

Die drei Magier

Vorbereitungen:

- lege alle Tarot Karten (7x2) auf die zugehörigen Plätze auf dem Spielbrett.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält den jeweiligen Magier, Lehrling und Kraftstein.
- Alle Magier und Lehrlinge starten auf dem mittleren Platz, dem Platz des Lebens.
- Alle Spieler würfeln mit allen Würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Das Ziel des Spiels:

Erhalte als erster alle sieben Tarot-Karten.

So wird gespielt:

Jede Spielrunde fängt an indem

1. man mit allen drei Würfeln würfelt.
2. Bewege Deinen Magier und Lehrling
 1. Der Magier bewegt sich nur über die Plätze. Er darf sich nur horizontal oder vertikal bewegen. Er kann sich um genau so viele Plätze bewegen wie viele Kerben der Zauberstab in seiner Farbe anzeigt. Er darf sich nicht auf den Wegen zwischen den Plätzen bewegen, und darf auch auf einem Platz stehen bleiben.
 2. Der Lehrling muß sich auf den Wegen zwischen den Plätzen bewegen. Er darf sich um die Augenzahl aller Zauberstäbe (Würfel) bewegen.

Der Magier und der Lehrling können sich nur auf den großen Plätzen treffen. Der Platz des Lebens und das Labyrinth sind Felder auf denen nicht gekämpft wird.

Tarot-Karten bekommen:

- Der Magier und der Lehrling können sich auf einem der sieben Plätzen treffen. In diesem Fall erhält der Spieler die passende Tarot-Karte und platziert sie auf seiner Platzkarte.

Fall keine Tarot-Karten auf dem Platz übrig sind, darf der Spieler diese Karte von einem der beiden anderen Spieler nehmen.
- Wenn sich zwei Magier auf einem Platz treffen, findet ein Magier-Duell statt. Der Gewinner des Duells bekommt die passende Tarot-Karte (oder darf sie behalten). Der Verlierer muß sofort ins Labyrinth.

Die Würfel:

- normales Bewegen:
 - Alle Kerben auf allen Würfeln zählen zu den Bewegungspunkten des Lehrlings. Der Lehrling muß sich in eine Richtung bewegen, und darf nicht innerhalb eines Zuges umdrehen. Er muß alle Punkte benutzen.
 - Die Kerben auf dem Zauberstab in der Farbe des jeweiligen Magiers sind die Plätze die sich er Magier fortbewegen darf. Er kann aber auch stehen bleiben. Wenn er sich bewegt, muß er jedoch alle Punkte benutzen.
 - Wenn man einen Pasch würfelt, darf man nach dem Zug noch einmal würfeln und ziehen. Wenn man allerdings einen Nuller-Pasch würfelt, müssen sowohl der Magier, als auch der Lehrling sofort ins Labyrinth.

- **Magier-Duell:**
Wenn sich zwei Magier auf einem Platz treffen findet ein Magier-Duell statt. Das Ziel des Duells ist es in möglichst wenigen Würfeln möglichst viele Punkte zu erreichen. Der Verlierer muß direkt ins Labyrinth. Der Gewinner erhält die passende Tarot-Karte, oder darf sie behalten wenn er sie schon hat.
 - Der herausfordernde Magier (der als zweites auf den Platz kommt) fängt das Magier-Duell an.
 - Es sind bis zu drei Würfe erlaubt. Nach jedem Wurf kann man einen, zwei oder alle drei Würfel behalten.
 - Der herausgeforderte Magier gewinnt das Magier-Duell wenn er mit der selben Anzahl an Würfeln eine höhere Anzahl an Punkten, oder die selbe Anzahl an Punkten in weniger Würfeln erreicht.

Beispiel: Der Herausforderer würfelt 2,0,0 mit dem ersten Wurf. Er behält die 2 und würfelt mit den zwei restlichen Würfeln. Diese mal würfelt er 2,1. Um das Duell zu gewinnen muss der herausgeforderte Magier nun eine 5 (2,2,1) mit dem ersten Wurf würfeln, oder eine 6 mit zwei Würfeln.

Falls er mit dem zweiten Wurf nur eine 5 erreicht ist es Gleichstand und das Duell startet von vorne. Jetzt fängt allerdings der herausgeforderte Magier an.

- **Lehrlings Zauberwurf:**
Wenn ein Lehrling auf eine Wegplatte mit einem magischen Symbol landet, kann er einen Zauberwurf machen.
 - Der Lehrling würfelt mit allen drei Würfeln.
 - Wenn Magie (Stern) überwiegt, darf sich der Lehrling auf ein beliebiges Spielfeld transportieren.
 - Wenn Kraft (Pfeil) überwiegt, bekommt der Lehrling den Kraft-Stein. Dieser erlaubt ihm sich mit doppelter Geschwindigkeit zu bewegen. Der Kraft-Stein wird unter die Spielfigur gelegt, und mit jedem Zug darf der Lehrling entscheiden ob er normale Schritte macht, oder doppelte Schritte. Der Lehrling verliert den Kraft-Stein wenn er ins Labyrinth muß. (3x Null gewürfelt / einen gegnerischen Magier auf einem Platz trifft.).
 - Wenn Schicksal (leere Seite) überwiegt müssen sowohl der Magier, als auch der Lehrling sofort ins Labyrinth.
 - Wenn kein Symbol überwiegt darf der Lehrling entscheiden welches der sichtbaren Symbole zählt.
- **Aus dem Labyrinth entkommen:**
 - Um den Weg aus dem Labyrinth zu finden muß eine 6 (3x 2) gewürfelt werden. Der Lehrling und/oder Magier bleiben im Labyrinth und setzen bis zur nächsten Runde aus, um es dann wieder zu versuchen.

Spielende:

- Das Spiel endet sobald der erste Spieler alle sieben Tarot-Karten hat.

Optionale Zusatzregeln:

- Es kann sehr lange dauern bis man eine 6 würfelt um aus dem Labyrinth zu kommen. Wenn alle Spieler zustimmen, kann man auch bei einer 3 (nur wenn 3x 1 gewürfelt wird) den Weg aus dem Labyrinth finden.
- Lehrlings Zauberwurf: Wenn bei einem Zauberwurf 3x das selbe Symbol kommt (3 leere Seiten und 3 Sterne/2 Pfeile) überwiegt automatisch Schicksal und der Lehrling muß ins Labyrinth.