Modul G – Der Zauberer

Zauberer
Vorderseite
5 pro Stapel

Dies ist eine Mini-Erweiterung zum Spiel *First Class* von Helmut Ohley.

Material: 24 Modulkarten (je 8 in 3 Stapelfarben),
2 Wahlkarten, 10 Karten „Gutfried“, 6 Karten „Bösewicht“.

Der **Zauberer** (5 Modulkarten in jedem Stapel) gibt dir verschiedene Aktionen. Du weißt allerdings am Anfang noch nicht genau, was er aus seinem Hut zaubern wird.

Aufbau: Die Modulkarten mischst du wie üblich ein. Dann mischst du die 3 übrigen Kartentypen (Wahlkarten, Gutfried und Bösewicht) getrennt voneinander und legst sie in 3 verdeckten Stapeln neben die Auslage.

Wahlkarte
Rückseite

Gutfried
Rückseite

Bösewicht
Rückseite

Zauberer

Nimmst du einen **Zauberer** aus der Auslage, gibst du zuerst einem deiner Mitspieler die beiden Wahlkarten. Dein Mitspieler „mischt“ die beiden Karten hinter seinem Rücken und hält sie dir dann hin. Du ziehst eine der beiden Wahlkarten und deckst sie auf.

Je nachdem ob du den **Gutfried** oder den **Bösewicht** aufgedeckt hast, führst du die entsprechenden Anweisungen aus einem der beiden folgenden Abschnitte aus.

Am Ende deines Zuges legst du die beiden Wahlkarten verdeckt zurück.
Die **Zauberer**-Aktionskarte legst du wie üblich verdeckt links neben dein Spielertableau.
Gutfried- und **Bösewicht**karten legst du **niemals** bei dir ab. (Wohin du sie legst, steht in der folgenden Beschreibung.)
Dann endet dein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gutfried

Hast du Gutfried aufgedeckt, nimmst du den Gutfriedstapel, **mischst ihn gut durch** und deckst dann die **obersten 3 Karten** auf.

Jede dieser 3 Karten nutzt du unterschiedlich:

- Du wählst 1 Karte, die **du** nach den üblichen Regeln **alleine** ausführst.
- Du wählst eine andere Karte, die **alle Spieler** ausführen dürfen. Du selbst beginnst. Dann folgen deine Mitspieler im Uhrzeigersinn.
- Eine der Karten legst du ab. Diese Karte wird von **keinem Spieler** ausgeführt.

Du darfst die Reihenfolge, in der du die Karten nutzt, frei wählen.

Sofort nachdem du eine Karte genutzt hast legst du diese zurück auf den Gutfriedstapel.

Hinweis: Aktion ablehnen. *Wie bei den regulären Aktionskarten darfst du die Gutfriedkarten auch ablehnen und stattdessen jeweils einen deiner Waggons aufwerten. Bei der Karte für alle Spieler darf jeder Spieler für sich entscheiden, ob er die Aktion ausführen oder ablehnen möchte.*

Beispiel: *Du hast diese 3 Karten vom Gutfriedstapel aufgedeckt.*

Du entscheidest dich dafür, die 7 Siegpunkte-Karte abzulegen.

Die Karte mit den 2 Aufwertungen nutzt du alleine.
Du findest die Aktion zu stark und möchtest nicht, dass deine Mitspieler sie ausführen.

Die dritte Karte darf jeder Spieler nutzen und 2 Lokschritte machen. Einer deiner Mitspieler kann seine Lokomotive nicht bewegen, weil diese bereits auf seiner letzten Stadt steht. (Das war ja auch der Grund, warum du ihm diese Karte „vergönnt“ hast.) Dieser Spieler lehnt die Aktionskarte ab und wertet stattdessen einen seiner Waggons um 1 Stufe auf.

Diese Karte dürfen alle Spieler nutzen.

Diese Karte legst du ab.

Diese Karte nutzt du alleine.

Bösewicht

Hast du den Bösewicht aufgedeckt, nimmst du die oberste **Karte vom Bösewichtstapel**.

- Decke diese Karte auf. Auf der Vorderseite ist eine Basisaktion (Neue Waggons, Lok- oder Schaffnerschritte) abgebildet. Diese Aktion führst du sofort aus.
- Dann legst du die Bösewichtkarte neben die Auslage, so dass sie wieder die Rückseite zeigt und **stellst einen deiner Quader darauf**.

Achtung: *Sollte der* ***Bösewichtstapel aufgebraucht*** *sein, benötigt ihr die Wahlkarten nicht, sondern zieht sofort 3 Karten vom Gutfriedstapel.* ***Das selbe gilt in der allerletzten, also in der 6. Runde.***

Das Böse am Wicht

Nachdem du eine Bösewichtkarte ausgeführt und neben die Auslage gelegt hast, hat die Karte für dich keine Auswirkungen mehr.

Für deine Mitspieler hat die Karte aber noch Folgen:

- Liegt ein aus, muss jeder Mitspieler die Schritte seiner **nächsten** Schaffner-Aktionskarte um 1 reduzieren.
- Liegt ein aus, muss jeder Mitspieler die Schritte seiner **nächsten** Lok-Aktionskarte um 1 reduzieren.
- Liegt ein aus, muss jeder Mitspieler bei seiner **nächsten** Waggon-Aktionskarte 1 der angegebenen Aufwertungen ignorieren.

Beispiele:

Ein 3er-Schaffner wird zu einem 2er-Schaffner.

Eine 1er-Lok wird zu einer „0er"-Lok.

Eine Aufwertung ignorieren.

Führt ein Mitspieler eine solche „reduzierte" Aktionskarte aus, stellt er einen seiner Quader auf die entsprechende Bösewichtkarte.
Liegen 2 Bösewichtkarten mit dem selben Symbol aus, stellt er seinen Quader auf die ältere der beiden Karten.

Hast du eine Aktionskarte reduziert, stellst du einen Quader auf die Karte.

Eine Bösewichtkarte auf der einer seiner Quader steht, hat für diesen Spieler keine Auswirkungen mehr.

Sollten die Quader nicht reichen, behelft euch bitte mit geeignetem Ersatz.

Liegt auf einer Bösewichtkarte von jedem Spieler ein Quader, so nehmen alle Spieler ihre Quader zurück und der aktive Spieler legt die Karte zurück unter den Bösewichtstapel.

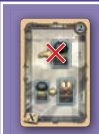
Für **jede** ausliegende Bösewichtkarte ohne **eigenen Quader** musst du bei Spielende **10 Punkte** abgeben.

Achtung: *Die oberste Karte vom Bösewichtstapel zeigt auch ein ×-Symbol. Diese Karte ist aber (noch) nicht „aktiv". Sie hat keine Auswirkung auf das Spiel und du darfst auch keine Quader darauf stellen.*

Beispiel: *Es liegt eine* *- Karte aus.*

Du nimmst die Waggon-Karte mit einem neuen 0er-Waggon und einer Aufwertung von 0 auf 1. Du darfst nur 1 der beiden abgebildeten Aufwertungen ausführen. Du entscheidest dich für die Aufwertung und darfst somit keinen neuen 0er-Waggon legen.

Danach stellst du einen deiner Quader auf die Bösewichtkarte. Du kannst diese Karte für den Rest des Spiels außer Acht lassen.



Du führst nur eine der beiden abgebildeten Waggon-Aktionen aus.

Dafür stellst du einen deiner Quader auf die Bösewichtkarte.

Für den Rest des Spiels hat diese Karte keine Bedeutung mehr für dich.

Sonderfall: *Du darfst auch Aktionen reduzieren, die du nicht ausführen kannst. Beispielsweise Lokschritte, die verfallen würden, weil die Lok bereits am Ende der Strecke steht. Das selbe gilt für Schaffnerschritte und auch für „Neue Waggons nehmen", die du nicht anlegen kannst.*

© 2018 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Unseren Ersatzteilservice und vieles mehr, findet ihr auf: **www.cundco.de**

Regellektorat: *Gregor Abraham*