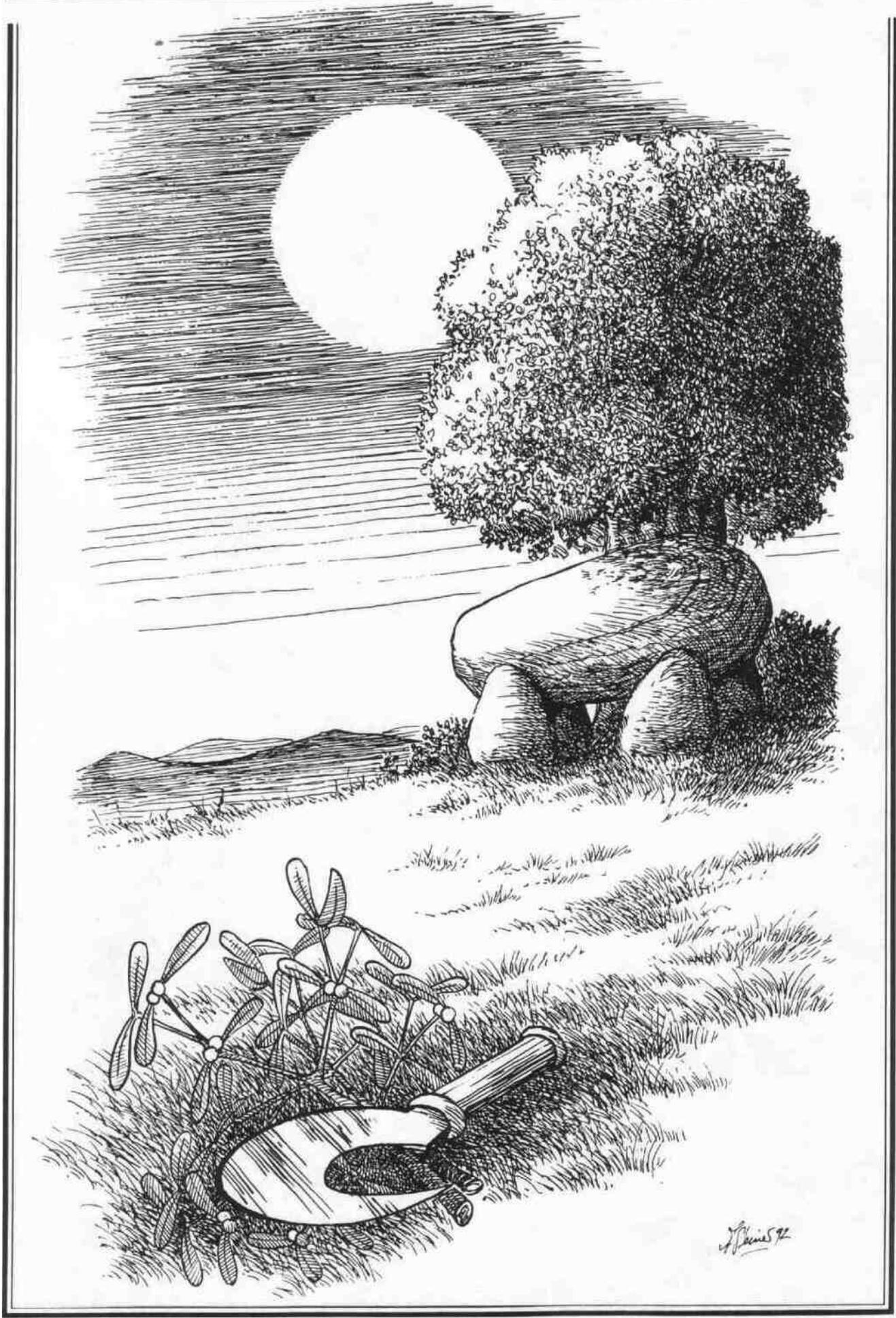


Merlin's Erben ☆ Spielanleitung



Merlins Erben

Autoren: Andreas Steiner & Hartmut Witt

Grafik: Andreas Steiner

Redaktion: Mick Ado

Der große Zauberer Merlin, oberster aller Druiden, ist seit langer Zeit verschollen! Längst hat Zwietracht die Druidenschar in Anhänger der Sonne und des Mondes gespalten. Doch noch einmal einigt man sich, den Streit beizulegen, um einen würdigen Nachfolger des mächtigen Merlin zu wählen. Der größte aller keltischen Steinkreise wird zum Zentrum der alles entscheidenden Wahl. Sogar die Geister der Sonne und des Mondes haben ihr Erscheinen am Ort der Entscheidung angekündigt.

Welchem Druiden werden die Geister wohlgesonnen sein? Wer erweist sich als wahrer Meister der keltischen Zauberkunst? Wer wird am Ende der Sieger unter MERLINS ERBEN sein?

Die 8 Spielfiguren der Geister werden auf ihren Platz neben den Steinkreisen gestellt. Die dazugehörigen großen Karten werden als Stapel daneben gelegt.

Die Zauberkarten werden nach Sonne und Mond getrennt gemischt und verdeckt neben das jeweilige Symbol des äußeren Steinkreises gelegt

Die 21 Pflanzenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das große Symbol der Pflanzen neben dem Steinkreis gelegt.

Schließlich erhält jeder Spieler einen Druiden-Spielstein und stellt ihn in die Mitte des Spielplanes zur Alten Eiche. Der älteste Spieler beginnt das Spiel. Die anderen folgen jeweils im Uhrzeigersinn.



as SpielMaterial

- 0 1 großer Spielplan - der keltische Steinkreis
- 0 2 magische Würfel
- 0 4 Spielsteine als Druiden
- 0 8 große Karten als Geister der Kelten
- 0 8 kleine Karten als Spielfiguren der Geister
- 0 8 Stellfüße für die kleinen Karten der Geister
- 0 18 Zauberkarten
- 0 21 Pflanzenkarten
- 0 4 beidseitige Übersichtskarten
- 0 1 Spielanleitung



as Spielziel

Die Druiden versuchen mit Hilfe der Geister hochwertige Pflanzen und Zauberkarten zu sammeln. Zum richtigen Zeitpunkt gilt es sich für den Kult der Sonne oder des Mondes zu entscheiden, denn nur der Kult, der bei der späteren Abstimmung gewinnt, verhilft zu den nötigen Punkten und zum Sieg bei der Nachfolge des großen Merlin.



ie Vorbereitungen

Vor dem ersten Spiel müssen die 8 kleinen und die 8 großen Karten vorsichtig aus dem Stanzbogen herausgebrochen werden. Die 8 kleinen Karten steckt man in die Stellfüße und erhält so die Spielfiguren für die Geister.

Mit Hilfe der magischen Würfel durchwandern die Druiden die Steinkreise, rufen die Geister der Kelten zu Hilfe, sammeln Zauberpflanzen, versuchen sich im Gebrauch von Zaubersprüchen und behindern die Konkurrenten bei ihren Vorhaben. Gleichzeitig versuchen sie genügend Stimmen für die entscheidende Wahl am Platz der Entscheidung zu sammeln. Am Ende zählen nur Punkte und Zauberkarten des siegreichen Kultes. Wer schließlich die meisten Punkte dieses Kultes vorweisen kann, gewinnt das Spiel.



er Spielplan

Der Spielplan zeigt drei Steinkreise, die regelmäßig miteinander verbunden sind. In der Mitte befindet sich der Platz der Entscheidung. Hier beginnen und beenden die Druiden ihren Wettstreit.



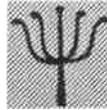
ie keltischen Symbole des Spielplanes



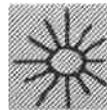
(Druidenfuß) Über diese Felder verlassen und betreten die Spielfiguren den Platz der Entscheidung. Ein Druiden beginnt hier seine Bewegung zu Beginn des Wettstreits. Jede Figur die im Spielverlauf auf einem Druidenfuß ihre Bewegung beendet, wird sofort auf den Ort der Entscheidung gestellt und kann nicht mehr bewegt werden.



(Geister) Ein Druiden der auf diesem Feld seine Bewegung beendet, kann einen beliebigen Geist in den Steinkreis hineinrufen oder aus dem Steinkreis vertreiben. Mehr dazu unter Die Geister.



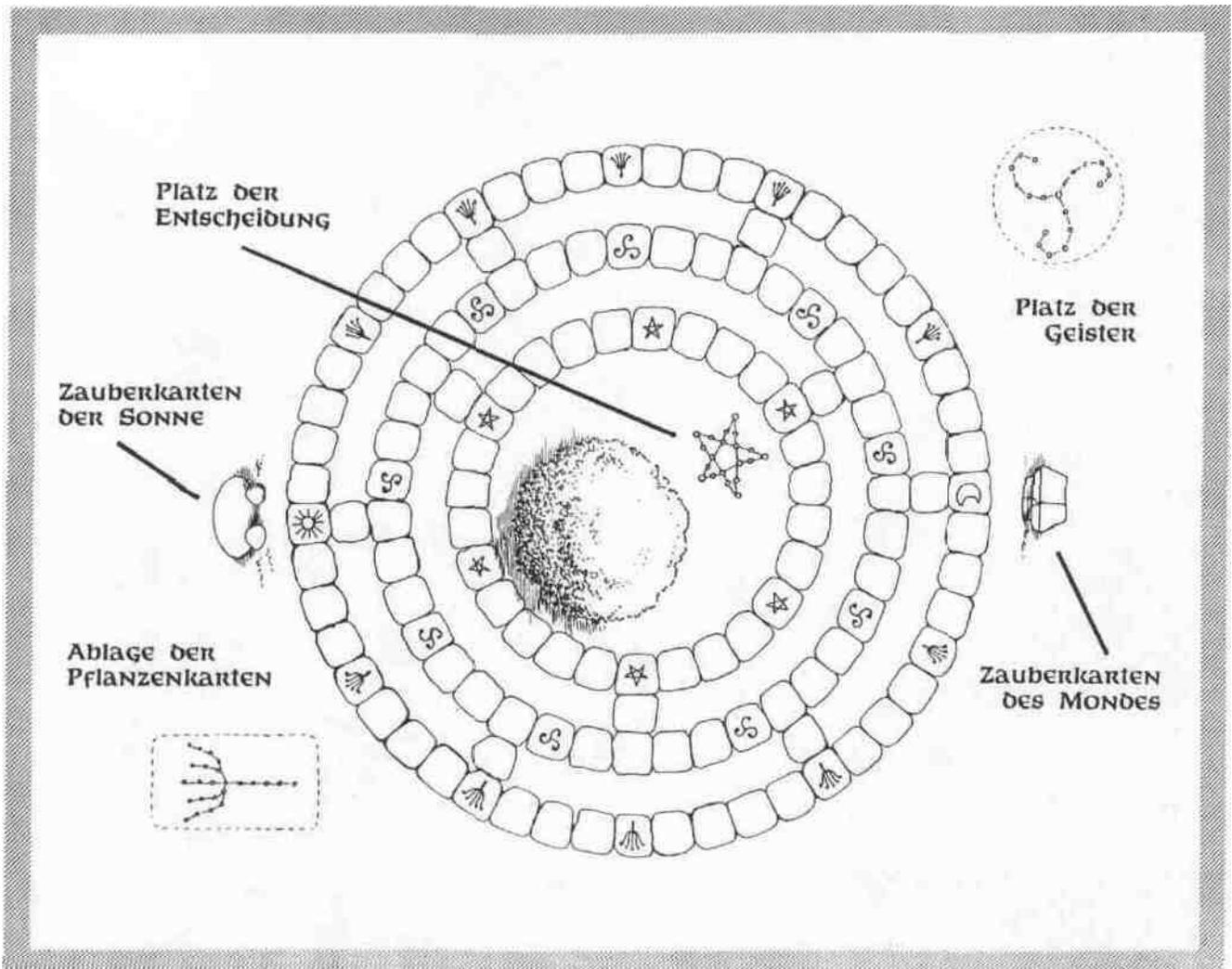
(Pflanzen) Beendet eine Spielfigur ihre Bewegung auf einem Pflanzenfeld, so zieht der Spieler eine Pflanzenkarte. Nur der Zwergenkönig erhält immer zwei Karten, wenn er ein Pflanzenfeld erreicht.



(Sonne) Beendet ein Druiden seine Bewegung auf dem Sonnenfeld, so erhält er die oberste Karte vom Stapel der Sonnenzauberkarten. Geister ziehen niemals Zauberkarten.



(Mond) Beendet ein Druiden seine Bewegung auf dem Mondfeld, so erhält er die oberste Karte vom Stapel der Mondzauberkarten. Geister ziehen niemals Zauberkarten.





ie Geister

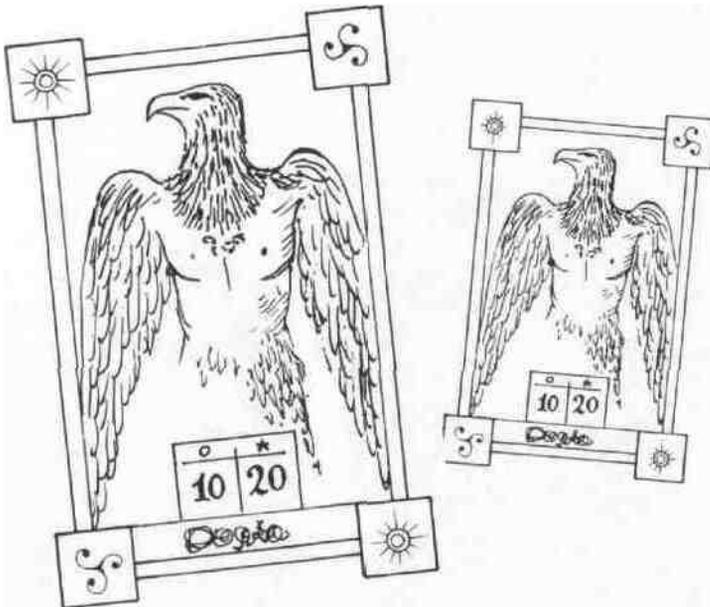
Insgesamt 8 Geister haben ihren Weg zu den großen Steinkreisen gerunden:

Drei Geister der Sonne, drei Geister des Mondes, der Zwergenkönig und die Morrigan.



Beendet ein Druiden seine Bewegung auf einem Geisterfeld des mittleren Steinkreises, kann er einen beliebigen Geist in den Steinkreis hineinrufen oder aus dem Steinkreis vertreiben.

Wird ein Geist gerufen, so nimmt der Spieler einen beliebigen Geist vom Platz der Geister und stellt ihn auf das Feld neben seinen Druiden. Als Zeichen der Kontrolle erhält der Spieler die große Karte des Geistes, die er gut sichtbar vor sich auf den Tisch legt. In der folgenden Runde kann der Geist mit Hilfe eines der magischen Würfel bewegt werden.



Wird ein Geist vertrieben, nimmt der Spieler einen beliebigen Geist von einem Feld des Steinkreises und setzt ihn auf den Ort der Geister. Verliert ein Spieler dadurch einen Geist, muß er seine große Karte des Geistes ebenfalls zurücklegen. Der vertriebene Geist ist für andere Spieler wieder frei. Geister auf dem Platz der Entscheidung können niemals vertrieben werden!



Der Zwergenkönig wird wie ein normaler Geist behandelt. Für ihn gelten aber folgende Besonderheiten:

1. Er erhält auf einem Pflanzenfeld immer 2 Pflanzenkarten.
2. Befindet er sich auf dem Platz der Entscheidung, so stimmt er bei der Wahl für einen Kult nach Wahl des Spielers der ihn kontrolliert.
3. Er hat immer 0 Punkte.



ie Morrigan

Die Morrigan wird wie ein normaler Geist behandelt und erhält auch Pflanzenkarten. Wird sie allerdings zu einem Druiden aufs Feld gesetzt, kann der Spieler der Morrigan eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

1. Er kann sich alle Karten des Druiden auf dem Feld der Morrigan ansehen.
2. Er kann eine oder zwei Pflanzenkarten, oder eine Zauberkarte stehlen. Die Karten zieht er zufällig aus der Hand des Gegenspielers.



Nachdem die Morrigan zu einem anderen Druiden gesetzt wurde und ihre Aktion ausgeführt hat, erhält der neue Druiden die Kontrolle über die Morrigan.

Wird ein Druiden auf das Feld der Morrigan gezogen, so übernimmt er die Kontrolle ohne das die Morrigan eine Aktion ausführen kann.

Wer am Spielende die Morrigan kontrolliert, erhält einen Abzug von 20 Punkten. Im übrigen darf die Morrigan niemals auf den Platz der Entscheidung gesetzt werden.



ie Bewegung

Druiden und Geister werden überwiegend durch die beiden magischen Würfel bewegt. Ist ein Spieler am Zuge, wirft er immer beide Würfel und bewegt eine Spielfigur nach Anweisung eines Würfels. Besitzt ein Spieler keinen Geist, so wählt er einen der Würfel aus, um seinen Druiden zu bewegen. Der zweite Würfel hat dann keinerlei Bedeutung. Besitzt ein Spieler einen oder mehrere Geister, so kann er für jeden der Würfel eine Figur bewegen. Zum Beispiel je einen Geist, oder seinen Druiden und einen Geist.



ie Symbole der magischen Würfel

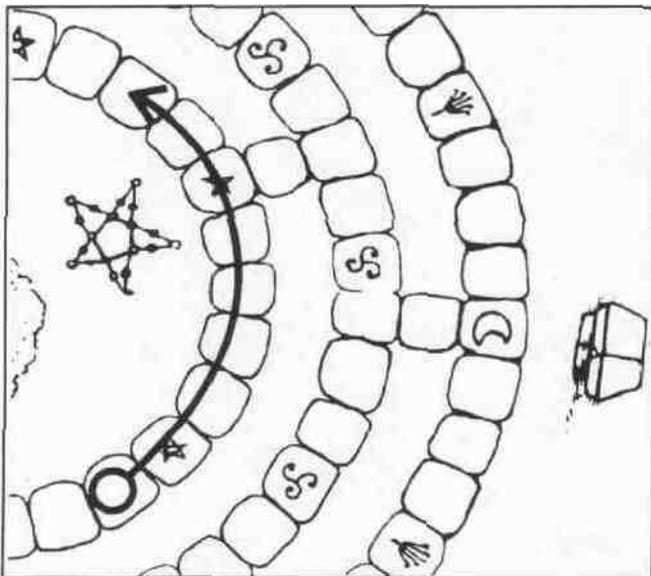


(Augenzahlen 1,2,3,4,5,6) Zeigt der Würfel eine Augenzahl, so bewegt man eine Figur um die entsprechende Anzahl Felder innerhalb der Steinkreise. Die Augenzahl muß immer vollständig aufgebraucht werden.



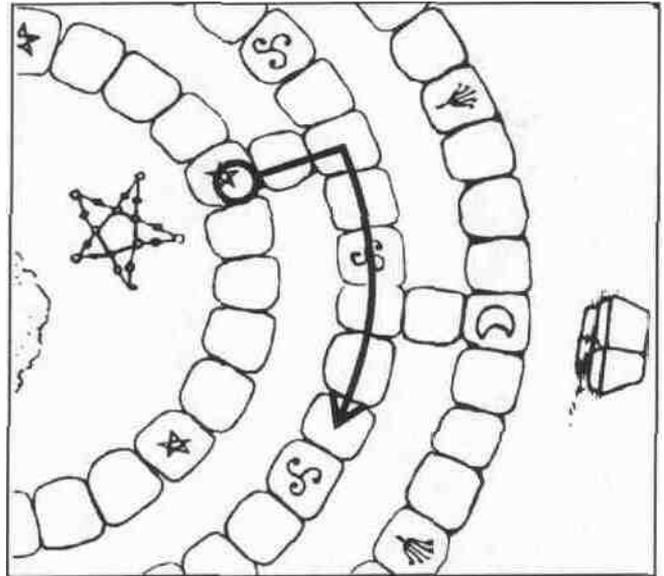
(Symbol Gerade) Zeigt der Würfel eine Gerade, so bewegt der Spieler eine Figur beliebig weit in eine Richtung. Ein Abknicken ist nicht möglich.

Beispiel:



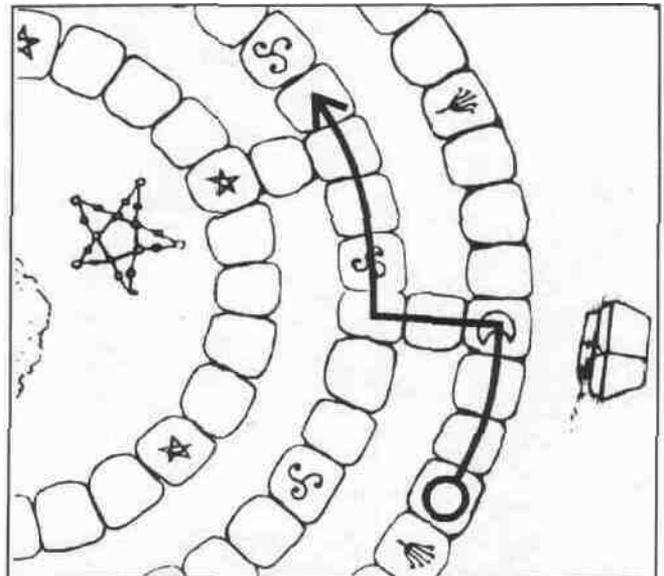
(Symbol ein Knick) Zeigt ein Würfel einen einfachen Knick, so muß die gewählte Spielfigur während ihrer Bewegung genau einmal abknicken. Ansonsten kann sie vor und nach dem Abknicken beliebig weit bewegt werden.

Beispiel:



(Symbol zwei Knick) Zeigt ein Würfel einen zweifachen Knick, so muß die gewählte Spielfigur während ihrer Bewegung genau zweimal abknicken. Ansonsten kann sie vor und nach jedem Abbiegen beliebig weit bewegt werden.

Beispiel:





(Symbol zweimal Ringe) Zeigt nur einer der beiden Wurfel einen Ring, so hat dies fur die Bewegung keinerlei Bedeutung. Erst wenn zwei Ringe erscheinen, kann der Spieler zwischen der normalen und der magischen Bewegung wahlen.



Bei der normalen Bewegung werden die Ringe nicht beachtet und die Spielfiguren wie gewohnt bewegt.

Bei der magischen Bewegung bewegt der Spieler keine seiner Figuren, kann aber eine der folgenden zwei Moglichkeiten wahlen:

1. Er zieht eine Zauberkarte vom Stapel seiner Wahl, oder
2. Er versetzt einen beliebigen Geist innerhalb des Steinkreises.

Das Versetzen eines Geistes erlaubt einige interessante Spielzuge:

- Ein eigener oder fremder Geist innerhalb des Steinkreises wird auf einen Drudenfu gesetzt und landet sofort auf dem Ort der Entscheidung.
- Ein fremder Geist wird zum eigenen Druiden gestellt und wechselt dadurch den Besitzer.
- Ein eigener Geist landet auf einem Pflanzenfeld und erhalt eine Pflanzenkarte.
- Der Geist der Morrigan wird zu einem anderen Druiden gestellt und wirft diesen in ihren Bann.



ie Besonderheiten der Bewegung

Auf jedem Feld der drei Steinkreise durfen hochstens zwei Spielfiguren stehen.

Druiden konnen niemals andere Druiden uberspringen. Allerdings kann ein Druide auf das Feld eines anderen Druiden gesetzt werden, solange dieser alleine auf seinem Feld steht. Geister sind kein Hindernis im Sinne der Bewegung.

Jede Spielfigur kann immer nur eine Aktion auf einem Spielfeld ausfuhren.

Beispiel: Ein Druide trifft auf dem Feld der Mondzauberkarten einen fremden Geist. Er mu sich entscheiden, ob er eine Zauberkarte zieht oder die Kontrolle uber den Geist ubernimmt.



as Zusammen-treffen zweier Druiden

Wird ein Druide auf das Feld eines anderen Druiden gesetzt, so kann der hinzugekommene Druide einen Kartentausch fordern. Beim Kartentausch kann der Spieler eine der folgenden Moglichkeiten wahlen:

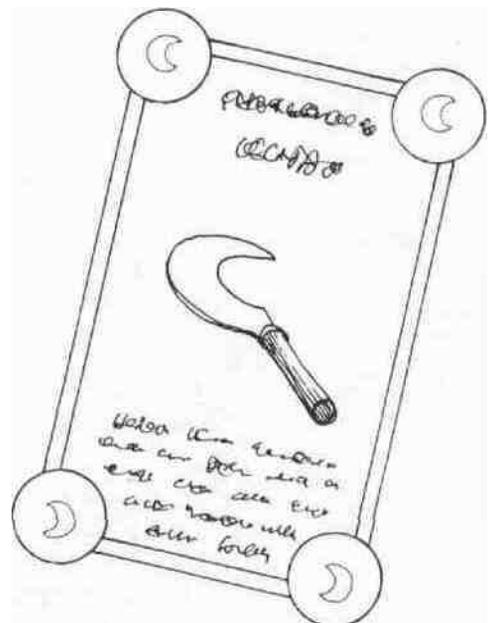
1. Er tauscht eine Mondzauberkarte oder eine Sonnenzauberkarte.
2. Er tauscht eine oder zwei Pflanzenkarten.

Beide Spieler wahlen dann die verlangten Karten aus ihrer Hand und reichen sie gleichzeitig verdeckt an ihren Gegenspieler. Grundsatzlich mu man auf Fragen der Mitspieler angeben, wieviele Karten man von welchem Kartentyp (Mondkarte, Sonnenkarte, Pflanzenkarte) auf der Hand halt.



ie Zauberkarten

Druiden erhalten Zauberkarten, wenn Sie ihre Bewegung auf dem Sonnenfeld bzw. dem Mondfeld beenden, oder wenn Sie ein Paar Ringe erwurfeln. Der Zeitpunkt des Ausspielens der Karten erklart sich in der Regel anhand des Textes. Einmal ausgespielte Zauberkarten kommen ganz aus dem Spiel. Geister erhalten niemals Zauberkarten wenn sie das Feld der Sonne bzw. des Mondes betreten.

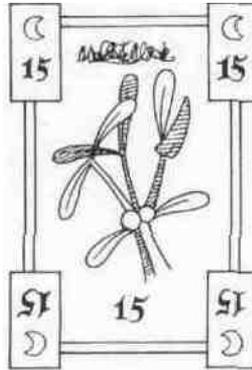




ie Pflanzenkarten

Bei den Pflanzenkarten gibt es normale Karten, die einen Wert (5, 10 oder 15) und das Symbol der Sonne bzw. des Mondes zeigen. Diese Karten können zum Spielende nur für den siegreichen Kult geweiht werden.

Die Zauberbeeren können sowohl für Sonne wie auch für Mond eingesetzt werden. Ihren Bonus von +30 Punkten erhalten Sie aber nur in Verbindung mit den drei Pflanzenkarten eines Kultes (siehe auch unter "Der Zaubertrank"). Wer am Ende des Spieles die falschen Zauberbeeren auf der Hand hält, erhält einen Abzug von 20 Punkten.



ie Abstimmung

Sobald sich fünf Spielfiguren auf dem Platz der Entscheidung berindern, endet die erste Phase des Wettstreits und es kommt zur Wahl. Die Abstimmung beginnt immer der Spieler, der die fünfte Spielfigur auf den Platz der Entscheidung gesetzt hat. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler hat nur einmal die Möglichkeit der Stimmabgabe. Er muß dann alle Stimmen angeben die er einsetzen will.

Jeder Druide gibt immer 3 Stimmen für einen Kult ab.

Geister stimmen grundsätzlich mit 1 Stimme für ihren Kult.

Der Zwergenkönig entscheidet sich mit 1 Stimme für einen Kult.

Zusätzliche Stimmen sind durch einen Zaubertrank oder Zauberkarten möglich. Der Einsatz solcher Stimmen ist immer freiwillig.

Ein Zaubertrank (5+10+15+30) gut als 1 Stimme des entsprechenden Kultes.

Das Magische Bildnis gilt als zusätzliche Stimme.

Die Zauberkarten Teutates bzw. Lug verdoppeln die Stimme eines eigenen Geistes.

Erreichen die Spieler bereits im ersten Wahlgang eine Mehrheit für einen Kult, geht man sofort zur Wertung über. Gibt es ein Unentschieden im ersten Wahlgang, erfolgt sofort eine zweite Abstimmung.

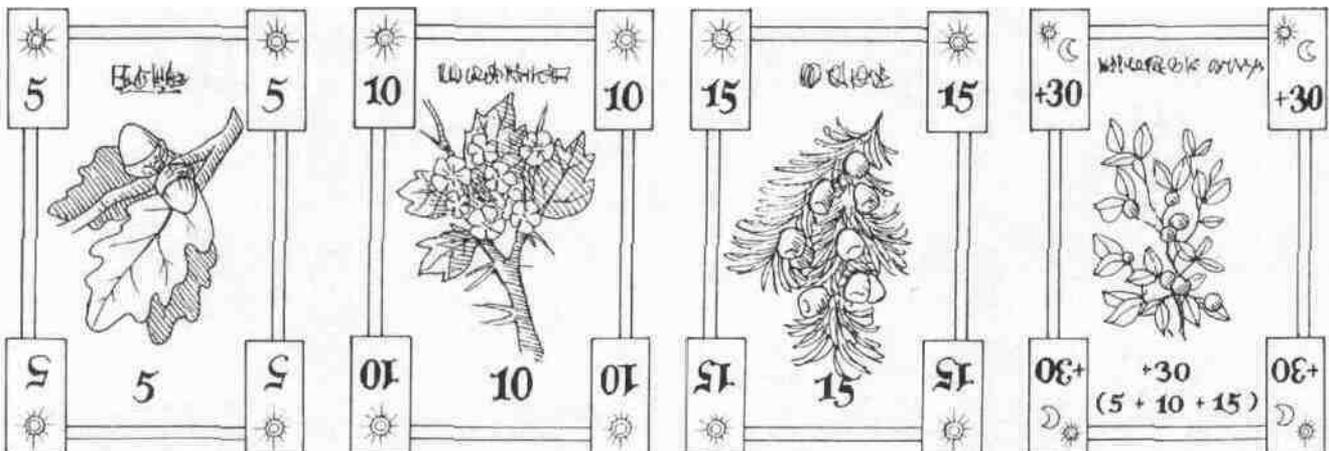
Bei der zweiten Abstimmung besitzt jede Figur im Steinkreis nur eine einzige Stimme. Eine Stimmenthaltung verbietet die Ehre der Druiden und Geister. Zusätzliche



er Zaubertrank

Ein Zaubertrank besteht immer aus den drei unterschiedlichen Pflanzenkarten eines Kultes plus Zauberbeeren. Nur in dieser Zusammensetzung erhalten die Zauberbeeren ihren Wert von 30 Punkten, so daß ein kompletter Zaubertrank des siegreichen Kultes 60 Punkte zählt. Ein Zaubertrank kann zudem als 1 Stimme bei der Abstimmung eingesetzt werden.

Ein Sonnen-Zaubertrank:



Stimmen durch Zauberkarten oder Zaubertrank sind nicht mehr möglich. Da genau 5 Stimmen im weiten Wahlgang abgegeben werden, kommt es immer zu einer Entscheidung.



ie Wertung

Grundsätzlich zählen nur Punkte des siegreichen Kultes. Zusätzliche Punkte sind durch Zauberkarten möglich. Die Punkte im einzelnen:

20 Punkte für jeden Druiden im Zentrum, unabhängig für welchen Kult er stimmt.

20 Punkte für jeden Geist des siegreichen Kultes im Zentrum.

10 Punkte für jeden Geist des siegreichen Kultes im Steinkreis.

Pflanzenkarten entsprechen ihrem aufgedruckten Wert.

30' Zusatzpunkte durch die Zauberbeeren im vollständigen Zaubertrank.

20 Zusatzpunkte bei zwei gleichen Pflanzen durch Kessel bzw. Harfe.

Der Gewinn von Zusatzpunkten ist nur einmal pro Karte möglich. Eine Zauberbeerenkarte kann also nur einem Zaubertrank angehören und Pflanzen, die Zusatzpunkte durch Kessel oder Harfe erhalten, können zum Beispiel kein Bestandteil eines Zaubertranks sein.

○	☆
10	20

-20 Punkte für den Besitzer der Morrigan.

-20 Punkte für den Besitzer der falschen Zauberbeeren.

Der Zwergenkönig hat immer den Wert Null



as Spielende und der Sieg

Der Spieler, der am Ende den höchsten Punktwert durch kontrollierte Geister, seinen Druiden, die Pflanzen und durch Zauberkarten vorweisen kann, wird zum Nachfolger des großen Merlin ernannt. Mit Hilfe seines siegreichen Kultes wird er die weiteren Geschehnisse der Druiden leiten - jedenfalls bis zum nächsten Spiel...

Das Spiel MERLINS ERBEN erreichte unter dem Titel DIE DRUIDEN beim "3. Wettbewerb für Spieleautoren um den Erfinderpreis der WAZ und des Hippodice-Spiele-Club e.V. 1991" die Finalrunde. - Beim Sonderpreis Design gewannen DIE DRUIDEN den 1. Platz.



© 1992 Schwerdtle & Schantz GmbH Berlin