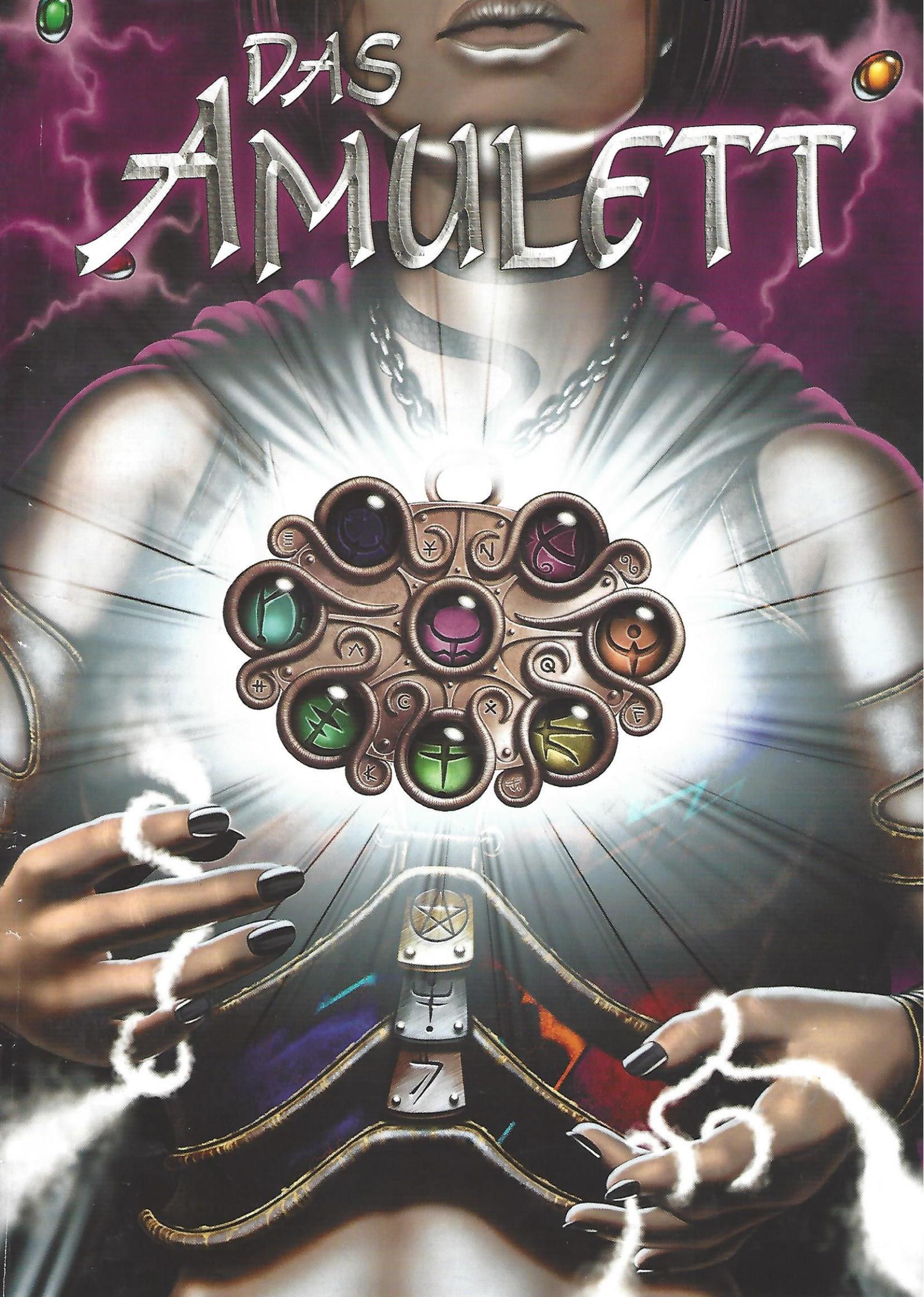


DAS AMULETT



für 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren

Spielidee

Es gilt ein Amulett mit magischen Juwelen zu besetzen. Wer als erster 7 farblich unterschiedliche oder 8 beliebige Edelsteine erworben hat, ist Sieger. Dabei ist entscheidend, wie geschickt man seine Zaubersprüche einsetzt und welche wertvollen Metalle man erhält. Doch die Wirkung der Zaubersprüche lässt irgendwann nach. Und da zeigt sich dann, dass ein großer Magier auch taktische Finessen beherrschen muss, um rechtzeitig an die begehrten Juwelen zu gelangen.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 52 Edelsteine (je 7 x Rot, Gelb, Grün und Farblos, je 4 x Weiss, Hellblau, Dunkelblau, Grau, Orange und Braun)
- 112 Metallkarten (je 28 in vier Sorten)
- 33 Zauberspruchkarten
- 60 Energiesteine
- 6 Rundenmarken (3,4,4,5,5,6)
- 6 Amulette
- 2 Zauberhüte
- 1 Beutel
- 1 Spielübersicht
- 1 Spielregel

Spielvorbereitung

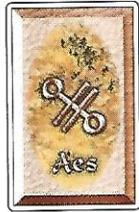
- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Die 52 Edelsteine werden in den Beutel gefüllt und gründlich gemischt. Danach werden sie einzeln zufällig aus dem Beutel gezogen und der Reihe nach auf die Spielfelder verteilt:
 - In jeden der vier Stadtteile je 3 Edelsteine.
 - In jedes andere Gebiet je 2 Edelsteine.
- Die 6 Rundenmarken werden in den nun wieder leeren Beutel gegeben und griffbereit neben den Spielplan gelegt.
- Die Metallkarten werden nach Sorte getrennt und in 4 eigenen Stapeln aufgedeckt neben den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler erhält je eine Metallkarte (Gold, Silber, Kupfer und Eisen), die er auf die Hand nimmt.



Gold,



Silber,



Kupfer



Eisen

- Jeder Spieler erhält 10 Energiesteine, die er als Vorrat gut sichtbar vor sich ablegt. Überzählige Steine werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
- Die Zauberspruchkarten werden verdeckt gemischt und 2 Karten an jeden Spieler ausgeteilt. Jeder Spieler legt die beiden Zaubersprüche aufgedeckt vor sich auf den Tisch. Auf jeden Spruch legt er jeweils 2 Energiesteine aus seinem Vorrat.



Achtung: Erfahrene Spielrunden verteilen die Karten entsprechend dem Abschnitt „Die Zaubersprüche“ am Ende der Regel.

- Ein Zauberhut dient dazu, den Aufenthaltsort der Reisegesellschaft anzugeben. Er wird in den Stadtteil mit der Pyramide gesetzt.



- Der zweite Zauberhut dient zur Kennzeichnung des Startspielers. Die Spieler bestimmen den Startspieler, der bei Spielbeginn den Zauberhut erhält.

Der Spielplan

Der Spielplan besteht aus insgesamt 24 Gebieten. In jedem Gebiet kann ein bestimmtes Metall gegen Edelsteine getauscht werden. Dieses Metall ist als Symbol im jeweiligen Gebiet angegeben.



In den 5 blauen Wassergebieten wird Aurum (Gold) verlangt.



In den 5 grünen Waldgebieten fragt man nach Argentum (Silber).



In den 5 sandfarbenen Steppengebieten sucht man Aes (Kupfer).



In den 5 schneebedeckten Berggebieten braucht man Ferrum (Eisen).



In den 4 Stadtteilen werden sogar alle 4 Metallsorten akzeptiert. Dafür steht das Jokersymbol.

Im unteren linken Viertel des Spielplans sind 8 Gebiete mit Pyramiden bebaut.



Die große Mauer in der oberen Hälfte des Spielplans verläuft zwischen 5 Gebieten im Norden und 6 Gebieten im Süden, davon 2 Stadtfelder.



Für die Bewegung der Reisegesellschaft stellen die große Mauer und die Pyramiden keine Hindernisse dar. Einige Zaubersprüche wirken aber nur in Feldern an der großen Mauer oder in Feldern mit Pyramiden. Die kleinere, dunklere Stadtmauer um die 4 Stadtteile hat keine besondere Bedeutung für das Spiel.

Die Zauberspruchkarten

Metallkarten die der Spieler erhält

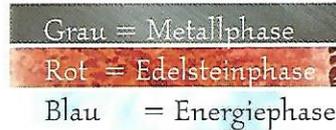
Farbe der Spielphase



Auf jeder Zauberspruchkarte sind oben rechts die Energiekosten des Spruches angegeben. Die Anzahl der Blitzsymbole gibt an, wie viele Energiesteine der Spieler in der Energiephase von dem Spruch entfernen muss.

Oben links befindet sich die Angabe, wie viele und welche Metallkarten der Spieler in der Metallphase jeder Runde für diesen Spruch erhält. Für jedes Jokersymbol darf ein beliebiges Metall gewählt werden. Einige Sprüche bringen dem Spieler jedoch keine Metallkarten, sondern bieten andere Vorteile.

Manche Zaubersprüche haben zusätzlich eine besondere Eigenschaft, die im Kartentext beschrieben wird. Die Farbe jeder Zauberspruchkarte gibt an, in welcher Spielphase diese besondere Eigenschaft eingesetzt werden kann:



Weitere Erläuterungen zu den Zaubersprüchen finden sie am Ende der Regel unter der Überschrift „Die Zaubersprüche“.

Die Spielphasen

Das Spiel geht über eine unbestimmte Anzahl von Runden, die jeweils in 4 Phasen unterteilt sind:

1. Zauberspruchphase

2. Metallphase

3. Edelsteinphase

4. Energiephase

1. Zauberspruchphase

Der Startspieler nimmt vom verdeckten Stapel der Zauberspruchkarten so viele Karten, wie Spieler mitspielen und legt sie verdeckt als kleinen Stapel neben den Plan. Die oberste Karte des kleinen Stapels wird aufgedeckt.



Reihum bieten die Spieler nun Energiesteine für diesen Zauberspruch. Dabei dürfen sie nur Energiesteine bieten, die sie momentan in ihrem Vorrat haben. Der Startspieler beginnt und nennt eine beliebige Anzahl. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, wobei sie das vorangegangene Gebot jeweils beliebig erhöhen können.

Hat jeder Spieler **einmal** geboten oder gepasst, erhält der Spieler mit dem höchsten Gebot die Zauberspruchkarte.

Er legt sie offen vor sich auf den Tisch und legt sofort die von ihm gebotene Menge Energiesteine auf das Bild der Karte.

Dieser Spieler erhält jetzt den Startspielerstein. Dann deckt er den nächsten Zauberspruch auf und gibt das erste Angebot ab oder passt. Die anderen Spieler folgen wieder im Uhrzeigersinn. Wurde die letzte Zauberspruchkarte des kleinen Stapels vergeben, endet diese Phase. Ein Spieler darf nur soviel Energiesteine bieten wie er auch tatsächlich besitzt. Andernfalls muss er passen. Gibt es für einen Zauberspruch kein Gebot, wird die Karte ersatzlos unter den Stapel mit den Zauberspruchkarten geschoben.

Hinweis: In der Zauberspruchphase selbst können keine Zaubersprüche eingesetzt werden.



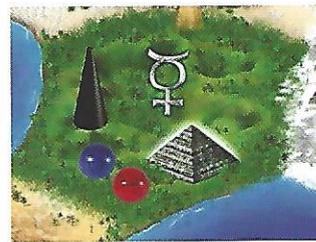
Die gezogene Zahl gibt an, wie oft sich die Reisegesellschaft in dieser Runde bewegt.

Zur besseren Kontrolle nimmt man insgesamt so viele Rundenmarken aus dem Beutel wie die gezogene Zahl zeigt und legt sie mit der Rückseite nach oben neben den Plan. Nach jeder Bewegung der Reisegesellschaft wird eine dieser Rundenmarken wieder in den Beutel zurückgegeben.



Tausch

Das Symbol in dem Gebiet, in dem die Reisegesellschaft steht, gibt immer vor, welches Metall für den Tausch gegen einen Edelstein verlangt wird.



Der Startspieler beginnt den Tausch. Er bietet eine beliebige Anzahl des vorgegebenen Metalls zum Tausch an. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und können das vorhergehende Gebot beliebig erhöhen. Auf Anfrage muss ein Spieler den anderen sagen, wie viele Metallkarten er insgesamt auf der Hand hält.

Wer nicht erhöhen kann oder will, muss passen und nimmt an diesem Tausch nicht mehr teil.

Wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben, erhält dieser Spieler den Zauberschutz und wird damit **sofort** neuer Startspieler.

Nun tauscht der Spieler seine gebotene Anzahl Metallkarten gegen einen Edelstein aus dem Gebiet:

Er legt die **gebotenen** Metallkarten offen vor sich auf den Tisch. Sofern er entsprechende Zaubersprüche besitzt, kann er nun Karten aus seinem Gebot wieder zurück auf die Hand nehmen. Dann erhalten im Uhrzeigersinn die übrigen Spieler weitere Karten aus dem Gebot, sofern ihre Zaubersprüche dies erlauben und noch Karten von dem Gebot übrig sind. Erst danach werden die übrig gebliebenen Metallkarten zurück auf ihre Stapel gelegt.

Der Spieler nimmt den ertauschten Edelstein und legt ihn auf sein Amulett. Befindet sich mehr als ein Edelstein in dem Gebiet, darf sich der Spieler einen Stein aussuchen.

2. Metallphase

Der Startspieler beginnt. Zuerst darf er die Zaubersprüche benutzen, die in der Metallphase wirken.



Nun erhält er für jedes einzelne Symbol, das auf seinen vor ihm liegenden Zauberspruchkarten oben links abgebildet ist, eine Metallkarte vom entsprechenden Stapel. Für jedes Jokersymbol darf er sich eine beliebige Metallkarte nehmen.

Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Sie können nun ihre entsprechenden Zaubersprüche benutzen und erhalten ebenfalls ihre Metallkarten.

Erhält ein Spieler gemäß seinem Zauberspruch eine Metallsorte, deren Kartenstapel aufgebraucht ist, darf er sich eine Metallkarte von einem beliebigen anderen Stapel nehmen.

3. Edelsteinphase

Jetzt dürfen die Spieler die Zaubersprüche benutzen, die in der Edelsteinphase wirken.



Rundenmarke ziehen
Der Startspieler zieht eine Rundenmarke zufällig aus dem Beutel.



Besitzt der Spieler entsprechende Zaubersprüche, erhält er unter Umständen sogar weitere Edelsteine aus diesem Gebiet.

Macht kein Spieler ein Tauschgebot, endet der Tausch sofort. Der bisherige Startspieler bewegt dann die Reisegesellschaft weiter.

Reisegesellschaft bewegen

Nach dem Tausch muss der Startspieler die Reisegesellschaft in ein benachbartes Gebiet setzen, in dem sich noch mindestens ein Edelstein befindet. Die Reisegesellschaft darf nicht in dem bisherigen Feld stehen bleiben.

Gibt es kein benachbartes Feld mit Edelsteinen, darf der Spieler die Gesellschaft auf ein beliebiges Feld irgendwo auf dem Plan stellen, in dem noch mindestens ein Edelstein liegt. In dem neuen Feld wird der nächste Tausch durchgeführt.

Eine Rundenmarke zurücklegen

Nun wird eine Rundenmarke zurück in den Beutel gelegt. Liegen jetzt noch Rundenmarken neben dem Plan, wird ein weiterer Tausch durchgeführt. Sonst endet die Edelsteinphase.

4. Energiephase

Jeder Zauberspruch verbraucht nun Energie. In der oberen rechten Ecke der Karte sind die Energiekosten pro Runde angegeben (1 oder 2 weiße Blitze).



Der Startspieler beginnt. Zuerst kann er seine Zaubersprüche dieser Phase benutzen.

Danach nimmt der Spieler, entsprechend der Anzahl der Blitze, Energiesteine von jeder seiner Zauberspruchkarten. Die Energiesteine kommen zurück in seinen Vorrat.



Zaubersprüche die keinen Energiestein mehr besitzen, werden sofort verdeckt unter den Stapel mit den Zauberspruchkarten gelegt. Muss der Spieler mehrere Zaubersprüche abgeben, darf er die Reihenfolge bestimmen, in der er die Karten unter den Stapel legt.

Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Obwohl ein Spieler in dieser Phase bereits an der Reihe war, können ihm von nachfolgenden Spielern noch Energiesteine von seinen Sprüchen entfernt werden. Zaubersprüche ohne Energiesteine muss der Spieler dann sofort unter den Stapel legen.

Bei Sprüchen, die 2 Energiesteine benötigen, kann es vorkommen, dass nach dem Wegnehmen von Energiesteinen nur noch 1 Stein auf dem Spruch liegt. Dieser Spruch kann weiter ganz normal benutzt werden, bis auch der letzte Energiestein weggenommen wurde.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler

- 7 farblich verschiedene

oder

- 8 beliebige Edelsteine besitzt.

Dieser Spieler gewinnt.

Wenn sie die Regel bis hierher gelesen haben, können sie mit dem Spiel beginnen. Im folgenden Abschnitt finden sie noch einige Hinweise zu den Zaubersprüchen und zu besonderen Situationen, die im Laufe des Spiel auftreten können.



Die Zaubersprüche

Bei Spielbeginn

Erfahrenen „Amulett“-Spielern empfehlen wir, abweichend von den eingangs beschriebenen Spielvorbereitungen, folgende Art die ersten Zaubersprüche zu verteilen: Zu Spielbeginn erhalten alle Spieler jeweils vier Zauberspruchkarten. Alle Spieler suchen sich gleichzeitig zwei Karten aus, die sie behalten wollen und legen sie zunächst verdeckt vor sich hin. Die beiden anderen Karten geben sie zurück. Die zurückgegebenen Karten werden mit den übrigen Karten gemischt und als verdeckter Stapel neben den Plan gelegt.

Diese beiden Zaubersprüche, die ein Spieler nun vor sich liegen hat, kann er beliebig mit Energiesteinen aus seinem Vorrat versorgen. Geheim entscheidet sich jetzt jeder Spieler, wie viele Energiesteine er auf das Bild der Karte legen will. Erst wenn alle Spieler gewählt haben, werden die Karten aufgedeckt und gezeigt, wie viel Energie jede Zauberspruchkarte erhalten hat.

Im weiteren Spielverlauf

In jeder Runde gibt es eine Zauberspruchphase. In dieser Phase können weitere Sprüche erworben werden. Den Zauberspruch erhält immer der Spieler, der die meisten Energiesteine dafür bietet. Die gebotenen Energiesteine werden sofort auf die Karte gelegt.

Zaubersprüche und Energiesteine

Da jeder Spruch in jeder Runde mindestens einen Energiestein verbraucht, bestimmt die Anzahl der gebotenen Energiesteine automatisch die Dauer eines Zauberspruchs. Die Energiesteine werden dann Runde für Runde wieder von der Karte entfernt.

Zaubersprüche, auf denen kein Energiestein mehr liegt, werden sofort zurück unter den verdeckten Stapel mit den Zauberspruchkarten gelegt. Solange ein Spruch noch über einen Energiestein verfügt, bleibt er vor dem Spieler liegen und kann benutzt werden. Das gilt auch, wenn auf einem Spruch der zwei Energiesteine verbraucht nur noch ein Stein liegt.

Die Reihenfolge der Zaubersprüche

Der Zeitpunkt, wann die besonderen Eigenschaften der Zaubersprüche eingesetzt werden können, wird durch die Farbe für die Phase und den Text des Spruchs bestimmt. Wenn im Text kein Zeitpunkt angegeben ist, kann der Spieler den Spruch in der entsprechenden Phase nur dann benutzen, wenn er an der Reihe ist.



Kann er dann mehrere Sprüche benutzen, bestimmt der Spieler selbst die Reihenfolge, in der er die Sprüche einsetzt.

Es kann vorkommen, dass verschiedene Spieler ihre Sprüche gleichzeitig einsetzen dürfen. Dann entscheidet die Sitzreihenfolge: Es beginnt der Startspieler und die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Eine solche Situation entsteht beispielsweise, wenn 2 verschiedene Spieler die beiden folgenden Sprüche besitzen:

„**Brennendes Verlangen**“
und
„**Magische Reise**“



Mehrere Zaubersprüche mit ähnlicher Wirkung

Manche Zaubersprüche ähneln sich in ihrer Auswirkung. Die Auswirkungen solcher Zaubersprüche können sich addieren.

Ein Beispiel hierfür sind die 3 Zaubersprüche

„**Einfluss**“,
„**Einfluss der Baumeister**“ und
„**Einfluss der Pharaonen**“



Besitzt ein Spieler beispielsweise alle 3 Sprüche und gewinnt einen Tausch im einem Gebiet mit einer Pyramide an der großen Mauer, so kann er bis zu 5 Karten von seinem Gebot zurücknehmen!

Symbolik der Zauberspruchkarten

Am unteren Rand der Zauberspruchkarten ist die besondere Eigenschaft des Spruches noch einmal in Form von Symbolen dargestellt. So können erfahrene „Amulett“-Spieler die Sprüche schneller erkennen. Neben den Symbolen für die Metalle tauchen hier noch folgende Symbole auf:

Edelstein (grau = beliebig)

Gebot

Karte

Zauberhut

Pyramide

große Mauer

Energiestein

Symbole vor einem stellen eine Bedingung dar.



Die Zauberspruchkarten im Einzelnen

Magie der Smaragde

11 graue Karten (Metallphase)

Magie des Bernstein



Für jeden gelben Edelstein in deinem Besitz erhältst du 2 Goldkarten als zusätzliches Einkommen. Den Edelstein behältst du trotzdem.

Magie des Diamanten



Für jeden farblosen Edelstein in deinem Besitz erhältst du 2 Silberkarten als zusätzliches Einkommen. Den Edelstein behältst du trotzdem.

Magie der Rubine



Für jeden roten Edelstein in deinem Besitz erhältst du 2 Kupferkarten als zusätzliches Einkommen. Den Edelstein behältst du trotzdem.



Für jeden grünen Edelstein in deinem Besitz erhältst du 2 Eisenkarten als zusätzliches Einkommen. Den Edelstein behältst du trotzdem.

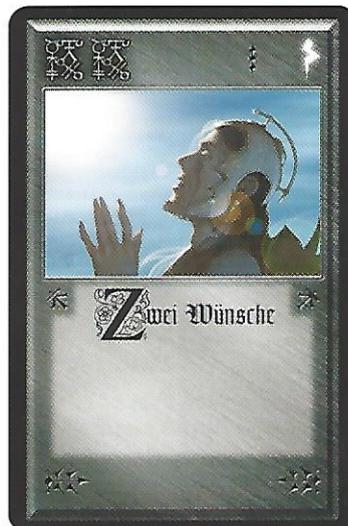
Teleportation



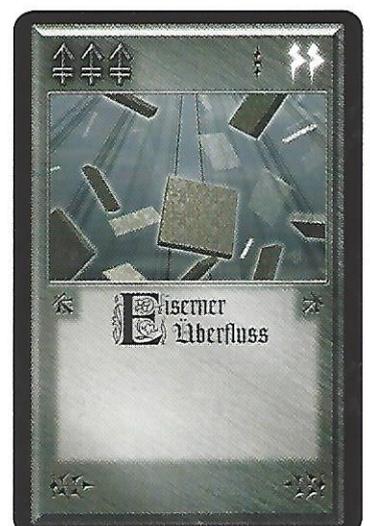
Das neue Gebiet für den Edelstein kann völlig frei gewählt werden, hier gibt es keinerlei Einschränkung.

Die folgenden sechs Karten haben keinen speziellen Zauberspruch, sie bringen aber mehrere beliebige Metallkarten oder ein ungewöhnlich hohes Einkommen

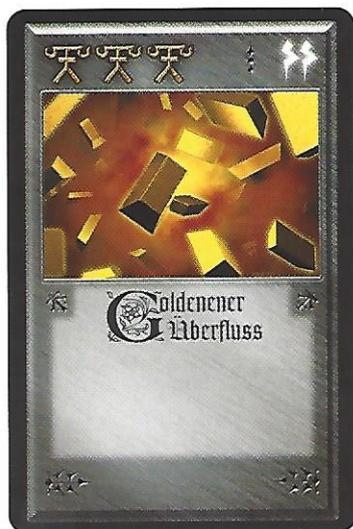
Zwei Wünsche



Eiserner Überfluss



Goldener Überfluss



Kupferner Überfluss



Silberner Überfluss



Eisener Überfluss



19 rote Karten (Edelsteinphase)

Wenn nicht anders angegeben, gilt ein Zauberspruch in der Edelsteinphase für jedes Gebiet, durch das die Reisegesellschaft zieht.

Brennendes Verlangen



Vor dem Ziehen der Rundenmarke darfst du, außerhalb der Spielerreihenfolge, ein weiteres Metall bestimmen. Dieses Metall bleibt für jeden Tausch in der Edelsteinphase gültig. Als Merkhilfe kann man eine Karte des betreffenden Metalls vom Stapel nehmen und unter die Rundenmarke legen.

Des Krösus übler Fluch



Von den gebotenen Karten suchst du dir eine aus und nimmst sie auf die Hand. Das gilt auch, wenn das Gebot von dir kam.

Des Geizes übler Fluch



Von den gebotenen Karten suchst du dir eine aus und nimmst sie auf die Hand. Das gilt auch, wenn das Gebot von dir kam.

Einfluss



Um den Tausch zu gewinnen, musst du genügend Metallkarten besitzen. Erst wenn du „bezahlt“, gibst du zwei Karten weniger ab.

Einfluss der Baumeister



Um den Tausch zu gewinnen, musst du genügend Metallkarten besitzen. Erst wenn du „bezahlt“, gibst du zwei Karten weniger ab.

Geschenk



Hast du das Gebot um einen Tausch gewonnen, nimmst du also einen zweiten Edelstein aus dem selben Gebiet, sofern ein zweiter vorhanden ist.

Einfluss der Pharaonen



Um den Tausch zu gewinnen, musst du genügend Metallkarten besitzen. Erst wenn du „bezahlt“, gibst du zwei Karten weniger ab.

Geschenk der Baumeister



Hast du das Gebot um einen Tausch in einem Feld mit einer Pyramide gewonnen, nimmst du also einen zweiten Edelstein aus dem selben Gebiet, sofern ein zweiter vorhanden ist.

Eiserne Metamorphose



Jede deiner Eisenkarten wird zum Joker und kann als beliebige Metallkarte eingesetzt werden.

Geschenk der Pharaonen



Hast du das Gebot um einen Tausch in einem Feld mit einer Pyramide gewonnen, nimmst du also einen zweiten Edelstein aus dem selben Gebiet, sofern ein zweiter vorhanden ist.

Gewaltige Macht



Nachdem du geboten hast, muss der Spieler, der das nächste Gebot abgibt, mindestens 2 Karten mehr bieten als du. Nur der Spieler mit dem Spruch „Überlegenheit“ muss nicht erhöhen. Dieser Spruch ist stärker als deiner.

Kupferne Metamorphose



Jede deiner Kupferkarten wird zum Joker und kann als beliebige Metallkarte eingesetzt werden.

Goldene Metamorphose



Jede deiner Goldkarten wird zum Joker und kann als beliebige Metallkarte eingesetzt werden.

Magische Reise



Die Anzahl der Gebiete wird nicht durch zufälliges Ziehen einer Rundenmarke bestimmt, sondern du wählst, außerhalb der Spielerreihenfolge, die entsprechende Marke aus.

Göttliche Metamorphose



Befindet sich die Reisegesellschaft in einem der acht Pyramidenfelder, werden alle deine Metallkarten zu Jokern.

Schwingen des Phönix



Du musst allerdings ein Gebiet wählen, in dem noch mindestens ein Edelstein vorhanden ist.

Silberner Metamorphose



Jede deiner Silberkarten wird zum Joker und kann als beliebige Metallkarte eingesetzt werden.

Steinerne Metamorphose



Befindet sich die Reisegesellschaft in einem der 11 Gebiete an der großen Mauer, werden alle deine Metallkarten zu Jokern.

Überlegenheit



Du musst also dein Gebot für den Tausch nicht erhöhen, sondern kannst das letzte Gebot wiederholen. Dank des Zauberspruchs ist dein Gebot dann höher. Dein Spruch ist auch stärker als die „Gewaltige Macht“ und du musst auch hier nicht erhöhen.

3 blaue Karten (Energiephase)

Energiebogen



Indem man Energiesteine vom Energiebogen auf eine andere Zauberspruchkarte legt, kann der Spruch der betreffenden Karte noch eine oder gar mehr Runden länger eingesetzt werden. Die Lebensdauer des Energiebogens wird dadurch natürlich verkürzt. Es ist möglich, alle Energiesteine von diesem Zauberspruch auf einen oder mehrere andere Sprüche zu verteilen. Danach wird der „Energiebogen“ natürlich sofort unter den Stapel geschoben.

Sog der Finsternis



Du darfst ein oder zwei der offen ausliegenden Sprüche aller Mitspieler auswählen, auch von verschiedenen Spielern. Entferne insgesamt höchstens zwei Energiesteine. Die Energiesteine kommen zurück in den Vorrat der betroffenen Spieler.

Sog des Lichts



Du darfst einen der offen ausliegenden Sprüche aller Mitspieler auswählen. Der Energiestein kommt zurück in den Vorrat des betroffenen Spielers.

Die Autoren: Der Amerikaner Alan R. Moon arbeitet schon sehr lange für größere Spielefirmen und schafft es, nebenbei noch gute Spiele zu erfinden. Die Liste seiner veröffentlichten Titel ist beachtlich. Darunter finden sich auch mehrere preisgekrönte Spiele.

Sein Freund und Mitautor Aaron Weissblum ist neben seiner Tätigkeit als Spieleautor auch Künstler. Er arbeitet in einem Studio, das auf Pfählen über dem Hafen von Gloucester, Massachusetts erbaut ist.



Grafik: Franz Vohwinkel

© 2001 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

www.goldsieber.de

