

noris
spiel & hobby



**SONDERPREIS
FÜR DAS
SCHÖNE SPIEL**



DIE DREI MAGIER

JOHANN RÜTTINGER



LES TROIS MAGICIENS • I TRE MAGHI
DE DRIE TOVENAARS

Ein »phantastisches« Brettspiel für 3 Spieler ab 10 Jahren.

Die Drei Magier
Noris, 1985
RÜTTINGER Johann
3 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

Inleiding

Heel, heel lang geleden leefde een koning die een wondermooi en oud waarzeggerspel bezat. Het was een Tarotspel met veel kaarten. Hij hield enorm veel van dit spel omdat het buitengewoon mooi was getekend. Hij wilde zo graag de toekomst leren kennen met dit spel, maar het spel was niet meer volledig. Er ontbraken welgeteld 7 kaarten en deze kaarten wilde hij beslist hebben.

Daarom riep de koning de 3 beroemdste magiërs van het land bij zich en gaf hen de opdracht de zeven ontbrekende kaarten te zoeken. De 3 beroemde magiërs gingen op pad en iedere magiër nam zijn beste tovenaarsleerling mee.

Alle drie wisten waar ze de 7 Tarotkaarten konden vinden, op 7 betoverde magische plaatsen.

Omdat de koning voor het vinden van de kaarten een grote beloning had voorzien, wilde iedereen de eerste zijn om de koning de 7 ontbrekende kaarten te bezorgen. Daarom zocht iedere magiër, samen met zijn leerling, de kortste weg naar de 7 magische plaatsen.

Als een magiër samen met zijn leerling een plaats doorzoekt, zal hij veel vlugger een Tarotkaart kunnen vinden. Doch opgepast als er 2 magiërs gelijktijdig op één plaats samenkomen.

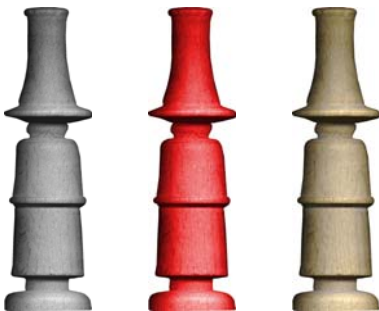
Dan wordt er onmiddellijk met de toverstafjes om de kaart gevochten. Zelfs als op een plaats geen kaart te vinden is, geeft men de hoop niet op want een andere magiër zou de kaart al kunnen gevonden hebben. Dus ... onmiddellijk deze magiër achterna.

Wie van de 3 magiërs zal als eerste de 7 ontbrekende Tarotkaarten bij de koning brengen ?

Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord

⇒ 3 magiërs (grote houten figuren)



⇒ 3 grondplannen

⇒ 3 tovenaarsleerlingen (kleine houten figuren)



⇒ 3 toverstafjes



⇒ 3 krachtstenen



⇒ 14 Tarotkaarten

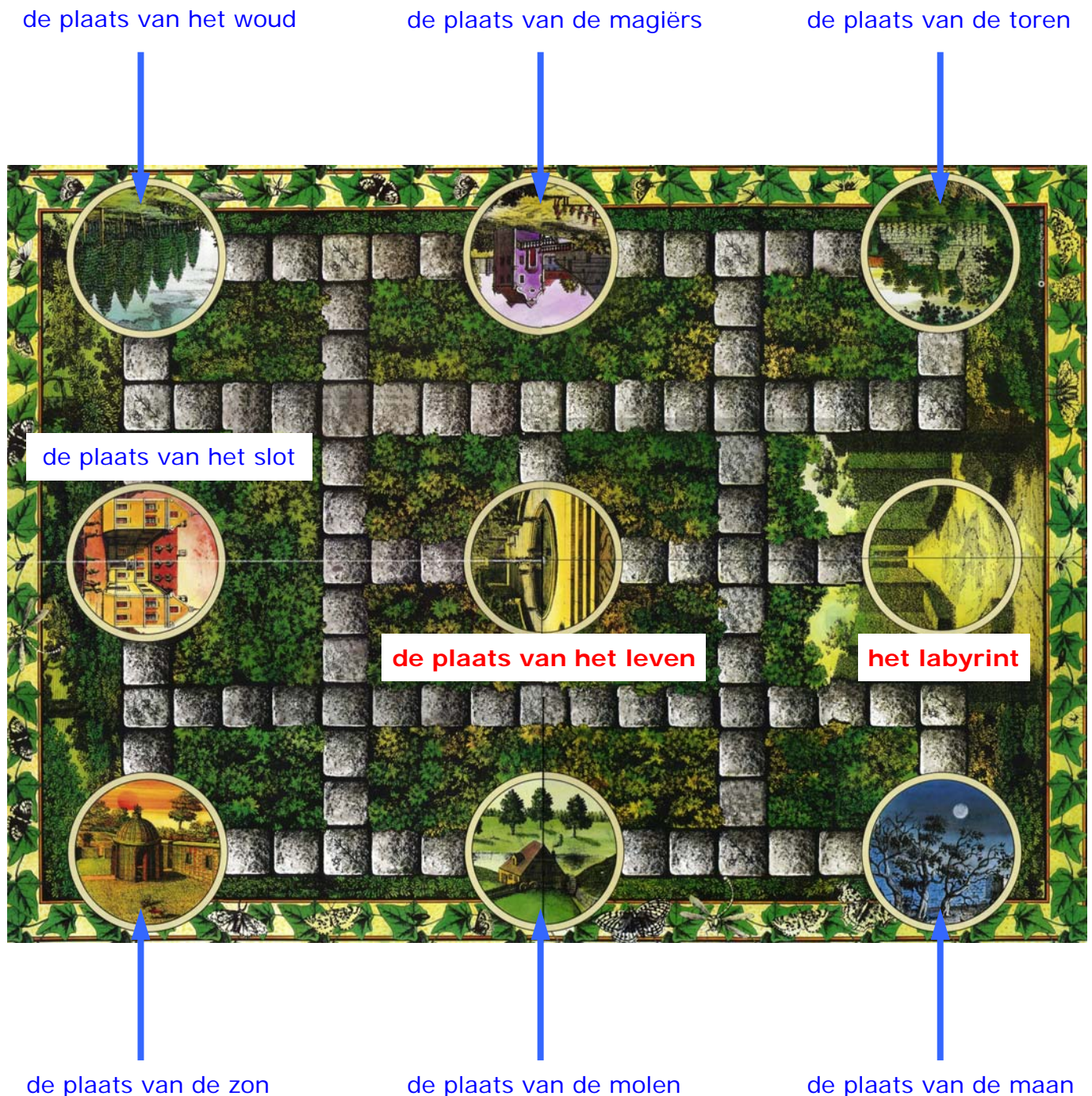


Voorafgaande verklaringen

Het speelbord

Op het speelbord bevindt zich een vertakkende weg, die 9 plaatsen met elkaar verbindt. In het midden ligt de startplaats van alle speelfiguren: **'de plaats van het leven'**.

Daaromheen liggen de **7 magische plaatsen**, waar bij het begin van het spel de Tarotkaarten moeten worden gelegd. Bovendien bevindt zich op het speelbord ook nog het verbanningsoord voor de magiërs en de leerlingen: **'het labyrint'**.



De Tarotkaarten

Van elk van de 7 verschillende kaarten zijn er telkens twee stuks voorhanden.

De 7 kaartparen worden, aan het begin van het spel, op de 7 magische plaatsen gelegd.

Uiteraard op die wijze dat de betekenis van die kaarten met de desbetreffende plaats overeenstemt. Iedere Tarotkaart heeft zijn vaste plaats en kan dus niet op een andere plaats liggen. De afbeelding toont de toewijzing van de Tarotkaart aan de magische plaats.

Opmerking

De Romeinse getallen op de kaart hebben voor het spelen geen betekenis. Ze zijn enkel waarheidsgetrouw nagetekend van de echte Tarotkaarten.



Aan het begin van het spel liggen **op elk van de 7 magische plaatsen 2 Tarotkaarten.**

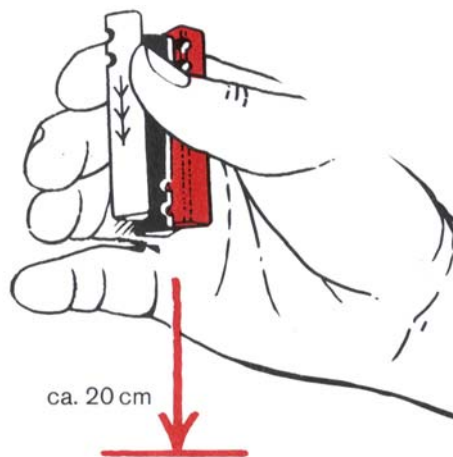
De toverstaafjes

De 3 toverstaafjes hebben een belangrijke functie.

Met deze toverstaafjes maakt men 'ogenworpen', 'kleurworpen' en 'magiërworpen'.

Zo verschillend de betekenis van elke worp is, zo gelijk is de techniek van het werpen. Men neemt de 3 staafjes in een halfgesloten hand en laat ze van op ongeveer 20 cm. hoogte vallen op het speelbord of de speeltafel.

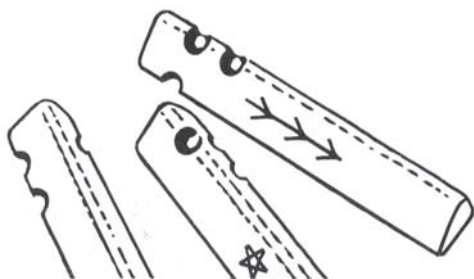
Als er 2 toverstaafjes op elkaar liggen, dient men opnieuw te werpen.



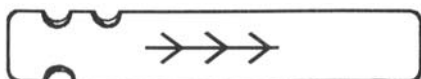
Op elke toverstaafje bevinden zich **inkervingen** en **symbolen**.

De **inkervingen** op de zijkanten hebben dezelfde betekenis als de ogen van een dobbelsteen. Met zo een toverstaf kan men zowel '0', '1' en '2' werpen. Als men de waarde van de 3 staafjes samentelt, krijgt men een getal tussen 0 en 6.

Enkel datgene wat op de bovenste kant van het staafje zichtbaar is, wordt geteld.



De **symbolen** bevinden zich op de zijkanten van de toverstaafjes.



Dit symbool betekent '**kracht**'.

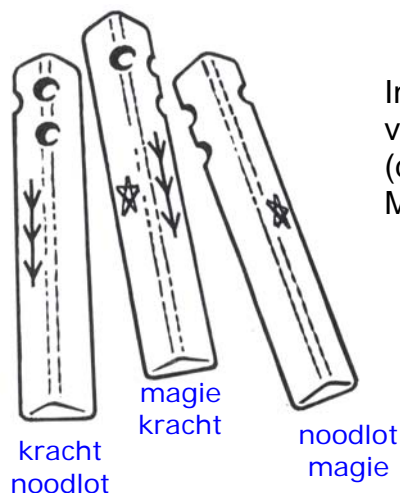


Dit symbool betekent '**magie**'.



De lege zijde geldt eveneens als symbool en betekent '**noodlot**'.

Telkens een toverstaf op de tafel ligt, zijn er **steeds 2 symbolen** zichtbaar.



In de loop van het spel komt men toe aan de 3 verwante manieren van werpen met de toverstaafjes zoals aangegeven in het voorbeeld (de oog-, kleur- en toverworp).

Meer duidelijkheid over deze worpen volgt in een later hoofdstuk.

Spelvoorbereiding

Dit spel werd **speciaal voor 3 spelers** ontworpen vandaar dat men steeds met 3 speelt. De 7 Tarotkaarten worden op de 7 desbetreffende magische plaatsen gelegd.

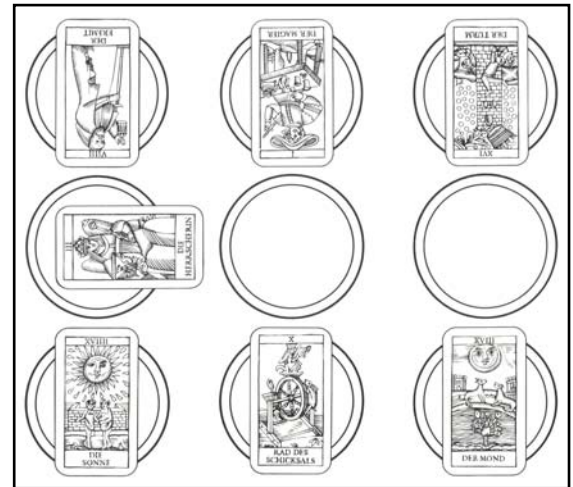
Iedere speler kiest één van de 3 kleuren en neemt de magiër, de tovenaarsleerling en de toversteen in de desbetreffende kleur.

De 3 magiërs en de 3 leerlingen worden op de 'plaats van het leven' op het speelbord gezet.

De krachtsteen houdt iedereen bij zich. Men krijgt hen pas na een toverworp (zie verder).

Bovendien ontvangt iedere speler nog een grondplan om zich beter te kunnen oriënteren.

Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, gooit iedere speler met de 3 toverstaafjes en telt het aantal ogen op. De speler die het hoogste aantal ogen heeft gegooit, mag het spel beginnen.



Doel van het spel

Iedere speler probeert alle 7 verschillende Tarotkaarten in zijn bezit te krijgen.

Men kan deze Tarotkaarten verkrijgen als men met zijn magiër en zijn leerling op een magische plaats samenkomt of als men tegen een andere magiër, op zo een plaats, om de daar liggende Tarotkaart strijdt.

De clou van alles is dat er van alle kaarten slechts 2 stuks voorhanden zijn en men met drie spelers strijd levert. Met wat geluk kan men een speler kaarten, die hij al bezit, afhandig maken.

Winnaar van het spel is de speler die als eerste de 7 verschillende Tarotkaarten in zijn bezit heeft.

Spelverloop

De eerste speler neemt de toverstaafjes, gooit voor het aantal ogen en verplaatst zijn beide speelfiguren.

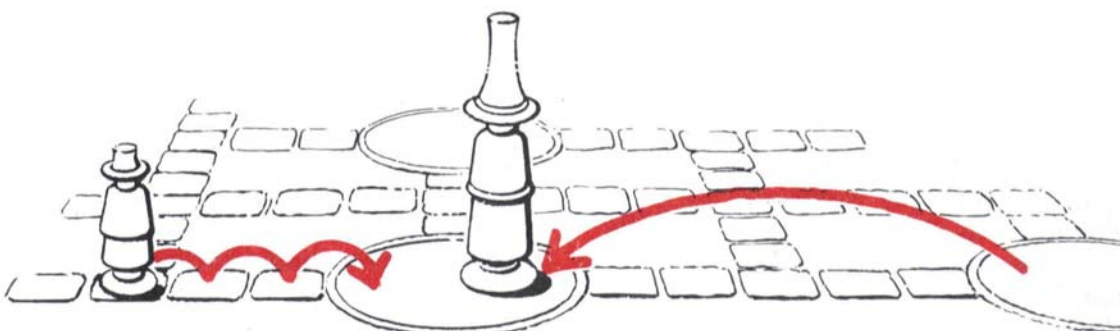
Hoe verplaatst men zijn speelfiguren ?

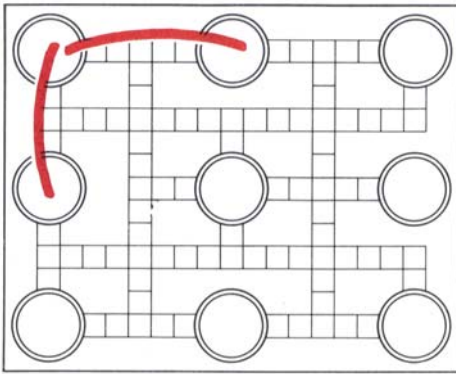
Een speler **beweegt**, als hij aan de beurt is, **2 speelfiguren**: zijn **magiër** en zijn **leerling**.

Daarbij is er echter één duidelijk verschil:

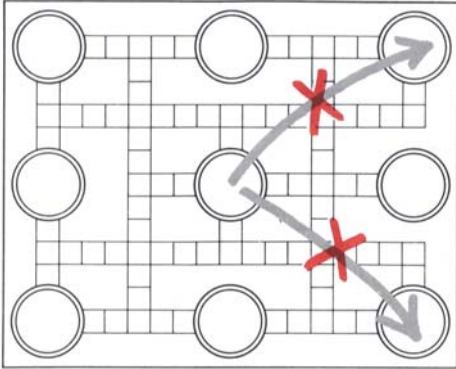
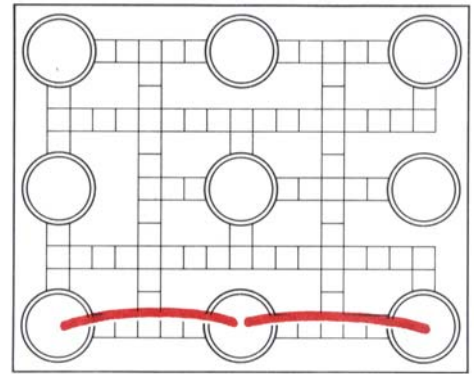
De **tovenaarsleerling** beweegt zich, in overeenstemming met het aantal geworpen ogen, over de velden van de zich vertakkende weg, waarbij hij natuurlijk ook de magische plaatsen mag betreden en moet betreden want dit is uiteindelijk het doel.

De **magiër** daarentegen springt van de ene magische plaats naar de andere. Hij mag de velden van de zich vertakkende weg niet betreden. De enige plaatsen waar de magiër en de leerling elkaar kunnen ontmoeten zijn de **9 magische plaatsen**.

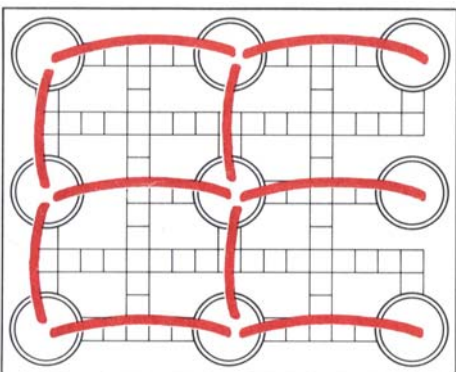




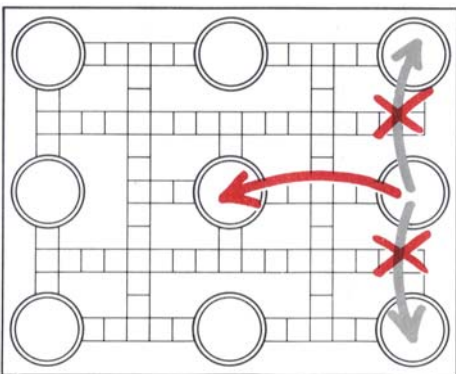
Magiërs mogen in een rechte hoek afbuigen of recht vooruit springen.



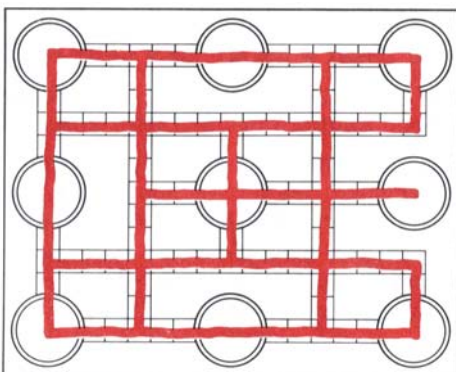
Diagonaal springen is niet toegestaan.



Dit zijn alle bewegingsmogelijkheden van de magiër.



Vanuit het labrynt is er geen weg naar de hoekpunten. Alleen over de magische 'plaats van het leven' kan een magiër terug naar de andere magische plaatsen gaan. Het labrynt kan dus niet als tussenstation dienen als men van de 'plaats van de maan' naar de 'plaats van de toren' wil gaan of omgekeerd.



De tovenaarsleerlingen kunnen zich over alle velden van de weg, met inbegrip van de magische plaatsen, bewegen. Er bestaat geen vastgelegde richting. Men mag tijdens een speelbeurt uiteraard niet heen en weer stappen met de tovenaarsleerling. Een magische plaats wordt zoals een veld beschouwd bij het verplaatsen.

De ogenworp

Iedere speler die aan beurt is, maakt principieel met de toverstaafjes een ogenworp.

Een ogenworp wordt op de volgende manier gewaardeerd:

De **som van alle ogen van de 3 toverstaafjes** (een waarde tussen 0 en 6) geeft aan hoeveel velden een **tovenaarsleerling** moet worden verplaatst.

De **toverstok**, in de **kleur van de speler** die werpt, duidt aan hoeveel magische plaatsen de **magiër** mag verspringen (een waarde tussen 0 en 2).

Voorbeeld

De speler met de rode figuur werpt met de 3 toverstaafjes. Hij maakt de volgende ogenworp.



Het gezamenlijke aantal ogen is 3. De rode toverstaf toont 1 oog.

Dit betekent dat de tovenaarsleerling 3 velden in gelijk welke richting moet worden verplaatst. De rode magiër daarentegen kan slechts 1 plaats verder springen of hij kan blijven staan waar hij staat.

Altijd geldt de volgende regel

Met de **magiër moet men niet** springen als men niet wil.

Met de **tovenaarsleerling moet men altijd** zetten.

Als men beslist om met de magiër te springen dan moet men **altijd het volledige aantal ogen**, niet meer en niet minder, dat men heeft gegooid met zijn gekleurde toverstaf, opgebruiken.

Of men eerst de leerling en nadien de magiër verplaatst of omgekeerd mag de speler zelf beslissen.

Als de speler een 0 gooit met zijn gekleurde toverstaf dan kan de speler zijn magiër niet verplaatsen en moet hij ter plaatse blijven staan.

Het verzamelen van de Tarotkaarten

Het doel is om ter snelst de 7 verschillende Tarotkaarten in zijn bezit te hebben.

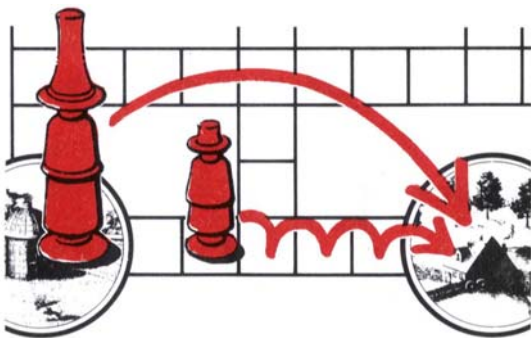
Om een Tarotkaart te verkrijgen, heeft men **2 mogelijkheden**.

1ste mogelijkheid: Het samenkomen van de magiër en zijn leerling.

Als de speler, die aan de beurt is, er in slaagt om zijn magiër en zijn tovenaarsleerling samen te brengen op een magische plaats, dan ontvangt hij één van de Tarotkaarten die op die plaats liggen.

Voorbeeld

Een speler speelt met de rode figuren. Hij bevindt zich met de beide figuren op de afgebeelde positie en gooit nu de volgende ogenworp: de som van de ogen van de drie toverstaafjes = 4 en de rode toverstaf toont 1 oog.



De speler springt met zijn magiër van de 'plaats van de zon' **één plaats verder** naar de 'plaats van de molen'.

Met de leerling gaat hij 4 velden verder (inclusief de magische plaats) en eindigt eveneens op de 'plaats van de molen'.

De beide figuren bevinden zich nu samen op de 'plaats van de molen'. De speler mag nu één kaart 'Rad des Schicksals' nemen en die op de overeenkomstige plaats van zijn grondplan leggen. De beide figuren blijven op de magische plaats staan en de volgende speler is aan beurt.

Belangrijk

- Als een speler in de loop van het spel een magiër en zijn leerling op **een magische plaats** samenbrengt, waarop **geen Tarotkaarten** meer liggen, dan mag hij bij één van de twee spelers, die deze Tarotkaart bezitten, **een kaart afnemen**. Uiteraard zal de 'uitverkoren' speler zich ergeren omdat zijn zo moeizaam verworven kaart in de handen van een ander overgaat.
- Als de speler de kaart, die bij deze plaats hoort, zelf bezit dan heeft de samenkomst van de magiër en zijn leerling geen enkele betekenis. Dit geldt voor de ganse duur van het spel. Een speler kan dus **nooit een Tarotkaart dubbel** hebben. Komt hij met zijn leerling samen op een plaats waarvan hij de Tarotkaart al heeft, dan gebeurt er niets.
- Bovendien geldt de regel dat het **stelen van een Tarotkaart** bij een tegenstander maar mogelijk is als de **magische plaats leeg** is.

2de mogelijkheid: De strijd tussen de magiërs.

De tweede mogelijkheid om een Tarotkaart in handen te krijgen, bestaat er in om een **vreemde magiër**, op één van de 7 magische plaatsen, tot een '**magiërstrijd**' te dwingen.

De strijd tussen 2 magiërs

Om te beginnen moet men met zijn magiër, **door een sprong te maken** naar een magische plaats, **een vreemde magiër ontmoeten**. Dan moet men deze vreemde magiër uitdagen tot een gevecht voor de Tarotkaart die daar ligt, waarbij het nog niet zeker is of men als uitdager de strijd tussen de magiërs ook zal winnen. Het kan dus net zo goed zijn dat de uitgedaagde magiër het pleit in zijn voordeel zal beslechten.

Iedere strijd wordt met behulp van de 'magiërworp' beslist. Deze 'magiërworp' wordt, door de beide spelers, met de 3 toverstaafjes uitgevoerd.

Belangrijke regel

Zodra 2 magiërs op een magische plaats samenkomen, **moet er om de desbetreffende kaart worden gestreden**. De verliezer moet onmiddellijk de magische plaats verlaten en wordt naar het labyrint verbannen.

DE MAGIËRWORP

De uitdager neemt de 3 toverstaafjes en maakt een 'magiërworp'. De bedoeling is om **zoveel mogelijk ogen** te gooien in zo weinig mogelijk beurten.

De uitdager mag maximaal 3 worpen gebruiken om zijn resultaat te verbeteren. Na de eerste worp (of na de tweede) kan men de interessantste staafjes laten liggen en met de overige staafjes verder gooien.

Men hoeft de 3 worpen niet allemaal te gebruiken. Soms is het veel beter om bij een goede worp te stoppen na de eerste of de tweede worp. De uitdager zegt luid zijn behaalde resultaat alsook het aantal worpen.

Voorbeeld

Som van de ogen = 5, aantal worpen = 3.

Veel korter kan worden gezegd: "5 uit 3".

Daarna is de speler aan de beurt, wiens magiër al op de magische plaats stond.

Hij maakt eveneens een magiërworp. De uitzondering is dat hij maximaal zoveel worpen mag maken als de uitdager. De speler met het hoogste aantal ogen wint de strijd tussen de magiërs, '5 uit 3' is beter dan '4 uit 3'.

Gooit de uitdager evenveel ogen maar in minder beurten dan heeft hij gewonnen, '4 uit 2' is beter dan '4 uit 3'.

Als de beide spelers volledig gelijk gooien, moet de strijd tussen de magiërs opnieuw worden gevoerd, maar nu mag de uitgedaagde beginnen.

Drie voorbeelden van een strijd tussen magiërs

Speler A gooit '4 uit 2'.
Speler B gooit '4 uit 1'.
Speler B wint.

Speler A gooit '5 uit 3'.
Speler B gooit '4 uit 3'.
Speler A wint.

Speler A gooit '4 uit 2'.
Speler B gooit '4 uit 2'.
Beide spelers zijn gelijk, speler B beginnen.
Speler B gooit '3 uit 1'.
Speler A gooit '2 uit 1'.
Speler B heeft gewonnen.

Wat gebeurt er na een strijd tussen magiërs ?

De **verliezende magiër** moet de magische plaats verlaten en hij komt in het labyrint terecht. Vandaar uit moet hij bij zijn volgende beurt, via 'de plaats van het leven' terug in het spelgebied springen.

De overwinnaar mag op de magische plaats blijven staan en hij ontvangt de Tarotkaart die daar ligt, op voorwaarde dat hij deze zelf nog niet heeft. Geen enkele speler mag een kaart dubbel hebben.

Als de strijd werd gevoerd op een al leeggeruimde magische plaats, dan ontvangt de winnende magiër de desbetreffende kaart van de verliezer, als hij deze kaart bezit natuurlijk.

Door een strijd tussen magiërs kan men niet alleen een Tarotkaart verkrijgen die op de magische plaats ligt, maar ook één desbetreffende kaart van de tegenstander afnemen die men zelf nog niet heeft.

Opmerking

Vooraf in het begin van het spel kunnen er zich gevechten voordoen tussen magiërs op een plaats waar de beide Tarotkaarten nog liggen. Het is overduidelijk dat er altijd maar voor één kaart wordt gestreden.

Twee voorbeelden hoe men aan Tarotkaarten komt door een strijd tussen magiërs.

Voorbeeld A

De zwarte magiër bevindt zich op de 'plaats in het bos' waar nog één kaart 'Der Eremit' ligt. De rode magiër komt, na een gepaste ogenworp, eveneens op de 'plaats in het bos'. Hij heeft de kaart nog niet, daarom daagt hij de zwarte magiër tot de strijd uit. De rode magiër begint met de magiërworp. Hij gooit een '4 uit 2', de zwarte magiër gooit '3 uit 2'. De speler van de rode magiër ontvangt de gewenste kaart (de plaats is nu pas leeg). De zwarte magiër moet naar het labyrint.

Voorbeeld B

De witte magiër bevindt zich op de 'plaats van de maan'. De plaats is leeg. De beide kaarten zijn in het bezit van de witte en zwarte magiër. De rode magiër komt, na een gepaste ogenworp, op de 'plaats van de maan' aan. Hij heeft de kaart 'de maan' nog nodig. Een strijd tegen de witte magiër geeft hem de kans om deze kaart te verkrijgen. Beiden doen de nodige magiërworpen. De rode magiër heeft geluk en wint. Hij ontvangt de 'maankaart' uit het bezit van de witte magiër. De witte magiër moet naar het labyrint.

Strategische tips voor de strijd tussen magiërs.

- ⇒ Het is niet zinvol om een andere magiër op een magische plaats uit te dagen (door op die plaats te springen) als men de desbetreffende Tarotkaart al bezit. Men kan nooit tweemaal dezelfde kaart in bezit hebben en men riskeert om zijn kaart te verliezen in de strijd.
- ⇒ Het is meer aangewezen om een magiër op een plaats uit te dagen waarvan men zelf de kaart niet heeft, maar de tegenstander wel. Als men het gevecht wint, krijgt men de gewenste kaart (van de plaats of indien ze leeg was van de tegenstander). Als men verliest heeft dit geen invloed want de tegenstander heeft de kaart al in zijn bezit.
- ⇒ Als de beide magiërs de kaart nog niet bezitten, is de uitdager in het voordeel omdat hij mag beginnen met de magiërworp.

DE TOVERWORP

De derde manier om met de toverstaafjes te gooien, heeft enkel zin voor de leerlingen. Bij de toverworp hebben **enkel de symbolen** een betekenis en niet de ogen (inkervingen).

Als een speler met zijn tovenaarsleerling op een veld met een symbool komt (zie afbeelding), **mag hij** (moet niet) een toverworp uitvoeren. De vertakte weg heeft in totaal 8 symboolvelden.



Voor een toverworp worden de drie toverstaafjes slechts **éénmaal** geworpen. Als de staafjes op de tafel liggen, zijn er **altijd 6 symboolzijden** zichtbaar (ook een lege zijde geldt als symbool). Om een toverworp te interpreteren, moet de speler vaststellen hoeveel keer elk symbool zichtbaar is.

Er zijn 2 mogelijkheden:

- 1ste mogelijkheid: 2 of 3 symbolen zijn even vaak zichtbaar.
- 2de mogelijkheid: één symbool domineert.

Als **één symbool domineert**, moet de speler handelen naar de **uitwerking van het dominante symbool**.

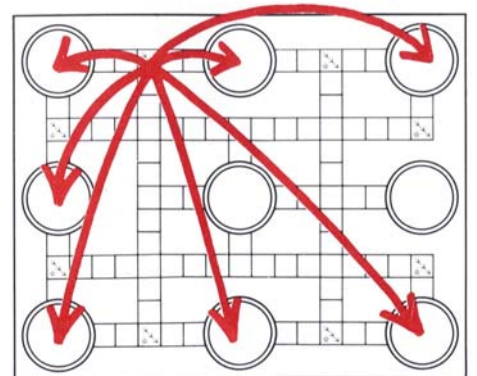
Bij een **gelijkheid van meerdere symbolen** moet de speler **kiezen** uit één van de getoonde symbolen.

Betekenis van de symbolen



MAGIE

Dit symbool verleent de tovenaarsleerling éénmalig een grote toverkracht na de uitgevoerde toverworp (niet meermaals na elkaar). Hij mag namelijk naar een willekeurige magische plaats springen. In het meest gunstige geval kan hij springen naar de magische plaats waar zijn magiër staat. Dit betekent dat men de desbetreffende Tarotkaart van deze plaats of, als de plaats leeg is, van een andere willekeurige speler verkrijgt op voorwaarde dat men de Tarotkaart zelf nog niet heeft.



KRACHT

Bij dit symbool krijgt de leerling vanaf nu een dubbele reikwijdte. Hij mag tweemaal zover gaan als hij ogen heeft geworpen. Hij moet dit niet doen. Als de aanvangssom van het aantal ogen hem meer oplevert, kan hij afzien van de verdubbeling van zijn verplaatsingsmogelijkheden.

Om duidelijk te maken dat de leerling dubbel zover gaat, schuift de speler de krachtsteen onder het voetstuk en verplaatst de leerling en de krachtsteen voortaan samen.



NOODLOT

Het lege symbool betekent iets slechts voor de leerling. Hij moet dadelijk naar het labyrint en verliest daarenboven ook zijn krachtsteen, als hij deze onder zijn voetstuk had.

Enkele voorbeelden in verband met de betekenis van de toverworpen.



Hier overweegt kracht. De speler moet de krachtsteen onder zijn leerling schuiven.



Hier overweegt noodlot. De tovenaarsleerling moet naar het labyrint.



De speler kan kiezen tussen kracht en magie.



De speler heeft de keuze uit de 3 mogelijkheden. Hij zal waarschijnlijk niet kiezen voor het noodlot.

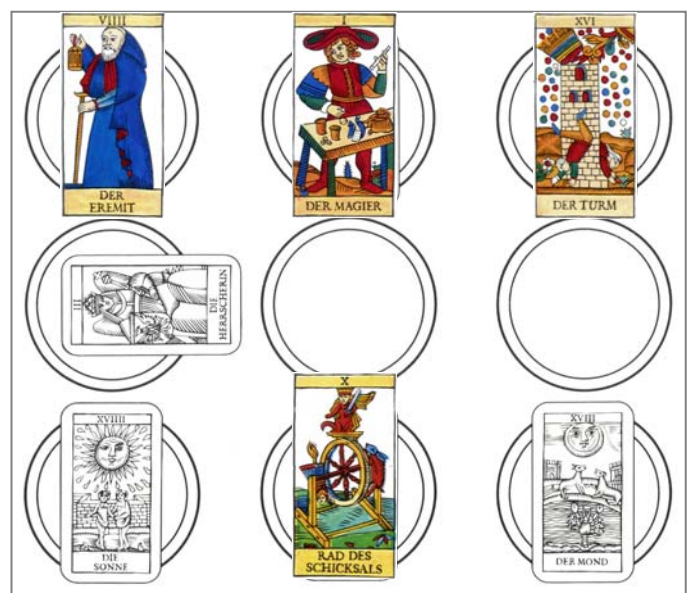
HET GRONDPLAN

Opdat een speler dadelijk zou weten welke Tarotkaarten hij al bezit en welke er nog ontbreken, legt hij de verworven kaarten af op de desbetreffende plaats op het grondplan.

Op die wijze heeft men niet alleen een overzicht over zijn eigen spelsituatie, maar kan men ook zien welke kaarten de beide andere spelers al bezitten of nog nodig hebben.

Het **voorbeeld** toont aan dat de speler nog de volgende Tarotkaarten nodig heeft: 'de zon', 'de vorstin' en 'de maan'.

Het is niet toegestaan om de verworven kaarten verkeerd op het grondplan te leggen om de tegenstanders te misleiden.



Bovendien mag iedere speler het grondplan van de tegenstanders bestuderen om met deze gegevens zijn huidige spelsituatie aan te passen.

De bonusworp

Van zodra een speler de **zesde Tarotkaart** in zijn bezit heeft, mag hij de toverstaafjes onmiddellijk **nog éénmaal gooien** en volgens de worp handelen.

Deze bonusworp verhoogt de kans om, na de zesde kaart, ook de zevende kaart te bemachtigen en zo het spel te winnen.

Bijzondere spelsituaties

Tijdens het spelen komen er verschillende situaties voor die voorlopig nog niet verklaard werden. Het volgende overzicht geeft een antwoord op de vragen van de spelers.

Wat gebeurt er als men dubbel werpt ?

Een dubbelworp betekent dat een speler **bij een ogenworp** driemaal een 'nul', driemaal een 'één' of driemaal een 'twee' werpt.

ANTWOORD

Bij een '**dubbele één**' en een '**dubbele twee**' mag men, nadat men zijn speelfiguren op de gewone manier heeft verplaatst, nogmaals een ogenworp uitvoeren en zijn figuren opnieuw verplaatsen.

Bij een '**dubbele nul**' daarentegen mag men niet meer werpen, maar moet men met de beide speelfiguren onmiddellijk, om het even waar ze staan, naar het labirint. Tegelijkertijd verliest de leerling zijn krachtsteen als hij die onder zijn voetstuk heeft.

Bij een **magiërworp** schenkt men **geen aandacht** aan een dubbelworp.

Wat gebeurt er wanneer een leerling op een veld komt waarop zich al een leerling bevindt ?

ANTWOORD

Er mogen meerdere leerlingen op een veld of een magische plaats staan. Men kan ook over een leerling heen springen.

Wat gebeurt er wanneer een magiër op een plaats komt waarop zich al een vreemde leerling bevindt ?

ANTWOORD

In dit geval moet de vreemde leerling wijken en belandt hij in het labirint. Als de leerling een krachtsteen bezit, verliest hij die ook. Deze regel geldt niet in de 'plaats van het leven' en in 'het labirint'.

De enige bescherming die een leerling op een magische plaats heeft, is wanneer zijn eigen magiër bij hem op die plaats staat. In dat geval moeten de magiërs eerst strijd leveren. Verliest de aanvaller dan moet hij naar het labirint en blijven de leerling met zijn magiër op de plaats staan. Verliest de aangevallen magiër dan moet hij, samen met zijn leerling, naar het labirint.

Het is duidelijk dat het weinig zin heeft om zijn leerling op een plaats te zetten waar een vreemde magiër staat. De leerling moet namelijk onmiddellijk naar het labirint.

Mag men op de 'plaats van het leven' blijven staan ?

ANTWOORD

Daar de 'plaats van het leven' een neutraal gebied is en daarbij zeer gunstig gelegen is, mag de magiër **niet langer dan één beurt** op die plaats blijven. De leerling die daar terechtkomt, moet in de volgende beurt zonder dralen de plaats verlaten, daar hij steeds verplicht is zich te verplaatsen.

Anders gezegd: de magiër mag op de 'plaats van het leven' springen, maar moet in de volgende beurt weer weg, behalve wanneer zijn toverstaafje '0' toont, dan moet hij blijven staan.

Mag men een Tarotkaart in 'het voorbijgaan' verwerven ?

Men moet 2 gevallen onderscheiden.

1ste geval

De magiër staat op een plaats, de leerling bevindt zich er vlak bij. Na de ogenworp gaat de speler met zijn leerling voorbij de magische plaats. Hij ontmoet dus in het voorbijgaan zijn meester, die daar blijft staan omdat hij niet gedwongen is om weg te gaan.

ANTWOORD

In dat geval ontvangt men geen Tarotkaart.

2de geval

De tovenaarsleerling staat op een magische plaats (via een magiërworp of via een gewone worp). De magiër staat 1 of 2 plaatsen daarvandaan. De speler gooit nu een ogenworp waardoor hij met zijn magiër juist op de plaats van de leerling terechtkomt. De leerling moet in deze beurt van deze plaats weg, omdat hij steeds verplicht is zich te verplaatsen.

ANTWOORD

In dat geval ontvangt men de kaart. Men springt met de magiër op de magische plaats en komt zo bij zijn leerling. De speler ontvangt de kaart ofwel van de plaats zelf ofwel van een tegenstander. Nadien verplaatst hij zijn leerling.

Wanneer kan men een Tarotkaart van een medespeler opvorderen ?

ANTWOORD

Als basisregel geldt, dat eerst de beide kaarten van de magische plaats weg moeten zijn vooraleer men andere spelers hun kaart kan afnemen. Als een magische plaats is opgeruimd, moet men eerst nagaan of men de kaart door een **strijd tussen magiërs** of door een **samenkomst met zijn leerling** wil verkrijgen.

Bij een strijd tussen magiërs op een lege plaats ontvangt men de kaart van de speler van de verliezende magiër.

Bij een samenkomst van een magiër en zijn leerling (op een lege plaats) kan men kiezen wie van beide tegenspelers de gewenste kaart moet afgeven.

Kunnen 3 magiërs op eenzelfde plaats staan ?

ANTWOORD

Enkel op de 'plaats van het leven' en in 'het labyrint', omdat er op deze plaatsen niet wordt gestreden.

Kan men afstand doen van een toverworp ?

Gewoonlijk gebeurt dit als men met zijn leerling op een symboolveld terechtkomt.

ANTWOORD

Ja, men kan weigeren. Als men echter kiest voor de toverworp dan moet men het resultaat ook naleven en uitvoeren.

Series

Het is voor een speler zeer aantrekkelijk als hij meermaals na elkaar mag handelen.

Voorbeeld

Een speler gooit een dubbele 'twee'. Hij plaatst zijn leerling op een symboolveld. Daarom mag hij onmiddellijk een toverworp uitvoeren, die hem misschien kracht of magie verleent. Met de magiër springt hij op een magische plaats waarop al een andere magiër staat. Er volgt een strijd tussen de magiërs met meerdere magiërworpen. Nu is de gelukkige speler nogmaals aan de beurt, omdat hij in de eerste ogenworp dubbel heeft gegooid. Hij gooit een tweede maal een ogenworp en gaat met de beide figuren verder zodanig dat hij zijn serie opnieuw kan voortzetten.

Tijdens een serie kan men in één beurt, als men zijn zetten goed uitvoert, meerdere kaarten verwerven.

Belangrijk bij series

Men moet **eerst de ogenworp** uitvoeren, **vervolgens de strijd** tussen de magiërs en **tenslotte de toverworp** gooien. Dus niet alles door elkaar! De andere spelers letten goed op als iemand een 'serie' uitvoert.

Wisselende partnerschappen

Tijdens het spel ontstaan wisselende partnerschappen. Een speler die dicht bij de overwinning staat zal logischerwijs door de anderen worden bestreden. Hij zal waarschijnlijk Tarotkaarten verliezen aan een andere speler en het gevaar is bezworen. Doch plotseling staat een andere speler dicht bij de overwinning en moeten de beide andere spelers samenwerken. Meestal wordt het toch ieder voor zich.

Einde van het spel

Zodra een speler de 7 verschillende Tarotkaarten in zijn bezit heeft, is het spel ten einde. Deze speler is de winnaar. Zijn magiër heeft de 7 Tarotkaarten, die de koning nodig had, gevonden.

De volgorde van de andere spelers is afhankelijk van het aantal Tarotkaarten die ze in hun bezit hebben.



noris
spiel & hobby



Spelfiguren,
toverstaven en
machtsstenen
uit echt
beukenhout !

Een NORIS spel van
Johann RÜTTINGER

Speciale prijs
voor het
mooiste spel.



18 augustus 2005