem Orakel herunter zieht oder
- Alle Symbole eines Orakels mit Einflussmarkern belegt sind.

MYSTISCHE SYMBOLE

- Feuer
- ≡ Wasser
- ▽ Erde
- ◎ Luft
- ☆ Schicksal

ANDERE SYMBOLE

- ★ Zauberer
- ▲ Maginor

Bei der Wertung eines Orakels wird bestimmt, welcher Spieler dort die meisten Stimmen hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, dessen Einflussmarker dem oberen Rand der Orakelkachel am nächsten liegt, im Uhrzeigersinn gesehen. Auf gleiche Weise wird der Spieler mit den zweitmeisten Stimmen bestimmt.

Orakel und Zaubersprüche

Das gewertete Orakel und der daneben liegende Zauberspruch gehen an die beiden Spieler mit den meisten Stimmen. Der Spieler mit den meisten Stimmen hat die Wahl, ob er das Orakel oder den Zauberspruch haben möchte, der Spieler mit den zweitmeisten Stimmen bekommt, was übrig bleibt. Solcherart gewonnene Orakel bzw. Zaubersprüche legen die Spieler offen vor sich auf den Tisch. Der Gewinn eines Orakels bedeutet, dass der Zauberer alle Stimmen dieses Orakels erhält.

Falls ein Orakel nur Einflussmarker eines einzigen Spielers enthält, wählt dieser Spieler wie sonst auch, ob er das Orakel oder den Zauberspruch haben möchte. Das zweite, nicht gewählte Utensil wird in diesem Fall aber einfach abgelegt, ohne dass es in den Besitz eines Spielers geht.

Falls auf einem gewerteten Orakel überhaupt keine Einflussmarker liegen, werden sowohl das Orakel als auch der Zauberspruch ungenutzt abgelegt.

Einflussmarker und Zaubererfiguren

Nach einer Wertung erhalten die Spieler ihre auf das gewertete Orakel gesetzten Einflussmarker zurück. Falls sich auf dem gewerteten Orakel Zaubererfiguren befanden, werden sie in die Mitte des Kreises gelegt und befinden sich somit nicht mehr auf einem Orakel. (In ihrem jeweils nächsten Spielzug müssen sie auf ein Orakel gesetzt werden.)

Wertung und Maginors Bewegung

Wenn ein Orakel gewertet wird, bevor Maginor davon herunterziehen konnte (weil bereits alle Symbole belegt sind), werden die übrigen Orakelkacheln enger zusammengedrückt, so dass keine größere Lücke entsteht. Maginor geht weiter seines Weges, als sei das entfernte Orakel nie vorhanden gewesen. Falls Maginor auf einem gewerteten Orakel steht, zieht er automatisch auf den Platz vor dem nächsten Orakel.

Der Zug des gerade aktiven Spielers endet sofort, sobald ein Orakel gewertet wird. (Geschieht die Wertung als Ergebnis eines Karten- oder Zauberspruchspiels, kann der Spieler keine weiteren Karten oder Zaubersprüche mehr spielen und er kann auch nicht mehr würfeln oder seinen Zauberer bewegen.)

Ausnahme: Die Gildenhalle wird nur gewertet, wenn Maginor darauf zieht. Die Gildenhalle ist immer das zuletzt gewertete Orakel.

DUELLE

Jedes Symbol einer Orakelkachel kann nur durch einen einzigen Einflussmarker belegt sein. Wer seinen Einflussmarker auf ein bestimmtes Symbol eines Orakels legen will, aber alle diese Symbole bereits durch gegnerische Einflussmarker besetzt sind, muss sich duellieren.

Um ein Duell zu beginnen, legt man seinen Einflussmarker neben einen entsprechenden gegnerischen Einflussmarker auf einem der umstrittenen Symbole. Der aktive Spieler ist der Herausforderer, der Besitzer des bereits auf dem Symbol liegenden Einflussmarkers der Verteidiger. Herausforderer und Verteidiger nehmen nun jeder einen der dreieckigen Duellmarker.

Jeder wählt nun heimlich das Element (Erde, Wasser, Feuer) seiner magischen Attacke und legt den Marker verdeckt so vor sich ab, dass er mit der dem gewählten Element entsprechenden Ecke auf den Gegner zeigt. Gleichzeitig decken nun beide Spieler ihre Duellmarker auf, und das Duellergebnis ergibt sich wie folgt:

- Erdbestie schlägt Wasserbestie
- Wasserbestie schlägt Feuerbestie
- Feuerbestie schlägt Erdbestie

Falls beide Spieler Feuerbestie oder Wasserbestie wählen, werden beide Einflussmarker entfernt (die Eigentümer erhalten sie zurück) und das Symbol bleibt frei.

Falls beide Spieler Erdbestie wählen (auf dem Duellmarker durch einen Stern gekennzeichnet), gewinnt der Verteidiger das Duell.

In allen Fällen legt der Duellsieger seinen Einflussmarker auf das umstrittene Symbol, der Verlierer nimmt seinen Einflussmarker zurück.

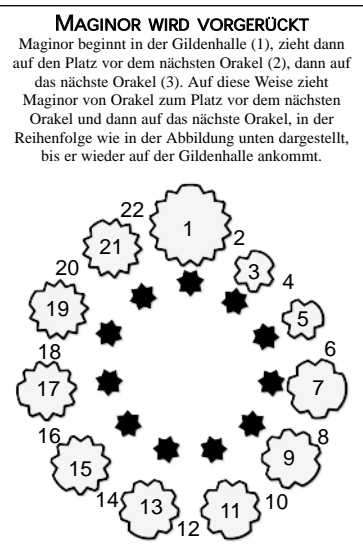
SPIELLENDE UND SPIELSEIG

Das Spiel endet, wenn alle Orakel gewertet sind, die Gildenhalle wird als letztes Orakel gewertet. Die Gildenhalle kommt zur Wertung, wenn Maginor darauf zieht (und nicht herunter, wie bei den anderen Orakeln!). Die Gildenhalle wird keinesfalls eher gewertet, als Maginor darauf zieht, auch dann nicht, falls bereits alle Symbole belegt sind.

Alle Spieler zählen nun die Gesamtsumme aller Stimmen der Orakel, die sie erhalten haben. Der Spieler mit den meisten Stimmen ist der neue Hohemagier und damit Spielsieger. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, der das höchstwertigste (d. h. dasjenige mit den meisten Stimmen) Orakel besitzt.

KREDITS

Autor: Reiner Knizia
Zeichnungen: Scott James and Brian Schomburg
Spieltester: Iain Adams, John Christian, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, and Markus Welbourne
Übersetzer: Ferdinand Köther



Règles en Français

INTRODUCTION

L'heure est venu pour le Conseil des Sorciers de choisir un nouveau Haut Sorcier. Il y a beaucoup de candidats mais un seul élu. Maginor, le chambellan du Conseil des Sorciers, est chargé de consulter les Oracles. Le sorcier choisi par les Oracles sera nommé Haut Sorcier.

But du Jeu

Maginor de Reiner Knizia est un jeu pour deux à quatre joueurs, âgés de 10 ans et plus, dans lequel vous et vos adversaires jouez des sorciers en compétition pour les voix de l'Oracle. Vous devez convaincre chaque Oracle de voter pour vous avant que Maginor n'atteigne cet Oracle et recueille ses voix.

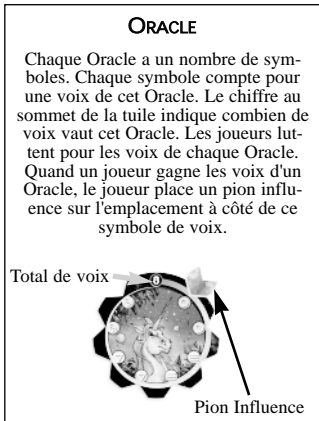
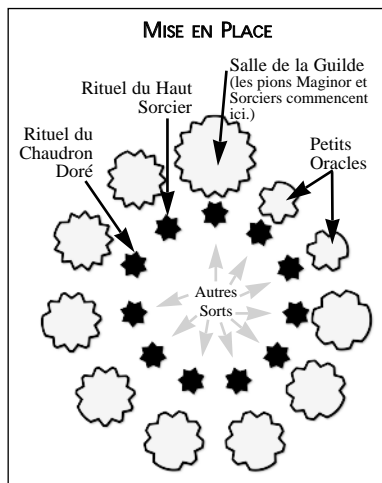
A la fin du jeu, le joueur avec le plus de voix a gagné.

Matériel

- **Tuiles Oracle:** ces tuiles représentent les 11 Oracles que vous et vos adversaires essayez d'influencer. Chaque Oracle a des symboles. Chaque symbole vaut une voix. Le chiffre au sommet de la tuile Oracle indique combien de voix vaut cet Oracle. La plus grande tuile Oracle est la Salle de la Guilde des sorciers.
- **Pions Sorcier:** chacun de ces pions représente un sorcier essayant d'être élu Haut Sorcier.
- **Socles Plastiques:** insérez doucement chaque pion sorcier sur un socle pour que le sorcier tienne debout.
- **Pion Maginor:** ce pion représente Maginor, qui recueille les voix des Oracles.
- **Pions Influence:** ces pions représentent l'influence de chaque sorcier sur les Oracles. Ces pions sont de quatre couleurs, une couleur pour chacun des sorciers. Vous commencez avec les 15 pions influence de la couleur de votre sorcier. Si vous n'avez plus de pions influence, vous ne pouvez plus en jouer jusqu'à ce que ceux en jeu soient retirés et vous reviennent.
- **Cartes Sorcier:** il y a 40 cartes de quatre couleurs, une couleur par sorcier. Vous commencez avec les 10 cartes de la couleur de votre sorcier. Ces cartes servent à gagner les votes.
- **Sorts:** les sorciers peuvent apprendre ces sorts. Chacun de ces 10 sorts a une capacité spéciale.
- **Dé Maginor:** c'est un dé spécial avec des symboles mystiques. Cinq de ces symboles correspondent aux symboles de vote sur chaque Oracle. Le sixième symbole correspond à Maginor.
- **Pions Duel:** quand deux sorciers sont en conflit, ils utilisent ces pions triangulaires pour se battre.

MISE EN PLACE

1. Placez les tuiles Oracle en cercle en commençant par la salle de la Guilde au sommet de ce cercle.
2. Placez les deux petites tuiles Oracle, dans n'importe quel ordre mais dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la salle.
3. Placez les tuiles Oracle restantes, dans n'importe quel ordre dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir des deux petites tuiles Oracle, afin de former un cercle. Laissez de la place entre chaque tuile Oracle pour placer le pion Maginor.
4. Placez le sort "Rituel du Haut Sorcier" face visible, à côté de la Salle de la Guilde.
5. Placez le sort "Rituel du Chaudron Doré" face visible, à côté de la dernière tuile Oracle (dans le sens des aiguilles d'une montre) avant la Salle de la Guilde.
6. Mélangez les sorts restants et placez aléatoirement un sort à côté de chaque tuile Oracle restante puis retournez les face visible.



7. Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions sorcier, influence et les cartes sorcier de cette couleur. Chaque joueur doit avoir 10 cartes et 15 pions influence.
8. Placez le pion Maginor et le pion sorcier de chaque joueur sur la salle de la Guilde.

DEROULEMENT

Déterminez aléatoirement le premier joueur qui commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand un joueur a fini son tour, c'est au joueur à sa gauche de prendre le sien.

A son tour, il faut faire les actions suivantes dans cet ordre :

1. vous pouvez jouer des cartes et des sorts dans n'importe quel ordre.
 2. vous devez déplacer votre sorcier ou lancer le dé.
- Votre tour se finit immédiatement si un Oracle est compté (même s'il vous reste une action).

1) Jouer des cartes et des sorts

Au début de votre tour, vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes sorcier et de sorts (si vous en avez), dans l'ordre que vous voulez. Si vous le souhaitez, vous pouvez ne jouer aucune carte ou sort.

Quand vous jouez une carte ou un sort, il prend effet immédiatement et est défaussé.

Jouer des cartes Sorcier

Il y a deux types de cartes sorcier: les **cartes symbole** et les **cartes sorcellerie**.

Cartes Symbole: une carte symbole a l'un des cinq symboles mystiques (eau, feu, terre, air et le destin). En jouant une carte symbole, vous obtenez une voix de ce symbole de l'Oracle sur lequel votre sorcier se trouve. Vous placez un de vos pions influence sur un symbole correspondant non occupé. Tant qu'il y a des symboles correspondants inoccupés, vous devez choisir l'un d'entre eux.

Si tous les symboles correspondants sont occupés par des pions influence, placez votre pion à côté d'un de ces pions et vous commencez un duel avec le propriétaire de ce pion. Si tous les symboles correspondants sont occupés par vos pions influence, il ne se passe rien.

Si vous jouez une carte destin (indiquée par une étoile) sur un Oracle qui n'a pas de symbole destin, vous pouvez utiliser la carte destin comme le symbole de votre choix et suivre les règles en conséquence.

Exemple : le sorcier de Joël est au Grand Aigle. Joël joue une carte eau. Il y a un symbole eau non occupé sur la tuile Oracle du Grand Aigle, donc Joël pose un de ses pions influence sur le symbole eau inoccupé. Si les symboles eau étaient tous occupés par les pions influence d'autres joueurs, Joël devrait faire un duel contre un de ces joueurs.

Cartes Sorcellerie: une carte sorcellerie est une carte avec une baguette magique. Quand vous jouez une telle carte, vous pouvez choisir un Oracle et lancer le dé pour cet Oracle comme si votre sorcier était sur cet Oracle. Cela est en plus de votre lancer de dé à la fin de votre tour.

SORTS	
	Récupération
	Restitution
	Domination
	Persuasion
	Télékinésie
	Téléportation
	Invocation
	Inversion
	Chaudron Doré
	Haut Sorcier

Jouer des sorts

Les Oracles peuvent apprendre un sort à votre sorcier si vous gagnez assez de voix. Une fois que vous avez un sort, vous pouvez le jouer durant votre tour pour produire les effets suivants:

- Récupération:** Reprenez en main deux de vos cartes symbole défaussées.
- Restitution:** Reprenez en main deux de vos cartes sorcellerie défaussées.
- Domination:** Placez un ou deux pions influence sur des symboles inoccupés de votre Oracle actuel.
- Persuasion:** Replacez un de vos pions influence sur votre Oracle actuel.
- Télékinésie:** Placez un pion influence sur un symbole inoccupé d'un Oracle.
- Téléportation:** Déplacez votre sorcier sur un Oracle.
- Invocation:** on marque les points du premier Oracle (dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la Salle de la Guilde), puis on avance Maginor sur l'espace avant le prochain Oracle. Cela termine immédiatement votre tour.
- Inversion:** c'est le seul sort qui peut être joué durant le tour d'un autre joueur. Jouez ce sort immédiatement après avoir perdu ou fait une égalité lors d'un duel. Vous gagnez ce duel.
- Rituel du Chaudron Doré:** ce rituel complexe n'a pas d'effet magique mais vaut trois voix.
- Rituel du Haut Sorcier:** ce rituel complexe n'a pas d'effet magique mais vaut cinq voix.

2) Déplacer votre sorcier ou lancer le dé

A ce moment de votre tour, vous devez soit déplacer votre sorcier soit lancer le dé. Vous devez faire l'un ou l'autre mais pas les deux. Si votre sorcier n'est pas sur un Oracle, vous devez bouger votre sorcier.

Déplacer votre sorcier

Quand vous bougez votre sorcier, vous le déplacez de l'Oracle où il se trouve vers un autre.

Lancer le dé

Quand vous lancez le dé, vous devez agir selon le résultat:

Symbole: en obtenant un des symboles mystiques, vous obtenez une voix de ce symbole là où se trouve actuellement votre sorcier.

Vous placez un des vos pions influence sur un symbole correspondant non occupé. Tant qu'il y a des symboles correspondants inoccupés, vous devez choisir l'un d'entre eux. Si tous les symboles correspondants sont occupés par des pions influence, placez votre pion à côté d'un de ces pions et vous commencez un duel avec le propriétaire de ce pion. Si tous les symboles correspondants sont occupés par vos pions influence, il ne se passe rien. Si vous obtenez le symbole destin (indiqué par une étoile) sur un Oracle qui n'a pas de symbole destin, vous pouvez utiliser la carte destin comme le symbole de votre choix et suivre les règles en conséquence.

Exemple: le sorcier de David visite la Licorne. David lance le dé et obtient le feu. Il y a un symbole feu non occupé sur la tuile Licorne, donc David pose un de ses pions influence sur le symbole feu inoccupé. Si les symboles feu étaient tous occupés par les pions influence d'autres joueurs, David devrait faire un duel contre un de ces joueurs.

Maginor: si vous obtenez Maginor (c'est le chapeau de sorcier), choisissez un des symboles et agissez comme précédemment. Puis avancez Maginor, comme il est décrit dans le paragraphe suivant.

Avancer Maginor

Quand Maginor avance, il se déplace toujours dans le sens des aiguilles d'une montre à partir d'un Oracle sur l'espace avant le prochain ou de l'espace avant un Oracle vers cet Oracle.

Par exemple, si Maginor est dans l'espace avant l'Oracle du Grand Aigle et qu'il avance, il va alors sur l'Oracle Grand Aigle. La prochaine fois qu'il avancera, il quittera le Grand Aigle vers l'espace avant le prochain Oracle.

Quand Maginor quitte un Oracle, on marque les points de cet Oracle.

LES POINTS

Chaque Oracle n'est compté qu'une fois durant la partie. On doit marquer immédiatement un Oracle quand :

- Maginor quitte un Oracle, ou
- tous les symboles d'un Oracle sont occupés par des pions influence.

Quand on compte un Oracle, on détermine le joueur avec le plus de voix. En cas d'égalité, le joueur concerné dont le pion influence arrive le premier dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du sommet de la tuile Oracle l'emporte. On détermine de la même manière le joueur avec le second plus fort total de voix.

Oracles et sorts

L'Oracle et son sort sont donnés aux deux joueurs avec le plus de voix. Le joueur avec le plus de voix choisit l'Oracle ou le sort. Le second prend ce qu'il reste. Quand on gagne un Oracle ou un sort, on le place devant soi face visible. Gagner un Oracle signifie que l'on gagne toutes les voix de l'Oracle.

S'il n'y a qu'un seul joueur avec des pions influence sur un Oracle, ce joueur ne peut récupérer le sort et l'Oracle. Il doit choisir l'un des deux. Ce qui n'est pas pris est défaussé. S'il n'y a pas de pions influence sur un Oracle, l'Oracle et le sort sont défaussés.

SYMBLES MYSTIQUES



Feu



Eau



Terre



Air



Destin

AUTRES SYMBLES



Sorcellerie



Maginor

Influence et pions sorcier

Après les points, les pions influence sur l'Oracle sont rendus à leur propriétaire. Les pions sorcier qui étaient sur cet Oracle sont mis au milieu du cercle et ne sont plus sur un Oracle. Ils doivent être placés sur un autre Oracle à leur prochain tour.

Les points et Maginor

Si on marque un Oracle avant que Maginor ne le quitte (tous les symboles sont occupés), on rapproche les tuiles Oracle restantes, pour combler l'espace où se trouvait cet Oracle. Maginor avance comme si l'Oracle n'avait jamais été là. Si Maginor est sur un Oracle que l'on marque, Maginor avance automatiquement vers l'espace après l'Oracle comptabilisé.

Quand on marque un Oracle, le tour de jeu se termine immédiatement. Si cela arrive comme le résultat d'un sort ou d'une carte, le joueur ne peut plus rien faire.

Exception: la Salle de la Guilde est comptabilisée quand Maginor arrive dessus. Cette tuile est toujours la dernière tuile marquée.

DUEL

Chaque symbole ne peut être occupé que par un pion influence. Vous devez faire un duel pour mettre un pion influence à la place d'un pion adverse.

Pour faire un duel, placez votre pion influence à côté d'un pion adverse. Vous défiez le propriétaire de ce pion (qui est le défenseur) pour l'occupation de cet emplacement. Les deux joueurs prennent leur pion triangulaire de duel.

Les deux joueurs choisissent secrètement l'élément de leur attaque magique (Eau, Terre ou Feu) et pointent la bête choisie vers l'adversaire. Ils révèlent les pions simultanément. On résout le duel comme ceci :

- La Bête de Terre bat la Bête d'Eau
- La Bête d'Eau bat la Bête de Feu
- La Bête de Feu bat la Bête de Terre

Si les deux joueurs ont choisi Bête de Feu ou Bête d'Eau, les deux pions influence sont retirés (ils retournent à leur propriétaire). Le symbole est inoccupé.

Si les deux joueurs ont choisi Bête de Terre (étoile sur le pion duel), le défenseur gagne le duel.

Le pion influence du vainqueur est placé sur le symbole contesté, alors que le pion influence du perdant est retiré.

FIN DU JEU

Le jeu se finit quand tous les Oracles ont été comptés.

La Salle de la Guilde est le dernier Oracle à être compté.

La Salle de la Guilde est marquée quand Maginor arrive dessus (et non pas quand il la quitte comme pour les autres Oracles). La Salle de la Guilde n'est pas comptée avant l'arrivée de Maginor, même quand tous ses symboles sont occupés.

Quand le jeu est terminé, chaque joueur additionne ses voix. Le joueur avec le plus de voix a gagné. S'il y a une égalité, le joueur avec l'Oracle valant le plus de voix l'emporte.

CRÉDITS

Auteur: Reiner Knizia

Composition des images: Brian Schomburg

Dessins: Scott James et Brian Schomburg

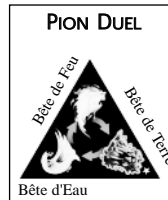
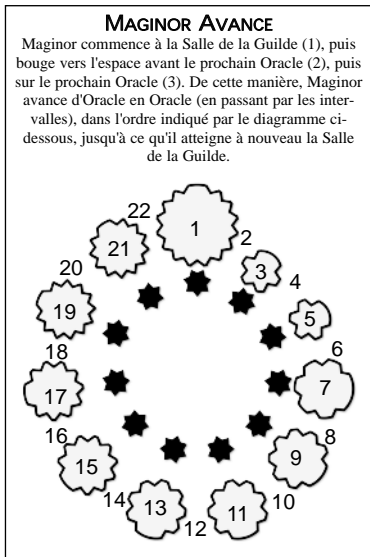
Composition: Darrell Hardy, Christian T. Petersen, and Greg Benage

Testeurs: Iain Adams, John Christian, David Farquhar, Martin Higham, Ross

Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, et Markus Welbourne

Traduction: Frédéric Bizet.

Imprimé aux Etats-Unis d'Amérique. Copyright ©2001. MAGINOR est une marque déposée de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Les images et les personnages du jeu sont la propriété de Fantasy Flight Publishing, Inc. ©, TM 2001. Aucune part de ce jeu (texte, règles, images) MAGINOR ne peut être reproduite sans la permission de l'éditeur.



Regole in Italiano

INTRODUZIONE

È giunto il momento per il Consiglio dei Maghi di scegliere il nuovo Mago Supremo. Molti sono i candidati, ma solo uno potrà essere scelto. Maginor, il ciambellano del Consiglio dei Maghi, si sta preparando a consultarsi con ciascuno degli Oracoli. Il mago scelto dagli Oracoli sarà proclamato Mago Supremo.

Scopo del Gioco

Maginor di Reiner Knizia è un gioco per 2-4 giocatori, dai 10 anni in su, nel quale ogni giocatore controlla un Mago nel tentativo di accaparrarsi i voti degli Oracoli. Devi cercare di convincere ciascun Oracolo a votare per te prima che Maginor lo raggiunga e raccolga i suoi voti.

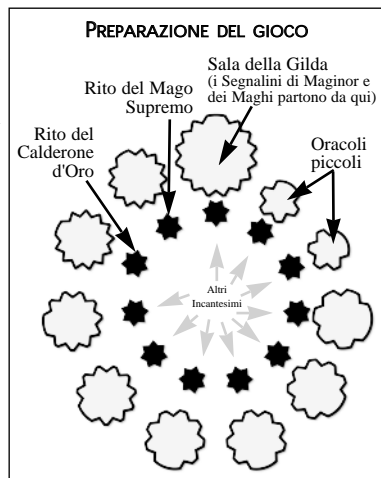
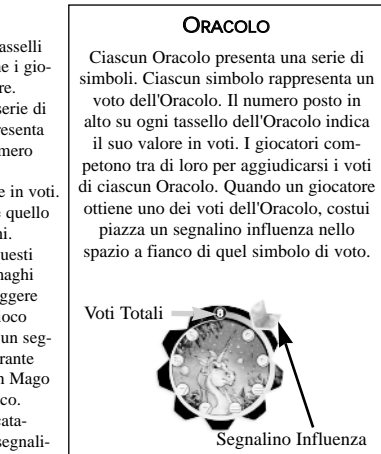
Quando il gioco si conclude, vince il giocatore che ha collezionato il maggior numero di voti.

Il gioco comprende:

- **Tasselli degli Oracoli:** questi tasselli rappresentano gli 11 Oracoli che i giocatori cercheranno di influenzare. Ciascun Oracolo presenta una serie di simboli. Ciascun simbolo rappresenta uno dei voti dell'Oracolo. Il numero posto in alto su ogni tassello dell'Oracolo indica il suo valore in voti. I giocatori competono tra di loro per aggiudicarsi i voti di ciascun Oracolo. Quando un giocatore ottiene uno dei voti dell'Oracolo, costui piazza un segnalino influenza nello spazio a fianco di quel simbolo di voto.
- **Segnalini Mago:** ciascuno di questi segnalini rappresenta uno dei maghi che stanno tentando di farsi eleggere Mago Supremo. Prima che il gioco inizi, ciascun giocatore sceglie un segnalino mago che controllerà durante tutto il corso del gioco. Ciascun Mago è associato ad un colore specifico.
- **Basi in plastica:** inserisci delicatamente i bordi piatti di ciascun segnalino mago dentro la base in plastica, in modo tale che il segnalino possa restare in piedi.
- **Segnalino Maginor:** Questo segnalino rappresenta Maginor, colui che raccoglie i voti dagli Oracoli.
- **Segnalini Influenza:** questi segnalini rappresentano l'influenza sugli Oracoli di ciascun mago. I segnalini influenza sono divisi in quattro diversi colori, un colore per ciascuno mago. Ogni giocatore comincia il gioco con 15 segnalini influenza del colore di appartenenza del proprio mago. Se finisci tutti i tuoi segnalini influenza, non puoi piazzarne di nuovi fintanto che quelli in gioco non vengano rimossi.
- **Carte Maghi:** ci sono 40 di queste carte divise in quattro diversi colori, un colore per ciascuno mago. Ogni giocatore comincia il gioco con tutte e 10 le carte del colore del suo mago. Le carte vengono giocate per aiutarti ad ottenere i voti, come specificato più avanti nelle regole.
- **Incantesimi:** questi sono gli incantesimi che i maghi possono apprendere. Ciascuno dei 10 incantesimi possiede una abilità speciale, come specificato più avanti nelle regole.
- **Dado di Maginor:** non ci sono numeri su questo dado, bensì simboli mistici. Cinque di questi simboli corrispondono al simbolo di voto su ciascun Oracolo. Il sesto simbolo rappresenta Maginor.
- **Segnalini Duello:** quando due maghi entrano in conflitto, usa questi segnalini duello di forma triangolare per risolvere il combattimento, come specificato più avanti nelle regole.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Piazza i tasselli Oracolo in circolo, cominciando dall'alto con la Sala della Gilda.
2. Piazza i due tasselli Oracolo piccoli, in qualunque ordine, in senso orario partendo dalla Sala della Gilda.
3. Piazza i restanti tasselli Oracolo, in qualunque ordine, in senso orario dopo i due tasselli piccoli, in modo da completare il cerchio. (Assicurati che ci sia un po' di spazio tra un tassello e l'altro, in modo da poter piazzare il segnalino di Maginor, come specificato nella sezione "Muovere Maginor" di queste regole.)
4. Piazza l'incantesimo "Rito del Mago Supremo", scoperto, a fianco della Sala della Gilda.



5. Piazza l'incantesimo "Rito del Calderone d'Oro", scoperto, a fianco dell'ultimo tassello Oracolo prima della Sala della Gilda (ovvero sul tassello Oracolo più vicino alla Sala della Gilda in senso antiorario).
6. Mescola gli Incantesimi rimanenti e piazzali a caso a fianco degli altri tasselli Oracolo, poi scopriili a faccia in su.
7. Ciascun giocatore sceglie un colore e prende il segnalino mago, i segnalini influenza e le carte mago di quel colore. Ciascun giocatore dovrebbe avere perciò dieci carte e 15 segnalini influenza.
8. Piazza il segnalino di Maginor, e ciascuno dei segnalini mago dei giocatori nella Sala della Gilda.

INIZIARE LA PARTITA

Il giocatore che comincia viene scelto a caso. Una volta che il suo turno si conclude, segue il giocatore alla sua sinistra, e così via proseguendo in senso orario.

Durante il tuo turno hai a disposizione le seguenti azioni, nell'ordine specificato:

1. Puoi giocare un qualunque numero di carte e incantesimi, in qualunque ordine.
2. Devi muovere il tuo mago o tirare il dado

Il tuo turno si conclude immediatamente (anche nel caso avessi ancora delle azioni disponibili) quando un Oracolo viene consultato (il Consulto è illustrato più avanti)

1) Giocare Carte ed Incantesimi

All'inizio del tuo turno, puoi giocare un qualunque numero di carte mago e incantesimi (sempre che tu ne abbia a disposizione), in qualunque ordine. Se vuoi, puoi scegliere di non giocare nessuna carta mago o incantesimo.

Quando giochi una carta o un incantesimo, questa ha effetto immediato e viene successivamente scartata.

Giocare le Carte Mago

Ci sono due tipi di carte mago: le carte **simbolo** e le carte **magia**.

Carte Simbolo: Su ogni carta simbolo appare stampato uno dei cinque simboli mistici (fuoco, acqua, terra, aria, e feto). Giocando una carta simbolo, ti assicuri un voto di quel simbolo dall'Oracolo che il tuo mago sta visitando in quel momento. Piazza uno dei tuoi segnalini influenza su uno dei simboli corrispondenti a quello stampato sulla carta mago che hai giocato che non è ancora stato occupato. Finché rimangono simboli corrispondenti non ancora occupati, devi necessariamente scegliere uno di questi.

Nel momento in cui tutti i simboli corrispondenti risultano occupati da segnalini influenza, piazza il tuo segnalino a fianco di uno dei segnalini già presenti, sfidando così a duello il possessore di quel segnalino (il Duello è descritto più avanti). Se tutti i simboli corrispondenti sono occupati dai tuoi segnalini influenza, in questo caso non accade nulla.

Se giochi una carta **fato** (indicata dalla stella) presso un Oracolo su cui tassello non è disegnato il simbolo fatto, allora puoi usare la carta fatto come un qualunque simbolo a tua scelta e agire di conseguenza.

Esempio: Il mago di Joe si trova presso la Grande Aquila. Joe gioca una carta 'acqua'. Nel tassello dell'Oracolo della Grande Aquila c'è un simbolo 'acqua' ancora libero; Joe allora pone uno dei suoi segnalini influenza sul simbolo 'acqua' libero. Se tutti i simboli 'acqua' fossero stati occupati da segnalini influenza di altri giocatori, Joe si sarebbe scontrato a duello con uno di quei giocatori.

Carte Magia: Sulle carte magia appare stampata una bacchetta magica. Quando giochi una carta magia, seleziona un Oracolo a tua scelta e lancia il dado per quell'Oracolo come se il tuo mago si trovasse presso quell'Oracolo. Questo lancio del dado non esclude il lancio da farsi alla fine del tuo turno. (come Tirare il Dado viene illustrato più avanti)

Giocare gli Incantesimi

Gli Oracoli possono insegnare al tuo Mago un incantesimo se questi riesce a guadagnare abbastanza voti (vedi le regole su Il Consulto più avanti). Una volta che sei entrato in possesso dell'incantesimo, lo puoi giocare durante il tuo turno per ottenere i seguenti effetti:

Recupero: recupera due delle tue carte simbolo scartate e riprendile in mano

Ripristino: recupera due delle tue carte magia scartate e riprendile in mano

Dominazione: piazza uno o due segnalini influenza in simboli non ancora occupati dell'Oracolo presso cui ti trovi.

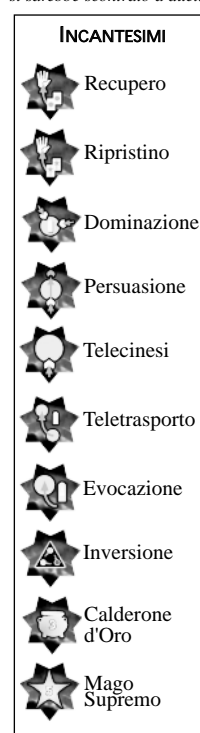
Persuasione: rimpiazza presso l'Oracolo in cui ti trovi un qualunque segnalino influenza con uno dei tuoi.

Telecinesi: piazza un segnalino influenza su un simbolo non ancora occupato di un qualunque Oracolo.

Teletrasporto: sposta il tuo mago su un qualunque Oracolo.

Evocazione: Consulta il primo Oracolo in senso orario partendo dalla Sala della Gilda (il Consulto è illustrato più avanti), poi fai avanzare Maginor fino allo spazio precedente il successivo Oracolo. Questo pone immediatamente fine al tuo turno.

Inversione: questo è l'unico incantesimo che puoi giocare durante il turno di un avversario. Gioca questo incantesimo subito dopo aver perso un duello o prima di cominciarlo



per vincerlo automaticamente.

Rito del Calderone d'Oro: questo rito molto elaborato non possiede effetti magici, ma vale tre voti.

Rito del Mago Supremo: questo rito molto elaborato non possiede effetti magici, ma vale cinque voti.

2) Muovere il tuo Mago o Tirare il Dado

A questo punto del tuo turno, devi decidere se muovere il tuo mago o tirare il dado. Devi necessariamente fare l'uno o l'altro, ma non puoi farli entrambi. (se il tuo mago non si trova presso un Oracolo, non puoi tirare il dado, ma devi per forza muovere il mago).

Muovere il tuo Mago

Quando muovi il tuo mago, semplicemente sposta il tuo segnalino mago dall'Oracolo dove si trova e piazzalo presso un qualunque altro tassello Oracolo in gioco.

Tirare il Dado

Quando tiri il dado, devi agire secondo il risultato:

Simbolo: ottenendo col tiro di dado uno dei simboli mistici (fuoco, acqua, terra, aria, o fato), ti aggiudichi un voto di quel simbolo dall'Oracolo che il tuo mago sta visitando in quel momento.

Piazza uno dei tuoi segnalini influenza su uno dei simboli corrispondenti a quello stampato sulla carta mago che hai giocato, che non è ancora stato occupato. Finché rimangono simboli corrispondenti non ancora occupati, devi necessariamente scegliere uno di questi. Nel caso in cui tutti i simboli corrispondenti risultino occupati da segnalini influenza, piazzati il tuo segnalino a fianco di uno dei segnalini già presenti, sfidando così a duello il possessore di quel segnalino (il Duello è descritto più avanti). Se tutti i simboli corrispondenti sono occupati dai tuoi segnalini influenza, in questo caso non accade nulla. Se giochi una carta fato (contrassegnata dalla stella) presso un Oracolo sul cui tassello non è disegnato il simbolo fato, allora puoi usare la carta fato come un qualunque simbolo a tua scelta, e agire di conseguenza.

Esempio: il mago di Dave è in visita dall'Unicorno. Dave tira il dado e ottiene un simbolo di 'fuoco' come risultato. Presso il tassello dell'Oracolo Unicorno c'è un simbolo 'fuoco' ancora libero, perciò Dave piazza uno dei suoi segnalini influenza sul simbolo 'fuoco' libero. Se tutti i simboli 'fuoco' fossero stati occupati dai segnalini di altri giocatori, Dave si sarebbe scontrato in duello con uno di questi giocatori.

Maginor: se in seguito al tiro di dado appare Maginor (indicato dal cappello da mago), prima di tutto scegli uno dei simboli mistici a tuo piacere e agisci come descritto sopra. Successivamente, muovi Maginor come descritto più avanti.

Muovere Maginor

Quando Maginor si muove, egli avanza sempre in senso orario da un Oracolo allo spazio davanti all'Oracolo successivo e poi fino a quell'Oracolo, e così via per tutto il cerchio di Oracoli.

Per esempio, se Maginor si trova nello spazio davanti all'Oracolo della Grande Aquila, e deve muovere, egli allora avanzerà dentro l'Oracolo della Grande Aquila. Quando Maginor muoverà di nuovo, egli uscirà dalla Grande Aquila per piazzarsi nello spazio davanti all'Oracolo successivo.

Quando Maginor esce da un Oracolo, quell'Oracolo viene Consultato (il Consulto è illustrato più avanti).

IL CONSULTO

Ciascun Oracolo viene consultato una sola volta durante il gioco. Devi consultare immediatamente un Oracolo quando:

- Maginor esce dal tassello dell'Oracolo
- Tutti i simboli di un Oracolo sono occupati da segnalini influenza

Quando un Oracolo viene consultato, si controlla quale giocatore ha il maggior numero di voti. Se c'è un pareggio, il giocatore alla pari i cui segnalini influenza vengono prima in senso orario dall'alto del tassello, vince l'Oracolo. Allo stesso modo, si determina quale giocatore ha il secondo maggior numero di voti.

Oracoli e Incantesimi

Gli Oracoli e i loro incantesimi vengono dati ai due giocatori con il maggior numero di voti. Il giocatore con il maggior numero assoluto sceglie se prendere il tassello dell'Oracolo o l'incantesimo, e il giocatore piazzatosi secondo prende ciò che rimane. Se

SIMBOLI MISTICI

○ Fuoco

≡ Acqua

▽ Terra

◎ Aria

☆ Fato

ALTRI SIMBOLI

★ Magia

▲ Maginor

MOVIMENTO DI MAGINOR

Maginor parte dalla Sala della Gilda (1), poi si muove sullo spazio davanti al successivo Oracolo (2), successivamente entra presso l'Oracolo (3).

In questo modo, Maginor si muove da un Oracolo a uno spazio libero e poi a un altro Oracolo, seguendo l'ordine indicato dall'illustrazione sottostante, finché non raggiunge di nuovo la Sala della Gilda.

hai conquistato un Oracolo o un incantesimo, piazzalo a faccia in su di fronte a te.

Conquistare un Oracolo significa per il tuo mago guadagnare tutti i voti di quell'Oracolo.

Se c'è solo un giocatore con segnalini influenza su un Oracolo, costui deve scegliere se prendere l'Oracolo o l'incantesimo. L'oggetto che non è stato scelto viene scartato. Nel caso non ci siano segnalini influenza su un Oracolo, l'Oracolo e l'incantesimo vengono scartati entrambi.

Segnalini Mago e Influenza

Dopo un consulto, i segnalini influenza presenti sull'Oracolo consultato ritornano ai rispettivi proprietari. I segnalini Mago che si trovavano presso l'Oracolo vengono piazzati al centro del cerchio e vengono considerati fuori da qualunque Oracolo (nel loro turno successivo dovranno essere piazzati su un altro Oracolo).

Il Consulto e Maginor

Se un Oracolo viene consultato prima che Maginor sia uscito da quel tassello (nel caso in cui tutti i simboli vengono occupati), i rimanenti tasselli Oracolo vengono uniti nuovamente, in modo che non rimanga lo spazio vuoto precedentemente occupato dall'Oracolo consultato. Maginor si muoverà normalmente come se quell'Oracolo non ci fosse mai stato. Se Maginor si trova presso l'Oracolo che è stato consultato, automaticamente avanza sullo spazio successivo al tassello dell'Oracolo consultato.

Quando una locazione viene consultata, il turno del giocatore si conclude immediatamente. Se ciò accade per aver utilizzato carte o incantesimi, il giocatore non può giocare ulteriori carte, e non può tirare il dado o muovere il suo mago.

Eccezione: La Sala della Gilda viene consultata solo quando Maginor la raggiunge. La Sala della Gilda è sempre l'ultimo Oracolo a essere consultato.

IL DUELLO

Ciascun simbolo in un tassello Oracolo può essere occupato da un solo segnalino influenza. Se stai per piazzare il tuo segnalino influenza su un simbolo di un Oracolo i cui simboli sono tutti occupati da segnalini degli avversari, allora devi fronteggiare un duello.

Per entrare in duello, piazza il tuo segnalino influenza a fianco di uno dei segnalini influenza dei tuoi avversari. Tu sei lo sfidante, e il possessore del segnalino influenza che in quel momento occupa il simbolo è il difensore. Sia tu che il difensore prendete ciascuno un segnalino duello triangolare.

Entrambi scegliete segretamente l'elemento del vostro attacco magico (Terra, Acqua, o Fuoco) e puntate l'angolo corrispondente del vostro segnalino duello verso l'avversario, poi rivelate contemporaneamente i segnalini duello. Il duello si risolve come segue:

- La Bestia di Terra sconfigge la Bestia d'Acqua
- La Bestia d'Acqua sconfigge la Bestia di Fuoco
- La Bestia di Fuoco sconfigge la Bestia di Terra

Se entrambi i giocatori scelgono la Bestia di Fuoco, oppure scelgono la Bestia d'Acqua, allora vengono rimossi entrambi i segnalini influenza (che ritornano ai rispettivi proprietari), e il simbolo rimane libero.

Se entrambi i giocatori scelgono la Bestia di Terra (contrassegnata da una stella sul segnalino duello), il difensore vince il duello.

Il segnalino influenza del vincitore viene piazzato nel simbolo conteso, mentre quello del perdente viene rimosso.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude quando tutti gli Oracoli sono stati consultati. La Sala della Gilda è sempre l'ultima a essere consultata. La Sala della Gilda viene consultata quando Maginor la raggiunge (e non quando ne esce, come accade quando vengono consultati gli altri Oracoli). La Sala della Gilda non può essere consultata prima che Maginor la raggiunga, anche nel caso in cui tutti i suoi simboli risultino occupati.

Quando il gioco si conclude, viene contato il numero totale di voti per ciascun giocatore. Il giocatore con il maggior numero di voti vince la partita. Nel caso ci sia un pareggio nel numero di voti, vince chi possiede l'Oracolo che vale il maggior numero di voti.

CREDITS

- Autore:** Reiner Knizia
Progetto Grafico: Brian Schomburg
Illustrazioni: Scott James e Brian Schomburg
Revisione: Darrell Hardy, Christian T. Petersen, and Greg Benage
Playtesting: Iain Adams, John Christian, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson e Markus Welbourne
Traduzioni: Alessandro Bordin

Stampato negli Stati Uniti d'America. Copyright © 2001. MAGINOR è un marchio Fantasy Flight Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutte le immagini e i personaggi contenuti sono proprietà della Fantasy Flight Publishing, Inc. ©, TM 2001. Nessuna parte del testo, delle meccaniche di gioco o delle immagini di MAGINOR può essere riprodotta senza l'autorizzazione dell'editore.

