Zaubertrank

von Detlef Wendt

Spielanleitung

Worum es geht

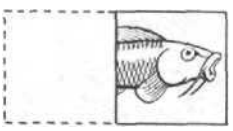
In diesem Spiel versuchen Zauberer, einen Trank zu brauen - einen Zaubertrank.

Die Spieler finden bei ihrer Suche immer nur halbe Zutaten, benötigt werden aber ganze. Brauchbar sind Fische und Wurzeln, unbrauchbar sind die Wuselwürmer.

Findet ein Spieler eine halbe Zutat, so legt er sie in seinen Kessel - in den **oberen** Teil. In den **unteren** Teil des Kessels dürfen nur ganze Zutaten gedrückt werden, aber das geht nur mit dem Kochlöffel.

Zutaten im unteren Teil des Kessels sind sicher; niemand kann mehr an sie heran!

Für halbe und ganze Zutaten im oberen Teil des Kessels gilt das nicht - darauf machen alle Jagd! Es gewinnt, wer zuerst die richtige Anzahl an kompletten Zutaten in seinem Kessel hat; dabei spielt es keine Rolle, in welchem Teil des Kessels die Zutaten liegen.



= halbe Zutat

Zum Spiel gehören

1 Spielplan mit vier Kesseln und der Sammelbahn

24 Karten mit halben Zutaten, beidseitig bedruckt

Brauchbare Zutaten:
- Wurzel (obere und untere Hälfte)
- Fisch (Kopf und Schwanz)

Unbrauchbare Zutat:

- Wuselwurm (Kopf und Schwanz)

4 Spielfiguren (Zauberer)

1 Würfel

= komplette Zutat im eigenen Kessel

Vorbereitung des Spiels

Die 24 (halben) Zutaten-Karten werden gemischt. Vorher müssen die grünen Wuselwürmer so einsortiert werden, daß die Wurmseiten nach unten liegen.

Die Karten werden in beliebiger Reihenfolge auf die 24 **weißen** Felder der Sammelbahn gelegt (kein grüner Wurm darf zu sehen sein).

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld gleicher Farbe.

Alle Spieler würfeln; wer die höchste Zahl erreicht, beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der Spielablauf

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt und zieht seinen Zauberer um die Augenzahl vorwärts, im Uhrzeigersinn.

Die Zauberer ziehen nur auf den **farbigen Feldern** der Sammelbahn, dazu gehören auch die 4 Startfelder. Zauberer dürfen die weißen Felder (auf denen die halben Zutaten liegen) nicht betreten.

Geschlagen wird nicht, mehrere Zauberer können auf einem Feld stehen.

Die weiteren Aktionen des Spielers hängen davon ab, auf welchem Feld sein Zauberer gelandet ist.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ziel eines jeden Spielers ist es, komplette Zutaten zu sammeln: drei oder vier, je nach Anzahl der Spieler.

Aber: Während des Spiels darf kein Spieler mehr Karten als erlaubt in seinem Kessel haben:

- bei 2 oder 3 Spielern: nicht mehr als **neun** Karten;
- bei 4 Spielern: nicht mehr als **sieben** Karten.

Alle eingesammelten halben Zutaten wandern in den oberen Teil des Kessels und können dort beliebig nebeneinander gelegt werden; umdrehen ist aber nicht erlaubt.

Passen zwei halbe Zutaten zusammen, so können sie aneinandergefügt werden. Aber auch die komplette Zutat verbleibt in der oberen Kesselhälfte.

Was passiert, wenn Spieler auf den Farb-Feldern landen:

Violettes Feld (Motiv spielt keine Rolle)

Der Spieler **kann** eine der Karten aufnehmen, die **vor oder hinter** diesem Feld liegen und sie in seinen Kessel legen - in die obere Hälfte.

Nimmt der Spieler eine Karte auf, so darf er die Unterseite nicht ansehen; er muß die Karte so in seinen Kessel legen, wie er sie aufgenommen hat: nicht ansehen, nicht umdrehen, in seine obere Kesselhälfte legen.

Ist keine Karte mehr vorhanden, kann auch keine aufgenommen werden.

Startfeld (während des Spiels)

Landet ein Spieler auf einem der (vier) Startfelder, so **muß** er eine Karte (halbe Zutat) in einem beliebigen Kessel umdrehen! Das kann eine Karte im eigenen Kessel sein, aber auch eine Karte in einem Kessel anderer Farbe.

Es darf nur eine Karte umgedreht werden, die in der **oberen** Kesselhälfte liegt. Komplette Zutaten in der unteren Kesselhälfte sind tabu.

Orangefarbene Felder

Auf diesen Feldern geht es teilweise auch um das Wegnehmen von Karten. Dabei ist folgendes zu beachten:

= obere Hälfte (unsicher)

- untere Hälfte (sicher)

Karten in der oberen Hälfte des Kessels können umgedreht oder weggeholt werden.

Zutaten im oberen Kesselteil sind deshalb unsicher.

Karten (komplette Zutaten) in der unteren Hälfte des Kessels sind sicher; sie können nicht mehr umgedreht oder weggeholt werden.

Weggenommene Karten müssen so abgelegt werden, wie sie aufgenommen wurden; umdrehen oder ansehen der Unterseite ist nicht erlaubt.

a) Feld mit der Hexe

Der Spieler **kann** einem beliebigen Mitspieler eine Karte wegnehmen (nur aus der oberen Kesselhälfte) und sie in seinen Kessel legen - in die obere Hälfte.

b) Feld mit Topf und Loch darin

Der Spieler **muß** eine Karte aus seiner oberen Kesselhälfte nehmen und sie in die obere Hälfte eines beliebigen Mitspielers legen.

Wichtig: Führt eine der Aktionen a) oder b) dazu, daß die erlaubte Obergrenze an Karten (9 oder 7) überschritten würde, so darf diese Aktion nicht ausgeführt werden; alles bleibt, wie es war.

c) Feld mit der Katze

Der Spieler muß sämtliche Fisch-Karten aus seiner oberen Kessel-Hälfte (nicht aus der unteren) zurücklegen auf die Sammelbahn.

Zurückgelegt wird Karte um Karte; jede Fischhälfte wird auf ein weißes Feld des Spielplans abgelegt - aber nur dann, wenn sich durch das Ablegen ein ganzer Fisch ergibt. Angelegt wird aber nur an die violetten Fischfelder des Spielplans, an die aufgedruckten Fisch-Hälften dort.

Fisch-Hälften, die nicht angelegt werden können, darf der Spieler behalten.

d) Feld mit dem Kochlöffel

Der Spieler darf eine komplette Zutat, also zwei zusammenpassende Hälften, in den **unteren Teil** seines Kessels schieben. Diese Zutat ist dort für den Rest des Spiels sicher.

Das Ende des Spiels

Das Spiel endet in dem Augenblick, in dem ein Spieler das Spielziel erreicht hat:

- bei 2 oder 3 Spielern:
  Es gewinnt, wer zuerst genau 2 Fische und 2 Wurzeln (also 8 Karten) in seinem Kessel gesammelt hat.
- bei 4 Spielern:
  Es gewinnt, wer zuerst 6 zusammenpassende Karten in seinem Kessel hat. Also: entweder 2 Fische und 1 Wurzel oder 1 Fisch und 2 Wurzeln.

Es spielt keine Rolle, in welchem Teil des Kessels die kompletten Zutaten liegen. Wichtig ist nur, daß es insgesamt 3 oder 4 Zutaten sind.

Wer gewinnen will, darf auch nicht mehr als die benötigten Zutaten in seinem Kessel haben - also keine überzählige Karte.

Wer gewinnen will, darf auch keine Wuselwurm-Karte mehr in seinem Kessel haben.

Hinweis:

Hat ein Spieler überzählige Karten in seinem Kessel, so muß er diese loswerden, um zu gewinnen.

Karten abgeben kann ein Spieler, wenn er auf dem Katzenfeld oder dem Topf-Feld landet.

Überschüssige Karten können auch wie folgt zurück ins Spielfeld gebracht werden:

Landet ein Zauberer auf einem violetten Feld, von dessen weißen Nachbarfeldern eines ohne Karte ist, so kann der Spieler eine seiner Karten auf dieses freie Feld zurücklegen, sofern dadurch eine komplette Zutat (auf dem Spielplan) entsteht.

Beispiel:

Landet ein Zauberer auf dem violetten Feld mit dem Fischkopf, dessen Anschlußfeld (für den Schwanz des Fisches) frei ist, so kann der Spieler eine solche Karte hierauf ablegen.

Auf diese Weise kann man auch Wurzeln und Wuselwürmer loswerden.

Produktverantwortung: Reiner Müller

Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden