
Djinn

Einleitung

Ihr Lehrlinge der Magiegilde, große Gefahr ist im Verzug und wir benötigen eure Hilfe!

Magische Wesen, halb körperlich, halb ätherisch, haben unsere Magiequelle gefunden, um die wir unsere kleine Gemeinde gebaut haben und die wir seit jeher zu schützen suchen.

Ohne Vorwarnung tauchen diese Wesen zweifelhaften Charakters, die wir „Djinns“ nennen, an verschiedenen Stellen in der Stadt auf, um uns den Zugang zur Quelle streitig zu machen.

Bisher lehrten wir euch, wie ihr diese Störenfriede temporär in Bannkreisen festhalten könnt. Dauerhaft bekommt ihr sie jedoch nur unter Kontrolle, wenn ihr sie in Djinn-Flaschen aus Drachenglas fangt. Zum Verschließen dieser Flaschen benötigt ihr zudem Korken aus der Rinde eines Baumes nahe der Magiequelle – diese seltenen Materialien müsst ihr irgendwie selbst auftreiben!

Wem es von euch am besten gelingt, unsere kleine Stadt zu schützen, wird in die Ränge des inneren Kreises der Magiegilde emporgehoben, um fortan noch mehr Geheimnissen unserer Kultur auf den Grund gehen zu können ...



Regelerklärungen, weitere Videos und sonstige Informationen findet ihr auf unserer Homepage: https://hallgames.de/spiele-djinn/

Impressum

Verlag und Autor bedanken sich bei allen, die mit Testspielen, Korrekturlesen und wertvollem Feedback geholfen haben!

Autor: Benjamin Schwer
Illustration und Layout: Dennis Lohausen
Anleitungslayout: atelier198
Realisation: Ralph Bruhn

Pegasus Spiele

Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Deutschland

H@LL Games

© 2023 Hall Games
Ralph Bruhn
Herderstr. 36
53332 Bornheim
www.hallgames.de

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Team von Hall Games und Pegasus Spiele

Spielmaterial



1 Spielplan



12 Aktionsfelder



40 Flaschen
(je 10 in 4 Farben)



36 Schriftrollen (1er),
10 Schriftrollen (3er)



18 Schatztruhen



36 Münzen (1er),
10 Münzen (3er)



1 Trophäenleiste



21 Trophäen



20 Charakter-Plättchen
(je 10 positiv/negativ)



1 Bannkreisabdeckung



1 Spielplanteil Markt



30 Korken



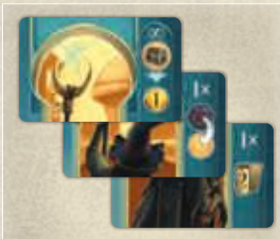
12 Schlüssel



36 Djinns (je 9 in 4 Farben,
im Stoffbeutel)



12 Meisterdjinns



27 Ausrüstungen
(je 9 Stäbe/Hüte/Mäntel)



32 Magiekarten
(je 16 ohne/mit Schlüssel)



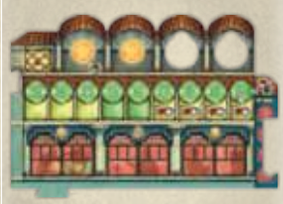
10 Wertungskarten



15 Karten
für das Solospiel



2 Übersichtskarten,
4 Spielhilfen



4 Tableaus



4 große Figuren
für den Stadtplan



4 kleine Figuren
für den Markt



24 Geheimgänge



4 Dach-Plättchen



4 Kapazitätsmarker



4 Basismarker



4 Magiemarker



8 Bannkreise aktiv/inaktiv



4 Archivmarker

Betrachtet die Flaschen, Korken, Schriftrollen und Münzen als unbegrenzt. Sollte der Vorrat nicht ausreichen, behelft euch bitte zeitweise mit Ersatzmaterial.

Personenzahlabhängige Unterschiede sind farbig hervorgehoben.

Hinweis: *Spielt ihr* ***Djinn*** *zum ersten Mal oder wollt ihr den Schwierigkeitsgrad etwas reduzieren? Dann platziert bei Schritt* (1) *die Aktionsfelder so, dass keine gleichen Symbole direkt über einen Weg verbunden sind. Lasst außerdem die Schritte* (10) *und* (11) *weg.*

(1) Legt den **Spielplan** in die Tischmitte und legt die 12 **Aktionsfelder** zufällig in die Aussparungen.

(2) **Persönlicher Bereich:**

a. Nehmt je **1 Tableau**, **beide Figuren**, **6 Geheimgänge** und **1 Archivmarker** in einer von euch gewählten Spielfarbe. Nehmt außerdem je **1 Spielhilfe**, **1 Basismarker**, **1 Magiemarker**, **1 Kapazitätsmarker**, **2 verschiedene Bannkreise** und **4 Münzen**.

b. Legt eure **Bannkreise** in der abgebildeten Reihenfolge in eure Tableaus.

c. Lost aus, wer welches **Dach-Plättchen** bekommt (das mit dem Drachen muss dabei sein) und legt es ans







Tableau an. Wer den Drachen auf dem Dach hat, beginnt das Spiel.

d. Legt euren **Basismarker** unter Feld 0, **Magiemarker** auf Feld 3 und **Kapazitätsmarker** auf Feld 5 eurer Magiestärkeleiste, sowie eure **Münzen** in ihren Vorratsbereich.

e. Legt euren **Archivmarker** in die Aussparung. Eine Person bestimmt zufällig 2 der 6 **Geheimgänge**, die dann von allen zurück in die Schachtel gelegt werden. Legt die verbliebenen 4 Geheimgänge auf euer Tableau.



3. Fügt das Spielplanteil **Markt** passend zur Personenzahl in den Spielplan ein. Legt eure kleinen Figuren neben (nicht auf!) die Marktzelte.



4. Mischt die **Schatztruhen** und legt sie als verdeckten Stapel an den Ort **Katakomben**.

5. Sortiert die **Magiekarten** danach, ob ein Schlüssel über der Tür abgebildet ist. Mischt beide Sorten getrennt voneinander. Bildet aus jeder Sorte 2 etwa gleich große Stapel und legt sie offen an den Ort **Taverne**. Legt die **Schlüssel** daneben.

6. Sortiert die **Ausrüstungen** nach den Rückseiten Stab/Hut/Mantel, mischt die 3 Stapel und legt sie offen an den Ort **Manufaktur**. Legt die **Korken** daneben.

7. Stellt neben jedes runde Aktionsfeld des Stadtplans **1 Meisterdjinn**. Neben jeden Meisterdjinn stellt ihr weitere **Djinns**, die ihr aus dem Beutel zieht:
Bei 2/3/4 Personen 2/3/3 Djinns.

   Die Djinns dürfen nicht auf den Wegen stehen!

   Stellt die restlichen Meisterdjinns neben den Spielplan.

8. Sortiert die **Trophäen** nach ihrer Nummerierung I, II, III in 3 Stapel. Nehmt von jedem Stapel 1 zufällige Trophäe mehr, als Personen teilnehmen. Legt die Trophäen offen an die Trophäenleiste an.

9. **Allgemeiner Vorrat:** Legt den Beutel mit den restlichen **Djinns**, die **Flaschen**, die **Schriftrollen** und die **Münzen** neben dem Spielplan bereit.

10. Mischt die **Wertungskarten** und legt 3 davon offen aus.

11. Mischt die positiven und negativen **Charakter-Plättchen** getrennt voneinander und deckt dann von beiden Sorten je 1 Plättchen mehr auf als Personen am Spiel teilnehmen.

    Wer das Spiel beginnt, nimmt sich 1 beliebiges der ausliegenden Plättchen, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Danach nehmt ihr euch in umgekehrter Reihenfolge 1 weiteres Plättchen der jeweils anderen Sorte. Legt die Plättchen an euer Tableau an.

    Legt die restlichen Charakter-Plättchen und Wertungskarten zurück in die Schachtel.

Spielplan

Die Mitte des Spielplans zeigt einen Stadtplan mit 13 durch Wege miteinander verbundenen **Aktionsfeldern**.

Um diesen Stadtplan herum befinden sich Darstellungen der 6 **Orte**, die über ihre Symbole mit den Aktionsfeldern verknüpft sind. Dabei kommt jedes Ortssymbol 1x in einem eckigen und 1x in einem runden Aktionsfeld vor.

Im Laufe des Spiels bewegst du deine Figur über die Aktionsfelder des Stadtplans und löst so die Aktionen aus, die zu den jeweiligen Orten gehören.



- Die 6 **eckigen Aktionsfelder** stehen für **Standardaktionen**.

  Diese Felder kannst du später durch Geheimgänge verbessern.



- Die 6 **runden Aktionsfelder** stehen für stärkere **Spezialaktionen**.

  Außerdem triffst du hier auf die zu fangenden Djinns.

- Die **Magiequelle** im Zentrum des Stadtplans ist ein eigenständiger, besonderer Ort (Seite 9, *Magiequelle*).

Geheimgänge



Im **Archiv** (Seite 8) hast du die Möglichkeit, **Geheimgänge** zu platzieren.

Diese Geheimgänge erlauben dir, den eckigen Aktionsfeldern weitere Standardaktionen hinzufügen, die nur du selbst nutzen kannst.

Magiekarten



- Magiekarten kannst du beim Fangen von Djinns einsetzen (Seite 10, *Pflichtaktion Djinns fangen*).
- Den rechts oben angegebenen Preis bezahlst du immer nur dann, wenn du die Magiekarten zum Fangen von Djinns einsetzt.



- Sie haben eine allgemeine Magiestärke von 1 bis 3 (grüner Kristall), viele haben einen zusätzlichen Stärkebonus gegen Djinns bestimmter Farben.
- Nach dem Einsatz einer Magiekarte drehst du sie um auf die inaktive Seite.
- Du kannst Magiekarten wieder aktivieren im **Archiv** (Seite 8), auf dem **Markt** (Seite 9) und an der **Magiequelle** (Seite 9).



Tableau

Dein Tableau benötigst du im Spiel für verschiedene Dinge:

1. Anzeige der eigenen **Magiestärke** auf der Magiestärkeleiste:



   Hier hast du 3 Marker mit folgenden Funktionen:

   a) Dein **Magiemarker** zeigt deine Magiestärke an. Wenn du Magiestärke nimmst, ziehst du den Magiemarker nach rechts, aber höchstens bis zu deiner maximalen Magiestärke - das ist das Feld links des **Kapazitätsmarkers**.

   Du verbrauchst Magiestärke, wenn du auf Djinns triffst.



   b) Der **Kapazitätsmarker** zeigt zudem einen Preis an: Er zeigt an, wie viele Schriftrollen du bei der Magiequelle benötigst, um die Aktionen der unteren Zeile auszuführen (Seite 9, *Magiequelle*). Es gilt der Preis unterhalb des Markers.



   Immer, wenn der **Kapazitätsmarker** über Feld 8 hinausgezogen würde, darfst du stattdessen **1 Djinn** fangen, den du zufällig aus dem Beutel ziehst.

   Außerdem drehst du, falls noch nicht geschehen, den Marker um - ab jetzt ist 8 deine maximale Magiestärke.

   c) Der **Basismarker** zeigt an, mit welcher Magiestärke du jeden Zug mindestens beginnst. Solltest du zu Beginn deines Zuges weniger Magiestärke haben, ziehst du den Magiemarker bis zum Basismarker.

   Du kannst den Basismarker durch ein Set von Ausrüstungen (Seite 9, *Manufaktur*) und Platzieren aller Geheimgänge (Seite 8, *Archiv*) um bis zu 2 Felder ziehen.

2. **Bannkreise:**



   2 deiner Bannkreise sind bei Spielbeginn aktiv.

   2 weitere Bannkreise kannst du während des Spiels aktivieren und umdrehen, zuerst den linken, dann den rechten. Nimm dir dann jeweils die abgebildete Belohnung: links 2 Magiestärke, rechts 1 Kapazität.

   In jedem aktiven Bannkreis darfst du genau 1 Djinn festhalten.

3. **Ablageflächen** für Korken, Schlüssel, Schriftrollen und Münzen:



Schlüssel
Schlüssel darfst du in den **Katakomben** (Seite 8) einsetzen oder jederzeit in 1 Schriftrolle, 1 Münze oder 1 Magiestärke umtauschen.



Charakter-Plättchen
Die Charakter-Plättchen verleihen dir individuelle Stärken und Schwächen für das Spiel (Seite 15, *Charakter-Plättchen*).

Wertungskarten
Du kannst durch Erfüllen der Bedingungen auf den Wertungskarten bei der Schlusswertung zusätzliche Punkte bekommen (Seite 14, *Wertungskarten*).

Spielüberblick

- Ihr führt reihum im Uhrzeigersinn je 1 Spielzug aus.

  Dabei zieht ihr eure große Figur auf dem Stadtplan entlang eines Weges zu einem benachbarten Aktionsfeld und führt die dort möglichen Aktionen aus.

  Zieht ihr zu einem runden Aktionsfeld, begegnet ihr außerdem den Djinns, die ihr fangen sollt.

- Das Spiel endet, wenn ihr die 6 Meisterdjinns gefangen oder aus der Stadt vertrieben habt.
- Es folgt die Schlusswertung, bei der ihr Punkte erhaltet für gefangene Djinns und übrige Flaschen, Korken und Wertungskarten.



Spielzug

Bei deinem **allerersten Spielzug** stellst du deine große Figur auf einen Weg vor (nicht auf!) ein eckiges Aktionsfeld deiner Wahl. Führe dann die zum Aktionsfeld gehörende Aktion aus.

Für alle **weiteren Züge** gilt:

1. Ziehe deine große Figur über das Aktionsfeld hinweg entlang eines Weges bis vor das nächste Aktionsfeld. Dabei darfst du niemals rückwärts ziehen!

   Stelle daher die Figur stets so auf den Weg **an den Rand (!)** des Aktionsfeldes, dass erkennbar ist, woher sie gekommen ist.

   Ausnahme: Steht an dieser Stelle bereits eine Figur, hast du 2 Optionen (siehe Abbildung unten):

   - **Bezahle** 1 Münze oder 1 Schriftrolle an jede Figur, die dort bereits steht, und stelle deine Figur daneben.
   - **Überspringe** diese Figur und ziehe nach den üblichen Regeln weiter zum nächsten Aktionsfeld.

     Hinweis: *Du darfst bei einem Spielzug auch mehrere Figuren überspringen, wenn mehrere Felder hintereinander besetzt sind.*

2. Führe dann je nach Aktionsfeld die zugehörigen Aktionen aus:

   - **Eckiges Aktionsfeld: 1 oder 2 Standardaktionen**

     Du darfst die Standardaktion des Ortes und die Standardaktion deines Geheimgangs (sofern vorhanden) in der Reihenfolge deiner Wahl ausführen.

   - **Rundes Aktionsfeld: Spezialaktion + Pflichtaktion**

     Du darfst die Spezialaktion des Ortes ausführen, musst aber die Pflichtaktion **Djinns fangen** (Seite 10) ausführen.

     Diese Aktionen darfst du in der Reihenfolge deiner Wahl ausführen, sie müssen aber jeweils vollständig abgeschlossen sein, bevor du die jeweils andere Aktion ausführst.

     Hinweis: *Die Aktion **Djinns fangen** entfällt, wenn kein Djinn mehr am Aktionsfeld steht.*

   - **Magiequelle:**

     Du darfst die dort angegebenen Aktionen in der Reihenfolge deiner Wahl ausführen (Seite 9, *Magiequelle*).

   - **Verzicht auf Aktionen:**

     Wenn du auf die Ausführung **aller** Standard- und Spezialaktionen an dem jeweiligen Aktionsfeld verzichtest, darfst du 2 Münzen oder 2 Magiestärke oder 1 Münze + 1 Magiestärke nehmen.

Aktionen

Jeder Ort ist 2x auf dem Stadtplan vorhanden, 1x mit eckigem Aktionsfeld (**Standardaktion**) und 1x mit rundem Aktionsfeld (**Spezialaktion**).

Du darfst anstatt der Spezialaktion stets alternativ die entsprechende Standardaktion ausführen.

Akademie

In der Akademie forschst du und entdeckst uraltes Wissen, das sich positiv auf deine Magiestärke auswirkt ...

Standard: Nimm 1 Schriftrolle. Nimm 3 Magiestärke.



Spezial: Erhöhe deine Kapazität um 1. Nimm 1 Schriftrolle. Nimm 3 Magiestärke.



Taverne

In der Taverne triffst du Magier und Magierinnen, die dir Unterstützung beim Fangen der Djinns anbieten ...

Standard: Nimm 1 der 2 ausliegenden **Magiekarten**, die keinen Schlüssel zeigen, und lege diese offen vor dir ab.



Spezial: Nimm 1 der 4 ausliegenden **Magiekarten** und lege diese offen vor dir ab. Nimm **1 Schlüssel**, wenn er auf der Karte abgebildet ist.



Ist ein Stapel aufgebraucht, fülle mit 1 Karte vom anderen Stapel der gleichen Sorte auf, solange möglich.

Katakomben

In den Katakomben sind nützliche und wertvolle Dinge versteckt. Mal sehen, was du in den Schatztruhen findest ...

Standard: Decke 1 Schatztruhe auf. Nimm, was in der Schatztruhe abgebildet ist.



Spezial: Decke 2 Schatztruhen auf. Nimm, was in den Schatztruhen abgebildet ist.

Sollte ein Schlüssel in der Schatztruhe abgebildet sein, dann darfst du 1 Schlüssel abgeben, um dir die dort abgebildete zusätzliche Belohnung zu nehmen.



Lege die Schatztruhe anschließend auf den offenen Ablagestapel.

Ist der Stapel aufgebraucht, mische den Ablagestapel und bilde einen neuen verdeckten Stapel daraus.

Archiv

Im Archiv der Stadt findest du interessante Informationen, zum Beispiel über Geheimgänge und Bannkreise ...

Standard: Wähle 1 der 5 folgenden Optionen.

Spezial: Wähle 2 verschiedene der 5 folgenden Optionen.





Nimm 1 **Geheimgang** von deinem Tableau und platziere ihn an einem eckigen Aktionsfeld deiner Wahl, wenn folgende 2 Bedingungen erfüllt sind:

- Du hast dort noch keinen Geheimgang.
- Dessen Symbol ist weder auf dem Aktionsfeld noch auf einem dort bereits platzierten Geheimgang abgebildet.



Nimm 2 Münzen.

Nimm 1 Schriftrolle.

Aktiviere 1 deiner Magiekarten.

Aktiviere 1 deiner Bannkreise (Seite 6, *Tableau 2.*)

Hinweis: *Den soeben platzierten Geheimgang darfst du erst ab dem folgenden Spielzug nutzen.*

Wenn du deinen **letzten Geheimgang** auf dem Stadtplan platzierst, erhältst du einen Bonus:

Ziehe deinen **Basismarker** um 1 Feld weiter und nimm **2 Magiestärke** (Seite 6, *Tableau* 1c).



Lege außerdem den **Archivmarker** von deinem Tableau in die Aussparung am Archiv. Ab sofort erhöht sich der Wert der Optionen für dich:



Nimm 4 Münzen.

Nimm 1 Schriftrolle und 2 Magiestärke.

Aktiviere bis zu 2 deiner Magiekarten.

Aktiviere 1 deiner Bannkreise (Seite 6, *Tableau 2.*) und nimm 1 Schlüssel.

Manufaktur

In der Manufaktur werden Korken zum Verschließen der Djinn-Flaschen und Ausrüstungen mit magischen Eigenschaften gefertigt ...

Standard: Gib 2 Münzen ab, um 1 Korken und 1 Ausrüstung deiner Wahl zu nehmen.



Spezial: Gib 3 Münzen ab, um 2 Korken und 1 Ausrüstung deiner Wahl zu nehmen.

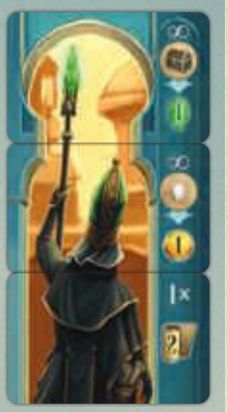


Jede Ausrüstung ist entweder ein Stab, ein Hut oder ein Mantel. Sie bietet entweder eine permanente oder eine 1x-Funktion, die du jeweils zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zuges einsetzen kannst.



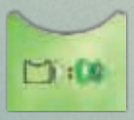
Du kannst jede dieser 3 Sorten nur 1x aktiv, also offen, bei dir ausliegen haben.

Nimmst du eine Ausrüstung einer Sorte, die du bereits aktiv vor dir liegen hast: Drehe 1 der 2 Ausrüstungen um, ohne sie zu nutzen und lege die andere offen darauf.



Ausrüstung, die du nur 1x nutzen kannst, drehst du nach der Benutzung um.

Set-Bonus: Vervollständigst du dein erstes Set aus Stab, Hut und Mantel - egal, ob offen oder verdeckt - erhältst du einen Bonus:



Ziehe deinen **Basismarker** um 1 Feld weiter und nimm **2 Magiestärke** (Seite 6, *Tableau 1c*).

Mehr zu den Funktionen der Ausrüstungen findest du auf Seite 14, *Ausrüstungen*.



Markt

In den Marktzelten kannst du einiges bekommen, was sonst nicht so einfach zu erhalten ist ...

Standard: Ziehe deine kleine Figur in ein Marktzelt, du darfst nicht stehenbleiben. Gib die dort abgebildeten Münzen oder Schriftrollen ab und nimm die entsprechende Belohnung.



Spezial: Führe die Standardaktion 2x durch.



Ziehst du deine Figur in ein Zelt, in dem sich bereits 1 oder mehrere andere Figuren befinden, musst du an jede dieser Figuren je 1 Münze oder 1 Schriftrolle zahlen.



Optionen in den Marktzelten:



Gib 1/2/4 Münzen ab, um 1/2/3 Flaschen unterschiedlicher Farben zu nehmen.



Gib 1 Münze ab, um 1 Korken zu nehmen.



Gib 1 Münze ab, um 2 Schriftrollen zu nehmen.



Gib 1 Schriftrolle ab, um 1 Flasche deiner Wahl und 1 Korken zu nehmen.



Gib 1 Schriftrolle ab, um bis zu 3 Magiekarten zu aktivieren.



Gib 1 Schriftrolle ab, um 5 Münzen zu nehmen.

Für das Spiel mit 1 und 2 Personen sind auf der Rückseite des **Spielplanteils Markt** einige der Marktzelte zusammengefasst.

Magiequelle

Im Zentrum liegt die Magiequelle der Stadt – hier kannst du Kraft tanken ...

Du darfst 1 Aktion der oberen Zeile und die Aktionen der unteren Zeile ausführen, in der Reihenfolge deiner Wahl:

- Ziehe deinen Magiemarker bis zu deiner maximalen Magiestärke **oder** fange für je 6 Magiestärke je 1 Meisterdjinn aus dem allgemeinen Vorrat (nicht vom Spielplan!).



- Du darfst so oft du willst zu dem Preis, den dein Kapazitätsmarker anzeigt, Schriftrollen abgeben, um



  - 1 Flasche deiner Wahl zu nehmen
  - 1 Korken zu nehmen



  - bis zu 2 Magiekarten zu aktivieren

Pflichtaktion **Djinns fangen**

Bist du stark genug? Vielleicht helfen dir deine Bekanntschaften aus der Taverne, Djinns zu fangen ...

Bist du an einem **runden Aktionsfeld** und es befindet sich hier noch mindestens 1 Djinn, dann musst du versuchen, mindestens 1 Djinn zu fangen:

- Kannst oder willst du keinen Djinn fangen, verlierst du 1 Magiestärke. Deine Magiestärke kann nicht unter 0 fallen.
- Entscheide, wieviele und welche Djinns du fangen willst und stelle dann deren Gesamtstärke fest:

  Jeder **Djinn** hat eine Magiestärke von 4.

  Ein **Meisterdjinn** hat auch eine Basisstärke von 4, aber seine Stärke erhöht sich für jeden anderen Djinn an seinem Aktionsfeld um 2.



Der Meisterdjinn hat eine Magiestärke von 4+2+2=8.

  Nun musst du diese Magiestärke abgeben:

  - Durch **eigene Magiestärke**, für die du deinen Magiemarker nach links ziehen musst und/oder
  - durch Einsetzen von 1 oder mehreren aktiven **Magiekarten**. Diese musst du bezahlen und dann umdrehen - sie sind dann nicht mehr aktiv!

    Jede grüne Magiestärke einer Magiekarte gilt nur 1x pro Aktion, die Farbboni wirken aber auf **alle** beteiligten Djinns mit der entsprechenden Farbe.





Beispiel: *Du willst diese 3 Djinns fangen. Diese haben eine Stärke von 12. Deine beiden Magiekarten haben eine Grundstärke von 6 (grün). Die linke Karte liefert einen Farbbonus von 3 (2x Braun + 1x Blau) und die rechte einen Farbbonus von 2, also insgesamt 11.*
Du müsstest also noch 1 eigene Magiestärke abgeben - und die beiden Magiekarten mit 4 Münzen bezahlen und anschließend umdrehen.

Du musst jeden gefangenen Djinn unterbringen:



- Lege ihn in einen leeren, aktiven Bannkreis **oder**
- lege ihn in eine Flasche der entsprechenden Farbe und lege 1 Korken auf die Flasche.



Kannst du beides nicht, darfst du den Djinn nicht fangen! Er verbleibt dann auf dem Spielplan!

Besonderheiten **Meisterdjinns**

- Fängst du einen Meisterdjinn, darfst du zusätzlich kostenlos 1 Djinn deiner Wahl von diesem Aktionsfeld fangen!
- Meisterdjinns haben alle Farben. Du darfst sie daher in einer Flasche deiner Wahl unterbringen.
- Sobald sich am Feld eines Meisterdjinns keine anderen Djinns mehr befinden, lege den Meisterdjinn in den Vorrat zurück: Du hast ihn aus der Stadt vertrieben.
- Wurde einer der 6 Meisterdjinns vom Stadtplan vertrieben oder gefangen, ziehe sofort Djinns aus dem Beutel und stelle sie an das entsprechende Aktionsfeld:

  Bei 1/2/3/4 Spielern: 0/2/2/3 Djinns.

Zusatzaktion **Trophäe erhalten**

Bist du erfolgreich beim Fangen der Djinns, bedankt sich die Magiegilde mit wertvollen Belohnungen ...

Du darfst jederzeit während deines Zuges 3 Djinns in **Flaschen derselben Farbe** abgeben. Als Belohnung erhältst du **1 Trophäe**:



- Beim 1. Mal nimmst du 1 Trophäe deiner Wahl aus Reihe I, beim 2. Mal aus Reihe II und beim 3. Mal aus Reihe III. Schaffst du das öfter, darfst du dir die Trophäe aus einer Reihe deiner Wahl nehmen.
- Nimm dir einmalig den auf der Trophäe angezeigten Sofortbonus, sofern vorhanden.
- Drehe das Plättchen um und lege es an dein Dach-Plättchen an: Dort zeigt es die Punkte, die du bei Spielende dafür bekommst.



Wichtig: *Du darfst diese Zusatzaktion in der letzten Aktion des Spiels an der Magiequelle (Seite 11, Spielende) nicht mehr ausführen!*

Zusatzaktion **Djinn in Flasche unterbringen.**

Du darfst jederzeit während deines Zuges 1 Djinn von einem deiner Bannkreise nehmen, ihn in 1 deiner Flaschen der entsprechenden Farbe unterbringen und sofort mit 1 Korken verschließen.

Was du nicht darfst:

- einen Djinn aus einem Bannkreis freilassen
- eine verkorkte Flasche wieder öffnen.

Spielende

Seid ihr alle Meisterdjinns losgeworden, versammelt ihr euch an der Magiequelle und fangt die Meisterdjinns, die sich hier vielleicht noch versteckt halten …

Ihr leitet das Ende des Spiels ein, wenn ihr alle 6 Meisterdjinns vom Spielplan gefangen oder vertrieben habt. Und so laufen dann eure letzten Spielzüge ab:

- Ihr spielt die laufende Runde noch zu Ende, sodass alle gleich oft am Zug waren.
- Dann spielt ihr noch 1 weitere komplette Runde (also noch je 1 Spielzug für alle).
- Bei der folgenden abschließenden Aktion könnt ihr **keine Trophäen** mehr bekommen:

  Stellt eure großen Figuren zur Magiequelle und führt die Aktionen des Ortes wie üblich aus. Dieses könnt ihr auch gleichzeitig durchführen.

Nun folgt die **Schlusswertung**:

Ihr erhaltet:

- 30 oder 36 Punkte für jede Trophäe, also die aufgedruckte Punktzahl
- 10 Punkte für jeden Djinn in einer verkorkten Flasche
- 3 Punkte für jeden Djinn in einem Bannkreis
- 1 Punkt für jede unbenutzte Flasche und/oder Korken
- Punkte für das Erfüllen von Wertungskarten

Es gewinnt, wer nun die meisten Punkte hat.

Bei Gleichstand liegt von den beteiligten Personen vorne, wer insgesamt noch mehr Münzen, Schriftrollen und Schlüssel besitzt.

Besteht immer noch Gleichstand, teilen sich die beteiligten Personen die Platzierung.



Beispiel:
Rot bekommt 60 Punkte für 2 Trophäen, 20 Punkte für 2 Djinns in verkorkten Flaschen, 3 Punkte für den Djinn im Bannkreis und 2 Punkte für die ungenutzten Korken und Flaschen, also insgesamt 85 Punkte.

Variante

Ihr möchtet, dass das Spiel etwas länger dauert?
Dann platziert bei Spielbeginn an den 3 mit der Magiequelle verbundenen, runden Aktionsfeldern je 1 zusätzlichen Djinn.

Solospiel

Beim Solospiel versuchst du, die 6 Meisterdjinns zu fangen oder zu vertreiben. Wenn du das schaffst, bevor dein virtueller auTOMatischer Gegenspieler namens Tom seinen Kartenstapel durchgespielt hat, hast du gewonnen!

Den Schwierigkeitsgrad steuerst du über die Anzahl der Karten in Toms Kartenstapel (12-15) – je weniger Karten, desto schwieriger. Für jede Anzahl von Karten kannst du einen eigenen Highscore erzielen.

Und falls das als Herausforderung noch nicht ausreicht: Versuche, neben dem Gewinn einer Partie auch noch über mehrere Partien hinweg die in der Tabelle angegebenen Aufgaben zu erledigen!

Es gelten die normalen Spielregeln mit folgenden Änderungen:

Spielvorbereitung

- Für Tom benötigst du die **Karten für das Solospiel.** Der Stapel besteht aus 12 Ortskarten und 3 „nichts passiert"-Karten. Durch Entfernen von 1-3 „nichts passiert"-Karten aus dem Stapel erhöhst du den **Schwierigkeitsgrad**.

  Entscheide, mit wie vielen Karten (12-15) du spielen möchtest und bilde dann einen gemischten, verdeckten Stapel daraus.


„nichts passiert"-Karte

- Platziere an jedem runden Aktionsfeld 1 Meisterdjinn und 1 aus dem Beutel gezogenen Djinn.

  Platziere an den 3 mit der Magiequelle verbundenen, runden Aktionsfeldern je 1 weiteren Djinn.

- Du spielst ohne Charakter-Plättchen und ohne Wertungskarten.

Spielzug

Nach jedem deiner Spielzüge an einem **runden Aktionsfeld** deckst du die nächste Karte von Toms Stapel auf.

Wenn das eine „nichts passiert"-Karte ist, passiert nichts.

Wenn das eine Ortskarte ist: Prüfe die 3 Zeilen darauf einzeln nacheinander.


Ortskarte

- Steht beim oberen Ortssymbol noch ein Meisterdjinn, platziere dort 1 zufällig aus dem Beutel gezogenen Djinn - Toms Spielzug endet sofort.
- Steht beim mittleren Ortssymbol noch ein Meisterdjinn, platziere dort 1 zufällig aus dem Beutel gezogenen Djinn - Toms Spielzug endet sofort.
- Gib das ab, was unten auf der Karte abgebildet ist, wenn möglich.
  Spätestens jetzt endet Toms Spielzug.

Spielende

- Hast du den letzten der 6 Meisterdjinns aus der Stadt gefangen oder vertrieben, bevor du die letzte Karte von Toms Stapel aufgedeckt hast, hast du das Spiel **gewonnen**!

  Decke nun noch die nächste Karte von Tom auf und gib das ab, was unten auf der Karte abgebildet ist, wenn möglich.

  Du darfst jetzt noch wie im Mehrpersonenspiel zum Abschluss die Aktionen an der Magiequelle ausführen.

  Anschließend:

  - Zähle deine Punkte. Zusätzlich zu der üblichen Punktwertung erhältst du 10 Punkte für jede Karte, die Tom noch nicht aufgedeckt hat.

    Hast du deine bisherige Bestleistung übertreffen können? Dann trage den Wert im Feld **Highscore** ein.

  - Prüfe außerdem, ob du zusätzliche Aufgaben erfüllt hast und markiere die entsprechenden Felder in der Tabelle mit einem Häkchen.

- Deckst du die letzte Karte von Toms Stapel auf, bevor du die 6 Meisterdjinns aus der Stadt entfernt hast, hast du das Spiel **verloren** und darfst keine Einträge in der Tabelle vornehmen.

  Bestimmt klappt es beim nächsten Mal besser!

Aufgaben für das Spielende	**Anzahl Karten in Toms Stapel**			
	15	14	13	12
Highscore				
Du hast mindestens 8 Magiekarten				
Du hast mindestens 2 Ausrüstung-Sets				
Du hast mindestens 3 Trophäen				
Du hast mindestens 10 Münzen				
Du hast mindestens 3 Schlüssel				
Du hast höchstens 2 aktive Bannkreise				
Dein Kapazitätsmarker liegt höchstens auf der 6				
Du hast höchstens 1 Sorte von Ausrüstungen (Stab/Hut/Mantel)				
Du hast höchstens 2 Magiekarten				
Du hast keine Magiekarte mit Schlüssel				
Du hast keinen Geheimgang platziert				

Download der Tabelle unter https:/hallgames.de/spiele-djinn/



Ausrüstungen

Die meisten Funktionen der Ausrüstungen (Stab/Hut/Mantel) sind selbsterklärend oder über die Symbol-Übersicht auf Seite 16 erklärt. Hier nur die Ausnahmen:

- Wenn deine große Figur nach der Bewegung vor einem Aktionsfeld steht, bei dem entweder das Aktionsfeld oder ein dort vorhandener eigener Geheimgang das abgebildete Ortssymbol zeigt:

  Nimm die darunter abgebildete Belohnung.

  Hinweis: *Nimmst du eine Ausrüstung, die das Manufaktur-Symbol zeigt (wie im Beispiel rechts), darfst du den Bonus auch für den laufenden Spielzug nehmen.*

- Du darfst bis zu 2 leere Flaschen gegen je 1 leere Flasche deiner Wahl austauschen (1x).

- Du darfst im Markt einen Spielzug lang vor dem Ausführen der Aktion im selben Marktzelt stehen bleiben (1x).

- Du darfst bei jeder deiner Aktionen in den Katakomben 1 zusätzliche Schatztruhe aufdecken, musst allerdings 1 davon ungenutzt ablegen.

Trophäen

Trophäen erhältst du, wenn du 3 Djinns in Flaschen derselben Farbe abgibst (Seite 10, Zusatzaktion *Trophäe erhalten*).

Die abgebildete Belohnung erhältst du sofort, die auf der anderen Seite abgebildeten Punkte bei Spielende.

Folgende unterschiedlichen Plättchen sind im Spiel:



Wertungskarten

Du erhältst bei der Schlusswertung Punkte für jede ausliegende Wertungskarte, deren Bedingung du erfüllt hast:



Wenn du mindestens 2 Sets von Ausrüstungen hast, erhältst du 8 Punkte.



Für 3 Ausrüstungen pro Sorte erhältst du 5 Punkte, höchstens aber 15 Punkte.



Wenn du höchstens 1 Geheimgang platziert hast, erhältst du 8 Punkte.



Wenn du keine Magiekarte mit Schlüssel hast, erhältst du 8 Punkte.



Wenn du 2 inaktive Bannkreise hast, erhältst du 8 Punkte.



Wenn dein Kapazitätsmarker höchstens auf Feld 6 ist, erhältst du 8 Punkte.



Wenn dein Basismarker auf Feld 2 steht, erhältst du 8 Punkte.



Für jeden deiner Schlüssel erhältst du 3 Punkte, höchstens aber 9 Punkte.



Für jede aktive Magiekarte erhältst du 2 Punkte, höchstens aber 8 Punkte.



Für unbenutzte Korken/Flaschen erhältst du zusätzlich je 2 Punkte, höchstens aber zusätzlich 8 Punkte.

Charakter-Plättchen

Die grünen Plättchen haben positive, die roten negative Eigenschaften.



Spielbeginn: Nimm zusätzlich 2 Münzen, 2 Schriftrollen und 1 Magiestärke.



Markt: Bezahle nichts an andere Personen.



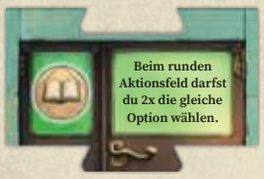
Taverne: Nimm zu jeder Magiekarte ohne Schlüssel je 1 Schlüssel.



Manufaktur: Nimm beim runden Aktionsfeld 3 Korken anstatt 2.

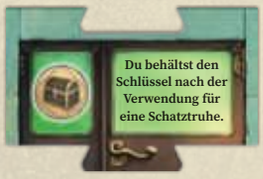


Magiequelle: Zahle stets nur 2 Schriftrollen anstelle des Wertes, den dein Kapazitätsmarker anzeigt.





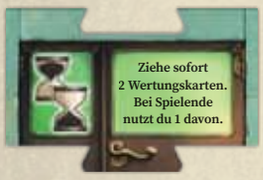
Das gilt nicht, wenn kein Djinn mehr an dem Aktionsfeld steht.



Du darfst einen Schlüssel trotzdem nur für 1 Schatztruhe pro Zug verwenden.



Von den 3 Magiestärke, die du hier bekommst, darfst du 1 oder 2 dazu verwenden, um 1 oder 2 Magiekarten deiner Wahl zu aktivieren.



Du darfst die Karten verdeckt halten. Entscheide bei Spielende, welche der 2 Karten du für dich werten möchtest.



Spielbeginn: Gib 3 Münzen ab.



Spielbeginn: Gib 3 Magiestärke ab.



Spielbeginn: Lege die **Bannkreisabdeckung** auf einen deiner aktiven Bannkreise. Diesen abgedeckten Bannkreis kannst du wie üblich aktivieren, entferne dann die Abdeckung und nimm 2 Magiestärke.



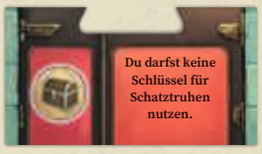
Djinns fangen: Du darfst nur die auf den grünen Kristallen angegebene Magiestärke der Magiekarten nutzen.



Du darfst keine Magiekarten aktivieren, du kannst sie also nur 1x einsetzen.



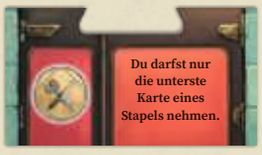
Katakomben: Du darfst hier auch beim runden Aktionsfeld immer nur die Standardaktion ausführen.

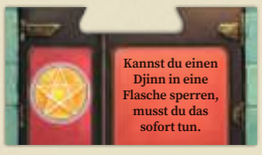


Du darfst aber weiterhin Schlüssel als Ersatz für Münzen, Schriftrollen oder Magiestärke einsetzen.



Lege die Magiekarte mit der geschlossenen Tür nach oben vor dir ab.





Das gilt auch für Meisterdjinns.

Symbole


Ziehe deinen Magiemarker um bis zu ? Felder nach rechts.


Gib ? Magiestärke ab.


Zähle bei der Aktion **Djinns fangen** ? Magiestärke zu der eigenen eingesetzten Magiestärke hinzu.


Gib ab, was links des Pfeils steht und nimm, was rechts des Pfeils steht.


Wenn das eintritt, was oberhalb des Pfeils steht, folgt das, was unterhalb des Pfeils steht.


auf die andere Seite drehen


platzieren/bewegen


Spezialaktion oder Standardaktion, inklusive Geheimgang


beliebiges rundes Aktionsfeld


Meisterdjinn


Djinn


Magiestärke pro Djinn


Meisterdjin/Djinn entfernen


Ziehe 1 zufälligen Djinn aus dem Beutel.


1 Flasche deiner Wahl


Nimm 1 Magiekarte deiner Wahl aus der Auslage.


inaktive Magiekarte

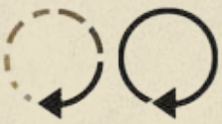

Nimm 1 Ausrüstung deiner Wahl aus der Auslage.


Du brauchst nichts an andere Figuren zu zahlen.


? Punkte bei Spielende


Spielbeginn


Spielende


Runde beenden / 1 weitere Runde spielen

