

# Spellcaster Turnier

Abweichend vom normalen Wizards-Spiel versuchen zwar auch hier die fünf Zauberer zu ermitteln, wer der würdigste von ihnen ist, doch kommt zu den bekannten Siegpunktkategorien eine *entscheidende* hinzu: die Zaubersprüche. Ziel des Spiels ist es nämlich, einen Zauberer mit dem „Stab der Zauberer“ auszurüsten und dann sieben unterschiedliche Zauber zu sprechen.

In Regeln gefaßt bedeutet das:

- Wenn ein Zauberer einen „Stab der Zauberer“ besitzt und dann einen Spruch wirkt, wird die Spruch-Karte anschließend auf den Siegpunktstapel gelegt.
- Ein Zauberer kann den Rat einberufen, wenn er sieben unterschiedliche Sprüche gesprochen hat. Außerdem muß der Spielstapel einmal aufgebraucht sein und er muß mindestens 25 Siegpunkte haben (normale 2-Deck-Siegbedingung).
- Die Siegpunkte, die nicht durch Zaubersprüche zustande gekommen sind, zählen wie in anderen Spielen auch.
- Die Sprüche wirken als Multiplikatoren und zwar mit den Faktoren 1; 1,3; 1,5; 1,7; 1,8; 1,9 und 2 (d.h. ein Zauberer, dem drei Sprüche gelungen sind multipliziert seine Siegpunkte, mit dem Faktor 1,5 - einer, dem sieben gelungen sind verdoppelt sie – ein Zauberer, der keinen Spruch gespielt hat, hat also immer 0 Punkte).
- Da bei diesem Spiel die Zauberer häufig zu Versuchungswürfen gezwungen sind, gilt die Versuchungsregel, die sonst bei Fallen-Wizards gilt (ein Zauberer, der seinen Wert genau erreicht oder um einen Punkt unterbietet wird nur getappt und nicht abgeworfen).