



# ISIDORE

SCHOOL OF MAGIC







# Isidore School der Magie

## Inhoud

- 1 Speelbord
- 4 Dubbelzijdige verzamelkaarten
- 8 Speelfiguren
- (4 tovenaars en 4 heksen: karton in een voetje)
- 18 Spreukkaarten
- (6 Steen-, 6 Water- en 6 Vuurkaarten)
- 3 Duelkaarten voor de magische wezens
- 12 Schatten
- (4 tranen, 4 drakentanden en 4 smaragden)
- 48 Ingrediëntenfiches
- (16 bessen, 16 kruiden, 16 paddenstoelen)
- 32 Goud- en zilverfiches
- (16 goud en 16 zilver)
- 1 Diploma
- 1 Dobbelsteen



De leerlingen van Isidore, School der Magie, worden opgeleid tot tovenaars en heksen... en jij bent één van hen! Om als eerste van jouw klas te kunnen afstuderen, moet je jouw meesterspreuk maken. Hiervoor heb je de drie schatten uit het Rijk van Calandria nodig: de traan van de Waternimf, de tand van de Vuurdraak en de smaragd van de Steenreus. Maar deze magische wezens geven zich niet zonder slag of stoot gewonnen! Als tovenaarsleerling moet je dus laten zien wat je op Isidore geleerd hebt. Je gaat ingrediënten voor je spreuken verzamelen, want alleen met de Steen-, Water- en Vuurspreuk kun je de magische wezens verslaan!

## Doel van het spel

Om als eerste van jouw klas te kunnen afstuderen aan Isidore, School der Magie, moet je de drie schatten verzamelen van de drie magische wezens die in het Rijk van Calandria leven. Alleen daarmee kun je jouw meesterspreuk maken, en afstuderen! De leerling die als eerste met de drie schatten op school terugkeert, ontvangt het diploma van Isidore, School der Magie en wint het spel!



Start opstelling  
voor 2 spelers





## Vorbereiding

1. Plaats het spelbord midden op tafel. Iedere speler kiest een tovenaars- of heksenleerling en legt de bijbehorende verzamelkaart voor zich neer. Iedere speler zet zijn speelfiguur op Isidore (linksboven op het spelbord): dat is het startvak.
2. Iedere speler mag een spreukkaart (Steen, Water of Vuur) kiezen om mee te beginnen en legt deze ondersteboven op zijn verzamelkaart.
3. Leg de ingrediëntenfiches en de goud- en zilverfiches omgekeerd in twee stapeltjes op tafel. Zorg ervoor dat de ingrediëntenfiches en de goud- en zilverfiches niet door elkaar liggen.
4. Leg een ingrediëntenfiche op elk leeg vakje van het spelbord bij de markten van het dorpje Azurro en de Vuurtoren van Calandria en op de vakjes in het Groene Woud. Draai alleen de fiches bij de markten van het dorpje Azurro en de Vuurtoren van Calandria om, zodat deze voor iedereen
5. zichtbaar zijn. Die van het Groene Woud blijven ondersteboven op het spelbord liggen.
5. Leg vervolgens drie van de goud- en zilverfiches ondersteboven op de vakjes van het spelbord bij de mijnen van het Steile Bergpad.
6. (Daak drie stapeltjes van de spreukkaarten: één met Steenkaarten, één met Waterkaarten en één met Vuurkaarten. Schud de drie stapeltjes en leg deze vlak naast de school open naast het spelbord, zodat op de bovenste kaarten te zien is welke ingrediënten je moet verzamelen voor de Steen-, Water- of Vuurspreuk.
7. Leg de drie duelkaarten naast het spelbord.
8. Pak evenveel schatten als het aantal spelers en plaats ze bij de magische wezens: de drakentanden bij de Vuurdraak, de smaragden bij de Steenreus en de waternimfranen in de Waternimfbaai.
9. Leg het diploma naast het spelbord, in de buurt van de school.

## Het avontuur begint!

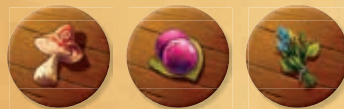
Alle leerlingen starten bij Isidore, School der Magie. De jongste leerling gaat als eerste op avontuur. Je gooit met de dobbelsteen en verplaatst jouw leerling. Je mag kiezen hoeveel stappen je zet, maar nooit meer dan het aantal ogen van de worp. Gooi je een 3, dan mag je

dus kiezen of je 1, 2 of 3 stappen vooruit zet. Let op! De wegen van Calandria zijn erg smal. Daarom wandelen we alleen met de klok mee. Gooi je de magische sterren? Gover jezelf naar een vakje naar keuze! Dat mag dus ook het vak zijn waar je al stond.



## Verzamelen en verhandelen van ingrediënten

Overall in het Rijk van Calandria kunnen ingrediënten worden verzameld, gekocht of geruild. Deze ingrediënten heb je nodig om je Steen-, Water- en Vuurspreuken te maken. Dit is er allemaal in Calandria te vinden:



In het Groene Woud groeien magische ingrediënten: paddenstoelen, bessen en kruiden die nodig zijn om je spreuken te maken. Wanneer je in het Groene Woud stopt, mag je zonder te kijken één van de ingrediënten plukken (pakken). Leg het ingrediënt open voor je op de verzamelkaart zodat de andere leerlingen kunnen zien wat je al hebt verzameld. Vul de ingrediënten in het Groene Woud daarna weer aan met een ingrediënt van de stapel. Zorg ervoor dat dit ingrediënt niet zichtbaar is.



Bij de mijnen van het Steile Bergpad is goud en zilver te vinden. Met de goud- en zilverfiches kunnen op de markten in het dorpje Azurro en bij de Vuurtoren van Calandria ingrediënten worden gekocht. Wanneer je op het Steile Bergpad stopt, mag je één van deze goud- of zilverfiches delven (pakken). Leg je fiche open voor je op de verzamelkaart zodat de andere leerlingen kunnen zien hoe rijk je bent. Vul de voorraad bij de mijnen van het Steile Bergpad daarna weer aan met fiches van de stapel. Zorg ervoor dat de waarde van deze goud- of zilverfiches niet zichtbaar is.



In het dorpje Azurro en bij de Vuurtoren van Calandria zijn markten waar kooplui hun handelswaar aanbieden aan de inwoners. Hier kun je de ingrediënten die je nodig hebt kopen of ruilen.



Azurro



Vuurtoren van Calandria

Voor elk van de ingrediënten die op de markt verhandeld worden is de prijs op het spelbord aangegeven. Wanneer er goud wordt gevraagd, mag je alleen met goud betalen. Wanneer er zilver wordt gevraagd, betaal je alleen met zilver.

Ingrediënten kunnen op de markt niet alleen worden gekocht, maar ook geruild. Je mag twee van jouw ingrediënten ruilen voor één ingrediënt van de markt. Per beurt mag je beide ingrediënten kopen of ruilen. Vul de markt daarna weer aan met ingrediënten van de stapel.

## Spreuken maken

Wanneer je alle benodigde ingrediënten voor een spreuk hebt verzameld, ga je terug naar school. Alleen op Isidore kun je jouw ingrediënten omtoveren tot een spreuk. Er zijn drie verschillende spreuken: Steen, Water en Vuur.

Op de bovenste spreukkaart van de stapel staat aangegeven welke ingrediënten nodig zijn om deze spreuk te bemachtigen. Ben je op Isidore en heb je alle ingrediënten die nodig zijn voor een Steen-, Water- of Vuurspreuk? Dan mag je deze spreukkaart pakken. Leg je spreukkaart ondersteboven op de verzamelkaart zodat de andere leerlingen niet zien welke spreuk(en) je al hebt verzameld.

De ingrediënten gaan daarna terug op de stapel. Het is mogelijk om per beurt meerdere ingrediënten in te wisselen voor verschillende spreukkaarten, maar je mag van elk element maar één spreukkaart in je bezit hebben.



## Schatten verzamelen

In de uithoeken van Calandria wonen de drie eeuwenoude magische wezens: de Vuurdraak, de Steenreus en de Waternimf. Zij waken over de drie schatten die je nodig hebt om af te studeren. Deze uiterst zeldzame schatten kun je alleen verdienen door het magische wezen uit te dagen voor een duel.



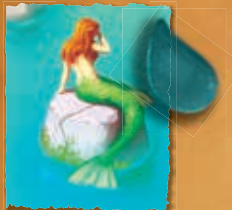
### De Vuurdraak

Het is niet bekend of de Vuurdraak een mannetje of vrouwtje is, want niemand durft in de buurt te komen van dit vuurspuwende beest! Maar je kunt er zeker van zijn dat het de schat vurig zal beschermen! Het is alom bekend dat een gemalen drakentand een sterke geneeskrachtige werking heeft.



## De Steenreus

Eeuwige rijkdom voor de eigenaar, dat is de kracht van smaragd. Maar om een smaragd te bemachtigen moet je duelleren met de Steenreus! Deze rots van een reus is helaas gauw op zijn steentjes getrapt. En deze steenrijke gierigaard wil zijn edelstenen met niemand delen.

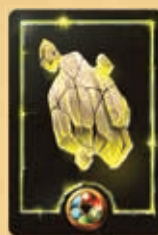


## De Waternimf

Noem de Waternimf **nóóit** een zeemeermin, want dan zal het lachen je vergaan! Door luid te snikken probeert dit wenende wezen argeloze zeevaarders te lokken. Meng één enkele traan van de Waternimf door een toverdrankje en je gaat voortaan lachend door het leven.

## Duelleren met een magisch wezen

De magische wezens zijn machtig en beschikken altijd over de drie verschillende duelkaarten (Steen, Water en Vuur) om jouw aanval af te slaan. Om een magisch wezen uit te dagen moet je op het vakje van het wezen stoppen en op dat moment in het bezit zijn van minstens twee van de drie spreukkaarten:



Voor het duel met de Vuurdraak moet je in het bezit zijn van de Vuurkaart plus één of twee andere spreukkaarten.

Voor het duel met de Steenreus moet je in het bezit zijn van de Steenkaart plus één of twee andere spreukkaarten.

Voor het duel met de Waternimf moet je in het bezit zijn van de Waterkaart plus één of twee andere spreukkaarten.

### Het duel begint!

Degene die als eerste twee rondes wint, wint het duel. De speler links van de aanvallende leerling speelt even voor het magische wezen en pakt de drie donkere duelkaarten. Net als bij 'steen-papier-schaar', kiezen de leerling en het magische wezen één van hun spreukkaarten (duelkaarten) en leggen deze na het uitspreken van de magische spreuk I-SI-DORÉ (als in 1-2-3!) tegelijkertijd op tafel.

- Vuur wint van Steen (ezelsbruggetje: vuur laat de steen smelten).
- Steen wint van Water (ezelsbruggetje: steen neemt het water op).
- Water wint van Vuur (ezelsbruggetje: water blust het vuur).
- Als de leerling en het magische wezen dezelfde spreukkaart spelen, heffen de elementen elkaar op en is er in die ronde geen winnaar.



**Tip:** Het is niet verstandig om te duelleren met een magisch wezen wanneer je minder dan drie spreukkaarten in je bezit hebt. (Daar misschien heb je geluk en lukt het je om het magische wezen te verslaan en de schat te veroveren.)

**Win je als eerste twee rondes van het duel?** Dan geeft het magische wezen je één van zijn of haar schatten. Wees er heel zuinig op, want je krijgt nooit meer een tweede. **Wint het magische wezen?** Dan moet je wachten tot je weer aan de beurt bent om het wezen opnieuw uit te dagen.



## De winnaar van het spel

De leerling die als eerste de drie schatten heeft verzameld, mag gelijk terug naar school. Daar ontvangt de leerling het diploma van de School der Magie en wint het spel.



## Spelvariant voor oudere leerlingen

Omdat sommige leerlingen al wat langer op Isidore zitten, maken we het voor hen wat moeilijker!

- Oudere leerlingen starten het spel zonder spreukkaart. De jongere leerlingen hebben dus een kleine voorsprong.
- Oudere leerlingen mogen andere oudere leerlingen uitdagen in een duel.
- Oudere leerlingen verliezen een spreukkaart wanneer van het magische wezen wordt verloren. Je moet opnieuw alle ingrediënten verzamelen om de spreuk opnieuw te kunnen maken!

Wanneer je van de Vuurdraak verliest, moet je de Vuurkaart onder op de stapel leggen.

Wanneer je van de Steenreus verliest, moet je de Steenkaart onder op de stapel leggen.

Wanneer je van de Waternif verliest, moet je de Waterkaart onder op de stapel leggen.

## Duel tussen oudere leerlingen

Als je als oudere leerling tijdens jouw beurt op een vakje waarop al een andere oudere leerling staat, mag je duelleren, maar dat hoeft niet. (In het geval dat er meer dan twee leerlingen op een vakje staan, kiest de aanvaller met wie hij wil duelleren.) Het duelleren met een medeleerling gaat op dezelfde manier als een duel met een magisch wezen. Alleen duurt het duel tussen leerlingen maar één ronde.

- Wanneer de aanvallende leerling het duel wint, ruilt hij een van zijn ingrediënten met zijn medeleerling. Goud, zilver en de drie schatten mogen niet worden geruild.
- Wanneer de verdedigende leerling wint, mag hij een van zijn ingrediënten ruilen met de aanvaller, maar dat hoeft dus niet. Goud, zilver, de schatten en de spreukkaarten mogen niet worden geruild.
- Als de leerlingen dezelfde spreukkaart spelen, heffen de elementen elkaar op en is er geen winnaar.

Na een duel is je beurt voorbij. Er mag daarna niets meer verzameld, geruild of gekocht worden. Beide leerlingen behouden ook hun eigen spreukkaarten.

**Tip:** Het kan gebeuren dat een leerling een duel niet kan winnen, omdat hij nog helemaal geen, of nog niet de juiste spreukkaart in bezit heeft. Onthoud daarom goed welke spreukkaarten de andere leerlingen al dan niet hebben voordat je een duel aangaat! Je wint altijd van een speler die nog geen spreukkaarten heeft.







# Isidore

## École de magie et de sorcellerie

### Contenu

- 1 Plateau de jeu
- 4 Cartes de collecte des ingrédients recto verso
  - 8 Pions
- (4 magiciens et 4 sorciers en carton sur un socle)
- 18 Cartes de sortilège
  - (6 sortilèges de Pierre, 6 sortilèges d'Eau et 6 sortilèges de Feu)
- 3 Cartes de duel contre les créatures magiques
  - 12 Trésors
  - (4 larmes, 4 dents de dragon et 4 émeraudes)
- 48 jetons ingrédients
  - (16 baies, 16 herbes, 16 champignons)
- 32 jetons d'or et d'argent
  - (16 d'or et 16 d'argent)
- 1 Diplôme
- 1 Dé

Les élèves d'Isidore, un pensionnat pour jeunes sorciers et sorcières, sont formés pour devenir de redoutables magiciens... et tu es l'un d'entre eux ! Mais avant de pouvoir obtenir ton diplôme de sorcier, il va te falloir préparer ton meilleur sortilège. Pour réussir ta potion, tu as besoin de trois ingrédients très rares qui proviennent du Royaume de Calandria : une larme de la Nymphe aquatique, une dent du Dragon de feu et une émeraude du Géant de pierre. Mais prends garde car ces créatures mythologiques ne céderont rien sans livrer bataille ! En tant qu'apprenti magicien, tu vas devoir montrer tout ce que tu as appris à Isidore. Tu auras besoin de collecter ces ingrédients pour préparer tes potions, car seuls les sortilèges de Pierre, d'Eau et de Feu peuvent te permettre de battre les créatures magiques !

### But du jeu

Pour terminer avec succès ta formation de sorcier à l'école Isidore, tu dois réunir les trois trésors des trois créatures magiques qui habitent le Royaume de Calandria. C'est seulement avec l'aide de ces trois trésors que tu pourras jeter ton sortilège de maîtrise et décrocher ton diplôme ! L'élève qui réussit le premier à revenir à l'école avec ses trois trésors, est décoré du diplôme d'Isidore, École de magie et de sorcellerie, et gagne le jeu !



Disposition de départ pour 2 joueurs





## Avant de commencer

1. Installe le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur choisit un élève magicien ou sorcier et pose la carte de collecte des ingrédients correspondante devant lui. Chaque joueur place son pion sur Isidore (en haut à gauche sur le plateau de jeu) : c'est la case de départ.
2. Chaque joueur peut choisir une carte de sortilège (Pierre, Eau ou Feu) pour commencer. Il pose la carte face cachée sur sa carte de collecte des ingrédients.
3. Place les jetons d'ingrédients et les jetons d'or et d'argent en deux piles, face cachée, sur la table. Assure-toi que les jetons ingrédients et les jetons d'or et d'argent ne sont pas mélangés les uns avec les autres.
4. Place les jetons ingrédients sur chaque case vide du plateau de jeu : aux marchés du village d'Azurro, au phare de Calandria et dans la Forêt Verte. Retourne seulement les jetons des marchés du village d'Azurro et du phare de Calandria, de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir. En revanche, les jetons de la Forêt Verte sont posés face cachée sur le plateau de jeu.
5. Place ensuite trois jetons d'or et d'argent face cachée sur les cases du plateau de jeu situées près des mines de la Montagne Escarpée.
6. Fais trois piles des cartes de sortilège : une pile avec les cartes Pierre, une autre pile avec les cartes Eau et une troisième pile avec les cartes Feu. Mélange bien chacune des trois piles et place-les à proximité de l'école à côté du plateau de jeu, face visible, de manière à ce que les joueurs puissent voir, quels ingrédients ils doivent rassembler pour les sortilèges de Pierre, d'Eau et de Feu.
7. Pose les trois cartes de duel à droite du plateau de jeu.
8. Prends le même nombre de trésors qu'il y a de joueurs et place-les à l'endroit où se trouvent les créatures magiques : les dents de dragon avec le Dragon de feu, les émeraudes avec le Géant de pierre et les larmes de la Nymphette aquatique dans la crique de la Nymphette aquatique.
9. Pose le diplôme à côté du plateau de jeu, à proximité de l'école.

## L'aventure commence !

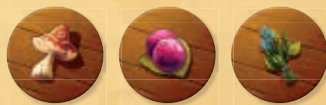
Tous les élèves partent d'Isidore, École de magie et de sorcellerie. L'élève le plus jeune part le premier à l'aventure. Lance le dé et déplace ton élève. Tu peux choisir de combien de pas tu avances, mais tu n'as jamais le droit de dépasser le nombre indiqué par le lancer de dé. Si tu lances un 3, tu peux donc choisir

d'avancer de 1, 2 ou 3 pas. Attention, les chemins de Calandria sont très étroits ! C'est pourquoi on peut uniquement avancer dans le sens des aiguilles d'une montre. Tu as lancé le dé et tu es tombé sur les étoiles magiques ? Déplace-toi comme par enchantement vers une case de ton choix ! Tu peux donc aussi choisir de rester sur la case où tu te trouves déjà...



## Collecter et négocier les ingrédients

Dans tout le Royaume de Calandria, les ingrédients peuvent être collectés, achetés ou échangés. Tu as besoin de ces ingrédients pour jeter les sortilèges de Pierre, d'Eau et de Feu. Voici les ingrédients que tu peux trouver au Royaume de Calandria :



Dans la Forêt Verte poussent des ingrédients magiques : les champignons, les baies et les herbes dont tu as besoin pour jeter tes sortilèges. Quand tu t'arrêtes dans la Forêt Verte, tu as le droit de cueillir (ramasser), sans regarder, un des ingrédients et de l'ajouter à ta collection. Pose l'ingrédient face visible devant toi sur ta carte de collecte, de façon à ce que les autres élèves puissent voir les ingrédients que tu as déjà collecté. Complète ensuite la case vide de la Forêt Verte avec un ingrédient de la pile. Veille bien à ce que l'ingrédient ne soit pas visible pour les autres joueurs.



Dans les mines de la Montagne Escarpée, on trouve de l'or et de l'argent. Avec les jetons d'or et d'argent, tu peux acheter des ingrédients sur les marchés du village d'Azurro et au pied du Phare de Calandria. Quand tu t'arrêtes sur le sentier de la Montagne Escarpée, tu as le droit d'extraire (de prendre) un seul des jetons d'or et d'argent et de l'ajouter à ta collection. Dans ce cas, pose ton jeton face visible devant toi sur la carte de collecte, de façon à ce que les autres joueurs puissent connaître l'étendue de ta richesse. Complète ensuite le stock des mines de la Montagne Escarpée avec les jetons de la pile. Assure-toi que la valeur de ce jeton d'or ou d'argent ne soit pas visible.



Dans le village d'Azurro et au pied du Phare de Calandria se trouvent des marchés où des négociants vendent leurs marchandises aux habitants. Tu peux toi-même y vendre ou échanger les ingrédients dont tu as besoin.



Azurro



Phare de Calandria

Le prix de chaque ingrédient négocié sur le marché est indiqué sur le plateau de jeu. Quand un marchand demande de l'or, tu peux seulement payer avec de l'or. Si le marchand demande de l'argent, tu dois alors le payer en argent.

Les ingrédients peuvent non seulement être achetés sur le marché, mais aussi échangés. Tu as le droit d'échanger deux de tes ingrédients contre un ingrédient du marché. À chaque tour, tu as le droit d'acheter ou d'échanger les deux ingrédients. Approvisionne ensuite de nouveau le marché avec les ingrédients de la pile.

## Jeter des sortilèges

Une fois que tu as rassemblé tous les ingrédients nécessaires pour jeter un sortilège, tu retournes à l'école. C'est seulement entre les murs d'Isidore que tu peux changer d'un coup de baguette magique des ingrédients en un sortilège. Il existe trois différents sortilèges : Pierre, Eau et Feu.

Tous les ingrédients nécessaires pour pouvoir jeter ce sortilège sont indiqués sur la carte de sortilège qui figure tout en haut de la pile. Tu es à Isidore et tu disposes de tous les ingrédients nécessaires pour jeter un sortilège de Pierre, d'Eau ou de Feu ? Dans ce cas, tu as le droit de prendre cette carte de sortilège. Pose ta carte de sortilège face visible de façon à ce que les autres joueurs puissent voir quels sortilèges tu as déjà collecté. Les ingrédients utilisés retournent ensuite sur la pile. Il est possible d'échanger plusieurs ingrédients à chaque tour. Tu as le droit d'avoir en ta possession une seule carte de sortilège de chaque élément.



Tu as une carte de sortilège en ta possession ? Cela signifie que tu maîtrises cet élément. Les trois sortilèges sont très importants, car tu en as besoin pour te battre en duel contre un des autres élèves ou avec une des trois créatures magiques de Calandria.

## Collecter les trésors

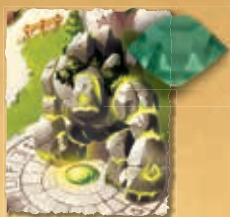
Le Royaume de Calandria est habité par trois créatures magiques vieilles de plusieurs siècles : le Dragon de feu, le Géant de pierre et la Nymphes aquatique. Ils surveillent les trois trésors dont tu as besoin pour terminer ta formation. Tu peux seulement mériter ces trésors extrêmement rares si tu défies en duel les créatures magiques.



### Le Dragon de feu

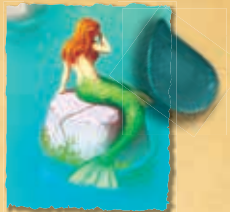
On ignore si le Dragon de feu est un mâle ou une femelle, car personne n'ose s'approcher de cet affreux cracheur de feu ! Mais tu peux être certain que la bête défendra furieusement son trésor ! Il est universellement connu qu'une dent de dragon a de grandes vertus médicinales.





## Le Géant de pierre

Le pouvoir de l'émeraude brute est d'assurer la richesse éternelle à son propriétaire. Mais pour pouvoir mettre la main sur une émeraude brute, tu dois te battre en duel contre le Géant de pierre ! Hélas, il n'est pas dur comme du bois, mais dur comme du roc ! Et ce radin, riche comme Crésus, n'a pas l'intention de partager ses pierres précieuses avec quiconque !

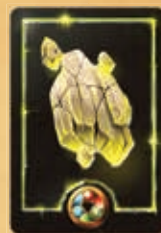


## La Nymphette aquatique

Ne traite jamais la Nymphette aquatique de sirène, car elle disparaîtra de ta vue en riant ! En sanglotant bruyamment, cette créature larmoyante tente d'attirer à elle d'innocents marins. Mélange une seule larme de Nymphette aquatique dans une potion magique et ta vie sera faite de joies et de rires.

## Se battre en duel contre une créature magique

Les créatures magiques sont très puissantes et disposent toujours de trois cartes de duels différentes (Pierre, Eau et Feu) pour vaincre ton attaque. Pour défier une créature magique, tu dois t'arrêter sur la case de cette créature et posséder à ce moment-là au moins deux des trois cartes de sortilège :



Pour le duel contre le Dragon de feu, tu dois posséder la carte Feu plus une ou deux autres cartes de sortilège.

Pour le duel contre le Géant de pierre, tu dois posséder la carte Pierre plus une ou deux autres cartes de sortilège.

Pour le duel contre la Nymphette aquatique, tu dois posséder la carte Eau plus une ou deux autres cartes de sortilège.

### Le duel commence !

Le joueur qui remporte deux manches, remporte le duel. Le joueur qui se trouve à gauche de l'élève qui attaque, joue à la place de la créature magique et prend les trois cartes de duel noires. Comme dans le jeu « pierre-papier-ciseaux », l'élève et la créature magique choisissent une de leurs cartes de sortilège (cartes de duel) et la pose sur la table après avoir énoncé à voix haute le sortilège magique I-SI-DORÉ (comme dans 1-2-3 !)

- Le Feu l'emporte sur la Pierre (puisque le feu fait fondre la pierre).
- La Pierre l'emporte sur l'Eau (puisque la pierre absorbe l'eau).
- L'Eau l'emporte sur le Feu (puisque l'eau éteint le feu).
- Si l'élève et la créature magique jouent la même carte de sortilège, les éléments s'annulent et il n'y a pas de vainqueur pendant cette manche.



**Conseil d'ami :** il n'est pas prudent de te battre en duel contre une créature magique si tu possèdes moins de trois cartes de sortilège. Mais on ne sait jamais, peut-être que tu auras de la chance et que tu réussiras à battre cette créature magique et à dérober son trésor.

**Tu as remporté deux manches dans ce duel ?** Dans ce cas, la créature magique te livre un de ses trésors. Utilise-le avec beaucoup de parcimonie, car tu n'en recevras jamais un deuxième.

**La créature magique a gagné ?** Tu dois attendre que ce soit de nouveau ton tour pour pouvoir défier une nouvelle fois la créature



## Le gagnant du jeu

L'élève qui a collecté le premier ses trois trésors, peut retourner directement à l'école. Il reçoit le diplôme d'Isidore, l'École de magie et sorcellerie, et gagne le jeu.



## Variante de jeu pour les élèves expérimentés

Certains élèves ont passé plus de temps à Isidore et nous devons leur rendre la partie un peu plus difficile !

- Les élèves expérimentés commencent à jouer sans carte de sortilège. Les élèves plus jeunes ont ainsi une petite longueur d'avance.
- Les élèves expérimentés ont le droit de provoquer en duel d'autres élèves expérimentés.
- Les élèves expérimentés perdent une carte de sortilège quand ils ont perdu contre la créature magique. Tu dois de nouveau collecter tous les ingrédients pour pouvoir jeter un nouveau sortilège !

Si tu perds contre le Dragon de feu, tu dois poser la carte Feu en bas de la pile.

Si tu perds contre le Géant de pierre, tu dois poser la carte Pierre en bas de la pile.

Si tu perds contre la Nymphe aquatique, tu dois poser la carte Eau en bas de la pile.

## Duel entre élèves expérimentés

Si, en tant qu'élève expérimenté, tu t'arrêtes pendant ton tour sur une case occupée par un autre élève expérimenté, tu as le droit - autrement dit, tu n'es pas obligé de le faire - de le provoquer en duel. (Dans le cas où plus de deux élèves occupent une autre case, l'attaquant choisit celui contre lequel il souhaite se battre en duel.)

Le duel contre un autre élève expérimenté se déroule de la même manière qu'un duel contre une créature magique. La seule différence est que le duel entre élèves expérimentés ne dure qu'un seul tour.

- Si l'élève attaquant remporte le duel, il échange un de ces ingrédients avec son camarade de classe. L'or, l'argent et les trois trésors ne peuvent pas être échangés.
- Si l'élève qui se défend gagne, il peut échanger un de ses ingrédients avec l'attaquant, mais il n'est pas obligé de le faire. L'or, l'argent et les cartes de sortilège ne peuvent pas être échangés.
- Si les élèves jouent la même carte de sortilège, les éléments s'annulent et il n'y a pas de vainqueur.

Après un duel, ton tour est fini. Il n'est ensuite plus possible de collecter, d'échanger ou d'acheter des ingrédients. Les deux élèves gardent leurs cartes de sortilège.

Astuce : il peut arriver qu'un élève ne puisse pas gagner un duel parce qu'il ne possède pas encore la bonne carte de sortilège ou pas de carte de sortilège du tout. Essaie donc de bien retenir quelles sont les cartes de sortilège que possèdent ou non les autres élèves avant d'engager un duel ! Tu gagnes toujours contre un joueur qui n'a pas encore de cartes de sortilège.







# Isidore

## Schule der Magie

### Inhalt

- 1 Spielbrett
- 4 doppelseitig bedruckte Sammelkarten
- 8 Spielfiguren
- (4 Zauberer und 4 Hexen: Karton mit einem Stellfuß)
- 18 Zauberspruchkarten
- (6 Stein-, 6 Wasser- und 6 Feuerkarten)
- 3 Duellkarten für die magischen Wesen
- 12 Schätze
- (4 Tränen, 4 Drachenzähne und 4 Smaragde)
- 48 Marken mit Zauberspruchzutaten
- (16 Beeren, 16 Kräuter, 16 Pilze)
- 32 Gold- und Silbermarken
- (16 x Gold und 16 x Silber)
- 1 Magierdiplom
- 1 Würfel

Die Schüler von Isidore, der Schule der magischen Künste, werden zu Magiern und Hexen ausgebildet ... und du bist einer von ihnen! Um die abschließende Magierprüfung zu bestehen, musst du deinen Zauberspruch vorbereiten. Dazu benötigst du drei außergewöhnliche Schätze aus dem Königreich Calandria: eine Träne der Wassernymphe, einen Zahn des Feuerdrachen und einen Smaragd des Steinriesen. Aber diese magischen Wesen ergeben sich nicht kampfflos! Als Schüler der Magierschule Isidore musst du zeigen, was du hier gelernt hast. Du musst magische Zutaten sammeln, denn nur mit dem „Stein-Wasser-Feuer-Zauberspruch“ kannst du die magischen Wesen besiegen!

### Ziel des Spiels

Um als Erster aus deiner Klasse die Abschlussprüfung von Isidore, der Schule der Magier, zu bestehen, musst du die drei Schätze der drei magischen Wesen, die im Königreich Calandria leben, in deinen Besitz bringen. Nur mit diesen Schätzen kannst du deinen Zauberspruch sprechen und die Prüfung bestehen! Der Zauberschüler, der als Erster mit den drei Schätzen zur Schule zurückkehrt, erhält das Diplom der Magierschule Isidore und gewinnt das Spiel!



Startaufstellung für 2 Spieler





# Vorbereitung

1. Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt eine Zauberer- oder Hexenfigur und legt die dazugehörige Sammelkarte vor sich auf den Tisch. Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf Isidore (oben links auf dem Spielbrett): Das ist das Startfeld.
2. Jeder Spieler darf eine Zauberspruchkarte (Stein, Wasser oder Feuer) auswählen und mit der Abbildung nach unten auf seine Sammelkarte legen.
3. Die Marken mit den Zauberspruchzutaten sowie die Gold- und Silbermarken werden verdeckt in zwei Stapeln auf den Tisch gelegt. Es ist wichtig, dass alle Marken mit den Zauberspruchzutaten auf einem Stapel und alle Gold- und Silbermarken auf dem anderen Stapel liegen.
4. Nun werden die Zutatenmarken auf die leeren Felder der Märkte im Dorf Azurro, beim Leuchtturm von Calandria und auf die Felder im Grünen Wald gelegt. Nur die Marken bei den Märkten in Azurro und beim Leuchtturm von Calandria werden offen hingelegt, sodass sie für alle Spieler sichtbar sind.
5. Die Marken beim Grünen Wald bleiben verdeckt auf dem Spielbrett liegen.
6. Drei Marken vom Gold- und Silberstapel werden verdeckt auf die Spielfelder beim Bergwerk am Steilen Bergpfad gelegt.
7. Die Zauberspruchkarten werden auf drei Stapel verteilt: je ein Stapel mit Steinkarten, Wasserkarten und Feuerkarten. Die drei Stapel werden separat gemischt und bei der Schule offen neben das Spielbrett gelegt, sodass auf den obersten Karten zu sehen ist, welche Zauberspruchzutaten die Spieler für den Stein-, Wasser- oder Feuerspruch sammeln müssen.
8. Die drei Duellkarten werden rechts neben das Spielbrett gelegt.
9. Bei den magischen Wesen werden ebenso viele Schätze, wie Mitspieler teilnehmen, auf das Spielbrett gelegt: die Drachenzähne beim Feuerdrachen, die Smaragde beim Steinriesen und die Wassernymphentränen an der Bucht der Wassernymphe.
10. Das Magierdiplom wird in der Nähe der Schule neben das Spielbrett gelegt.

# Das Abenteuer beginnt!

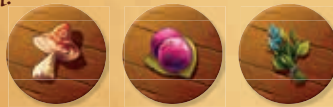
Alle Zauberschüler starten bei der Magierschule Isidore. Der jüngste Spieler tritt als Erster seine abenteuerliche Reise an. Der Startspieler würfelt und zieht seine Zauberer- oder Hexenfigur über den Spielplan. Dabei entscheidet er selbst, wie viele Schritte er vorrückt, aber nie mehr als die gewürfelte Augenzahl. Hat er

beispielsweise eine 3 gewürfelt, dann entscheidet er selbst, ob seine Spielfigur 1, 2 oder 3 Schritte weiterzieht. Aber Achtung! Da die Wege in Calandria sehr schmal sind, ziehen alle Spielfiguren nur im Uhrzeigersinn. Wenn ein Spieler die magischen Sterne würfelt, zaubert er seine Figur auf ein Feld seiner Wahl. Das kann also auch das Feld sein, auf dem die Figur bereits stand.



# Zaubertrankzutaten sammeln und tauschen

Überall im Königreich Calandria können Zaubertrankzutaten gesammelt, gekauft oder getauscht werden. Die Zauberschüler benötigen diese Zutaten für ihre Stein-, Wasser- und Feuer-Zaubersprüche. Diese Zaubersprüche können sie in Calandria finden:



Im Grünen Wald wachsen magische Zutaten: Pilze, Beeren und Kräuter, die die Spieler für ihre Sprüche benötigen. Wenn eine Spielfigur im Grünen

Wald stoppt, darf der Spieler sich eine der verdeckten Zutaten nehmen. Dann legt er die Zutat offen vor sich auf die Sammelkarte, sodass die anderen Zauberschüler sehen können, welche Zutaten dieser Spieler schon gesammelt hat. Danach werden die Zutaten in Grünen Wald wieder um eine Zutat vom Stapel ergänzt. Die neue Zutatenmarke wird verdeckt auf das leere Feld gelegt.



Beim Bergwerk am Steilen Bergpfad kann man nach Gold und Silber graben. Mit den Gold- und Silbermarken können auf den Märkten im Dorf Azurro und beim Leuchtturm von Calandria Zauberspruchzutaten gekauft werden. Wenn eine Spielfigur auf dem Steilen Bergpfad anhält, darf der Spieler eine dieser Gold- oder Silbermarken an sich nehmen. Er legt die Marke offen vor sich auf die Sammelkarte, sodass die anderen Zauberschüler sehen können, wie reich er ist. Der Vorrat beim Bergwerk am Steilen Bergpfad wird danach wieder durch eine Marke vom Stapel ergänzt. Die neue Marke wird verdeckt auf das leere Feld gelegt.



Auf den Märkten im Dorf Azurro und beim Leuchtturm von Calandria verkaufen Marktleute ihre Waren. Hier können die Spieler die benötigten Zutaten kaufen oder Zutaten tauschen.



Azurro



Leuchtturm von Calandria

Die Preise der Zutaten, die auf dem Markt angeboten werden, stehen auf dem Spielbrett. Ist der Preis eine Goldmarke, darf ein Spieler nur mit Gold bezahlen; ist der Preis eine Silbermarke, muss mit Silber bezahlt werden.

Auf dem Markt können nicht nur Zutaten gekauft, sondern auch getauscht werden. Ein Spieler darf zwei seiner Zutaten gegen eine Zutat vom Markt tauschen. In jedem Spielzug dürfen beide Zutaten gekauft oder getauscht werden. Danach wird der Marktvorrat wieder mit Zutaten vom Stapel ergänzt.

## Zaubersprüche vorbereiten

Sobald ein Spieler alle benötigten Zauberspruchzutaten gesammelt hat, kehrt er zur Schule zurück, denn nur auf Isidore kann er seine Zutaten für einen Zauberspruch nutzen. Es gibt drei verschiedene Sprüche: Stein, Wasser und Feuer.

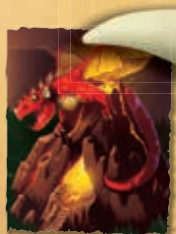
Die oberste Spruchkarte auf dem Stapel zeigt, welche Zutaten für diesen Zauberspruch benötigt werden. Wenn sich ein Spieler in Isidore befindet und alle Zutaten besitzt, die für einen Stein-, Wasser- oder Feuerspruch nötig sind, darf er sich diese Spruchkarte nehmen. Er legt sie verdeckt auf die Sammelkarte, sodass die anderen Zauberschüler nicht sehen, welchen Spruch bzw. welche Sprüche er bereits gesammelt hat. Die Zutaten werden dann wieder auf den Stapel gelegt. In jedem Spielzug können mehrere Zutaten eingetauscht werden. Ein Spieler darf nur eine einzige Zauberspruchkarte pro Element besitzen.

Sobald ein Spieler eine Spruchkarte in seinem Besitz hat, beherrscht er das betreffende Element. Die drei Sprüche sind von großer Bedeutung, denn die Zauberschüler benötigen sie für ein Duell mit einem der drei magischen Wesen in Calandria.



## Schätze sammeln

Am Rand von Calandria leben drei jahrhundertealte magische Wesen: der Feuerdrache, der Steinriese und die Wassernymphe. Sie bewachen die drei Schätze, die die jungen Zauberer und Hexen brauchen, um mit ihrem Zauberspruch die Magierprüfung zu bestehen. Es gibt nur eine Möglichkeit, diese außergewöhnlichen Schätze in ihren Besitz zu bringen: Sie müssen das magische Wesen zu einem Duell herausfordern.



## Der Feuerdrache

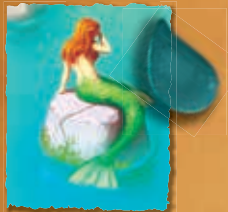
Ob der Feuerdrache ein Männchen oder ein Weibchen ist, weiß man nicht, denn niemand traut sich in die Nähe dieses Feuer spuckenden Ungeheuers, das seine Schätze mit Feuer und Flamme verteidigt! Es ist allgemein bekannt, dass ein zermahlener Drachenzahn heilende Kräfte besitzt.





## Der Steinriese

EWIGER REICHTUM FÜR DEN BESITZER - das ist die Kraft des Smaragdes. Aber um einen Smaragd in ihren Besitz zu bringen, müssen die Spieler ein Duell mit dem Steinriesen überstehen. Dieser Riese hat leider auch ein Herz aus Stein und ist ein echter Geizhals, der seine Edelsteine mit niemandem teilen will.



## Die Wassernymphe

Nenne die Wassernymphe nie eine Meerjungfrau, denn dann wird dir das Lachen schnell vergehen! Durch lautes Schluchzen versucht die Wassernymphe, arglose Seefahrer anzulocken. Schon eine einzige Träne der Wassernymphe im Zaubertrank sorgt dafür, dass dieser Zauberer künftig lachend durchs Leben geht.

## Duell mit einem magischen Wesen

Die magischen Wesen sind mächtig und besitzen immer die drei verschiedenen Duellkarten (Stein, Wasser und Feuer), um einen Angriff abzuwehren. Um ein magisches Wesen zum Duell herauszufordern, muss eine Spielfigur auf dem Feld des Wesens anhalten und zu diesem Zeitpunkt mindestens zwei der drei Zauberspruchkarten besitzen:



Für das Duell mit dem Feuerdrachen muss ein Spieler die Feuerkarte und eine oder zwei andere Zauberspruchkarten besitzen.

Für das Duell mit dem Steinriesen muss ein Spieler die Steinkarte und eine oder zwei andere Zauberspruchkarten besitzen.

Für das Duell mit der Wassernymphe muss ein Spieler die Wasserkarte und eine oder zwei andere Zauberspruchkarten besitzen.

### Das Duell beginnt!

Wer als Erster zwei Runden für sich entscheidet, gewinnt das Duell.

Der Spieler, der links neben dem Angreifer sitzt, übernimmt während des Duells die Rolle des magischen Wesens und nimmt die drei dunklen Duellkarten. Ebenso wie bei „Schere-Stein-Papier“ (auch als „Schnick-Schnack-Schnuck“ bekannt) wählen der Zauberschüler und das magische Wesen jeweils eine ihrer Spruchkarten (Duellkarten) aus, sprechen den magischen Spruch „I-SI-DORÉ“ und legen dann ihre Karten gleichzeitig auf den Tisch.

- Feuer schlägt Stein (Eselbrücke: Feuer lässt den Stein schmelzen).
- Stein schlägt Wasser (Eselbrücke: Stein nimmt das Wasser auf).
- Wasser schlägt Feuer (Eselbrücke: Wasser löscht das Feuer).
- Wenn der Zauberschüler und das magische Wesen dieselbe Spruchkarte spielen, heben die Elemente sich gegenseitig auf, und es gewinnt in dieser Runde keiner von beiden.



**Tipp:** Wenn du weniger als drei Zauberspruchkarten besitzt, ist es ein großes Risiko, ein magisches Wesen zu einem Duell herauszufordern. Aber vielleicht hast du Glück und es gelingt dir trotzdem, das magische Wesen zu besiegen und den Schatz zu erobern.

Wenn der Zauberschüler als Erster zwei Duellrunden gewinnt, gibt das magische Wesen ihm einen seiner Schätze. Aber aufgepasst! **Gewinnt das magische Wesen?** Dann musst du warten, bis du wieder am Zug bist: erst beim nächsten Zug kannst du das magische Wesen erneut zum Duell herausfordern.



## Gewinner des Spiels

Der Schüler, der als Erster alle drei Schätze gesammelt hat, darf direkt zur Schule zurückkehren. Dort erhält er das Diplom von Isidore der Schule der Magie und gewinnt das Spiel.



## Spielvariante für ältere Zauberschüler

Wenn einige Schüler schon länger die Magierschule besuchen und mehr Erfahrung haben, kann das Spiel etwas schwieriger gestaltet werden:

- Ältere Schüler beginnen das Spiel ohne Spruchkarte. Die jüngeren Schüler haben daher einen kleinen Vorsprung.
- Ältere Schüler dürfen andere ältere Schüler zu einem Duell herausfordern.
- Ältere Schüler verlieren eine Spruchkarte, wenn sie das Duell mit dem magischen Wesen verlieren. Sie müssen wieder alle Zutaten sammeln, um den Spruch erneut aussprechen zu können.

Wenn ein Spieler dem Feuerdrachen unterliegt, muss er die Feuerkarte unter den Stapel legen.

Wenn ein Spieler dem Steinriesen unterliegt, muss er die Steinkarte unter den Stapel legen.

Wenn ein Spieler der Wassernymphe unterliegt, muss er die Wasserkarte unter den Stapel legen.

## Duell zwischen älteren Schülern

Kommt ein älterer Schüler in seinem Spielzug auf ein Feld, auf dem bereits ein anderer älterer Schüler steht, kann er ihn zum Duell herausfordern, muss es aber nicht tun. (Falls schon zwei Schüler auf dem Feld stehen, entscheidet der Angreifer, wen der beiden er zum Duell herausfordern will.)

Ein Duell mit einem Mitschüler verläuft genauso wie ein Duell mit einem magischen Wesen, allerdings dauert das Duell zwischen Schülern nur eine Runde.

- Gewinnt der angreifende Schüler das Duell, tauscht er eine seiner Zutaten mit dem anderen Schüler. Gold, Silber und die drei Schätze dürfen nicht getauscht werden.
- Gewinnt der angegriffene Schüler, darf er eine seiner Zutaten mit dem Angreifer tauschen, aber das ist keine Pflicht. Gold, Silber, die Schätze und die Spruchkarten dürfen nicht getauscht werden.
- Wenn die Schüler dieselbe Spruchkarte spielen, heben die Elemente sich gegenseitig auf, und es gewinnt keiner von ihnen.

Nach einem Duell ist der linke Nachbar des Angreifers am Zug, und es darf nichts mehr gesammelt, getauscht oder gekauft werden. Beide Schüler behalten auch ihre eigenen Zauberspruchkarten.

**Tipp:** Es kann sein, dass ein Spieler ein Duell nicht gewinnen kann, weil er überhaupt noch keine oder noch nicht die richtigen Zauberspruchkarten besitzt. Daher ist es wichtig, dass du dir immer gut merkst, welche Zauberspruchkarten die anderen Spieler schon gesammelt haben, bevor du dich für ein Duell entscheidest. Ein Duell mit einem Spieler, der noch keine Zauberspruchkarten besitzt, gewinnst du immer.







# Isidore School of Magic

## Contents

- 1 Game board
- 4 Double-sided collection cards
- 8 Playing figures
- (4 wizards and 4 witches; cards in a base)
- 18 Spell cards
- (6 Rock, 6 Water and 6 Fire cards)
- 3 Duel cards for the mythical creatures
- 12 Treasures
- (4 tears, 4 dragon's teeth and 4 emeralds)
- 48 Ingredient tokens
- (16 berries, 16 herbs, 16 mushrooms)
- 16 Gold and 16 silver tokens
- 1 Diploma
- 1 Dice

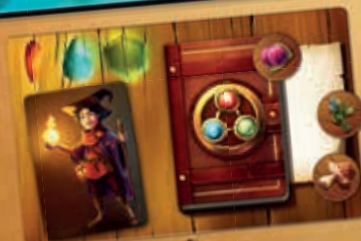
Students attending the Isidore School of Magic are trained to become Wizards and Witches... and you're one of them! But, before qualifying top of your class, you have to prepare your ultimate magic spell. You need three rare treasures from the Kingdom of Calandria: a tear from the Water Nymph, a tooth from the Fire Dragon and an emerald from the Rock Giant. But these mythical creatures won't give up their treasure without a fight! As a student of magic, you will need to show what you've learned at Isidore. You will need to trade ingredients, compose spells to control the elements of Rock, Water and Fire, and ultimately win the duels!

## Aim of the game

To qualify as top of your class from the Isidore School of Magic you have to collect three treasures from the mythical creatures dwelling in the Kingdom of Calandria. Only with these items can you prepare your ultimate magic spell and complete your studies! The first student to return to school with these three treasures will be awarded his or her Isidore School of Magic Diploma, thus winning the game!



Start setup for  
2 players





## Preparations

1. Position the game board in the middle of the table. Each player chooses a wizard or witch student and places the accompanying collection card in front of themselves on the table. Each player places his or her playing figure on Isidore (top left on the game board); that is the 'start' field.
2. Each player may choose a spell card (Rock, Water or Fire) to start the game with and place it face-down on their collection card.
3. Place the ingredient tokens and the gold and silver tokens face-down in stacks on the table. Be sure not to mix the ingredients tokens and the gold and silver tokens with one another.
4. Place an ingredient token in each empty field on the game board at the markets of the village of Azurro and the Lighthouse of Calandria and in the fields of the Green Forest. Those at the markets of the village of Azurro and the Lighthouse of Calandria should be face-up, making them visible to everyone. Those of the Green Forest should be face-down on the game board.
5. Then place three of the gold and silver tokens face-down in the fields of the game board on the mines of the Steep Mountain Path.
6. Make three stacks of spell cards: one with the Rock cards, one with the Water cards and one with the Fire cards. Shuffle each of the three stacks and place them face-up close to the school next to the game board, so that you can see from the uppermost cards which ingredients you have to collect for those Rock, Water or Fire spells.
7. Place the three duel cards next to the game board.
8. Take as many treasures as there are players and place them next to the magical creatures: the dragon's teeth next to the Fire Dragon, the emeralds next to the Rock Giant and the Water Nymph tears in Water Nymph Bay.
9. Place the diploma next to the game board near the school.

## The adventure begins!

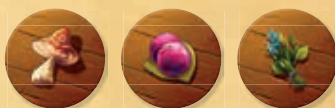
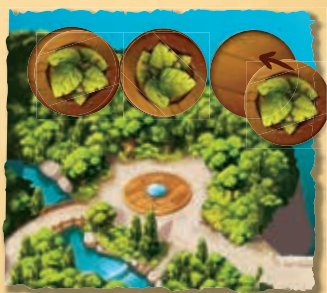
All of the students start at the Isidore Academy of Magical Arts. The youngest student heads off on the adventure first. Throw the dice and move your student. You can choose how many steps to take, as long as it doesn't exceed the number of dots on the dice thrown. For example, if you throw a 3, you can choose whether to

move 1, 2 or 3 steps forward. NB! The roads to Calandria are very narrow. For this reason, we only move clockwise. If you throw the magical stars, you can magically beam yourself to a field of your choice! This could also be the field where you were originally standing...



## Collecting And Trading Ingredients

You can collect, buy or trade ingredients throughout the Kingdom of Calandria. You need these ingredients to make your Rock, Water and Fire spells. You can find all of these items in Calandria:



Magic ingredients grow in the Green Forest: mushrooms, berries and herbs – all of which you need to make your spells. When you 'visit' the Green Forest you may pick one of the ingredients without looking. Place the ingredient face up on top of the collection card in front of you so that the other students can see what you have collected. Top up the ingredients in the Green Forest using an ingredient from the stack. Make sure that this ingredient is face-down.



You can find gold and silver at the mines of the Steep Mountain Path. You can use the gold and silver tokens to buy ingredients at the markets in the village of Azurro and at the Lighthouse of Calandria. If you stop on the Steep Mountain Path you can take one of these gold or silver tokens. Place the token face-up on top of the collection card in front of you so that the other students can see how rich you are. Top up the stocks of the mines of the Steep Mountain Path with tokens from the stack. Make sure the gold or silver tokens are face-down.



In the village of Azurro and at the Lighthouse of Calandria there are markets with merchants selling their wares to the residents. You can buy or trade any ingredients you need here.



Azurro



Lighthouse of Calandria

The game board shows the price of each of the ingredients available at the market. If gold is required, you can only pay with gold. If silver is required, you can only pay with silver.

You can buy and trade ingredients at the market. You can trade two of your ingredients for one ingredient from the market. You can buy or trade both ingredients during each turn. Top up the market afterwards with ingredients from the stack.

## Making spells

Once you have gathered all the necessary ingredients for a spell you return to school. You can only transform your ingredients into a spell at Isidore. There are three different spells: Rock, Water and Fire.

The top spell card of the stack shows which ingredients you need to make the spell. If you're at Isidore and you have all the ingredients needed for a Rock, Water or Fire spell, you can take a spell card. Put the spell card face-down on your collection card so that the other students cannot see which spell(s) you have collected. The ingredients go back on the stack afterwards. You may trade as many ingredients as you choose during your turn, to obtain different spell cards, but you may only have one spell card for each element on your collection card.

If you have a spell card in your possession, you control that element. The three spells are very important because you need them to duel with one of the three magical creatures of Calandria.



## Collecting treasures

Three centuries-old magical creatures live in the corners of Calandria: the Fire Dragon, the Rock Giant and the Water Nymph. They guard the three treasures you need to graduate. These very rare treasures can only be earned by challenging the magical creatures to a duel.



## The Fire Dragon

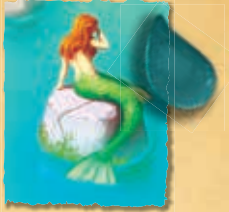
Nobody knows whether the Fire Dragon is a male or female, because they are all afraid to get too close to this fire-spitting beast! One thing's for sure, though, it protects the treasure with fire power! It's widely known that a ground dragon's tooth possesses healing properties.





## The Rock Giant

Emeralds bestow eternal riches upon its owner. But in order to get hold of an emerald you have to win a duel with the Rock Giant! However, this rock of a giant is easily angered. And the filthy rich miser doesn't want to share his emeralds with anyone.



## The Water Nymph

Never call the Water Nymph a mermaid, because your smile will soon fade! By weeping loudly, this wailing creature attempts to lure innocent seafarers. If you succeed in mixing but one of the Water Nymph's tears into a magic potion, you'll be made for life.

## Duelling with a magical creature

The magical creatures are powerful and always have three different duel cards (Rock, Water and Fire) to counter your attack. To challenge a magical creature you have to land on its field and be in possession of at least two of the three spell cards at that point:



You will need a Fire card as well as one or two more spell cards to challenge the Fire Dragon to a duel.

You will need a Rock card as well as one or two more spell cards to challenge the Rock Giant to a duel.

You will need a Water card as well as one or two more spell cards to challenge the Water Nymph to a duel.

### The duel begins!

Whoever is the first to win two rounds, wins the duel.

The player to the left of the attacking student stands in to play on behalf of the magical creature and takes the three dark duel cards. As in the 'Rock-Paper-Scissors' game, the student and the magical creature choose one of their spell cards (duel cards), which they place on the table - at exactly the same time - after reciting the magical spell I-SI-DORE (as in one, two, three!).

- Fire beats Rock (fire melts rock).
- Rock beats Water (rock absorbs water).
- Water beats Fire (water puts out fire).
- If the student and the magical creature play the same spell card, the elements cancel one another out and no one wins the round.



**Tip:** It would not be wise to duel with a magical creature if you have less than three spell cards. But you may get lucky and beat the magical creature, thus gaining possession of the treasure.

**If you're the first to win two rounds of the duel,** the magical creature gives you one of his or her treasures. Take good care of your treasures, because you'll never get a second one.

**If the magical creature wins** you have to wait until your next turn before you can challenge the creature again.



## The winner of the game

The first student to collect three treasures can return to school, where they will be awarded a diploma from the Isidore Academy of Magical Arts. This student also wins the game!



## Game variation for older students

Because some students have been attending Isidore for a longer period of time, we're going to make it more difficult for them!

- Older students start the game without a spell card. This gives the younger students a small head start.
- Older students can challenge other older students to a duel.
- Older students lose a spell card if they lose against the magical creature. You have to start collecting all the ingredients again in order to remake the spell!

If the Fire Dragon beats you, you have to place the Fire card under the stack.

If the Rock Giant beats you, you have to place the Rock card under the stack.

If the Water Nymph beats you, you have to place the Water card under the stack.

## Duel between older students

If, as an older student, you land on a field occupied by another older student during your turn, you may – if you wish – choose to challenge him or her to a duel (if there are more than two students on a field, the attacker chooses who they wish to duel against).

Duelling with a fellow student is the same as duelling with a magical creature, except that duelling between students only lasts one round.

- If the attacking student wins the duel he or she can swap one ingredient with the other student. It isn't possible to swap gold, silver or the three treasures.
- If the defending student wins, he or she may – or may not – choose to swap one of his or her ingredients with the attacker. It isn't possible to swap gold, silver, the treasures or the spell cards.
- If the students play the same spell card, the elements cancel one another out and no one wins the round.

Your turn ends after the duel. Nothing more may then be collected, traded or purchased. Both students keep their own spell cards.

**Tip:** It's possible that a student cannot win a duel yet because he or she does not have any spell cards let alone the correct one. For this reason, try to remember which spell cards the other students (don't) have before challenging them to a duel! You always beat a player who doesn't have any spell cards yet.









19701

**Jumbodiset**  
GROUP