

## Regeln zur „Draft“-Variante für Mage Wars (von Björn Hübner, Rechte an Grafiken bei PegasusSpiele)

### Vorbereitung:

- Sortiert alle Karten nach Ihren Schulen. → Karten die mehreren Schulen angehören werden der ersten abgebildeten Magieschule zugeordnet.
- Jeder Spieler zieht zufällig einen Zauberer und erhält die entsprechende Magier-Eigenschaftskarte. Natürlich könnt Ihr Euch auch darauf einigen, dass sich jeder Spieler einen Zauberer gezielt aussucht.
- Es ist nicht nötig zu ermitteln wer mit dem Auswählen der Karten beginnt, da Ihr zugleich Karten auswählen werdet.

### Ablauf:

(Übersicht zu den Magie-Schulen mit Ihren gegensätzlichen Schulen )

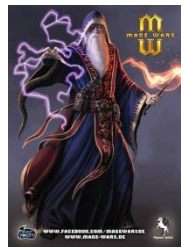


- Die Spieler wählen zugleich Karten aus unterschiedlichen Kartenstapeln der einzelnen Magieschulen, die Sie in Ihr Zauberbuch aufnehmen wollen. Wie in den Regeln beschrieben müssen diese Karten natürlich von den Zauberspruchpunkten für das Zusammenstellen des Zauberbuchs bezahlt werden.
- Auf S2. dieser Anleitung findet Ihr Eine Übersicht welcher Magier in welcher Reihenfolge aus welchem Stapel Karten wählen darf. (Diese Reihenfolge ist den unterschiedlichen Stärken und Schwächen der Magier nachempfunden.)
- Nachdem beide Spieler mit der Kartenauswahl der ersten Magieschule fertig sind, nimmt sich jeder Spieler den Kartenstapel der 2. Magieschule seiner Auswahl-Liste.
- Dies wird fortgesetzt bis beide Spieler jeden Stapel einmal zur Auswahl nutzen durften. Dann kann das Spiel beginnen.

Es gelten folgende Regeln für das Auswählen:

- Man darf keine Karten wählen, die man nicht im Zauberbuch haben will! (Dies verhindert das Blockieren von Karten für den Gegner.)
- Nachdem beide Spieler alle Karten für Ihr Zauberbuch gewählt haben werden die Zauberkosten überprüft. (Wenn Ihr Euch vertraut und Euch nicht gegenseitig verraten wollt welche Karten Ihr nun genau in Eurem Zauberbuch habt, kann dies z.B. auch geschehen indem Ihr Euch laut die Zauberkosten für Eure Karten ansagt und Euer Gegenspieler mitrechnet.)
- Hat ein Spieler zu viele Zauberpunkte muss er entsprechend Karten aus seinem Zauberbuch entfernen. Außerdem bekommt der Gegenspieler dann als Startbonus 1 Mana pro Zauberpunkt der entfernten Karten.  
(Bsp.: Ich spiele Priester und habe versehentlich 123 Zauberpunkte genutzt. Also entscheide ich mich eine Karte abzuwerfen die mich 4 Zauberpunkte kostet. Dadurch bekommt mein Gegner 4 extra Mana zu Beginn des Spiels.)
- Alternativ könnt Ihr auch darauf verzichtet Karten zu entfernen, aber der Gegenspieler bekommt dann trotzdem als Startbonus 1 Mana pro Zauberpunkt den Ihr zu viel genutzt habt. (Dies ist dann eine interessante Variante um mehr Karten in sein Zauberbuch aufzunehmen, als erlaubt.)

Abfolge der Kartenauswahl je nach Held:



Bsp. Priester spielt gegen Tiermeister:

1. Auswahlrunde: Priester darf aus allen Karten der Schule „Heilig“ wählen / Tiermeister darf aus allen Karten der Schule „Natur“ wählen
2. Auswahlrunde: Priester darf aus allen Karten der Schule „Geist“ wählen / Tiermeister darf aus allen Karten der Schule „Erde“ wählen .... usw.