

# SOLAIRIS

---

## INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG
2. SPIELMATERIAL
3. SPIELBEGINN UND RUNDENABLAUF
4. BEISPIEL EINER KRIEGERKARTE
5. BEISPIEL EINER ZAUBERSPRUCHKARTE
6. BEISPIEL EINER MACHPUNKTKARTE
7. DIE FARBEN
8. EINEN ZAUBERSPRUCH ANWENDEN
9. EINEN ZAUBERSPRUCH ABWEHREN (GEGENZAUBER)
10. BESONDERE MACHPUNKTKARTEN
11. RUNDEN- UND SPIELENDENDE
12. FORTGESCHRITTENENREGEL
13. DIE SIEBEN FARBEN UND IHRE ZAUBERSPRÜCHE

### 1. EINLEITUNG

**BUMM!** Eine Welle durchschüttelte die Galaxis. Ein Stern und sieben Planeten wurden geboren. Dieser Stern war etwas Besonderes: Er hatte magische Kräfte und wurde **SOLAIRIS** genannt. Im Laufe ihrer Entwicklung begannen die Planeten, sich in einzigartigen Farben zu zeigen, die von rot bis violett reichten, ähnlich einem Regenbogen. Die Bewohner dieser Planeten entwickelten dann magische Fähigkeiten, jeweils einzigartig für ihre Rasse. Jede dieser farblich verschiedenen Rassen verfügt über ihre speziellen Begabungen, die rote Rasse kann enorme Macht entfalten, aber ihre Lebenskraft ist recht schwach, im Gegensatz dazu ist die violette Rasse hochintelligent, kann aber nur wenig Kräfte sammeln. Die Spieler übernehmen nun die Kontrolle über eine dieser Rassen im gegenseitigen Überlebenskampf.

### 2. SPIELMATERIAL

Die Schachtel enthält einen kompletten Satz von 81 Karten:

**1 Spielübersichtskarte**

**14 Kriegerkarten, grüne Rückseite**

**38 Zauberspruchkarten, rote Rückseite**

**28 Machtpunktkarten, weiße Rückseite**

Außerdem benötigen die Spieler **Stift und Papier**.

Das Spiel ist für 2 – 4 Spieler ab ca. 8 Jahren und dauert etwa 10 – 20 Minuten. Mindestens einer der Spieler sollte vorher diese Regeln gelesen haben.

**Spielziel** ist es, die Lebenspunkte der Gegner auf Null oder weniger zu reduzieren. Das geschieht durch Zaubersprüche, die den Verlust von Lebenspunkten verursachen. Die Anwendung von Zaubersprüchen erfordert Macht in Form von Machtpunktkarten. Es gibt Modifikatoren für die Zaubersprüche durch andersfarbige Rassen als die eigene Kriegerkarte.

**Man sollte die Grundregeln beherrschen, bevor man die Fortgeschrittenenregeln (zum Ende aufgeführt) benutzt.**

### 3. SPIELBEGINN UND RUNDENABLAUF

Jeder Spieler nimmt eine der Kriegerkarten (grün gerahmte Rückseite). Jeder schaut sich seine Karte genau an und zeigt sie auch allen Mitspielern. Der Spieler mit der niedrigsten Zahl

„Erstangriff“ (Attack First) wird Angriffsspieler. Im Falle eines Gleichstandes wird derjenige der daran beteiligten Spieler mit der niedrigsten Zahl „Lebenspunkte“ (Wounds) Angriffsspieler. Der Angriffsspieler ist Startspieler.

Nachdem der Startspieler seinen Angriff ausgeführt hat, ist der Spieler mit der nächst höheren Zahl „Erstangriff“ an der Reihe, einen Angriff auszuführen, danach der mit der dann nächst höheren usw. Nachdem alle Spieler einen Angriff ausgeführt haben, beginnt wieder der Startspieler mit einem Angriff, falls er kann, dann der mit der nächst höheren Zahl usw., bis niemand mehr einen angriff ausführen kann.

Wer keinen Angriff führen kann, wenn er an der Reihe ist, setzt einfach aus bzw. wird übersprungen, kann aber weiterhin angegriffen werden.

#### **BEISPIEL EINER KRIEGERKARTE BEGINN EINER SPIELRUNDE**

Jeder Spieler nimmt die Anzahl Zauberspruch- und Machtpunktkarten wie auf seiner Kriegerkarte angegeben und hält sie vor den Mitspielern verborgen.

Im gezeigten Beispiel beträgt die Anzahl der Zauberspruchkarten 5 und der Machtpunktkarten 3.

Jedem Spieler wird die Anzahl Lebenspunkte zugewiesen (auf Papierblatt notieren), wie auf seiner Kriegerkarte angegeben. Jeder gegen einen Spieler gerichtete Zauberspruch reduziert seine Lebenspunkte.

#### **4. BEISPIEL EINER KRIEGERKARTE**

**Erstangriff** (Attack First): Der Spieler mit der niedrigsten Erstangriffszahl beginnt das Spiel.

**Machtpunkte** (Power Points): Die Anzahl Machtpunktkarten (Weiße Rückseite), die der Spieler erhält.

**Zauberspruchkarten** (Spell Cards): So viele Zauberspruchkarten (rote Rückseite) erhält der Spieler.

**Lebenspunkte** (Wounds): Mit dieser Anzahl Lebenspunkte beginnt jeder Spieler.

#### **5. BEISPIEL EINER ZAUBERSPRUCHKARTE**

**Benötigte Machtpunkte** (Power Points Required): So viele Machtpunkte sind nötig, um den Zauberspruch anzuwenden.

**Zugefügter Schaden** (Wounds Caused): Die Anzahl Lebenspunkte, die das Opfer durch den Zauberspruch verliert.

#### **6. BEISPIEL EINER MACHTPUNKTKARTE**

Machtpunktkarten tragen Zahlen von 1 bis 10, außerdem gibt es drei besondere Karten mit 25 MACHTPUNKTEN und 25 GEGENZAUBER (Dispel), werden später noch genau erklärt.

#### **7. DIE FARBEN**

**Wer Zauberspruchkarten anderer Farbe als sein Krieger erhält, muss jeweils 2 zusätzliche Machtpunkte verbrauchen, um diese Zaubersprüche anwenden zu können.**

#### **BEISPIEL:**

Spieler 2 hat eine blaue Kriegerkarte. Er erhält die rote Feuerball Zauberspruchkarte. **Es kostet ihn die 2 auf der Karte angegebenen Machtpunkte plus 2 Machtpunkte zusätzlich, um diesen Zauber anzuwenden.** Er benötigt dafür also insgesamt 4 Machtpunkte.

**Es ist also vorteilhaft, Zauberspruchkarte der eigenen Farbe zu erhalten.**

## 8. EINEN ZAUBERSPRUCH ANWENDEN

Der Angriffsspieler entscheidet, welchen anderen Spieler er in dieser Runde mit einem Zauberspruch angreift. In jeder Runde kann jeder Spieler nur genau einen Zauberspruch gegen einen anderen Spieler aussprechen, d. h. spielen.

Der Angriffsspieler kann jeden Zauberspruch aus seiner Hand benutzen, sofern er die dafür nötigen Machtpunkte besitzt. Er muss die Zauberspruchkarte ausspielen, ebenfalls mindestens die dafür erforderliche Anzahl Machtpunkte.

Überzählige Machtpunkte sind verloren, der gespielte Zauberspruch kann wieder zurück auf die Hand genommen werden.

Die als Beispiel gezeigte Zauberspruchkarte gehört zur Farbe Blau. Es würde den Spieler Blau mindestens 4 Machtpunkte kosten, um diesen Spruch zu spielen, Spieler anderer Farbe müssen dafür mindestens 6 Machtpunkte aufbringen. Dieser Spruch verursacht den Verlust von 10 Lebenspunkten des Gegners.

### SPIELBEISPIEL:

Spieler 1 hat die niedrigste Zahl Erstangriff und ist damit der Angriffsspieler. Er spielt den Zauberspruch Feuerball Stufe 2, dafür muss er Machtpunktkarten im Wert von mindestens 2 ausspielen. Seine kleinste Machtpunktkarte hat den Wert 3, er spielt sie, obwohl er nur 2 Machtpunkte benötigt, der überzählige Machtpunkt ist verloren (das gleiche gilt auch für Gegenzauberkarten).

Wichtig:

Ein Spieler muss einen Zauberspruch spielen, wenn er kann.

## 9. EINEN ZAUBERSPRUCH ABWEHREN (GEGENZAUBER)

Um einen Zauberspruch abzuwehren, muss der betroffene Spieler mindestens die Anzahl Machtpunkte aufbringen, d. h. ausspielen, die nötig sind, um den Zauberspruch zu spielen. Es ist nicht erforderlich, eventuell überzählige Machtpunkte des Angreifers ebenfalls aufzubringen. Falls der angegriffene Spieler dazu nicht in der Lage ist, verliert er die entsprechenden Lebenspunkte.

### BEISPIEL:

Spieler 1 spielt den Zauberspruch Feuerball. Dafür muss er lediglich eine Machtpunktkarte im Wert 1 ausspielen. Er spielt eine Karte im Wert 2. Es reicht, wenn der angegriffene Spieler 2 nur eine Machtpunktkarte im Wert 1 ausspielt, um so durch Gegenzauber den Angriff abzuwehren. Falls er das nicht kann, verliert er die entsprechenden Lebenspunkte.

### BEISPIEL:

Spieler 1 spielt einen Zauberspruch Feuerball Stufe 2. Der angegriffene Spieler 2 kann den Angriff nicht abwehren und verliert 3 Lebenspunkte.

Ein Spieler kann aus taktischen Gründen beschließen, einen Angriff nicht abzuwehren, auch wenn er es könnte.

## 10. BESONDERE MACHPUNKTKARTEN

Es gibt zwei besondere Arten Machtpunktkarten. Einmal **25 Machtpunkte (P)** und zum andern **25 Gegenzauber (D)**. Diese Machtpunktkarten funktionieren im Prinzip wie andere auch. Allerdings kann die Karte **25 Machtpunkte** nur benutzt werden, um Zaubersprüche zu spielen und nie dazu dienen, diese abzuwehren. Die Karte **25 Gegenzauber** kann nur zur Abwehr gespielt werden und nie, um Zaubersprüche auszuspielen.

### **BEISPIEL:**

Spieler 1 will den Zauberspruch Zermalmen (Crush) spielen. Das kostet ihn 5 Machtpunkte. Er hat nur Machtkarte im Wert 1, 2 und **25 P** auf seiner Hand. Er spielt die Karte **25 P**. Sein Opfer hat nur die Karte **25 P** auf der Hand und sonst insgesamt 4 Machtpunkte.

Mit der **25 P** Karte kann der Angriff nicht abgewehrt werden, also verliert das Opfer die durch Zermalmen verursachten Lebenspunkte.

## **11. RUNDEN- UND SPIELENDE**

Die Runde endet, wenn alle Spieler ihre Machtpunktkarten aufgebraucht haben oder nicht mehr genügend Machtpunkte haben, um einen Zauberspruch auszuspielen. Alle noch übrigen Machtpunkt- und Zauberspruchkarten werden zurück gelegt, dann werden alle Machtpunkt- und Zauberspruchkarten nach Sorte getrennt gemischt und erneut ausgeteilt, s. o. Die nächste Runde beginnt wieder der Spieler mit der niedrigsten Zahl „Erstangriff“ (Attack First).

Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr hat, ist er eliminiert und muss aus dem Spiel ausscheiden. Das geht so lange weiter, bis nur noch ein Spieler überlebt – **DIESER SPIELER IST DER SPIELSIEGER!**

## **12. FORTGESCHITTENENREGEL**

Wenn die Spieler das normale Spiel beherrschen, können sie mit den Fortgeschrittenenregeln spielen.

Auch hierbei erhalten alle Spieler zunächst eine Kriegerkarte. Dann wählt der Spieler mit der höchste Zahl „Erstangriff“ seine Zauberspruchkarten aus, dann der mit der nächst niedrigeren Zahl usw., bei Gleichstand der Spieler mit den meisten Lebenspunkten.

Aber nun kostet es 5 zusätzliche Machtpunkte, eine andersfarbige Zauberspruchkarte zu spielen. Zum Rundenende werden die Zauberspruchkarten nicht neu gemischt und ausgeteilt, sondern nur die Machtpunktkarten, alle Spieler behalten ihre gewählten Zauberspruchkarten.

## **13. DIE SIEBEN FARBEN UND IHRE ZAUBERSPRÜCHE**

### **DIE ROTE LEGION**

Feuerball (Fireball) Stufe 1, 2, 3

Vulkan (Volcano)

Zermalmen (Crush)

Todesrose (Death Rose)

### **DIE GELBE KOALITION**

Leben (Life) Stufe 1, 2, 3

Axt (Axe) Stufe 1, 2, 3

Adler (Eagle)

### **DIE BLAUE BRUDERSCHAFT**

Eis (Ice) Stufe 1, 2, 3

Templer (Templar)

Tsunami

### **DAS VIOLETTE SYNDIKAT**

Dolch (Dagger) Stufe 1, 2, 3

Geschwindigkeit (Speed)

Tod (Death)

Blutverlust (Blood Drain)

### **DAS ORANGEFARBENE KOLLEG**

Solairis Stufe 1, 2, 3

Licht (Light)

Das Einzige (The One)

### **DAS GRÜNE KOMBINAT**

Blitz (Bolt) Stufe 1, 2, 3

Erdwall (Earth Wall)

Drache (Dragon)

### **DAS INDIGOHAUS**

Pfeil (Arrow)

Illusion (Illusion)

Schrei (Scream)

### **WEIßE ZAUBERSPRÜCHE**

Schild (Shield)

Seele (Spirit)

Verstand (Mind)

Vernichtung (Destroy Spell)

Weißer Zaubersprüche können von jeder Rasse benutzt werden.

---

**Spielautor:** Tony Carr

**Zeichnungen:** Chris Hamilton

**Grafische Gestaltung:** Daniel Hills

**Deutsche Regel:** Ferdinand Köther

Dank an alle **Testspieler**, die mit ihren Beiträgen zu diesem Spiel beigetragen haben.

### **Kontakt:**

Mynd Games, PO Box 9141, Sudbury, CO 10 OZN

oder besucht uns im Internet unter

**[www.myndgames.co.uk](http://www.myndgames.co.uk)**