

REALM of WONDER *Kurzanleitung*

Zauberpunkt Kosten



1 ZP Decken Sie ein Turmplättchen auf



1 ZP Drehen Sie eine der Kartenscheiben nach dem Zufallsprinzip



3 ZP Nutzen Sie eine Zauberwirbelstrecke



3 ZP Drehen Sie eine der Kartenscheiben an gewünschte Stelle



3 ZP Verbauen Sie eine Festungsscheibe



3 ZP Kaufen Sie eine Zauberkarte

Turmplättchen



Ziehen Sie eine Zauberkarte



Teleportieren Sie sich zu einer anderen Zauberquelle; Ihr Zug endet damit



Ziehen Sie so viele Zauberkarten wie Spieler vorhanden sind



+2 Zusatzpunkte auf Ihren nächsten Kampfwürfelwurf



Auf einem Runensteinfeld gegen eine Bonusscheibe eintauschen



+1 Zusatzpunkte auf Ihren nächsten Kampfwürfelwurf / Schatz = 1 Zauberkarte



Erhöht Ihre Zauberpunktzahl um 1 Punkt



+2 Zusatzpunkte auf Ihren nächsten Kampfwürfelwurf / Schatz = 1 Bonusscheibe



Verringert Ihre Zauberpunktezahl um 1 Punkt



+3 Zusatzpunkte auf Ihren nächsten Kampfwürfelwurf / Schatz = 1 Zauberkarte & 1 Bonusscheibe

Zauberarten



Entfernen Sie 1 Festungsscheibe vom Spielbrett



Drehen Sie eine der Kartenscheiben an beliebige Stelle



+50 Punkte zum Tempowerk



Bewegen Sie 1 Festungsstein auf eine andere Zauberquelle



+3 Bewegungspunkte



Nehmen Sie einem anderen Spieler ein Turmplättchen ab



-3 Bewegungspunkte



Jederzeit verwendbar, um Zauber abzuwehren



Fliegen Sie über Hindernisse und schwieriges Gelände



Ziehen Sie auf ein einfach zugängliches Uferfeld auf derselben Kartenscheibe

Spezialtalente der Charaktere



+1 ZP für jede eigene Zauberquelle



Drehen Sie einen der Wirbel zum Eisgebiet



Gehen Sie während des Zugs durch alle Mauern



Katapultieren Sie sich auf einen Zauberwirbel auf der Außenscheibe



Während dieses Zugs kostet jedes beliebige Feld 1 Bewegungspunkt



Tauchen Sie auf ein anderes Uferfeld innerhalb eines Gebietes