

Die uralten und offiziellen Regeln des Imperial Twing

Imperial Twing ist ein uraltes magisches Kartenspiel, das von Zauberern, Hexen, Magiern, Zauberinnen und vielen anderen im Imperium gespielt wird. Die Ursprünge sind unbekannt, aber es existiert es schon seit Jahrhunderten. Obwohl sich die Regeln im Laufe der Zeit geändert haben, symbolisiert das Spiel den fortwährenden Kampf, als Vize-Erzmagier Teil der imperialen Aristokratie zu werden. Und es symbolisiert die ständige Herausforderung für jeden, der Magie einsetzt, die eigenwillige Macht des «Orn» zu kontrollieren.

*Der Orn ist die Kraft hinter aller Magie, leicht zu benutzen, aber schwer zu kontrollieren!
- Der Erzmagier des Kaiserreichs*

Das Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, der Vize-Erzmagier des Imperiums zu werden. Du bist ein mächtiger Ornbändiger und musst in deinem Bestreben, Dein Ziel zu erreichen, zunächst (mindestens) drei magische Objekte sammeln und anschliessend Deine Fähigkeit das Orn zu beherrschen in einer abschließenden Reihe von Kämpfen mit Deinen Gegnern während des Endspiels beweisen.

Was ist in der Box?



- 160 Spielkarten im Pokerformat
- Deutsche und englische Versionen der Schlüsselkarten und Regeln
- Vier "Orn"-Würfel
- 30 "Orn"-Kristalle ("Ornicles")
- Schwarze Stofftasche
- Zwei zusätzliche leere "magische Objekt"-Karten (Sonderausgabe der ersten Auflage)
- Viele Stunden Spaß mit Freunden und Familie
- Lustige magische Objekte und frustrierende besondere Ereignisse
- Jede Menge versteckte Teddys
- ... und eine schöne schwarze Schachtel, die in jedem Regal eine gute Figur macht!

Kartentypen

Imperial Twing umfasst vier Kartentypen, von denen jede ein einzigartiges Design und eine eigene Farbe auf der Rückseite hat.

Charakter-Karten



Im Basisspiel gibt es vier verschiedene Charakterkarten. Diese haben ein lilafarbenes Design auf der Rückseite und jede Karte zeigt eine magische Figur, die einen Spielenden repräsentiert.

Ihr wählt zu Beginn des Spiels zufällig eine dieser Karten aus und legt sie offen vor Euch ab.

Die Farbe der gewählten Charakterkarte bestimmt Dein "Element" für das Spiel (Feuer, Wasser, Luft, Leben). Dies ist verbunden mit entsprechenden Vorteilen bei der Verwendung von Zaubersprüchen und magischen Kreaturen des gleichen Elements wie dein Charakter (siehe spätere Regeln für Details).

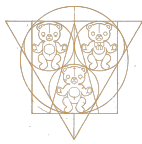
Spielkarten



Die Spielkarten werden von allen Spielenden während des Spiels benutzt und enthalten Zaubersprüche, magische Kreaturen und besondere Karten wie Katzen und Fallen.

Die Spielkarten haben ein blaues Design auf der Rückseite.

Die Einzelheiten zu den verschiedenen Arten von Spielkarten und wie sie verwendet werden können, findest Du im nächsten Abschnitt "Arten von Spielkarten".



Magische Objektkarten



Magische Objektkarten stellen die mächtigen Gegenstände dar, die die Spielenden im Laufe des Spiels sammeln und für den Gewinn von Imperial Twing benötigen.

Die Karten mit den magischen Objekten haben ein grünes Design auf der Rückseite. Jede magische Objektkarte enthält den Namen des Objekts und eine kurze Beschreibung seiner Wirkung.

Die Einzelheiten zu den Wirkungen der einzelnen magischen Gegenstände werden im Abschnitt **"Kräfte der magischen Gegenstände"** behandelt.

Du benötigst mindestens drei (3) magische Gegenstände, um ins "Endspiel" zu gelangen.

Beachte, dass das Basisset **sowohl eine deutsche als auch eine englische Version** dieser Karten enthält - bitte entferne die Karten in der Sprache, die Du nicht verwenden möchtest, bevor Du anfängst zu spielen!

Die Orn: Eine uralte Kraft

Das Orn, die uralte Kraft hinter aller Magie, hat seinen eigenen Willen. Magie ist leicht zu benutzen, aber der Wille des Orn ist schwer zu kontrollieren. Mit geschickter Taktik, Mut und Glück kannst Du Dir mächtige magische Objekte aneignen, die durch den Willen der Orn erschaffen wurden.

Nur wer mächtig genug ist, kann den Willen des Orn kontrollieren, und nur wer das Orn beherrscht, erhält den illustren Titel eines imperialen Vize-Erzmagiers in diesem uralten imperialen Spiel. Das Orn manifestieren sich derzeit in 4 Elementen:

- Rot: Orn des Feuers
- Blau: Orn des Wassers
- Grün: Orn des Lebens
- Weiß: Orn der Luft



Ereignis-Karten



Die Ereigniskarten enthalten Beschreibungen von Zufallsereignissen, die bei der Anwendung von Magie auftreten können, da die Wirkung des Orn immer unvorhersehbar ist.

Die Ereigniskarten haben eine rote Rückseite, und jede Karte enthält den Namen des Ereignisses sowie eine Beschreibung der Auswirkungen.

Du ziehst immer dann eine Ereigniskarte, wenn Du das "Ereignis"-Symbol (Spirale) auf dem Orn-Würfel würfelt, sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung. Ereignisse können positiv oder negativ sein und können sowohl den Spieler, der das Ereignis zieht, als auch einige oder alle anderen Spieler betreffen.

Beachte, dass das Basisset sowohl eine deutsche als auch eine englische Version dieser Karten enthält - bitte entferne die Karten in der Sprache, die Du nicht verwenden möchtest, bevor Du anfängst zu spielen!

Verschiedene Arten von Karten

Innerhalb des Spielkartensatzes (blaue Rückseiten) gibt es verschiedene Arten von Karten mit bestimmten Zwecken:

Zauberkarten



Zauberkarten repräsentieren die magische Kraft des Orn und werden zum Angriff (und zur Verteidigung) gegen andere Spieler eingesetzt.

Jede Zauberkarte trägt das Symbol und die Farbe des entsprechenden Elements des Orn sowie die Kraft der jeweiligen Karte.

Du kannst **bis zu drei Zauberkarten der gleichen Farbe** in einem Angriff (oder einer Verteidigung) kombinieren und optional magische Kreaturen zur Unterstützung und Hilfe hinzufügen.



Magische Kreaturenkarten



Magische Kreaturen schließen sich Deiner Sache an und können Dich sowohl bei Angriffen als auch bei der Verteidigung gegen andere Spieler unterstützen. Auf jeder magischen Kreaturenkarte sind das Bild und der Name der Kreatur sowie ihre Stärke (Kraft) abgebildet.

Du kannst Deinen Zaubern beim Angriff und bei der Verteidigung magische Kreaturen hinzufügen, und Du hast die Möglichkeit, Dich mit magischen Kreaturen als "Schild" zu verteidigen, ohne Zaubersprüche zu benutzen.

Die Kraft der Kreaturen wird zum Gesamtbetrag deines Angriffs/Verteidigung addiert.

Kreaturen mit dem "M"-Symbol auf der Karte sind **Reittiere**, die eine andere Kreatur der gleichen oder einer niedrigeren Stärke und gleicher Farbe tragen können.

Lege alle magischen Kreaturenkarten offen vor Dich auf den Tisch - sie bilden Dein "Gefolge".

Katzen-Karten



Es ist seit langem bekannt, dass Katzen eine besondere Beziehung zur Magie und zu den Orn haben. Katzenkarten können immer dann gespielt werden, wenn Du würfelst. Sie erlauben Dir, die Würfel noch einmal neu zu werfen. Du kannst mehrere Katzenkarten nacheinander verwenden, aber **du musst immer das Ergebnis des letzten Würfelwurfs verwenden**.

Drei Katzenkarten können im Ritual der ornlichen Katze "geopfert" werden. Zieh dann die oberste Karte vom Stapel der magischen Gegenstände.

Behalte alle Katzenkarten auf der Hand (mit Zaubersprüchen und Fallen), um sie im richtigen Moment einzusetzen.



Miromon



Die spezielle weiße Katzenkarte "Miromon" kehrt das Ergebnis eines Würfelwurfes um, entweder für dich selbst oder deinen Gegner: => Kritischer Fehlschlag wird zu kritischem Treffer, -4 wird zu 4, Ereignis wird zu 0 (kein Ereignis).

Miromon kann, wie jede andere Katzenkarte genutzt und auch kann als Teil des "Rituals der ornlichen Katze" eingesetzt werden.

Fallenkarten



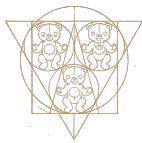
Fallen werden eingesetzt, um die magischen Kreaturen des Gegners zu fangen oder zu neutralisieren.

Fallen funktionieren immer (es gibt keinen Rettungswurf oder eine Chance zu versagen). Man benutzt eine Fallenkarte, indem man sie offen auf die Kreaturart eines anderen Spielers legt, die dann auf den Ablagestapel gelegt wird.

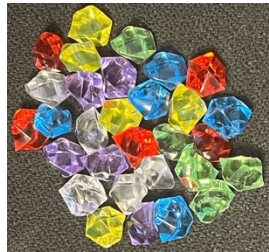
Du kannst eine Fallenkarte auf zwei Arten spielen.

1. Während deines Zuges: Als Aktion kannst du eine magische Kreatur **deiner Charakterfarbe** aus dem Gefolge eines anderen Spielers *fangen* und zu deinem Gefolge hinzufügen. Damit ist dein Zug beendet.
2. Während eines Kampfes, einschließlich Duellen: Du kannst eine magische Kreatur deines Gegners entfernen, indem du sie auf den Ablagestapel legst. Im Falle eines Reittieres und eines Reiters wird nur eines abgeworfen. Du kannst jederzeit während eines Kampfes eine Fallenkarte ausspielen, auch nachdem die Orn-Würfel geworfen wurden.

Behalte alle Fallenkarten auf der Hand (mit Zaubersprüchen und Katzen), um sie im richtigen Moment einzusetzen.



Ornikel



Wenn Zaubersprüche im Kampf verwendet werden, finden magische Prozesse statt, die Ornikel erzeugen. Diese manifestieren sich in verschiedenen Formen und Farben (farbige Kristalle).

Diese Kristalle können von denjenigen eingesammelt werden, welche den aktuellen Kampf gewonnen haben. Wenn man keine Magie einsetzt, erhält man auch keine Ornikel, wie z. B. bei einem Schild in der Verteidigung.

Ornikel braucht man, um Magische Objekte herbeizuzaubern.

Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels zieht (oder wählt) jeder Spieler eine der Charakterkarten und nimmt sich einen entsprechenden "Orn"-Würfel (einen der farbigen 12-seitigen Würfel).

Charaktere: Werde eine Legende

Zu Beginn des Spiels wählst du einen von vier Charakteren. Jeder Charakter beherrscht ein Orn-Element (Farbe), was dir im Kampf Vorteile verschafft. Die Charaktere sind:

- Wasser (blau): Die Hexe des plätschernden Bächleins
- Feuer (rot): Der Magier des zündelnden Streichholzes
- Leben (grün): Die Zauberin des malerischen Blumentopfs
- Luft (weiß): Der Hexer der lauen See Brise



Die Spielkarten, Magische Gegenstände, Ereigniskarten und Orn-Kristalle sollten wie folgt ausgelegt werden:



Beispiel: Zwei-Spieler-Setup

Die Spielkarten (großer Stapel mit blauem Hintergrund) werden gemischt und in die Mitte des Tisches gelegt.

Die Ereigniskarten (rote Rückseite) und magischen Gegenständen (grüne Rückseite) werden separat gemischt und verdeckt als zwei Stapel in Reichweite aller Spieler gelegt. Zwei Magische Objekte werden aufgedeckt.

Die "Ornikel" (farbige Kristalle) werden an einem für alle Spieler leicht zugänglichen Ort platziert.

Jeder Spieler legt seine Charakterkarte offen vor sich ab, zusammen mit dem entsprechenden farbigen "Orn"-Würfel.

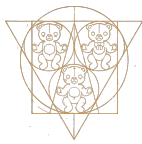
Jeder Spieler zieht DREI Spielkarten vom Stapel und legt alle gezogenen Kreaturen offen vor sich auf den Tisch.

Zaubersprüche und andere Sonderkarten werden auf der Hand gehalten (nicht für die anderen Spieler sichtbar) - im Beispiel (links) liegen diese Karten verdeckt auf dem Tisch, die Spieler sollten sie aber in der Hand halten.

Sollte ein Spieler keine Zaubersprüche mehr auf der Hand haben, zieht er zusätzliche Spielkarten, bis er eine neue Zauberspruchkarte hat. **Alle zusätzlich gezogenen Karten, die keine Zauberspruchkarten sind, werden sofort abgeworfen.**

Beginn: Das Spiel hat begonnen

1. Alle würfeln gleichzeitig und der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt (wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Augenzahl würfeln, wird erneut gewürfelt).
2. Der Startspieler beginnt seinen Zug und bestimmt die Spielrichtung (im oder gegen den Uhrzeigersinn) für dieses Spiel.



Spieler Zug-Aktionen

Zu Beginn deines Zuges ziehst du 1 Karte vom Spielkartenstapel. Alle Zaubersprüche, Katzen und Fallen bleiben auf deiner Hand. Alle Karten mit magischen Kreaturen werden sofort offen vor dir auf den Tisch gelegt. Diese bilden dein Gefolge (Armee aus magischen Kreaturen).

Wenn du keine Zaubersprüche mehr auf der Hand hast, ziehst du immer sofort Spielkarten nach, bis du einen neuen Zauberspruch hast. Alle gezogenen Karten, die keine Zaubersprüche sind, werden sofort abgeworfen.

Wähl dannach EINE der folgenden Aktionen

1. Einen anderen Spieler angreifen
2. Duelliere einen anderen Spieler um einen seiner magischen Objekte
3. Kaufe einen magischen Objekt, wenn du genügend Ornikel hast (fünf in einem Standardspiel)
4. Spiele eine Falle, um eine magische Kreatur eines anderen Spielers (in deiner Farbe) zu fangen und damit dein Gefolge zu verstärken.
5. Führen das Ritual der ornlichen Katze durch (wenn du drei Katzenkarten hast), um das oberste magische Objekt vom Stapel zu ziehen
6. Kündige an, dass du das Endspiel einläutest (wenn du genügend magische Objekte hast) und führ einen Endspiel-Angriff durch
7. Führ einen Endspiel-Angriff durch (wenn Du bereits im Endspiel bist und noch genügend magische Gegenstände hast)
8. Passe und zieh ZWEI zusätzliche Spielkarten vom Stapel

Regel für maximale Zauberfarbe

- Du darfst bis zu drei verschiedene Farben (Elemente) von Zaubersprüchen auf der Hand haben.
- Wenn du mehr als drei Farben auf der Hand hast, lege Zaubersprüche einer Farbe auf den Ablagestapel.
- Du kannst nur maximal 15 Zaubersprüche auf der Hand haben.

Magische Kreaturen

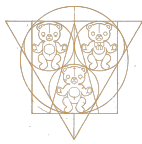
- Kreaturen mit der gleichen Farbe wie dein Charakter sind **geschützt** (siehe unten)
- Wenn du sie gezogen hast, lege sie offen vor dich, da sie zu deinem Gefolge gehören.
- Reittiere (Symbol M) können einen anderen Kreatur mit gleicher oder geringerer Stärke und der gleichen Farbe tragen. Beide zählen als eine Einheit/Kreatur.



Kämpfen: Angriff und Verteidigung

1. In deinem Zug hast du die Möglichkeit, einen beliebigen anderen Spieler anzugreifen.
2. Kündigen Sie den Angriff an und sag, wen du angreifst, und leg dann die Karten, die du für Ihren Angriff verwendest, offen auf den Tisch.
3. Du **MUSST** mindestens einen Zauberspruch ausspielen, um anzugreifen. Du kannst bis zu drei Zaubersprüche **desselben Elements (Farbe)** in einem einzigen Angriff ausspielen.
4. Der Gegner **MUSS** sich verteidigen, indem er entweder Zaubersprüche einsetzt (und optional magische Kreaturen hinzufügt) oder magische Kreaturen nur als "Schutzschild" benutzt.
5. Füge optional eine Kreatur **der gleichen Farbe** für jeden gelegten Zauberspruch hinzu. Kreaturen, die auf einem Reittier reiten, zählen nicht mit (die Kreatur und das Reittier zählen als eine Kreatur).
6. Zähle alle Punkte auf den Karten (Zaubersprüche und Kreaturen) zusammen.
7. Dasselbe gilt für die Verteidigung, es sei denn, du spielst Kreaturen als Schutzschild (siehe besondere Verteidigung).
8. Würfle mit deinem Orn-Würfel und addiere/subtrahiere das Ergebnis von deiner Gesamtpunktzahl.
9. Spiele während des Kampfes nach Belieben Katzen und Fallen aus, um das Ergebnis zu verändern.
10. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt und erhält 1 Ornikel als Belohnung.
11. Alle gespielten Zauber-/Spezialkarten werden abgeworfen.
12. Alle Kreaturen der Gewinner kehren zu ihrem jeweiligen Gefolge zurück.
13. Alle Kreaturen der Verlierer kommen auf den Ablagestapel (Ausnahme: eigene Farbe, die im Angriff gespielt wurde).
14. Bei Gleichstand (Angreifer und Verteidiger haben das gleiche Gesamtergebnis) kehren alle Kreaturen aller Spieler in ihr Gefolge zurück und alle anderen gespielten Karten werden abgeworfen (Zaubersprüche, Katzen, Fallen).
15. Wenn Spieler eine gleichzeitige Aktion haben (z.B. beide würfeln ein Ereignis mit dem Orn-Würfel), handelt der angreifende Spieler zuerst (hat die Initiative).

Denkt auch daran, auf die Wirkung von magischen Gegenständen zu achten, die die Wirkung bestimmter Würfe aufheben können, sowie auf Katzen- und Fallenkarten.



Orn-Würfel Symbole und Ereignisse: Der Wille des Orn

Magie ist unberechenbar und kann manchmal unerwartete Folgen haben.

Die Orn-Würfel



Immer wenn du die Macht des Orn einsetzt, egal ob du angreifst oder dich verteidigst, wirfst du die Orn-Würfel, um die Wirkung deines Zaubers zu bestimmen.

Das Ergebnis (von -4 bis +4) modifiziert die Stärke deiner Aktion (addiert mit der Summe der Zauber und Kreaturen, die du benutzt).

Außerdem gibt es drei "Sondersymbole", die die folgenden Bedeutungen haben

Sonne	Kritischer Treffer	Du hast sofort gewonnen!
Kreuz	Kritisches Scheitern	Du hast sofort verloren!
Spirale	Veranstaltung	Ziehe eine Ereigniskarte und tue, was auf ihr steht. Der Würfelwurf zählt als Null zu deiner Gesamtstärke für diesen Angriff / diese Verteidigung.

Ereignisse werden sofort aufgelöst, bevor weitere Aktionen durchgeführt werden. Wenn beide Spieler ein Ereignis würfeln, wird das Ereignis des angreifenden Spielers zuerst ausgeführt.

Nachdem ein Ereignis eingetreten ist, können beide Spieler (Angreifer oder Verteidiger) eine Katzenkarte ausspielen, um ihre Würfel neu zu werfen. Einige magische Gegenstände ermöglichen es auch, die Würfel sowieso neu zu würfeln.

Wenn beide Spieler einen kritischen Treffer oder einen kritischen Fehlschlag landen und keine Katzen gespielt werden, um das Ergebnis zu ändern, endet der Angriff unentschieden - die Kreaturenkarten kommen zurück in das Gefolge des Spielers und die Zauberspruchkarten werden abgeworfen. Keiner der Spieler erhält Ornikel.

Reittiere (M): Wolpertinger und Kriegsgross

Reittiere können eine Kreatur mit gleicher oder geringerer Stärke und gleicher Farbe tragen. Beide zählen dann zusammen als eine stärkere Kreatur. Reittiere tragen niemals andere Reittiere. Für einen Zauberspruch kann man nun also Reittier und Reiter hinzufügen. Im Falle von Fallen wird nur eine der Karten abgeworfen.

Elementare Ausrichtung: Spielt eure Farbe

Die Farbe des eigenen Charakters zu spielen, hat zwei Vorteile:

1. Die Verwendung eines Zaubers der gleichen Farbe (Element) wie dein Charakter für Angriff oder Verteidigung ist effektiver, da dein Charakter in der Magie dieses Elements sehr geübt ist. Wenn du also den Orn-Würfel in einem Kampf wirfst, zählen die negativen Zahlen als Null. Aber ein kritischer Fehlschlag ist immer noch ein kritischer Fehlschlag.
2. Wenn du bei einem Angriff von deinen Kreaturen des gleichen Elements unterstützt wirst, kannst du sie besser vor Schaden bewahren. Wenn du den Angriff verlierst, kehren diese Kreaturen für zukünftige Kämpfe in dein Gefolge zurück.

Spezial-Verteidigung: Schild

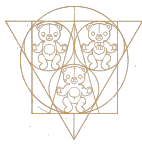
Der verteidigende Spieler kann sich dafür entscheiden, keinen Zauberspruch zu spielen und stattdessen so viele Tiere einer Farbe als Schild nach vorne zu stellen. Gewinnt der verteidigende Spieler, kommen die Schildtiere zurück in sein Gefolge, verliert er jedoch, werden alle Schildtiere abgeworfen.

Der schützende (verteidigende) Spieler würfelt NICHT mit dem Orn-Würfel und erhält auch keine Ornikel, sollte er gewinnen!

Ereignisse: Erwarten Sie das Unerwartete

Wenn du das Orn-Symbol (Spirale) würfelst, musst du eine Ereigniskarte ziehen und das tun, was auf der Ereigniskarte steht. Ereigniskarten können nur dich oder alle Spieler betreffen. Wenn mehrere Personen gleichzeitig das Orn-Symbol würfeln, muss der Hauptangreifer zuerst eine Ereigniskarte ziehen und das Ergebnis auflösen. Dann ziehen die anderen Spieler nacheinander in der Spielreihenfolge ihre Ereigniskarten und lösen die Ergebnisse auf.

Einige magische Gegenstände schützen dich vor Ereignissen, sogar vor den guten! (Du ziehst trotzdem eine Ereigniskarte, aber die Auswirkungen gelten nicht für dich).



Magische Objekte

Magische Objekte sind seltene und mächtige Gegenstände, in denen sich die Macht der Orn manifestiert und die ihrem Besitzer besondere Fähigkeiten verleihen.

Um Imperial Twing zu gewinnen, musst du mindestens drei (3) magische Objekte. Magische Objekte bekommst du, wenn:

- Du kaufst sie mit Ornikel als Aktion während deines Zuges
- Du duellierst dich mit einem anderen Spieler, um ihm ein magisches Objekt zu stehlen
- Du führst das Ritual der ornlichen Katze durch
- Du ziehst das entsprechende Ereignis

Du kannst so viele magische Objekte besitzen, wie du willst, aber du kannst nur drei magische Objekte auf einmal benutzen. Lege alle weiteren magischen Gegenstände, die du besitzt, so zur Seite, dass alle Spieler sie sehen können. Nur die Gegenstände, die sich neben deiner Spielfigur befinden, sind aktiv und ihre Kräfte wirken sich auf das Spiel aus.

Du kannst jederzeit wechseln, welche deiner magischen Gegenstände aktiv sind, außer während eines Kampfes oder Duells.

Magische Objekte kaufen: Werde noch mächtiger

Wenn du genug Ornikel hast (3, um genau zu sein, in einem Standardspiel), kannst du einen der beiden magischen Gegenstände kaufen, die offen auf dem Tisch liegen.

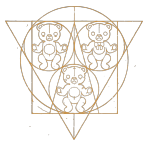
1. Zahle die erforderliche Anzahl von Ornikeln, wähle ein magisches Objekt und lege ihn offen neben deine Spielfigur. Von nun an bist du mächtiger und kannst die Kräfte des magischen Objektes nutzen.
2. Wenn du ein magisches Objekt gewählt hast, ziehst du eine neue Karte vom Stapel der magischen Gegenstände (falls noch welche vorhanden sind) und legst sie offen vor dir ab.
3. Du kannst immer nur drei magische Gegenstände gleichzeitig benutzen. Wenn du dieses Limit überschreitest, musst du dich entscheiden, welche Karten aktiv bleiben sollen (lege sie offen neben deinen Charakter).
4. Der Kauf eines magischen Objektes zählt als Aktion, so dass dein Zug damit beendet ist.

Die Kräfte der magischen Gegenstände



Teddy der Qualen	Füge eine zusätzliche magische Kreatur einer beliebigen Farbe zu deinem Angriff / deiner Verteidigung hinzu (dies kann ein Reittier und eine Kreatur, die auf dem Reittier reitet, einschließen, was immer noch als eine Kreatur zählt).
Höschen des Schutzes	Wenn du einen kritischen Fehlschlag würfelst, zählt dies als 0 auf dem Würfel und hat somit keinen Effekt.
Hut der Möglichkeiten	Wenn du einen Angriff abwehrst, darfst du den Orn-Würfel noch einmal würfeln (dies wird durch die Socken der Gewissheit nicht beeinflusst). Du musst das Ergebnis des neuen Wurfs nehmen.
Riesiges rotes Kleeblatt	Wenn du angreifst, darfst du den Orn-Würfel noch einmal würfeln (dies wird von den Socken der Gewissheit nicht beeinflusst). Du musst das Ergebnis des neuen Wurfs nehmen.
Puppe der Klarheit	Wenn du eine Ereigniskarte ziehst, hat sie keine Auswirkungen auf dich, beeinflusst aber alle anderen Spieler entsprechend. Dazu gehören auch Ereignisse, die für dich von Vorteil wären!
Stiefel der Sicherheit	Deine Gegner können keine Fallenkarten gegen dich einsetzen.
BH des Schicksals	Die kritischen Treffer deiner Gegner zählen als 0 gegen dich.
Socken der Gewissheit	Deine Gegner können keine Katzenkarten gegen dich einsetzen, einschließlich Miromon. Dies hindert deinen Gegner nicht daran, Katzenkarten gegen andere Spieler einzusetzen, und es verbietet ihm auch nicht, das "Ritual der einzigen Katze" durchzuführen.
Tasse der Lahmheit	Deine Gegner können keine berittenen Kreaturen nutzen, wenn sie dich angreifen oder sich gegen dich verteidigen. Kreaturen, die Reittiere sind, können weiterhin einzeln benutzt werden, aber sie können keinen Reiter haben (berittene Kreatur). In einer Mehrspieler-Situation (z. B. im Endspiel) gilt dies nur für Angriffe gegen dich, nicht gegen andere Spieler.

Magische Gegenstände stehlen: Ein Duell ausfechten



Wenn du einen magischen Objekt von einem anderen Spieler stehlen willst, **musst du dich mit ihm duellieren**. Dazu muss man einen Ornikel als "Einsatz" einsetzen, um ein Duell zu beginnen.

- Kündige an, dass du dich mit einem anderen Spieler duellieren wirst, nominieren deinen Gegner und leg einen Ornikel als Einsatz auf den Tisch.
- Du greifst 3-mal hintereinander deinen Gegner an und du musst 2 von 3 Kämpfen gewinnen.
- Sie greifen immer an.
- Dein Gegner muss sich verteidigen.
- Kein anderer Spieler kann bei dem Duell unterstützen.
- Wenn du 2 von 3 Duellen gewinnst, kannst du Deinem Gegner ein magisches Objekt abnehmen und zu deiner Sammlung magischer Gegenstände hinzufügen. Das "eingesetzte" Ornikel kehrt zu dir zurück.
- Wenn der Verteidiger 2 von 3 Duellen gewinnt, geht der Angreifer leer aus, und der Verteidiger bekommt den «eingesetzten» Ornikel des Angreifers.

Das "Ritual der ornlichen Katze": Das Orn ist mit dir

Da Katzen in einzigartiger Weise mit der Macht des Orn verbunden sind, kannst du drei Katzen opfern/abwerfen, um das nächste magische Objekt vom Stapel der magischen Objekte zu ziehen (falls noch welche übrig sind).

Multiplayer-Regel: Eine Seite unterstützen

In einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern hast du die Möglichkeit, sich einer der beiden Seiten eines magischen Kampfes anzuschließen und sie zu unterstützen (aber nicht in einem Duell).

- **Setze einen Ornikel ein** und unterstütze eine Seite mit einem Zauberspruch / einer Kreatur der entsprechenden Farbe, bevor die Würfel fallen!
- Stell sicher, dass klar ist, welchen Spieler du unterstützt.
- Deine Seite gewinnt: Du erhältst einen zusätzlichen Ornikel. Nimm auch deinen Einsatz zurück.
- Deine Seite verliert: Der Sieger erhält deinen Ornikel plus regulär einen weiteren für den Sieg des Kampfes.
- Nur die beiden Hauptgegner dürfen ihre magischen Gegenstände einsetzen, würfeln oder Fallen und Katzen spielen.

Endspiel: Endlich Vize-Erzmagier werden



Du bist an der Reihe und hast 3 magische Gegenstände, dann kannst du das Endspiel beginnen.

- Sag laut und deutlich, dass du jetzt das Endspiel beginnst.
- Wenn Du kein magisches Objekt hast, verlierst du sofort und musst aufgeben (verlass das Spiel).
- Jetzt ist es einer gegen alle. Dein Angriff richtet sich gegen alle verbleibenden Spieler am Tisch zur gleichen Zeit.
- Jeder muss sich individuell verteidigen!
- Alle würfeln gleichzeitig mit ihrem Orn-Würfel.
- Jeder Kampf wird einzeln abgewickelt. Kreaturen werden erst am Ende abgeworfen.
- Du gewinnst: Nimm ein magisches Objekt von dem jeweiligen Gegner.
- Du verlierst: der Gegner erhält 1 Ornikel.
- Wenn du die letzte Person im Spiel bist, hast du gewonnen und bist der Vize-Erzmagier
- Wenn einer deiner drei magischen Gegenstände gestohlen wird, endet die Endspielphase für dich und du spielst im normalen Modus weiter, bis du wieder 3 magische Gegenstände hast und das Endspiel neu beginnen kannst.

Aufgeben: Sich zurückziehen, wenn es hoffnungslos wird

Manchmal ist die Orn einfach nicht auf deiner Seite ... oder vielleicht musst du aus einem anderen Grund dein Spiel beenden. Wenn ein Spieler sich aus dem Spiel zurückziehen möchte, kann er dies jederzeit tun, indem er seinen Rückzug ankündigt:

- Drehe deine Charakterkarte um.
- Wirf alle Zaubersprüche, Kreaturen und Sonderkarten ab.
- Wenn mehr als 1 Spieler im Spiel ist, verteile deine magischen Gegenstände und Ornikel an die anderen Spieler, wie du möchtest.
- Dank deinen Gegnern.

Spiel-Variationen

Besuch unsere Homepage für Spielvarianten: www.imperialtwing.com