DIE PORTALE VON MOLTHAR



amigo-spiele.de/05780

Ein Spiel von Johannes Schmidauer-König mit Illustrationen von Dennis Lohausen

Spieler: 2–5 Personen **Alter:** ab 10 Jahren **Dauer:** ca. 45 Minuten

SPIELIDEE

Jahrhundertelang herrschte Frieden in der Welt von Molthar. Doch dann zerstörte der Schwarzmagier Ulfried das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse. Dunkelheit legte sich über das Land, und die einzige Hoffnung der Bewohner Molthars war eine Prophezeiung: Irgendwann wird ein Held kommen, um den Kampf gegen die Dunkelheit aufzunehmen.

Du betrittst mit anderen Wagemutigen das Haus eines alten Mannes, der in dem Ruf steht, ein Zauberer zu sein. Ihr findet verschiedene Portale, die in die Welt von Molthar führen, in der Wesen leben, die man sonst nur aus Geschichten und Märchen kennt.

Begib dich nach Molthar, sammle magische Perlen und binde fantastische Wesen an dich! Stärke deine Macht, um dich der Prophezeiung als würdig zu erweisen. Denn nur derjenige von euch, der zwölf Machtpunkte errungen hat, kann der wahre Auserwählte sein.

SPIELMATERIAL

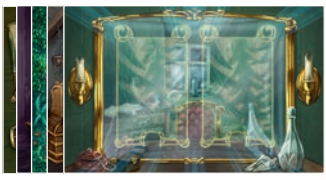


56 Perlenkarten mit Werten von „1“ bis „8“



54 Charakterkarten mit Diamant-Rückseite





5 Spielerportale

SPIELVORBEREITUNG

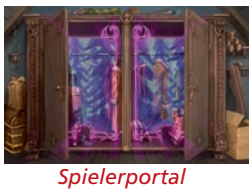
Die Perlen- und Charakterkarten werden getrennt voneinander gemischt. **Vier Perlenkarten** werden nebeneinander offen in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Perlenkarten kommen als verdeckter Stapel daneben. **Zwei Charakterkarten** werden offen in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Charakterkarten kommen als verdeckter Stapel daneben.

Jeder Spieler erhält ein Spielerportal und legt es vor sich ab. Wer als Startspieler erwählt wurde, dreht sein Portal auf die Seite, auf der das Startspielersymbol zu sehen ist.

Startauslage für drei Spieler:



Hinweis: Perlen- und Charakterkarten haben getrennte Nachzieh- und Ablagestapel. Daher wird im Laufe dieser Regel vorausgesetzt, dass eine Perlen- bzw. Charakterkarte immer von ihrem Nachziehstapel gezogen und nach Gebrauch offen auf ihren Ablagestapel gelegt wird.
Sollte ein Nachziehstapel aufgebraucht sein, werden die Karten des entsprechenden Ablagestapels gemischt und als Nachziehstapel wieder bereitgestellt.



Spielerportal

SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, hat **drei Aktionen** und kann aus den folgenden vier Möglichkeiten wählen:

- **eine** Perlenkarte auf die Hand nehmen,
- **alle vier** offenen Perlenkarten entfernen und ersetzen,
- **eine** Charakterkarte auf sein Portal legen,
- **einen** Charakter aktivieren.

Die vier Aktionsmöglichkeiten können in beliebiger Reihenfolge und auch mehrfach durchgeführt werden.

Eine Perlenkarte auf die Hand nehmen

Der Spieler nimmt entweder **eine** der vier offenen Perlenkarten **oder** die oberste Karte des Nachziehstapels auf die Hand. Wird eine offene Perlenkarte auf die Hand genommen, wird sie **sofort** durch die oberste Karte des Nachziehstapels ersetzt.



Wird dabei eine Karte mit dem Tauschsymbol aufgedeckt, werden unmittelbar darauf die beiden offenen Charakterkarten auf den Ablagestapel gelegt und durch zwei neue vom Nachziehstapel ersetzt. (Dies gilt nicht bei der Spielvorbereitung.)

Handkartenlimit: Am Ende seines Spielzuges darf ein Spieler nicht mehr als fünf Handkarten besitzen. Überzählige Handkarten muss er auf den Ablagestapel legen.

Alle vier offenen Perlenkarten entfernen und ersetzen

Der Spieler nimmt alle vier offen liegenden Perlenkarten und legt sie auf den Ablagestapel. Als Ersatz deckt er sofort vom Nachziehstapel vier neue Karten auf.



Eine Charakterkarte auf sein Portal legen

Der Spieler nimmt entweder **eine** der beiden offenen Charakterkarten **oder** die oberste Karte des Nachziehstapels und legt sie so auf sein Portal, dass die Charaktere den Spieler anschauen (Ausnahme: „Irrlicht“, siehe nächste Seite). Wird eine offene Charakterkarte genommen, wird sie **sofort** durch die oberste Karte des Nachziehstapels ersetzt.

Auf einem Portal können sich maximal zwei Karten befinden. Will der Spieler eine weitere (dritte) Karte auf sein Portal legen, muss er **vorher** eine der beiden Karten auf den Ablagestapel legen. Erst danach kommt die neue Karte auf sein Portal.

Einen Charakter aktivieren

Um einen Charakter zu aktivieren, muss der Spieler eine bestimmte Kombination aus Perlenkarten aus der Hand spielen. Die benötigte Kombination ist am oberen Rand der Charakterkarte abgebildet. Der Spieler legt die ausgespielten Perlenkarten auf den Ablagestapel, dreht die aktivierte Charakterkarte um 180 Grad und legt sie **rechts** neben sein Portal.



Für das Aktivieren dieser Charakterkarte sind zwei 6er- und zwei 8er-Perlenkarten erforderlich.

Beispiele für Perlenkarten-Kombinationen:

= zwei 1er-Perlenkarten

= je eine 5er-, 6er- und 7er-Perlenkarte

= ein Paar, ein Drilling oder ein Vierling

= zwei beliebige Paare

= drei Karten, die zusammen die Summe 7 ergeben

= beliebig viele Karten, die zusammen die Summe 10 ergeben

= ein 4er-Drilling **oder** ein 5er-Drilling

= drei 2er-Perlenkarten **und** ein Diamant

= drei Perlenkarten mit geraden Zahlen

= drei Perlenkarten mit ungeraden Zahlen

= ein beliebiges Paar **und** ein 6er-Paar

= eine aufeinander folgende Zahlenreihe mit drei bzw. fünf Perlenkarten

Aktivierte Charaktere geben den Spielern Machtpunkte, Diamanten oder spezielle Fähigkeiten (siehe Auflistung am Ende der Regel):

012345 **Machtpunkte** zwischen 0 und 5 Punkten sind die goldenen Zahlen oben auf der aktivierten Charakterkarte.

Sind neben den Machtpunkten Diamanten abgebildet, nimmt sich der Spieler sofort die entsprechende Anzahl an Charakterkarten vom Nachziehstapel und legt sie mit der Diamant-Rückseite sichtbar **links** neben sein Portal.

Für die Aktivierung des Einhorns erhält der Spieler 1 Machtpunkt und 2 Diamanten.



Einsetzen von Diamanten:
Hat ein Spieler keine passende Perlenkarte, um einen Charakter zu aktivieren, kann er mit Hilfe eines Diamanten den Wert einer Perlenkarte um 1 erhöhen (**nicht verringern**). So wird beispielsweise aus einer 3er-Perlenkarte eine 4er-Perlenkarte. Pro Perlenkarte ist nur ein Diamant erlaubt. Ausgespielte Diamanten gehen auf den Ablagestapel der Charakterkarten.
Achtung: Mit einem Diamanten eine 9er-Perlenkarte zu bilden, ist nicht erlaubt.

Ende des Zuges

Hat ein Spieler seine letzte Aktion ausgeführt, ist sein Zug beendet. Sollte er bei Zugende das Handkartenlimit überschritten haben, muss er seine Handkarten reduzieren. Anschließend ist sein linker Nachbar am Zug.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler durch seine aktivierten Charaktere zwölf oder mehr Machtpunkte erreicht hat, wird die aktuelle Spielrunde noch bis zum rechten Nachbarn des Startspielers gespielt. **Anschließend** ist noch jeder Spieler einmal am Zug, dann ist das Spiel beendet. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Machtpunkten. Einen Gleichstand entscheidet der Spieler für sich, der mehr Diamanten besitzt.

BESONDERE FÄHIGKEITEN VON CHARAKTERKARTEN

Hinweis: Das Ausführen von roten und blauen Fähigkeiten ist keine Aktion.

Rote Fähigkeiten sind nur einmal aktiv und **müssen** sofort nach der Aktivierung ausgeführt werden.

Der Spieler hat sofort drei weitere Aktionen.

Der **nachfolgende** Spieler hat in seinem nächsten Zug einmalig eine Aktion mehr.

Der Spieler nimmt einem **Mitspieler** eine Charakterkarte vom Portal und legt sie auf den Ablagestapel.

Der Spieler schaut in die Handkarten eines Mitspielers. Er wählt eine Karte aus und nimmt diese auf seine Hand.

Der Spieler nimmt eine soeben ausgespielte Perlenkarte wieder auf die Hand.

Das „Irrlicht"
Das „Irrlicht" ist die einzige Karte, bei der der Charakter „auf dem Kopf steht", wenn die Karte auf dem Portal liegt. Legt ein Spieler das „Irrlicht" auf sein Portal, können auch seine beiden Nachbarn in deren Zügen das „Irrlicht" aktivieren. Wer von den drei Spielern die Karte aktiviert, legt sie rechts neben sein Portal und erhält die drei Machtpunkte.

Blaue Fähigkeiten sind sofort und dauerhaft aktiv. Je nach Fähigkeit können sie entweder vor der ersten Aktion ◐, zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb des Zuges ○ oder nach der letzten Aktion ◑ eines Spielers ausgeführt werden. Das Mondsymbol gilt erst, wenn die Karte um 180° gedreht (aktiviert) wurde.

1er-Perlenkarten auf der Hand können bei jeder Aktivierung den Wert „8" annehmen.

3er-Perlenkarten auf der Hand können bei jeder Aktivierung jeden Wert von „1" bis „8" annehmen.

Der Spieler gibt eine 2er-Perlenkarte ab und erhält dafür einen Diamanten.

Das Handkartenlimit des Spielers erhöht sich dauerhaft um 1.

Der Spieler hat ab sofort eine weitere Aktion pro Zug.

Der Spieler darf **vor** seiner ersten Aktion **eine** Charakterkarte von seinem Portal gegen eine offene in der Tischmitte austauschen.

Der Spieler darf **nach** seiner letzen Aktion einmalig alle seine Handkarten auf den Ablagestapel legen und gleich viele Karten vom Nachziehstapel nachziehen.

Der Spieler darf sich **vor** seiner ersten Aktion die oberste Charakterkarte des Nachziehstapels ansehen. Danach legt er sie verdeckt auf den Nachziehstapel zurück.

Der Spieler kann mit Hilfe eines Diamanten bei jeder Aktivierung den Wert einer Perlenkarte um 1 verringern. Den Wert „0" zu bilden ist nicht erlaubt. Pro Perlenkarte ist nur ein Diamant erlaubt. Ausgespielte Diamanten gehen auf den Ablagestapel der Charakterkarten.

Auf einigen Charakterkarten sind Perlenkarten mit einer Zahl bzw. mit einem „?" abgebildet. Das „?" kann jeden Wert von „1" bis „8" annehmen. Die abgebildete Perlenkarte kann der Spieler bei jeder Aktivierung einmal nutzen. Er verringert dadurch die auszuspielende Anzahl von Perlenkarten. Eine abgebildete Perlenkarte gilt nicht als Handkarte. Sie kann nicht durch einen Diamanten erhöht bzw. verringert werden.



Beispiel: *Der Spieler möchte das Rotkäppchen auf seinem Portal aktivieren. Er spielt die 4er-, 7er- und 8er- Perlenkarte aus der Hand und ergänzt die Kombination mit der abgebildeten 5er-Perlenkarte vom Zwerg und dem „?" vom Drachen als 6er-Perlenkarte. Danach legt er nur die drei Perlenkarten aus der Hand auf den Ablagestapel.*

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Amigo.Spiele

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV

Version 2.3