

DUEL OF WIZARDS

Regelbuch

Deutsche Ausgabe • Modernisierte Fassung 2026

Ein kompetitives Zauberduell mit Strategie, Bluff und magischen Risiken.

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung
2. Spielmaterial und Grundbegriffe
3. Spielablauf des Grundspiels (2 Spieler)
4. Vorbereitungsphase - ausführliche Regeln
5. Fortgeschrittene Regeln - Meditation
6. Illusion - taktischer Regelbruch
7. Elementmagie und Elementverhältnisse
8. Nicht-elementare Spezialzauber
9. Magische Artefakte
10. Spielende
11. Zusatzregeln - Mehrspieler-Modi (3-6 Spieler)
12. Mehrspieler-Modus - Dreispieler-Duell
13. Mehrspieler-Modus - Teammodus (4 oder 6 Spieler)
14. Profi-Modus - Party Killer (5 Spieler)
15. Schneller Spielmodus - Blitzmodus
16. Hausregeln und Geist des Spiels

1. Einführung

Willkommen in der Welt von Duel of Wizards!

Wenn du dieses Regelbuch liest, trifft wahrscheinlich mindestens einer der folgenden Punkte auf dich zu:

- Du willst beweisen, dass du der mächtigste Zauberer am Tisch bist - nicht nur mit Worten, sondern mit Taten.
- Du planst gern voraus, bluffst mit Freude und genießt den Moment, in dem dein Gegner einen halben Schritt hinter dir bleibt.
- Oder du brauchst einfach einen guten Grund, dein Glas erneut zu füllen - natürlich nur im Dienste der Strategie.

Ganz gleich, welcher Punkt auf dich zutrifft: Du bist hier richtig.

Duel of Wizards ist ein rundenbasiertes, kompetitives Strategie-Kartenspiel, in dem sich die Spieler in einem magischen Duell messen. Für den Sieg reichen starke Karten allein nicht aus. Du brauchst gutes Timing, kluges Ressourcenmanagement und manchmal einen überzeugenden Bluff.

1.1 Thema des Spiels

Duel of Wizards ist ein magisches Duell, in dem jede Entscheidung ihren Preis hat.

Die Spieler greifen mit Zaubern an und verteidigen sich mit magischen Gegenmaßnahmen. Dabei balancieren sie ständig drei Ressourcen aus:

- Lebensenergie
- Mana
- Erschöpfung

Eine falsche Entscheidung ist unangenehm. Zwei falsche Entscheidungen können tödlich sein.

Es geht nicht nur um die stärksten Karten. Ein schwächerer Zauber im richtigen Moment kann mehr wert sein als eine überhastete Demonstration von Macht.

Neben offener Strategie gehört auch Täuschung zum Spiel. Bluffen, Unsicherheit erzeugen und den Gegner bewusst in die Irre führen sind erlaubte taktische Mittel.

1.2 Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Zauberer zu besiegen.

Ein Spieler verliert das Spiel sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Seine Lebensenergie sinkt auf 0.
- Er kann keinen weiteren Mana-Trank mehr zu sich nehmen.

Sobald eine dieser Bedingungen eintritt, endet das Spiel sofort. In diesem Duell gibt es keine Verlängerung und keine Gnade.

1.3 Spieleranzahl

Die Grundlage von Duel of Wizards bildet der Duellmodus für 2 Spieler. Das Spiel kann jedoch bis auf 6 Spieler erweitert werden.

Dieses Regelbuch erklärt zuerst das vollständige Regelsystem für zwei Spieler. Alle weiteren Spielmodi bauen darauf auf. Die detaillierten Regeln der Mehrspieler-Modi befinden sich in späteren Kapiteln.

1.4 Spieltyp und Stil

- rundenbasiert
- strategisch
- kompetitiv
- Kartenspiel
- mit optionalen Trinkspiel-Elementen

Den Mana-Trank legen die Spieler zu Beginn des Spiels frei und verantwortungsvoll selbst fest.

1.5 Mana-Trank

Duel of Wizards enthält Trinkspiel-Elemente, ermutigt aber ausdrücklich nicht zu übermäßigem Alkoholkonsum.

- Alkoholkonsum erfolgt ausschließlich auf eigene Verantwortung.
- Das Spiel wird nur für volljährige Spieler empfohlen.
- Ziel ist Unterhaltung - nicht die Gefährdung der Gesundheit.

Wichtiger Hinweis

Wenn du merkst, dass es genug ist, hör auf. Das Spiel soll Spaß machen und niemanden überfordern.

1.6 Für neue Spieler - empfohlener Lernmodus

Wenn ihr Duel of Wizards zum ersten Mal spielt, wird für die erste Partie ein vereinfachtes Regelsystem empfohlen.

Entfernt aus dem Deck:

- Blutmagie-Karten (rosafarbene Zauberkarten)
- Dunkelmagie-Karten (lilafarbene Zauberkarten)
- die magischen Artefakte „Wächter des Lebens“ und „Wächter des Lichts“

Verwendet außerdem nicht:

- Elementmodifikatoren

So könnt ihr die Grundmechaniken schneller lernen. Die fortgeschrittenen Regeln können später Schritt für Schritt wieder eingeführt werden.

2. Spielmaterial und Grundbegriffe

Dieses Kapitel stellt alle grundlegenden Spielelemente und Begriffe von Duel of Wizards vor.

2.1 Zauberkarten

Die Zauberkarten sind das zentrale Element des Spiels. Sie stehen für Angriffe, Verteidigungen und besondere magische Effekte der Zauberer.

Zur besseren Unterscheidung besitzen Zauberkarten und magische Artefakte unterschiedliche Kartenrückseiten.

Jede Zauberkarte besitzt die folgenden Eigenschaften:

Zaubertyp

Der Zaubertyp bestimmt die Rolle des Zaubers im Kampf. Es gibt drei Typen:

- Angriffszauber
- Verteidigungszauber
- universeller Zauber

Universelle Zauber können sowohl zum Angriff als auch zur Verteidigung eingesetzt werden.

Magieschule

Die Magieschule beschreibt die magische Herkunft des Zaubers. Es gibt drei Schulen:

- Elementmagie
- Dunkelmagie
- Blutmagie

Einige Spezialeffekte oder Wechselwirkungen hängen von der Magieschule des Zaubers ab.

Zauberkraft

Die Zauberkraft ist der Zahlenwert auf der Karte. Sie bestimmt die Grundstärke des Zaubers im Kampf.

Dieser Wert kann verändert werden durch:

- Elementverhältnisse
- Spezialeffekte
- magische Artefakte oder andere Spieleffekte

Mana-Kosten

Die Mana-Kosten zeigen, wie viele Mana-Punkte für das Ausspielen des Zaubers benötigt werden. Hat ein Spieler nicht genügend Mana, darf der Zauber nicht wirksam ausgespielt werden. Wird der Mangel erst beim Aufdecken sichtbar, kann dies zur sofortigen Niederlage führen.

Spezialeffekt

Der Spezialeffekt ist eine individuelle Regel oder Fähigkeit, die auf der Karte beschrieben ist. Der Effekt gilt immer so, wie er auf der Karte steht.

Wenn ein Spezialeffekt den Grundregeln widerspricht, hat der Kartentext Vorrang. Nicht jede Karte besitzt einen Spezialeffekt.

Hinweis zu Kartentexten

Da der Platz auf den Karten begrenzt ist, sind manche Spezialeffekte dort nur zusammengefasst. Falls ein Effekt beim ersten Lesen nicht eindeutig ist, werden die Sonderregeln in den entsprechenden Anhängen mit Details und Beispielen erklärt.

2.2 Magische Artefakte

Magische Artefakte sind einmalig einsetzbare magische Gegenstände, die dem Zauberer im Kampf besondere Vorteile verschaffen.

Ihre Nutzung und Rolle werden in Kapitel 9 ausführlich erklärt.

2.3 Ressourcen

Die Zauberer verwalten drei Hauptressourcen:

- Lebensenergie
- Mana-Punkte
- Erschöpfungsstufe

Diese Werte können sich während des Spiels laufend verändern.

Lebensenergie

Die Lebensenergie zeigt die Widerstandskraft eines Zauberers. Sinkt sie auf 0 oder darunter, scheidet der Zauberer aus bzw. verliert das Spiel.

Mana-Punkte

Mana-Punkte sind die magische Energie, die zum Ausspielen von Zaubern benötigt wird.

- Maximale Mana-Punkte: 10
- Mana kann nicht über 10 steigen.
- Wenn ein Effekt mehr Mana geben würde, als bis zum Maximum fehlt, darf der Effekt oder die Aktion nicht ausgeführt werden.

Mana wird sofort ausgegeben, wenn der Zauber ausgespielt und bezahlt wird.

Erschöpfungsstufe

Die Erschöpfungsstufe zeigt die körperliche und magische Belastung des Zauberers.

- Startwert: 1
- Minimum: 1
- Maximum: 5

Die Erschöpfungsstufe beeinflusst direkt den Schaden, der bei einer misslungenen Verteidigung entsteht. Je höher die Erschöpfung, desto schwerer wiegen Fehler.

2.4 Elementverhältnisse - Grundprinzip

Einige Zauber stehen in einem elementaren Verhältnis zueinander. Solche Elementverhältnisse können die Stärke oder Wirkung von Zaubern verändern. Die genauen Regeln dazu folgen in späteren Kapiteln.

3. Spielablauf des Grundspiels (2 Spieler)

Dieses Kapitel beschreibt den grundlegenden Ablauf von Duel of Wizards. Alle weiteren Regeln und Spielmodi bauen auf diesem Kernsystem auf.

3.1 Vorbereitung vor Spielbeginn

3.1.1 Strafe oder Aufgabe festlegen

Vor Spielbeginn vereinbaren die Spieler eine Strafe oder Aufgabe, die der Verlierer am Ende des Duells ausführt.

- Die Strafe kann gemeinsam oder für jeden Spieler unterschiedlich sein.
- Sie gilt nur, wenn alle Spieler zustimmen.
- Gibt es keinen Konsens, muss ein neuer Vorschlag gemacht werden.

Die Strafe muss immer sicher, spielerfreundlich und verantwortungsvoll sein.

3.1.2 Starthände austeilen

1. Mischt die Zauberkarten und die Artefaktkarten getrennt.
2. Jeder Spieler erhält 7 Zauberkarten und 5 magische Artefakte.
3. Die Spieler dürfen ihre Handkarten ansehen.

Wenn ein Nachziehstapel leer ist, werden die verbrauchten Karten dieses Typs neu gemischt und wieder als Nachziehstapel bereitgelegt. Zerstörte Zauber sind davon ausgenommen und kehren nicht ins Spiel zurück.

3.1.3 Anfangstausch der Zauber (optional)

Zu Spielbeginn darf jeder Spieler einmalig Zauberkarten austauschen:

- Bis zu 2 Zauberkarten werden offen auf den Ablagestapel der verbrauchten Zauber gelegt.
- Der Spieler zieht dieselbe Anzahl neuer Zauberkarten nach.

Diese Möglichkeit ist nur zu Beginn des Spiels verfügbar, nur einmal pro Spieler nutzbar und nicht verpflichtend.

3.1.4 Startwerte

Jeder Spieler beginnt mit folgenden Werten:

- Lebensenergie: 10
- Mana: 5
- Erschöpfungsstufe: 1

Maximalwerte:

- Lebensenergie: 10
- Mana: 10
- Erschöpfungsstufe: 5

3.2 Startspieler bestimmen

Vor Spielbeginn entscheiden die Spieler gemeinsam, wer der erste Angreifer ist. Dafür kann jede von allen akzeptierte Methode verwendet werden: Absprache, Zufall, Ergebnis einer früheren Partie oder eine andere schnelle, faire Lösung.

Der ausgewählte Spieler beginnt als Angreifer. Der andere Spieler ist in der ersten Runde Verteidiger. In den folgenden Runden wechseln die Rollen nach den normalen Regeln.

3.3 Aufbau einer Runde

Duel of Wizards ist rundenbasiert. In jeder Runde ist ein Spieler Angreifer und der andere Verteidiger.

Eine vollständige Runde besteht aus:

1. Vorbereitungsphase
2. Kampfrunde
3. Auswertung
4. Rollenwechsel

3.4 Vorbereitungsphase - Grundversion

In diesem Kapitel wird die Vorbereitungsphase zunächst vereinfacht verwendet. Beide Spieler können entscheiden, ob sie Karten tauschen oder einen Mana-Trank trinken.

Die ausführlichen Regeln der Vorbereitungsphase stehen in Kapitel 4.

3.5 Kampfrunde - Karten ausspielen

3.5.1 Schritte des Angreifers

1. Optional 1 magisches Artefakt verdeckt ausspielen.
2. 1 Angriffszauber verdeckt ausspielen.

3.5.2 Schritte des Verteidigers

1. Optional 1 magisches Artefakt verdeckt ausspielen.
2. 1 Verteidigungszauber verdeckt ausspielen.

Spieler dürfen nur Zauber verwenden, die zu ihrer aktuellen Rolle passen, sofern keine Illusion eingesetzt wird.

3.6 Karten aufdecken

Nachdem beide Spieler ihre Karten gelegt haben, gilt folgende Reihenfolge:

1. Der Angreifer deckt seine Karten zuerst auf.
2. Danach deckt der Verteidiger seine Karten auf.

Diese Reihenfolge ist verbindlich.

3.7 Mana-Kosten bezahlen

Nach dem Aufdecken bezahlen die Spieler die Mana-Kosten ihrer ausgespielten Zauber. Magische Artefakte haben keine Mana-Kosten.

Wenn ein Spieler einen Zauber aufdeckt, dessen vollständige Kosten er nicht bezahlen kann, verliert er das Duell sofort. Das gilt für Irrtum, Bluff, Vergessen oder jeden anderen Fall.

Ausnahme: Ein aktiviertes magisches Artefakt deckt die fehlenden Mana-Kosten sofort und vollständig. Ein nachträgliches Trinken eines Mana-Tranks ist nicht erlaubt.

3.8 Auswertung des Zusammenstoßes - Grundregel

1. Die Stärke des Angriffszaubers und des Verteidigungszaubers wird verglichen.
2. Ist die Stärke des Angriffszaubers höher, ist der Angriff erfolgreich.
3. Ist die Stärke des Angriffszaubers kleiner oder gleich, ist die Verteidigung erfolgreich.

In dieser Grundversion gibt es noch keine Elementmodifikatoren.

3.9 Schaden und Kartenverwaltung

3.9.1 Bei erfolgreichem Angriff

Der Verteidiger verliert Lebensenergie in Höhe seiner aktuellen Erschöpfungsstufe.

3.9.2 Bei misslungenem Angriff

Es entsteht kein Verlust von Lebensenergie.

3.9.3 Karten verwalten

Am Ende der Runde werden ausgespielte Zauber auf den Ablagestapel der verbrauchten Zauber gelegt. Ausgespielte Artefakte kommen auf den Ablagestapel der verbrauchten Artefakte.

Wenn ein Nachziehstapel leer ist, werden die verbrauchten Karten dieses Typs neu gemischt. Zerstörte Zauber kehren nicht zurück. Wie ein Zauber zerstört wird, wird in einem späteren Kapitel erklärt.

3.10 Rollenwechsel

Am Ende der Runde wechseln die Rollen:

- Der Angreifer wird zum Verteidiger.
- Der Verteidiger wird zum Angreifer.

Danach beginnt eine neue Runde mit der Vorbereitungsphase.

3.11 Ende des Duells

Ein Spieler verliert das Duell sofort, wenn:

- seine Lebensenergie auf 0 sinkt,
- er die vollständigen Kosten eines ausgespielten Zaubers nicht bezahlen kann,
- er keinen weiteren Mana-Trank mehr zu sich nehmen kann.

Am Ende des Duells führt der Verlierer die zu Spielbeginn vereinbarte Strafe oder Aufgabe aus.

4. Vorbereitungsphase - ausführliche Regeln

Die Vorbereitungsphase folgt nach jedem Rollenwechsel. In dieser Phase können die Spieler ihre Handkarten auffrischen, Mana zurückgewinnen und längerfristige taktische Entscheidungen treffen.

Die Vorbereitungsphase ist eines der wichtigsten strategischen Elemente von Duel of Wizards.

4.1 Reihenfolge der Vorbereitungsphase

In der Vorbereitungsphase handelt immer zuerst der Angreifer, danach der Verteidiger. Die Spieler entscheiden unabhängig voneinander und müssen nicht dieselben Aktionen wählen.

Jede hier beschriebene Aktion darf pro Spieler und Runde höchstens einmal durchgeführt werden. Verschiedene Aktionen dürfen in derselben Vorbereitungsphase frei kombiniert werden.

4.2 Kartentausch - Kartenverbrennung

Ein Spieler kann Zauberkarten opfern, um auf einen besseren Zauber zu hoffen.

1. Der Spieler legt 2 Zauberkarten offen auf den Ablagestapel der verbrauchten Zauber.
2. Danach zieht er 1 neue Zauberkarte vom Deck.

Die Entscheidung ist endgültig. Abgelegte Karten dürfen nicht zurückgenommen werden.

Einschränkungen:

- Pro Runde höchstens einmal.
- Gilt nur für Zauberkarten.

Der Kartentausch erlaubt eine Feinabstimmung der Hand, kostet aber Ressourcen.

4.3 Neue Hand bei niedriger Kartenzahl

Hat ein Spieler nur noch 1 oder 0 Zauberkarten auf der Hand, darf er seine Hand vollständig auffrischen.

- Der Spieler zieht Zauberkarten, bis er wieder 7 Zauberkarten auf der Hand hat.
- Seine Erschöpfungsstufe steigt um +1.

Diese Option ist nicht verpflichtend. Ohne passende Zauberkarten wird ein Zauberer in der nächsten Runde jedoch schnell verwundbar.

Das Auffrischen bietet eine Rückkehrchance, erhöht aber die Erschöpfung und damit das künftige Schadensrisiko.

4.4 Kombination der Möglichkeiten

Kartentausch und neue Hand dürfen in derselben Vorbereitungsphase kombiniert werden.

Beispiel A

- Ein Spieler hat 2 Karten.
- Er wirft 2 Karten ab und zieht 1 Karte.
- Danach hat er 1 Karte auf der Hand.
- Er darf anschließend die Hand auffrischen.
- Seine Erschöpfungsstufe steigt um +1.

Beispiel B

- Ein Spieler hat 1 Karte.
- Er frischt zuerst auf 7 Karten auf.
- Seine Erschöpfungsstufe steigt um +1.
- Danach kann er noch den Kartentausch nutzen.

Die Reihenfolge bestimmt immer der Spieler.

4.5 Mana-Trank trinken

Ein Spieler kann entscheiden, 1 Mana-Trank zu trinken.

- Effekt: sofort +4 Mana-Punkte.

Einschränkungen:

- Die Mana-Punkte dürfen nicht über 10 steigen.
- Teilweises Trinken ist nicht möglich.
- Würde der Mana-Trank den Maximalwert überschreiten, darf er nicht getrunken werden.

Das Mana wird sofort gutgeschrieben und kann für weitere Entscheidungen in der Vorbereitungsphase genutzt werden.

4.6 Mana durch Zerstörung eines Zaubers zurückgewinnen

Ein Spieler kann einen Zauber dauerhaft zerstören, um Mana zurückzugewinnen.

Ablauf:

- Die zerstörte Karte kommt nicht auf den Ablagestapel, sondern in die Schachtel und kann für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden.
- Die Karte wird offen und für alle sichtbar abgelegt.

Effekt:

- Der Spieler erhält sofort so viele Mana-Punkte, wie die Mana-Kosten des zerstörten Zaubers betragen würden.

Einschränkungen:

- Pro Runde darf höchstens 1 Zauber zerstört werden.
- Blutmagie darf nicht zerstört werden.
- Die Mana-Punkte dürfen auch dadurch nicht über 10 steigen.

Würde das erhaltene Mana den Maximalwert überschreiten, darf die Zerstörung nicht ausgeführt werden.

4.7 Erschöpfungsstufe - ausführliche Regeln

Die Erschöpfungsstufe zeigt die körperliche und geistige Belastung des Zauberers.

- Startwert: 1
- Maximum: 5

Die Erschöpfungsstufe steigt, wenn ein Spieler eine neue Hand zieht.

Nach jeder misslungenen Verteidigung verliert der Spieler so viel Lebensenergie, wie seine aktuelle Erschöpfungsstufe beträgt. Mit fortschreitendem Duell werden Fehler dadurch immer gefährlicher.

4.8 Fortsetzung des Duells

Nachdem beide Spieler die Vorbereitungsphase beendet haben, beginnt eine neue Kampfunde nach den Regeln aus Kapitel 3.

Wenn ihr nur zu zweit spielt, könnt ihr auf Grundlage dieses Regelrahmens bereits das erste Aufwärmduell starten.

5. Fortgeschrittene Regeln - Meditation

Meditation ist eine besondere taktische Möglichkeit. Ein Spieler kann sie in der Kampfunde wählen, wenn er keinen Zauber ausspielen möchte.

Bei der Meditation verzichtet der Zauberer bewusst auf einen Zauber in dieser Runde und erhält dafür begrenzte Mana-Rückgewinnung. Diese Entscheidung ist riskant: Sie verschafft Ressourcen, kann den Zauberer aber verwundbar machen.

5.1 Allgemeine Regeln der Meditation

Wenn ein Spieler Meditation wählt:

- legt er keine Zauberkarte aus,
- darf er kein magisches Artefakt benutzen - auch kein nachträglich aktivierbares Artefakt,
- erhält er am Ende der Runde Mana abhängig von seiner Erschöpfungsstufe.

Mana durch Meditation:

- Erschöpfungsstufe 1-2: 1 Mana-Punkt
- Erschöpfungsstufe 3-4: 2 Mana-Punkte
- Erschöpfungsstufe 5: 3 Mana-Punkte

Meditation zählt weder als Angriff noch als Verteidigung und kann auch in aufeinanderfolgenden Runden gewählt werden.

5.2 Der Angreifer meditiert

Wenn der Angreifer Meditation wählt, entscheidet der Verteidiger zwischen zwei Möglichkeiten.

1. Der Verteidiger meditiert ebenfalls

- Beide Spieler erhalten das Mana der Meditation.
- Es findet kein Zusammenstoß statt.
- Es entsteht kein Schaden.
- Die Runde endet, danach werden die Rollen gewechselt.

2. Der Verteidiger benutzt einen Zauber

Der Verteidiger darf 1 Zauber und optional 1 magisches Artefakt ausspielen. Die Karten werden sofort aktiviert, und die Mana-Kosten des Zaubers müssen bezahlt werden.

Alle Spezialeffekte des Zaubers gelten. Ausnahme: Wenn ein Effekt ausschließlich das Abwehren, Zurückwerfen oder Verändern eines Angriffszaubers betrifft, tritt dieser Effekt nicht ein, da kein Angriff stattgefunden hat.

In diesem Fall gibt es keinen Stärkevergleich und keinen Schaden, sofern der Zauber nicht ausdrücklich Schaden verursacht.

5.3 Der Verteidiger meditiert

Wenn der Verteidiger Meditation wählt, während der Angreifer einen Zauber benutzt:

- Der Verteidiger darf kein Artefakt benutzen.
- Er darf keinen Zauber ausspielen.
- Er erleidet automatisch den vollen Schaden.

Der Schaden entspricht der aktuellen Erschöpfungsstufe des Verteidigers. Am Ende der Runde erhält der Verteidiger das Mana der Meditation.

Diese Entscheidung ist extrem riskant und sollte meist nur als letzter Ausweg genutzt werden.

5.4 Wichtige Hinweise zur Meditation

- Meditation ist keine ausgespielte Karte und kann daher nicht neutralisiert werden.
- Sie kommt auf keinen Ablagestapel.
- Sie kann in aufeinanderfolgenden Runden gewählt werden.
- Das durch Meditation erhaltene Mana steht dem Spieler ab der nächsten Runde zur Verfügung.

5.5 Rollenwechsel

Wenn beide Spieler Meditation wählen, endet die Runde sofort, nachdem beide das Mana der Meditation erhalten haben. Danach werden die Rollen gewechselt und eine neue Kampfunde beginnt mit der Vorbereitungsphase.

Taktischer Hinweis

Meditation ist ein wirksames Werkzeug, um Mana zurückzugewinnen und Tempo zu wechseln. Bei hoher Erschöpfungsstufe kann sie jedoch leicht zur tödlichen Entscheidung werden.

6. Illusion - taktischer Regelbruch

Illusion ist eine besondere, sehr riskante taktische Möglichkeit. Dabei bricht ein Spieler absichtlich die Grundregel der Zaubertypen, um den Gegner zu täuschen.

Illusion ist im Spiel erlaubt, kann aber schwere Folgen haben, wenn der Gegner sie rechtzeitig bemerkt. Sie ist eines der gefährlichsten taktischen Werkzeuge in Duel of Wizards.

6.1 Wann wird Illusion eingesetzt?

Ein Spieler setzt Illusion ein, wenn er absichtlich nicht den zu seiner Rolle passenden Zaubertyp spielt:

- als Angreifer: einen Verteidigungszauber
- als Verteidiger: einen Angriffszauber

Ein universeller Zauber, den der Spieler frei als Angriff oder Verteidigung nutzen darf, zählt nicht als Illusion.

6.2 Illusion erkennen

Illusion hat nur dann negative Folgen, wenn der Gegner sie rechtzeitig erkennt. Der Gegner muss die Illusion sofort melden:

- nach dem Aufdecken der Karten,
- aber bevor die Mana-Kosten bezahlt werden.

Wenn beide Spieler ihre Mana-Kosten bezahlt haben und die Illusion bis dahin nicht gemeldet wurde, gilt die Illusion als erfolgreich. Eine spätere Meldung ist nicht gültig.

Bei erfolgreicher Illusion wird der Zauber so ausgewertet, als wäre er regelkonform gespielt worden.

6.3 Folgen einer erkannten Illusion

6.3.1 Illusion des Angreifers

Ein Angreifer spielt eine Verteidigungskarte als Angriff.

- Der Angriff ist automatisch misslungen.
- Spezialeffekte des Zaubers werden nicht aktiviert.
- Auch das ausgespielte Artefakt aktiviert sich nicht.

Der Spieler muss das Doppelte der Mana-Kosten des Zaubers bezahlen. Hat er nicht genug Mana, verliert er sofort das gesamte Spiel.

6.3.2 Illusion des Verteidigers

Ein Verteidiger spielt einen Angriffszauber als Verteidigung. Die Mana-Kosten müssen in jedem Fall bezahlt werden. Danach erleidet der Verteidiger Schaden.

A) Wenn der Angriffszauber des Angreifers stärker ist:

- Der Verteidiger verliert Lebensenergie in Höhe seiner Erschöpfungsstufe.
- Zusätzlich verliert er 1 weitere Lebensenergie.

B) Wenn der Angriffszauber des Angreifers schwächer oder gleich stark ist:

- Der Verteidiger verliert Lebensenergie in Höhe seiner Erschöpfungsstufe.

Spezialeffekte des Zaubers und des Artefakts werden in beiden Fällen nicht aktiviert.

6.4 Erfolgreiche Illusion

Wenn die Illusion nicht rechtzeitig erkannt wird:

- Der Zauber zählt vollständig.
- Der Zaubertyp gilt spieltechnisch als passend.

- Zauber- und Artefakteffekte werden aktiviert.
- Die Runde wird normal ausgewertet.

Aus Sicht des Gegners wurde der Zauber regelkonform gespielt.

6.5 Wichtige Hinweise

- Illusion darf mehrfach im Spiel eingesetzt werden.
- Aufgrund des hohen Risikos ist sie vor allem für erfahrene Spieler geeignet.
- Illusion ist eines der gefährlichsten taktischen Werkzeuge von Duel of Wizards.

Taktischer Hinweis

Illusion kann besonders wirksam gegen müde Gegner sein - oder gegen Gegner, die bereits zu viele Mana-Tränke getrunken haben.

7. Elementmagie und Elementverhältnisse

Die meisten Zauber gehören zu einem bestimmten Elementtyp. Die Verhältnisse der Elemente zueinander können den Ausgang eines Zusammenstoßes beeinflussen, indem sie die endgültige Stärke des Angriffszaubers verändern.

Elementmodifikatoren sind Teil des fortgeschrittenen taktischen Systems und gelten bei jedem Zusammenstoß, in dem die ausgespielten Zauber einen Elementtyp besitzen.

7.1 Elementtypen

Das Spiel enthält folgende Elementtypen:

-  Feuer
-  Wasser
-  Erde
-  Luft

Der genaue Elementtyp ist auf jeder Elementzauberkarte klar angegeben. Jeder Zauber kann höchstens einen Elementtyp besitzen.

7.2 Grundprinzip der Elementverhältnisse

Elementverhältnisse können die Stärke des Angriffszaubers verändern.

- Der Elementmodifikator betrifft immer ausschließlich den Angriffszauber.
- Der Verteidigungszauber wird aus elementaren Gründen nicht verändert.
- Der Wert des Modifikators steht auf der Karte „Elementverhältnisse“.
- Der Modifikator kann positiv, negativ oder neutral sein.

Der Elementmodifikator wird für jedes Elementpaar einzeln bestimmt.

7.3 Die Karte „Elementverhältnisse“ verwenden

Das Spiel enthält eine Hilfskarte, die zeigt:

- welches Element gegen welches stark ist,
- welches Element gegen welches schwach ist,
- wie hoch der Modifikator ist (+1, +2, -1 oder -2).

Bei Elementmodifikatoren ist immer diese Karte maßgeblich. Wenn zwischen zwei Elementen kein Modifikator angegeben ist, gilt das Verhältnis als neutral und es gibt keine Stärkeveränderung.

7.4 Neutrale und elementlose Zauber

Nicht jeder Zauber besitzt einen Elementtyp. Nicht-elementar sind:

- Dunkelmagie
- Blutmagie

Für diese Zauber gilt:

- kein Elementvorteil oder -nachteil
- kein Elementmodifikator
- der Zusammenstoß gilt elementar als neutral

Wenn eine der beteiligten Karten keinen Elementtyp besitzt, wird kein Elementmodifikator angewendet.

7.5 Reihenfolge der Elementmodifikatoren

Bei der Auswertung gilt die folgende Reihenfolge:

1. Grundstärke von Angriffs- und Verteidigungszauber bestimmen.
2. Elementmodifikator auf den Angriffszauber anwenden.

3. Artefakte und andere Modifikatoren anwenden.

4. Endgültige Stärkewerte vergleichen.

Diese Reihenfolge ist verbindlich, außer eine Karte schreibt ausdrücklich etwas anderes vor.

7.6 Beispiele für Elementzusammenstöße

Beispiel 1 - Neutrales Verhältnis

- Angreifer: Erde, Stärke 8
- Verteidiger: Luft, Stärke 7
- Elementverhältnis: neutral
- Ergebnis: 8 gegen 7 - der Angriff ist erfolgreich.

Beispiel 2 - Elementnachteil

- Angreifer: Erde, Stärke 8
- Verteidiger: Wasser, Stärke 7
- Elementverhältnis: Erde ist schwach gegen Wasser (-1)
- Rechnung: $8 - 1 = 7$
- Ergebnis: $7 = 7$ - die Verteidigung ist erfolgreich.

Beispiel 3 - Elementmodifikator und Artefakt

- Angreifer: Feuer, Stärke 7
- Verteidiger: Erde, Stärke 7
- Elementverhältnis: Feuer ist schwach gegen Erde (-1)
- Artefakt: +2 Angriffsstärke
- Rechnung: $7 - 1 + 2 = 8$
- Ergebnis: $8 > 7$ - der Angriff ist erfolgreich.

Taktischer Hinweis

Ein Elementvorteil entscheidet selten allein. In Kombination mit Artefakten und Stärkeeffekten kann er den Ausgang eines Kampfes aber leicht drehen.

8. Nicht-elementare Spezialzauber

Duel of Wizards enthält zwei Zauberarten, die nicht zur klassischen Elementmagie gehören:

- Dunkelmagie
- Blutmagie

Diese Zauber besitzen keinen Elementtyp und werden nach besonderen Regeln ausgewertet. Elementvorteile oder -nachteile werden nicht angewendet.

8.1 Dunkelmagie

Dunkelzauber dienen vor allem dazu, taktischen Druck aufzubauen. Sie greifen in erster Linie die Ressourcen des Gegners an, nicht seine Lebensenergie.

8.1.1 Grundregeln

- Dunkelzauber kosten Mana.
- Sie besitzen keinen Elementtyp.
- Sie verursachen keinen direkten Verlust von Lebensenergie.
- Sie zählen grundsätzlich als Angriffszauber.

Ausnahme: „Wort des Chaos“ ist ein universeller Dunkelzauber.

Der Effekt eines Dunkelzaubers aktiviert sich nur bei erfolgreichem Angriff. Bei misslungenem Angriff entsteht kein Lebensenergieverlust und der Effekt wird nicht aktiviert. Die Mana-Kosten müssen trotzdem bezahlt werden.

8.1.2 Erfolgreicher Dunkelzauber

Bei erfolgreichem Angriff entsteht kein direkter Lebensenergieverlust und kein Erschöpfungsschaden. Nur der Spezialeffekt des Zaubers wird aktiviert. Der Effekt wird immer nach dem Kartentext ausgeführt.

8.1.3 Zurückwerfen und Dunkelmagie

Wenn ein Dunkelzauber erfolgreich zurückgeworfen wird:

- richtet sich der Effekt gegen den ursprünglichen Angreifer,
- der Angreifer erleidet den vollständigen Spezialeffekt,
- Lebensenergieverlust entsteht weiterhin nur, wenn die Karte dies ausdrücklich sagt.

Das ist eines der größten Risiken beim Einsatz von Dunkelmagie.

8.1.4 Wichtige Regeln

- Dunkelzauber erhalten keinen Elementmodifikator.
- Bei erkannter Illusion wird der Effekt nicht aktiviert.
- Die Mana-Kosten werden immer bezahlt.
- Der Effekt gilt nur bei erfolgreichem Angriff.

8.2 Blutmagie

Blutmagie ist die stärkste und riskanteste Magieform des Spiels. Sie kostet keine Mana-Punkte, sondern Lebensenergie. Ihr Einsatz bleibt auch bei erfolgreichem Angriff gefährlich.

8.2.1 Grundregeln

- Blutmagie kostet Lebensenergie statt Mana.
- Sie kann nur als Angriffszauber eingesetzt werden.

- Sie besitzt keinen Elementtyp.
- Sie erhält keinen Elementmodifikator.

Die Lebensenergie-Kosten werden sofort nach dem Aufdecken des Zaubers bezahlt.

8.2.2 Einschränkung beim Ausspielen

Ein Spieler darf Blutmagie nicht einsetzen, wenn die Lebensenergie-Kosten seine Lebensenergie auf 0 oder darunter senken würden. Das gilt auch dann, wenn er sicher ist, dass der Angriff erfolgreich sein wird.

Wenn ein Effekt den Spieler beim Bezahlen der Kosten dennoch auf 0 Lebensenergie senkt, verliert er sofort das Spiel - noch bevor der Zaubereffekt aktiviert wird.

8.2.3 Auswertungsreihenfolge bei Blutmagie

1. Kosten bezahlen: Der Angreifer zahlt die Lebensenergie-Kosten, der Verteidiger zahlt die Mana-Kosten seines Zaubers.
2. Erschöpfungsschaden: Der Verteidiger verliert Lebensenergie in Höhe seiner Erschöpfungsstufe.
3. Spezialeffekt der Blutmagie: Der Karteneffekt wird ausgeführt, etwa zusätzlicher Lebensenergieverlust, Mana-Verlust oder Rückgewinnung.
4. Rückgewinnungen: Der Angreifer erhält Lebensenergie oder Mana erst am Ende der vollständigen Auswertung zurück.

8.2.4 Misslungene Blutmagie

Wenn der Blutmagie-Angriff misslingt, verliert der Angreifer die vollen Lebensenergie-Kosten. Der Spezialeffekt wird nicht aktiviert und es tritt kein weiterer Effekt ein.

8.2.5 Blutmagie zurückwerfen

Wenn eine Blutmagie erfolgreich zurückgeworfen wird:

- Der Angreifer zahlt die Lebensenergie-Kosten.
- Die negativen Effekte der Blutmagie treffen den Angreifer.
- Der Verteidiger erhält mögliche positive Effekte.

Zurückgeworfene Blutmagie wirkt vollständig auf den ursprünglichen Anwender.

8.2.6 Mana auf 0 und Grenzen

Mana kann nicht unter 0 sinken. Wenn ein Effekt mehr Mana-Verlust verursachen würde, als ein Spieler besitzt, sinkt sein Mana auf 0. Weitere Folgen entstehen nicht. Das zählt nicht als Mana-Fehler und verursacht keine automatische Niederlage.

8.2.7 Blutmagie und Illusion

Wenn der Verteidiger Blutmagie als Illusion einsetzt und dies erkannt wird:

- Die Lebensenergie-Kosten müssen trotzdem bezahlt werden.
- Der Spezialeffekt wird nicht aktiviert.
- Der Angriff gilt als misslungen.

8.3 Allgemeine Halbierungsregel

Manche Effekte verlangen, Lebensenergie, Mana oder Handkarten zu halbieren. In allen solchen Fällen wird immer abgerundet.

- 1 wird zu 0
- 3 wird zu 1

- 5 wird zu 2

Diese Regel gilt einheitlich für alle Ressourcen und alle Effekte.

9. Magische Artefakte

Magische Artefakte sind einmalig einsetzbare Werkzeuge, die mit Zauberkarten verbunden werden. Sie verändern den Ausgang eines Zusammenstoßes oder lösen Spezialeffekte aus.

- Ein Artefakt zählt selbst nicht als Zauber.
- Es kann grundsätzlich nicht ohne Zauber verwendet werden.
- Es ist immer an einen bestimmten Zeitpunkt gebunden.
- Es kann nur einmal verwendet werden.

Ausnahme: siehe 9.4 Nachträglich aktivierbare Artefakte.

9.1 Allgemeine Regeln

- Ein Spieler darf pro Kampfrunde höchstens 1 magisches Artefakt benutzen.
- Diese Einschränkung gilt für jeden Spieler einzeln.
- Ein Artefakt besitzt keinen Stärkewert, keinen Elementtyp und ist weder Angriffs- noch Verteidigungszauber.

Nach der Nutzung gilt ein Artefakt als verbraucht und kommt auf den Ablagestapel der Artefakte - auch dann, wenn sein Effekt nicht aktiviert wurde.

Wichtige Einschränkung

In einer Kampfrunde darf ein Spieler nicht mehrere Artefakte verwenden, weder vorher ausgespielte noch nachträglich aktivierbare.

9.2 Artefakt beim Angriff verwenden

Der Angreifer spielt 1 Angriffszauber und darf optional 1 Artefakt daran anschließen.

- Das Artefakt muss gleichzeitig mit oder vor dem Zauber gespielt werden.
- Nach dem Aufdecken des Zaubers darf kein normales Artefakt mehr hinzugefügt werden.

Ausnahme: siehe 9.4 Nachträglich aktivierbare Artefakte.

9.3 Artefakt bei der Verteidigung verwenden

Der Verteidiger spielt 1 Verteidigungszauber und darf optional 1 Artefakt daran anschließen.

- Das Artefakt wird beim Ausspielen des Verteidigungszaubers gelegt.
- Spätestens muss es vor dem Aufdecken des Angriffszaubers im Spiel sein.
- Ausnahme: nachträglich aktivierbare Artefakte.

9.4 Nachträglich aktivierbare Artefakte

Das Spiel enthält zwei besondere Artefakte mit der Kennzeichnung „nachträglich aktivierbar“.

Diese Artefakte:

- dürfen ausschließlich gegen Angriffszauber verwendet werden,
- dienen vor allem zur Neutralisierung von Dunkelmagie und Blutmagie,
- dürfen in der jeweiligen Kampfrunde nur vom Verteidiger verwendet werden.

Grundprinzip

- Sie werden nicht gleichzeitig mit dem Zauber ausgespielt.
- Sie können direkt aus der Hand aktiviert werden.
- Sie dürfen nur genutzt werden, wenn der Spieler nicht meditiert und in dieser Runde noch kein anderes Artefakt benutzt hat.

Verbindliche Reihenfolge

1. Angriffszauber wird ausgespielt.
2. Verteidigungszauber wird ausgespielt.
3. Nachträglich aktivierbares Artefakt wird aktiviert.
4. Mana-Kosten werden bezahlt.
5. Auswertung.

Nach dem Bezahlen der Mana-Kosten darf kein Artefakt mehr aktiviert werden.

Spezialregel - Verteidigungszauber zurücknehmen

Wenn ein nachträglich aktiviertes Artefakt den Angriffszauber vollständig neutralisiert und alle Schäden sowie Effekte blockiert, darf der Verteidiger seinen bereits gelegten Verteidigungszauber wieder auf die Hand nehmen.

Der Zauber wird dann nicht aktiviert, kostet kein Mana und kommt nicht auf den Ablagestapel. Dies ist der einzige Fall im Spiel, in dem ein Artefakt ohne aktiven Zauber wirksam werden kann.

9.5 Meditation und Artefakte

Während der Meditation dürfen keine Artefakte benutzt werden - weder als Angreifer noch als Verteidiger, auch keine nachträglich aktivierbaren Artefakte.

9.6 Illusion und Artefakte

Wenn eine Illusion erkannt wird, wird das verbundene Artefakt nicht aktiviert. Es gilt trotzdem als verbraucht und kommt auf den Ablagestapel.

Wenn die Illusion nicht erkannt wird, wirkt das Artefakt vollständig.

9.7 Ausnahmeartefakte

Wenn ein Artefakt von den allgemeinen Regeln abweicht, steht dies eindeutig auf der Karte. Der Kartentext hat Vorrang.

Wichtige Klarstellung

Diese Ausnahme gilt ausschließlich für die betreffende Karte. Sie schafft keinen allgemeinen Präzedenzfall.

10. Spielende

10.1 Bedingungen für sofortige Niederlage

Ein Spieler verliert das Spiel sofort, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

1. Lebensenergie sinkt auf 0 oder darunter

Dies gilt aus jeder Quelle und zu jedem Zeitpunkt.

2. Kosten eines ausgespielten Zaubers können nicht bezahlt werden

Dazu gehören:

- Mana-Kosten
- Strafkosten bei erkannter Illusion
- Lebensenergie-Kosten der Blutmagie

3. Der Spieler kann keinen Mana-Trank mehr zu sich nehmen

Dies ist der Fall, wenn der für das Spiel vorgesehene Mana-Trank aufgebraucht ist oder der Spieler aufgrund seines körperlichen oder geistigen Zustands keinen weiteren Trank zu sich nehmen kann.

Bei Eintritt einer Niederlage enden alle weiteren Effekte sofort. Die Runde wird nicht mehr beendet, das Spiel ist sofort vorbei.

10.2 Gleichzeitige Niederlage - seltener Fall

Das Spiel endet unentschieden, wenn:

- durch einen Effekt beide Spieler auf 0 oder weniger Lebensenergie fallen,
- oder in derselben Kampfunde beide Spieler Zauber verwenden, deren Mana-Kosten sie nicht bezahlen können.

In diesem Fall gibt es keinen Sieger. Das Spiel endet unentschieden.

11. Zusatzregeln - Mehrspieler-Modi (3-6 Spieler)

Dieses Kapitel enthält allgemeine Zusatzregeln für Mehrspieler-Modi mit 3 bis 6 Spielern.

Wenn eine Regel hier nicht ausdrücklich geändert wird, gelten die Regeln des jeweiligen Spielmodus und die Grundregeln des Zweispieler-Modus.

11.1 Start- und Maximalwerte

In Mehrspieler-Modi entsprechen die Startwerte und Maximalwerte für Lebensenergie, Mana und Erschöpfungsstufe den Werten des Zweispieler-Modus.

11.2 Anpassung der Startkarten

Zu Spielbeginn erhalten die Spieler in Mehrspieler-Modi 4 statt 5 magische Artefakte. Alle anderen Regeln zur Starthand bleiben wie im Zweispieler-Modus, sofern der jeweilige Modus nichts anderes sagt.

11.3 Rundenaufbau in Mehrspieler-Modi

Der Rundenaufbau entspricht dem Zweispieler-Modus mit folgender Ausnahme: Im Blitzmodus gibt es keinen Rollenwechsel. In allen anderen Fällen bleibt die Struktur unverändert.

11.4 Phasen einer vollständigen Runde

1. Vorbereitungsphase
2. Kampfrunde
3. Auswertung
4. Rollenwechsel

Die genaue Funktion der Phasen richtet sich nach dem jeweiligen Spielmodus und den Grundregeln des Zweispieler-Modus.

Hinweis

Dieses Kapitel bietet einen einheitlichen Rahmen für die verschiedenen Mehrspieler-Modi und erleichtert den Wechsel zwischen ihnen.

12. Mehrspieler-Modus - Dreispieler-Duell

Der Dreispieler-Modus basiert auf den Regeln des Zweispieler-Duells. Wenn eine Regel in diesem Kapitel nicht ausdrücklich geändert wird, gelten die Regeln des Zweispieler-Modus unverändert.

Dieser Modus erhöht taktische Tiefe und Ressourcenmanagement, weil ein Angreifer gleichzeitig gegen zwei Gegner antritt.

12.1 Rollen im Dreispieler-Modus

In jeder Kampfrunde gibt es:

- 1 Angreifer
- 2 Verteidiger

Der Angreifer spielt einen einzigen Angriffszauber, der gegen beide Verteidiger wirkt. Der Zauber wird einmal ausgespielt, einmal bezahlt, aber in zwei getrennten Zusammenstößen ausgewertet - jeweils gegen einen Verteidiger.

12.2 Rollenrotation

Die Rollen wechseln jede Runde in fester Reihenfolge.

Beispiel mit drei Spielern (S1, S2, S3)

- Runde 1: S1 greift an, S2 und S3 verteidigen.
- Runde 2: S2 greift an, S3 und S1 verteidigen.
- Runde 3: S3 greift an, S1 und S2 verteidigen.

Diese Reihenfolge wiederholt sich bis zum Spielende.

12.3 Ablauf der Kampfrunde

Die Kampfrunde entspricht dem Zweispieler-Modus mit den folgenden Änderungen.

12.3.1 Schritte des Angreifers

- Der Angreifer darf optional 1 Artefakt verdeckt ausspielen.
- Er muss 1 Angriffszauber verdeckt ausspielen.

Der Angriffszauber wirkt gegen beide Verteidiger und wird gegen jeden einzeln ausgewertet. Ein Artefakt des Angreifers gilt für beide Zusammenstöße.

12.3.2 Schritte der Verteidiger

Beide Verteidiger handeln unabhängig voneinander:

- optional 1 Artefakt verdeckt ausspielen
- 1 Verteidigungszauber verdeckt ausspielen

Die Verteidiger sehen die Entscheidungen der anderen nicht vor dem Aufdecken und treffen ihre Wahl unabhängig.

12.4 Aufdecken und Kosten bezahlen

1. Der Angreifer deckt seine Karten auf.
2. Die Verteidiger decken ihre Karten auf; ihre Reihenfolge dürfen sie frei bestimmen.
3. Jeder Spieler bezahlt die Kosten seines eigenen Zaubers.

Wenn ein Spieler die vollständigen Kosten seines Zaubers nicht bezahlen kann, verliert er sofort das Spiel.

12.5 Auswertung

Der Angriffszauber wird getrennt gegen jeden Verteidiger ausgewertet. Die beiden Zusammenstöße sind unabhängig, folgen aber denselben Regeln des Zweispieler-Modus.

Mögliche Ergebnisse:

- Beide Verteidiger verteidigen erfolgreich.
- Ein Verteidiger verteidigt erfolgreich, der andere erleidet Schaden.
- Beide Verteidiger erleiden Schaden.

12.6 Schaden

Wenn der Angriff gegen einen Verteidiger erfolgreich ist, verliert dieser Lebensenergie in Höhe seiner eigenen aktuellen Erschöpfungsstufe. Der Schaden wird für jeden Verteidiger separat angewendet.

12.7 Spezialeffekte bei mehreren Zielen

12.7.1 Dunkelzauber

Dunkelzauber werden zielweise ausgewertet. Ist der Angriff nur gegen einen Verteidiger erfolgreich, wirkt der Effekt nur auf diesen. Ist er gegen beide erfolgreich, erleiden beide den Effekt. Dunkelzauber verursachen keinen direkten Lebensenergieverlust.

12.7.2 Zurückwerfen

Wenn ein Verteidiger einen Angriff erfolgreich zurückwirft, gilt das Zurückwerfen nur für seinen Zusammenstoß. Der andere Zusammenstoß wird normal fortgesetzt.

12.7.3 Illusion

Wenn ein Spieler Illusion einsetzt, können die Gegner sie nach den normalen Regeln erkennen. Wird sie erkannt, trägt der Illusionsspieler die Folgen. Die Wirkung einer Illusion betrifft alle relevanten Zusammenstöße.

12.8 Ausscheiden und Fortsetzung

Wenn die Lebensenergie eines Spielers auf 0 oder darunter sinkt, scheidet er sofort aus und alle weiteren Effekte dieses Spielers enden. Die Kampfrunde und das Spiel laufen mit den verbleibenden Spielern weiter.

Wenn ein Verteidiger während eines Zusammenstoßes ausscheidet, wird der andere Zusammenstoß trotzdem vollständig ausgewertet. Das Spiel dauert, bis nur noch ein Zauberer übrig ist.

12.9 Verbotene Karten in diesem Modus

Aus Balancegründen werden vor Spielbeginn entfernt:

- alle Blutmagie-Zauber
- das magische Artefakt „Wächter des Lebens“

12.10 Taktischer Charakter

Der Dreispieler-Modus erhöht strategische Tiefe, psychologischen Druck und die Bedeutung des Ressourcenmanagements. Der Angreifer steht gleichzeitig zwei gegnerischen Entscheidungen gegenüber, während die Verteidiger abwägen müssen, ob sie maximal verteidigen oder Ressourcen für die nächste Runde sparen.

Taktischer Hinweis

Der Dreispieler-Modus belohnt besonders gutes Timing, Beobachtung und langfristige Ressourcenplanung.

13. Mehrspieler-Modus - Teammodus (4 oder 6 Spieler)

Dieses Kapitel beschreibt den Teammodus von Duel of Wizards für 4 oder 6 Spieler. Der Teammodus baut auf dem Zweispieler-Regelsystem auf und verwendet die folgenden Änderungen und Ergänzungen.

Wenn eine Regel in diesem Kapitel nicht ausdrücklich geändert wird, gelten die Regeln des Zweispieler-Modus.

13.1 Spieler und Teams

Der Teammodus kann ausschließlich mit gleich großen Teams gespielt werden:

- 4 Spieler: 2 gegen 2
- 6 Spieler: 3 gegen 3

Zu Beginn des Spiels werden die Teams endgültig festgelegt.

13.2 Verbotene Elemente im Teammodus

Um die Balance des Modus zu erhalten, werden folgende Elemente nicht verwendet:

- Elementmodifikatoren
- Blutmagie-Zauber
- das magische Artefakt „Wächter des Lebens“

Diese Karten bzw. Elemente werden vor Spielbeginn aus den Decks entfernt.

13.3 Angriff und Verteidigung auf Teamebene

Im Teammodus wird der Zusammenstoß mit addierten Stärkewerten pro Team ausgewertet.

13.3.1 Angriffsteam

Jeder aktive Spieler des Angriffsteams darf:

- 1 Angriffszauber ausspielen
- optional 1 magisches Artefakt verwenden

Die Angriffsstärke des Teams entspricht der Summe der endgültigen Stärkewerte aller ausgespielten Angriffszauber.

13.3.2 Verteidigungsteam

Jeder aktive Spieler des Verteidigungsteams darf:

- 1 Verteidigungszauber ausspielen
- optional 1 magisches Artefakt verwenden

Die Verteidigungsstärke des Teams entspricht der Summe der endgültigen Stärkewerte aller ausgespielten Verteidigungszauber.

13.3.3 Teilnahme und Meditation

Innerhalb eines Teams muss nicht jeder Spieler teilnehmen. Ein Spieler kann:

- angreifen
- verteidigen
- meditieren

Die Regeln der Meditation gelten unverändert.

Beispiel

Wenn im Verteidigungsteam ein Spieler meditiert und ein anderer Spieler einen ausreichend starken Verteidigungszauber verwendet, verteidigt das Team erfolgreich. In diesem Fall verliert niemand Lebensenergie - auch der meditierende Spieler nicht. Das Ergebnis wird immer durch die gesamte Teamstärke bestimmt.

13.4 Artefakte im Teammodus

Magische Artefakte wirken ausschließlich auf den Spieler oder auf den Zauber, zu dem sie ausgespielt wurden. Sie wirken nicht automatisch auf das gesamte Team.

Ausnahme: Der Kartentext beschreibt ausdrücklich einen Effekt auf Teamebene.

13.5 Kommunikation im Team

Teammitglieder dürfen kommunizieren, aber nur offen.

Erlaubt

- lautes Sprechen
- offene Handzeichen
- sichtbare oder hörbare Codesignale
- Stampfen oder Klopfen
- offenes Zeigen von Karten, wenn der Gegner sie ebenfalls sieht

Die Kommunikation muss für das gegnerische Team immer sichtbar oder hörbar sein.

Verboten

- geheimer Kartentausch
- geheimes Zeigen von Karten
- Flüstern
- versteckte Zeichen
- digitale Nachrichten
- jede Form verdeckter Kommunikation

Ziel dieser Regel ist: Taktische Zusammenarbeit ist erlaubt, aber das gegnerische Team muss eine faire Chance haben, Hinweise zu erkennen oder zu entschlüsseln.

13.6 Vorbereitungsphase im Teammodus

Die Vorbereitungsphase wird von jedem Spieler einzeln durchgeführt.

Reihenfolge:

1. Spieler des Angriffsteams
2. Spieler des Verteidigungsteams

Die Reihenfolge innerhalb eines Teams bestimmt das Team selbst.

Optionales Zeitlimit

Die Teams können ein Zeitlimit vereinbaren. Wenn die Zeit abläuft, dürfen die verbleibenden Aktionen nicht mehr ausgeführt werden.

13.7 Schaden, Lebensenergie und Ausscheiden

Jeder Spieler besitzt eigene Lebensenergie und eigene Mana-Punkte.

13.7.1 Mislungene Verteidigung

Wenn das Verteidigungsteam verliert, verliert jeder aktive verteidigende Spieler Lebensenergie in Höhe seiner eigenen Erschöpfungsstufe. Dieser Verlust wird für jeden Spieler separat abgezogen.

13.7.2 Ausscheiden

Wenn die Lebensenergie eines Spielers auf 0 sinkt, scheidet er sofort aus und alle seine Effekte enden. Sein Team darf das Spiel fortsetzen.

Das verbleibende Team spielt weiterhin gegen das vollständige gegnerische Team. Das Team darf sich jedoch auch entscheiden, aufzugeben.

13.8 Spielende im Teammodus

Das Spiel endet, wenn alle Mitglieder eines Teams ausgeschieden sind oder ein Team aufgibt.

Das Verliererteam führt die vor Spielbeginn vereinbarte Strafe oder Aufgabe aus. Wenn das Team eines bereits ausgeschiedenen Spielers am Ende gewinnt, muss dieser ausgeschiedene Spieler keine Strafe ausführen.

13.9 Dunkelmagie im Teammodus

Wenn ein Angriff erfolgreich ist und Dunkelmagie aktiviert wird, wählt der Spieler, der die Dunkelmagie ausgespielt hat, frei ein Ziel aus dem Verteidigungsteam.

Regeln:

- Ein Dunkelmagie-Effekt betrifft nur einen Spieler.
- Mehrere Dunkelmagie-Effekte dürfen auf demselben Ziel gestapelt werden.

Ausnahme - „Wort des Chaos“

„Wort des Chaos“ betrifft alle Spieler und kann auch eigene Teammitglieder treffen.

13.10 Illusion im Teammodus

Die allgemeinen Regeln der Illusion gelten auch im Teammodus.

Wenn die Illusion erkannt wird:

- Die Strafe betrifft nur den Spieler, der die Illusion eingesetzt hat.
- Der Stärkewert der Illusion zählt als 0.
- Die Illusion trägt nicht zur Gesamtstärke des Teams bei.

Wenn die Illusion nicht erkannt wird, zählt sie als vollwertiger Zauber.

Hinweis: Im Teammodus ist die Erfolgchance einer Illusion höher, weil sich die Aufmerksamkeit des Gegners auf mehrere Ziele verteilt.

14. Profi-Modus - Party Killer (5 Spieler)

Dieses Kapitel beschreibt den Party-Killer-Modus. Party Killer ist ein fortgeschrittener Profi-Modus für erfahrene Spieler.

Die Grundlage des Modus bildet der Teammodus aus Kapitel 13, ergänzt durch die folgenden Änderungen. Wenn eine Regel hier nicht ausdrücklich erwähnt wird, gelten die Regeln des Teammodus.

14.1 Spieler und Teamaufteilung

Party Killer ist für 5 Spieler ausgelegt. Die Spieler teilen sich in zwei Teams auf:

- Team 1: 2 Spieler
- Team 2: 3 Spieler

Die Teamzusammensetzung wird zu Beginn des Spiels festgelegt und darf bis zum Spielende nicht verändert werden.

14.2 Angriff und Verteidigung im Party-Killer-Modus

Angriff und Verteidigung laufen wie im Teammodus ab:

- Die Teams spielen Angriffs- oder Verteidigungszauber aus.
- Die Stärkewerte der Zauber werden pro Team addiert.
- Artefakte und Spezialeffekte funktionieren nach den Regeln des Teammodus.

Der grundlegende Unterschied von Party Killer liegt in der Berechnung der endgültigen Teamstärke.

14.3 Gesamtstärke und Teilungsregel

Nachdem ein Team die vollständige Stärke aller in der Kampfrunde ausgespielten Zauber addiert hat, wird die Gesamtstärke durch die ursprüngliche Spieleranzahl des Teams geteilt.

Der Divisor ist immer die Spieleranzahl, mit der das Team zu Spielbeginn gestartet ist:

- 2er-Team: Gesamtstärke durch 2 teilen
- 3er-Team: Gesamtstärke durch 3 teilen

Der so erhaltene Wert ist die endgültige Angriffs- oder Verteidigungsstärke des Teams.

Umgang mit Dezimalwerten

Im Party-Killer-Modus wird nicht gerundet. Dezimalwerte bleiben unverändert bestehen, und alle Vergleiche erfolgen mit dem exakten mathematischen Wert.

Beispiel: 17 Gesamtstärke / 3 = 5,67 endgültige Stärke.

Rechenhinweis

Die Genauigkeit der Berechnung ist wichtig. Ein Taschenrechner wird ausdrücklich empfohlen.

14.4 Die Teilungsregel bleibt konstant

Der Divisor ändert sich während des Spiels niemals. Das bedeutet:

- Die Teilung erfolgt immer durch die ursprüngliche Teamgröße.
- Das gilt auch, wenn ein oder mehrere Spieler ausgeschieden sind.
- Das gilt auch, wenn ein Team nur noch aus einem einzigen Spieler besteht.

Beispiel

Aus einem ursprünglich dreiköpfigen Team scheiden zwei Spieler aus. Der letzte verbleibende Spieler darf weiterhin Zauber ausspielen, aber die Gesamtstärke wird weiterhin durch 3 geteilt.

Diese Regel ist eines der wichtigsten Elemente des Party-Killer-Modus und erhöht die strategische Spannung erheblich.

14.5 Wirkung der Meditation im Party-Killer-Modus

Meditation ist erlaubt, in diesem Modus jedoch besonders riskant. Ein meditierender Spieler trägt nicht zur Gesamtstärke des Teams bei. Die Teilungsregel bleibt trotzdem unverändert.

Das bedeutet: Meditation verringert die Gesamtstärke, während der Divisor gleich bleibt. Schon die Meditation eines einzigen Spielers kann die endgültige Stärke des Teams drastisch schwächen.

Taktischer Hinweis

Im Party-Killer-Modus ist Meditation nur in außergewöhnlich gut begründeten Situationen empfehlenswert.

14.6 Illusionen im Party-Killer-Modus

Illusionen funktionieren grundsätzlich nach den Regeln des Teammodus, mit folgender Präzisierung: Wird eine Illusion erkannt, zählt ihr Stärkewert als 0.

Dieser Wert wird noch vor der Teilung von der Gesamtstärke abgezogen. Erst die so angepasste Summe wird durch die ursprüngliche Spieleranzahl des Teams geteilt. Die Strafe für die erkannte Illusion betrifft weiterhin nur den Spieler, der die Illusion ausgespielt hat.

14.7 Dunkelmagie

Bei erfolgreichem Angriff funktioniert Dunkelmagie nach den Regeln des Teammodus. Der Spieler, der die Dunkelmagie ausgespielt hat, darf frei wählen, gegen welchen Spieler des Verteidigungsteams der Effekt angewendet wird.

Ein Dunkelmagie-Effekt kann immer nur einen Spieler gleichzeitig betreffen. Mehrere Dunkelmagie-Effekte dürfen auf demselben Ziel gestapelt werden.

14.8 Ausscheiden und Fortsetzung

Wenn die Lebensenergie eines Spielers auf 0 sinkt, scheidet er sofort aus. Sein Team spielt mit den verbleibenden Spielern weiter, und die Teilungsregel bleibt unverändert.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Team vollständig ausgeschieden ist oder aufgibt.

14.9 Charakter des Party-Killer-Modus

Party Killer ist einer der härtesten Spielmodi von Duel of Wizards. Dieser Modus:

- verstärkt die Folgen von Fehlern drastisch,
- bestraft schlechtes Ressourcenmanagement,
- belohnt präzises Rechnen und gutes Timing,
- setzt die Teams extrem unter Druck.

Empfehlung

Der Party-Killer-Modus wird ausschließlich für erfahrene Spieler empfohlen. Er ist die gnadenloseste und kompetitivste Form von Duel of Wizards.

15. Schneller Spielmodus - Blitzmodus

Dieses Kapitel beschreibt den Blitzmodus. Der Blitzmodus ist ein schneller, intensiver Jeder-gegen-jeden-Modus für 3 bis 6 Spieler.

Der Fokus liegt auf sofortigen Entscheidungen, einfachen Regeln und einer gnadenlosen Auswertung.

15.1 Grundprinzipien

Im Blitzmodus gilt:

- Jeder Spieler spielt gegen jeden.
- Es gibt keine Teams.
- Jede Runde besteht aus einem einzigen gemeinsamen Zusammenstoß.

Die Startwerte, der Rundenaufbau und die Berechnung von Lebensenergieverlust funktionieren grundsätzlich nach den Regeln des Zweispieler-Modus, außer dort, wo dieses Kapitel Änderungen vorgibt.

15.2 Einschränkungen und Verbote

Damit der Blitzmodus einfach und schnell bleibt, gelten folgende Regeln:

- Elementmodifikatoren werden ignoriert.
- Blutmagie-Zauber werden aus dem Spiel entfernt.
- Dunkelmagie-Zauber werden ebenfalls aus dem Spiel entfernt.
- Alle magischen Artefakte werden entfernt.
- Alle Spezialfähigkeiten der Zauber werden ignoriert.
- Meditation kann nicht genutzt werden.
- Illusionszauber können nicht genutzt werden.

In diesem Modus zählt ausschließlich die Grundstärke der Zauber. Es gibt keine Modifikatoren, Ausnahmen oder versteckten Effekte.

15.3 Zauberwahl

In jeder Runde entscheidet jeder Spieler frei, ob er einen Angriffszauber oder einen Verteidigungszauber verwendet. Jeder Spieler legt genau 1 Zauber verdeckt aus.

Nachdem alle Spieler ihre Karte gelegt haben, werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt.

15.4 Auswertung im Blitzmodus

Nach dem Aufdecken wird der Zusammenstoß nach den folgenden Regeln ausgewertet.

15.4.1 Alle Spieler verteidigen

Wenn alle Spieler einen Verteidigungszauber verwendet haben, bleibt der Zusammenstoß wirkungslos. Niemand verliert Lebensenergie.

15.4.2 Alle Spieler greifen an

Wenn alle Spieler einen Angriffszauber verwendet haben, erleidet jeder Spieler Lebensenergieverlust - außer dem Spieler, der den stärksten Angriffszauber verwendet hat.

Wenn zwei oder mehr Spieler den gleichen höchsten Angriffswert haben, erleidet keiner dieser Spieler Schaden.

15.4.3 Gemischter Zusammenstoß - Angriff und Verteidigung

Wenn im Zusammenstoß sowohl Angriffs- als auch Verteidigungszauber vorkommen, verliert jeder Spieler Lebensenergie, dessen Zauber von einem stärkeren Angriffszauber dieser Runde übertroffen wird.

Anders formuliert: Nur jene Spieler bleiben unverletzt, gegen deren Zauber in dieser Runde kein stärkerer Angriffszauber existiert.

Diese Regel vergleicht Angriffszauber miteinander und misst Verteidigungszauber ebenfalls an dem stärksten Angriff der Runde.

15.5 Charakter des Blitzmodus

Der Blitzmodus ist extrem schnell, benötigt nur minimale Verwaltung, bestraft schwache Entscheidungen brutal und eignet sich hervorragend als Mehrspieler-Partyformat.

Hinweis

Ideal als Aufwärmspiel, als Abschlussrunde oder immer dann, wenn die Gruppe kurze, intensive und laute Zauberduelle möchte.

16. Hausregeln und Geist des Spiels

Duel of Wizards ist ein taktisches Kartenspiel, aber auch ein Spiel für Menschen am Tisch. Die Gruppe darf Hausregeln verwenden, solange alle Spieler vor Beginn zustimmen und die Grundidee des Spiels erhalten bleibt.

Hausregeln können zum Beispiel betreffen:

- Zeitlimits für Entscheidungen
- vereinfachte Effekte für neue Spieler
- alternative Strafen oder Aufgaben
- angepasste Trinkregeln ohne Alkohol
- Auswahl erlaubter Spezialkarten

Wichtig ist, dass alle Änderungen vor Spielbeginn klar ausgesprochen werden. Während einer laufenden Partie sollten Regeln nicht spontan geändert werden, außer alle Spieler sind ausdrücklich einverstanden.

Geist des Spiels

Duel of Wizards lebt von Strategie, Risiko, Täuschung und dramatischen Momenten. Bluffen ist erlaubt. Übertreiben ist erlaubt. Magisch scheitern ist ausdrücklich erlaubt.

Nicht erlaubt ist es, den Spaß der anderen zu zerstören. Spielt hart, aber fair. Respektiert Grenzen. Achtet aufeinander, besonders wenn mit Trinkspiel-Elementen gespielt wird.

Schlusswort der Entwickler

Duel of Wizards soll sich wie ein echtes magisches Duell anfühlen: gefährlich, unberechenbar, taktisch und ein wenig verrückt.

Wenn ihr nach einer Partie noch über falsche Entscheidungen, geniale Bluffs und unmögliche Rettungen diskutiert, dann hat das Spiel genau das getan, wofür es erschaffen wurde.

Möge euer Mana reichen, eure Illusionen gelingen und euer Gegner nie ganz sicher sein, was ihr als Nächstes tut.