

1. BLACK ROSE PHASE

- Du besitzt jetzt das Kronenplättchen? → beginne **jede** Phase dieser Spielrunde.
- Du darfst nicht erledigte Aufgabenkarten ablegen → *Black Rose* erhält 1/2/3 Punkte.
- Ereignisse nach rechts verschieben → *Black Rose* erhält ggf. Punkte laut Karte.
- Wer zuletzt am Zug ist, zieht 1 Ereigniskarte. Krone → nimm Kronenplättchen.
- Alle ausliegenden Ereignisse für diese Phase von links nach rechts ausführen.
- Besitzt du keine Aufgabenkarten → neue Aufgabenkarte ziehen.

2. STUDIERPHASE

- Du darfst 1 Karte aus der Hand zurück in die passende Bibliothek ablegen.
- Ziehe 2 Karten vom deinem Zauberbuch.
- Ziehe 4 Karten aus der Bibliothek → behalte 2 und wirf die anderen ab.

3. VORBEREITUNGSPHASE

- Lege 2-4 Zaubersprüche verdeckt auf dein Tableau → zwingend 1 Spontanzauber.

4. AKTIONSPHASE

- Überprüfe aktive Ereigniskarten auf Sonderregeln!
- Führe **1 bis 2 Aktionen** (Zaubersprüche und/oder Physische Aktionen) auf deinem Tableau in beliebiger Kombination/Reihenfolge aus (max. 1 Standardzauber/Zug!).
- Ungenutzter Spruch als 1 Aktion ablegen → 1 Bewegung (ohne Raum-Aktivierung!).

Fahre im Uhrzeigersinn fort, bis alle passen. Es kann nicht gepasst werden, bis alle Zaubersprüche und Physischen Aktionen verwendet wurden.

Wenn du einen Magi besiegst, erhalte den passenden Trophäenmarker und alle Beteiligten erhalten Punkte nach Mehrheiten der platzierten Schadensmarker:

1. PLATZ → 4 Punkte **2. PLATZ** → 3 Punkte **3. PLATZ** → 1 Punkt
ALLEIN BESIEGT → 5 Punkte **REMIS** → Punkte für Platzierung minus 1

5. BESCHWÖRUNGSPHASE

- Aktiviere alle deine Beschwörungen nacheinander in beliebiger Reihenfolge.
Jede Beschwörung kann sich bewegen und dann angreifen.

6. AUFRÄUMPHASE

- Alle Zauberkarten von deinem Tablau kommen in deinen Ablagestapel, alle nicht ausgelösten Fallenzauber nimmst du zurück auf die Hand.
- Genutzte „Zauber der Vergessenen“ werden aus dem Spiel entfernt.
- Setzt die Aktionsmarker und Aktivierungsmarker der Räume zurück.
- Räume zerstört? Wer meisten Schaden verursacht → Raumaktivierungsmarker nehmen, bei Gleichstand → Marker an *Black Rose*. Dann Raum umdrehen.
- Wenn ein Magi oder die *Black Rose* **30+ Punkte** erreicht hat → Endwertung.

KATEGORIEN DER ZAUBER



Kampf



Klassik



Schutz



Falle

ZIEL DES ZAUBERS



Selbst



Einzel



Raum



Spezial

ALLGEMEINE SYMBOLE



Karte ziehen



Karte abwerfen



Machtpunkte



Beliebiges Element



Bewegung



Angriff



Raum aktivieren



Schaden



Instabilität



Instabilität
konvertieren



Schaden
konvertieren



Heilung

ELEMENTE



Luft



Erde



Feuer



Wasser



Magie



Heilig



Unheilig



Beliebig

SCHLUSSWERTUNG

Punkte für abgeschlossene Aufgabenkarten:

1. PLATZ: 6 Punkte

2. PLATZ: 3 Punkte

MIN. 1 AUFGABE ERFÜLLT: 1 Punkt

+ Punkte für erhaltene Trophäenmarker:

1. PLATZ: 4 Punkte

2. PLATZ: 2 Punkte

MIN. 1 MARKER: 1 Punkt

+ Punkte für gesammelte Aktivierungsplättchen zerstörter Räume.

+ 1 Punkt für das Kronenplättchen.

Bei Gleichstand in Platzierungen, erhalten die beteiligten Personen je 1 Punkt weniger. Bei Gleichstand nach Endwertung: Wer hat mehr Aufgaben erfüllt? Wer hat mehr Trophäen gesammelt?