Magira – Das Kartenspiel

Ein Vorgeschmack

Das Spiel

Magira ist ein rundenbasiertes Stich-Kartenspiel.

Die Spieler

Zwei Spieler treten gegeneinander an – auf den Ebenen Kampf, Geist und Magie.

Der Sieg

Der Spieler, der mehr Stiche erzielt, gewinnt das Spiel.

Vorgesabbel

Vorab möchten wir uns bei allen bedanken, die bisher an diesem ambitionierten Projekt mitgewirkt haben.
Dies sind insbesondere die zahlreichen Fellows, die für ihre Clans Fotos geschickt haben und jene, die speziell neue Zeichnungen angefertigt haben.
Es ist wunderschön zu erleben, wie ein Funke überspringt und welche Kreativität in Follow da ist!
Eure Rückmeldungen in Form eurer Kunstwerke haben uns die Motivation gegeben weiter zu machen… auch wenn wir zwischenzeitlich an der Aufgabe fast verzweifelt sind.

Wir, das sind eine ganze Menge von Fellows, die gemeinsam diesen Weg gegangen sind.

Um nur einige zu erwähnen muss man da Elaine benennen - ohne ihre Ideen zum Spiel in der Anfangsphase, wäre der Start gar nicht möglich gewesen...
… oder der San, der wie am Fließband diversestes Foto- und Bildmaterial bearbeitet hat...
… oder Finn, unser jüngster im Team, der in einer Materialschlacht das ganze Textmaterial auf die Templates geschrieben hat…
… oder die Michie, die für jedes Deck noch passende Taschen genäht hat (natürlich mit Logo und falscher Jahreszahl)…
… Ralf, der seine Fotokünste in unseren Dienst gestellt hat…

Die Liste ist bei weitem nicht vollständig - und es mag ein jeder, der noch mitgewirkt hat verzeihen, dass wir keine vollständige Aufzählung an dieser Stelle vornehmen.
Einen muss man aber noch erwähnen: Grundpfeiler des ganzen Projektes ist sicherlich Philipp mit seiner unerschütterlichen Begeisterung und seinem unglaublichen Einsatz für das Projekt!

Es sind hunderte Stunden an Arbeit in „Magira - Das Kartenspiel“ geflossen. Etwas, was man nur für ein Hobbyprojekt investieren kann, denn sonst wäre es unbezahlbar.

Letztendlich haben wir das Kartenspiel so konzipiert, dass jedes Volk auf dem Fest 2020 ein eigenes Kartendeck mit volksspezifischen Karten, bestehend aus Kreaturen, Gegenständen und Fähigkeiten hätte bekommen sollen.
Während des Fest hätten die Völker die Möglichkeit gehabt, sich gegenseitig zu duellieren.

Selbstverständlich bleiben wir bei unserer Idee und verlegen das Konzept nur mehr in das Jahr 2022!

Wir freuen uns wahnsinnig darauf, euch 2022 die fertigen Spieldecks übergeben zu können. Das Spiel soll euch während des Fests begleiten und ist fixer Bestandteil des gesamten Festplots.

Mittlerweile sind 46 Völker fertig sowie dutzende von Sonderkarten, die ihr erst auf dem Fest selbst erlangen könnt.

Die Regeln sind einfach genug um keine Kopfschmerzen zu bereiten und komplex genug um nicht nach dem 3. Spiel langweilig zu sein.

Bis dahin verwöhnen wir euch mit diesem Teaser auf das Kartenspiel.
Die Karten sind beinahe zufällig gewählt und geben nur einen kleinen Vorgeschmack auf das, was euch erwartet.
Mit der Auswahl der Karten in diesem Teaser haben wir keinerlei Bewertung der verschiedenen Kunstwerke, Künstler und Völker vorgenommen; es ist also ausdrücklich kein „best of“!

Wir hoffen, eure Neugier damit weiter gesteigert zu haben, freuen und auf unser Fest 2020… äh 2022 und verbleiben bis dahin mit dem alten Gruß

followFollow

Eure Fest 20~~20~~22 Veranstalter &
das Team „Magira - Das Kartenspiel“

Das Deck

Ein Kartendeck besteht aus Karten vier verschiedener Typen, die sich durch ihre Funktion unterscheiden. Auf jeder Karte ist aufgedruckt, welchem Typ sie gehört. Das Deck jedes Spielers besteht aus 11 Kreaturenkarten, 10 Ebenenkarten (E-Karten) und beliebig vielen Gegenständen und Fähigkeiten.

Kreaturen:	Gegenstände:	Fähigkeiten:	Ebenenkarten:
Normale Kreatur	Normale Gegenstände	Normale Fähigkeiten	Kampf (K)
Magische Kreatur	Magische Gegenstände	Magische Fähigkeiten	Magie(M)
			Geist (G)

Kreaturen

Sie kämpfen für Dich. Ihre Fähigkeiten bestimmen Sieg oder Niederlage.

Und deine Taktik.

Ablauf des Spiels

Zwei Spieler treffen sich und mischen ihre Ebenenkarten zu einem Stapel (20 Stück). Dieser Stapel liegt verdeckt in der Spielmitte.
Die übrigen Karten halten die Spieler – für den anderen Spieler verdeckt – auf der Hand.

Das Spiel gliedert sich in insgesamt 11 Runden. Jeder Spieler hat 11 Kreaturen, die gegeneinander antreten. Eine Runde teilt sich in 5 Phasen. In jeder Phase können Karten gespielt werden. Welche Gegenstände und Fähigkeiten in welchen Phasen gespielt werden können, ist auf jeder Karte angeführt.

Fähigkeiten und Gegenstände

Die Grundwerte der Kreaturen können gesteigert werden durch Fähigkeiten und Gegenstände.

Außerdem geben diese kulturspezifischen Karten dem Spieler neue Möglichkeiten.

Spielphasen

Phase 1	Die E-Karten liegen als gemischter Stapel in der Mitte
Phase 2	Jeder Spieler legt eine verdeckte Kreaturenkarte
Phase 3	In jeder Runde wird die oberste E-Karte neu aufgedeckt
Phase 4	Jeder Spieler deckt seine Kreaturenkarte auf
Phase 5	Der Kampf der aufgedeckten Kreaturenkarten findet auf der Ebene der aufgedeckten E-Karte statt (K,M,G). Das Kampfergebnis wird ermittelt. Der höhere Wert gewinnt . Der Stich wird gemacht und die Figuren wandern danach auf den Friedhof des jeweiligen Spielers (Ablage der ausgespielten Kreaturen). Die aufgedeckte E-Karte wird ebenfalls auf den Ablagestapel gelegt.

Wie wird ein Kampfergebnis ermittelt?

Zwei Kreaturen treten gegeneinander auf der Kampfebene an.
Spieler A spielt einen Tokalischen Steppenreiter mit dem Wert K3.
Spieler B spielt einen Ritter mit dem Wert K5.
Somit wäre der Stich beim Spieler B, da dieser um 2 mehr Kampfwert hat als Spieler A.
Allerdings spielt Spieler A noch einen Gegenstand welcher ihm K +4 gibt. Dieser K-Wert wird einfach hinzuaddiert.
Jetzt hat Spieler A einen K-Wert von insgesamt 7 und sticht somit Spieler B.
Spieler B legt allerdings ebenfalls eine Gegenstandskarte mit K + 4 und sticht am Ende doch Spieler A.
Ein Kampfergebnis kann auch unentschieden enden. In diesem Fall macht keiner der Spieler den Stich.

Achtung:

Jeder Spieler darf in jeder Spielphase Gegenstand und/oder eine Fähigkeitskarten ausspielen. Dabei sind die Werte auf den Gegenstands und Fähigkeitkarten kumulativ. Als Reaktion auf gespielte Karten kann auch der Gegner seinerseits Karten spielen.

Spielende

Nach 11 Runden endet das Spiel. Die gemachten Stiche geben an, wer das Spiel wie hoch gewonnen hat. Jeder Spieler nimmt sich wieder seine 10 E-Karten zurück und auch seine Kreaturen-, Gegenstände- und Fähigkeitskarten.