

Andreas Pelikan

Wie verhext!

*Wolfsblut und Kräutersud,
da braut sich was zusammen!*

Spielidee

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Zauberern, Hexen und Druiden und versuchen, möglichst reichhaltige und damit siegpunkträchtige Tränke zu brauen. Dazu benötigen sie neben vielen verhexten Zutaten wie Schlangengift oder Kräutersud auch ein wenig Gold - und vor allem den richtigen Riecher und das nötige Quäntchen Glück!

Durchgang für Durchgang wählen die magischen Mitstreiter aus zwölf Rollenkarten immer wieder fünf aus, die dann Runde für Runde ausgespielt werden. Jede dieser Karten bietet eine Aktion und eine „Gunst der Stunde“ an.

Die Aktionen sind zwar lohnender, bergen aber auch das Risiko, dass nachfolgende Spieler einem diese abjagen können und man dann vollkommen leer ausgeht. *Wie verhext!*

Die Gunst wiederum ist weniger einträglich, kann einem dafür aber auch von keinem Mitspieler weggeschnappt werden ...

Was tun? Wer wählt welche Rollenkarten? Wer spielt sie wann aus? Mutig sein und die Aktion wählen? Oder doch lieber die Gunst?

Wie man es auch macht, es ist und bleibt *wie verhext!*

Es gewinnt, wer bei Spielende die meisten Siegpunkte hat.

Spielmaterial

99 Spielkarten:

- 60 Rollenkarten (je 12 Karten pro Spieler)
- 31 Trank-Karten (3x 7 Kessel- und 2x 5 Regal-Karten)
- 8 Zauberspruch-Karten

60 Zutaten (je 20 rote, grüne und weiße Tropfen)

1 Stanztafel mit:

- 45 Fläschchen
- 24 Goldplättchen

Wenn Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, sollten Sie zunächst die **fett geschriebenen Texte** im Randbalken nicht beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man jederzeit wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELIDEE

Mittels 12 verschiedener Rollenkarten versuchen die Spieler, möglichst reichhaltige und damit siegpunkträchtige Tränke zu brauen

Alle Rollenkarten zeigen sowohl eine Aktion als auch eine Gunst; die Aktion ist lohnender, aber auch riskant; die Gunst ist weniger lohnend, dafür aber sicher

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält:

- die 12 Rollenkarten einer Farbe (gleichfarbige Kartenrückseite),
- 3 Zutaten (je 1 roten, grünen und weißen Tropfen) sowie
- 2 Goldplättchen.

Die Zutaten und das Gold liegen während des gesamten Spiels gut sichtbar für alle vor jedem Spieler aus. Die Rollenkarten werden vorerst von jedem auf die Hand genommen.

Die restlichen Tropfen und Goldplättchen sowie die 45 Fläschchen (= „kleine Tränke“) werden als getrennter Vorrat in der Tischmitte bereitgelegt.

Die 31 Trank-Karten werden in die je sieben Kupferkessel, Silberkessel und Eisenkessel sowie je fünf Gold- und Zutaten-Regale getrennt. Jede dieser fünf Kartensorten wird dann für sich als *offener* Stapel in der Tischmitte bereitgelegt, und zwar so, dass jeweils obenauf die Karten mit der niedrigsten Siegpunktzahl (unten rechts im Glaskolben) liegen und anschließend die anderen Karten mit zunehmender Siegpunktzahl folgen, so dass ganz unten jeweils die Karte mit der höchsten Siegpunktzahl liegt.

Die 8 Zauberspruch-Karten werden gemischt und ebenfalls als *offener* Stapel in der Tischmitte bereitgelegt.

Der älteste Spieler ist Startspieler des ersten Durchgangs.



SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält:

- 12 Rollenkarten
- je 1 grünen, roten und weißen Tropfen
- 2 Goldplättchen

Restliches Spielmaterial entsprechend der Abbildung bereitlegen

Spielverlauf

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge. In jedem Durchgang wählt jeder Spieler zunächst fünf Rollenkarten aus und wetteifert anschließend in einer Art Stichspiel Runde für Runde um die entsprechenden Aktionen der Rollenkarten. Wurden (nach mindestens fünf und höchstens zwölf Runden) alle ausgewählten Karten ausgespielt, endet ein Durchgang, und der nächste kann beginnen...

Rollenkarten auswählen

Zu Beginn jedes Durchgangs wählen alle Spieler gleichzeitig aus ihren 12 Rollenkarten je fünf aus, die ihnen für diesen Durchgang zur Verfügung stehen sollen. Die ausgewählten fünf Karten nimmt jeder Spieler so auf die Hand, dass seine Mitspieler sie nicht einsehen können. Die übrigen sieben Rollenkarten legt jeder verdeckt vor sich ab. Haben dies alle Spieler gemacht, gilt:

SPIELVERLAUF

Spiel verläuft über mehrere Durchgänge; jeder Durchgang besteht wiederum aus mehreren Runden (5 bis 12)

Zunächst wählen alle Spieler gleichzeitig 5 ihrer 12 Karten aus

Der verhexte Wettstreit kann beginnen!

Der Startspieler des Durchgangs beginnt, indem er eine seiner fünf Handkarten offen vor sich auslegt und die Überschrift des *oberen* Kastens auf dieser Karte vorliest, also beispielsweise „*Ich bin die Hexe*“. Damit meldet er seinen Anspruch auf die Aktion dieser Rolle an, den ihm die nachfolgenden Spieler aber noch streitig machen können. Reihum im Uhrzeigersinn müssen die Mitspieler nun einer nach dem anderen diese Rollenkarte „bedienen“.

Es bestehen folgende drei Möglichkeiten:

- 1) Der Spieler an der Reihe hat die Rollenkarte *nicht* auf der Hand, d.h. er kann nicht bedienen und sagt dementsprechend einfach „weiter!“, womit der reihum nächste Spieler mit bedienen an die Reihe kommt.
- 2) Der Spieler an der Reihe hat die gleiche Rollenkarte auf der Hand, womit er nun „bedienen“ *muss*, indem er diese Karte ebenfalls offen vor sich auslegt und sich *direkt anschließend* für Möglichkeit > 2 a) oder > 2 b) entscheidet:

> 2 a) Entweder verkündet er seinerseits den Anspruch auf die Aktion, indem er die Überschrift des *oberen* Kastens verliest (mit Betonung auf dem Wort „ich“: „*Ich bin die Hexe!*“). Damit übernimmt er das Aktionsrecht seines Vorgängers, womit dieser leer ausgeht und seine ausgelegte Karte bereits auf seine anderen verdeckten Karten legen kann.

Allerdings ist das Aktionsrecht damit auch für den neuen Spieler noch nicht sicher, denn einer der noch folgenden Spieler kann dieses ja auch noch übernehmen ...

> 2 b) Wer aber nicht riskieren möchte, von einem nach ihm kommenden Spieler noch ausgestochen zu werden, kann die „Gunst der Stunde“ nutzen, indem er die Überschrift des *unteren* Kastens verkündet: „So sei es!“ *Direkt anschließend* führt er nun die dort stehende Anweisung aus, d.h. die laufende Runde wird so lange unterbrochen, bis er die Anweisung ausgeführt bzw. erklärt hat, dass er darauf verzichtet.

Die Gunst ist zwar schwächer als die Aktion selbst, dafür kann sie von mehreren Spielern ausgeführt und nicht ausgestochen werden.

Nachdem alle Spieler reihum an der Reihe waren, darf *nun* der eine Spieler, der letztendlich das Aktionsrecht innehat, die Aktion im oberen Kasten der Rollenkarte ausführen.

(Genauere Angaben zu den einzelnen Rollen sind ab Seite 5 zu finden.)

Danach beginnt *dieser* Spieler die nächste Runde, indem er eine weitere Handkarte auslegt und mit dem Verlesen der Überschrift des oberen Kastens das Aktionsrecht dieser neuen Rolle beansprucht: „*Ich bin ...*“

Wer eine Rollenkarte neu auslegt, liest immer die Überschrift des oberen Kastens vor („Ich bin ...“)

Reihum müssen die Mitspieler „bedienen“, indem sie ...

... falls sie die Rollenkarte nicht auf der Hand haben, „weiter!“ sagen

... falls sie die Rollenkarte auf der Hand haben:

• entweder die Aktion für sich beanspruchen, indem sie ebenfalls die Überschrift des oberen Kastens verlesen: „Ich bin ...“

• oder sich für die Gunst (unterer Kasten) entscheiden, „So sei es!“ verkünden und die entsprechende Anweisung sofort ausführen

Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, kann der Spieler mit dem Aktionsrecht die Aktion ausführen

Anschließend legt er eine neue Rollenkarte aus usw.

Beispiel: Adam beginnt die Runde und legt die Rollenkarte „Hexenmeister“ mit den Worten „Ich bin der Hexenmeister“ offen vor sich aus. (Die Gunst („So sei es!“) darf er nicht wählen!)

Beate hat den Hexenmeister auch und muss ihn nun offen auslegen. Sie ist, angesichts der drei Spieler, die in dieser Runde noch nach ihr an die Reihe kommen, vorsichtig und verkündet „So sei es!“, womit sie sich mit der Gunst begnügt, d.h. sie nimmt sich umgehend ein Gold vom Vorrat.

Carla, die diese Rollenkarte auch hat und auslegen muss, ist da schon mutiger. Voller Zuversicht verkündet sie: „Ich bin der Hexenmeister!“ Damit ist Adam „aus dem Geschäft“; er geht in dieser Runde leer aus.

Doch auch Daniel legt den Hexenmeister aus und verkündet, da nach ihm nur noch ein Mitspieler folgt, „Ich bin der Hexenmeister!“, womit nun auch Carla leer ausgeht.

Nun folgt als Letzte dieser Runde noch Emma. Sie hat den Hexenmeister nicht und sagt dementsprechend „weiter!“ Die Runde ist zu Ende; Daniel ist der Hexenmeister und darf die entsprechende Aktion (= Zauberspruch) ausführen. Anschließend beginnt er die nächste Runde, indem er eine neue Rollenkarte auslegt und verkündet: „Ich bin der Alchimist“. (Die Gunst darf er nicht wählen!)

Weitere wichtige Regeln:

- Der Spieler, der mit dem Auslegen einer Rollenkarte eine neue Runde eröffnet, muss die Aktion dieser Karte (oberer Kasten) wählen. Er darf sich *nicht* für die Gunst (unterer Kasten) entscheiden.
- Man darf ausdrücklich die Aktion oder die Gunst auch dann wählen, wenn man sie sich nicht leisten kann. Ebenso kann man auf das Ausführen der Aktion oder der Gunst selbst dann verzichten, wenn man es sich leisten könnte (um z.B. Zutaten für eine andere Rolle zurückzubehalten).
- Der Spieler, der das Aktionsrecht der letzten Runde innehatte, muss auf jeden Fall eine neue Runde mit dem Auslegen einer Rollenkarte beginnen, auch dann, wenn er die Aktion nicht ausgeführt hat.
- Hat der Spieler, der eine neue Runde eröffnen muss, keine Handkarten mehr (er hat bereits alle fünf Karten ausgelegt), muss der im Uhrzeigersinn nächste Spieler, der noch Handkarten besitzt, die Runde eröffnen.
- Es herrscht absolute Bedienpflicht! Wer eine Rollenkarte auslegt, die bereits in einer früheren Runde des laufenden Durchgangs ausgelegt wurde, legt diese *wirkungslos* ab und ist gleich wieder an der Reihe.
- Jeder Spieler muss seine Handkarten stets so halten, dass seine Mitspieler erkennen können, wie viele er noch hat.
- Die wichtigste Regel überhaupt: Bevor man nicht selbst mit dem Bedienen an der Reihe ist, ist es in keiner Weise erlaubt und verstößt zutiefst gegen den magischen Ehrenkodex, irgendeinen, wenn auch noch so kleinen Hinweis darauf zu geben, ob man die betreffende Rollenkarte auf der Hand hat oder nicht.

Also immer abwarten, bis der Vordermann fertig ist, bevor man selbst entweder „weiter!“, „Ich bin ...!“ oder „So sei es!“ sagt!



Wer eine neue Runde eröffnet, muss immer das Aktionsrecht beanspruchen (nie die Gunst!)

Das Ausführen einer Aktion oder einer Gunst ist stets freiwillig

Das Aktionsrecht innezuhaben, bedeutet immer, eine neue Runde eröffnen zu müssen (außer dieser Spieler hat keine Handkarten mehr; dann ist der reihum nächste Spieler an der Reihe)

Es herrscht Bedienpflicht

Handkartenanzahl ist immer bekannt

Nur der, der an der Reihe ist, redet

Die nächsten Durchgänge

Ein Durchgang endet, wenn *kein Spieler* mehr Handkarten besitzt. (Auf diese Weise kann es ab und zu geschehen, dass ein Spieler gegen Ende eines Durchgangs einige Runden „allein“ spielt.)

Der nächste Durchgang beginnt. Jeder Spieler wählt zunächst wieder aus *allen 12 Rollenkarten* fünf aus. Danach muss der Spieler die erste Runde des neuen Durchgangs mit dem Auslegen einer Rollenkarte eröffnen, der zuvor als Letzter das Aktionsrecht innehatte.

Spielende

Liegen *nach* einem Durchgang vor allen Spielern zusammen mindestens *vier Trank-Karten mit einem Raben*, endet das Spiel. (Es gibt zwei Raben in jedem der fünf Stapel.)

Jeder Spieler addiert die Siegpunkte in den Glaskolben aller seiner Trank-Karten und zählt für jeden seiner kleinen Tränke noch einen Siegpunkt hinzu. Wer die meisten Siegpunkte hat, ist Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt von diesen derjenige, der insgesamt noch mehr Zutaten und Goldplättchen übrig hat.

Die Rollenkarten

Die drei **grünen Rollenkarten** bringen den Spielern neue Zutaten.

• **Wolfschüter, Schlangenfänger und Kräutersammler:** Der Spieler mit dem Aktionsrecht nimmt sich, je nach Rolle, entweder drei rote (Wolfsblut), drei weiße (Schlangengift) oder drei grüne Tropfen (Kräutersud) aus dem Vorrat in der Tischmitte und legt sie vor sich ab.

Die Spieler, die die Gunst der jeweiligen grünen Karte nutzen dürfen, nehmen sich einen entsprechenden Tropfen aus dem Vorrat.

Allgemeiner Hinweis: Es ist vorgesehen, dass die Tropfen, Goldplättchen oder kleinen Tränke im Vorrat für das gesamte Spiel ausreichen. Sollte trotzdem einmal etwas ausgehen, muss es kurzzeitig durch etwas Geeignetes ersetzt werden.

Die drei **goldgelben Rollenkarten** bringen bzw. verwerten das Gold. Gold ist aber auch für die Gunst der hellblauen Rollenkarten nützlich.

• **Alchimist:** Der Spieler mit dem Aktionsrecht kann eine beliebige Zutat (dargestellt durch einen grauen, neutralen Tropfen) in fünf Goldplättchen umwandeln, d.h. er legt einen beliebigen seiner Tropfen zurück in den Vorrat und nimmt sich von dort fünf Goldplättchen, die er vor sich ablegt.

Die Spieler, die die Gunst des Alchimisten nutzen dürfen, geben einen beliebigen ihrer Tropfen ab und nehmen sich dafür zwei Goldplättchen vom Vorrat.

• **Wahrsagerin:** Der Spieler mit dem Aktionsrecht kann eines seiner Goldplättchen zurück in den Vorrat legen und sich dafür von dort *zwei* kleine Tränke nehmen (die man unter seinen Trank-Karten „verstecken“ darf). Die Spieler, die die Gunst der Wahrsagerin nutzen dürfen, legen ein Goldplättchen in den Vorrat und nehmen sich dafür *einen* kleinen Trank.



Alle weiteren Durchgänge verlaufen auf dieselbe Weise: zunächst 5 der 12 Karten aussuchen, dann folgt wieder ein verhexter Wettstreit usw.

SPIELENDE

Liegen *nach einem Durchgang* **Trank-Karten mit mindestens 4 Raben** vor den Spielern aus, endet das Spiel

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Gewinner

DIE ROLLENKARTEN



3 bzw. 1 roter Tropfen



3 bzw. 1 grüner Tropfen



3 bzw. 1 weißer Tropfen



1 beliebige Zutat in 5 bzw. 2 Gold umwandeln



1 Gold in 2 bzw. 1 kleinen Trank umwandeln

- **Gehilfe:** Der Spieler mit dem Aktionsrecht kann eines seiner Goldplättchen in den Vorrat legen und sich dafür von dort drei beliebige Tropfen nehmen (also beispielsweise 2 rote + 1 grünen oder 3 weiße etc.). Die Spieler, die die Gunst des Gehilfen nutzen dürfen, legen eines ihrer Goldplättchen in den Vorrat und nehmen sich dafür einen beliebigen Tropfen.

Die drei hellblauen Rollenkarten dienen zum Brauen der jeweiligen Tränke. Jeder dieser drei Rollen ist ein bestimmter Kessel und Trank zugeordnet:
 Zauberer > Kupferkessel > Zaubertrank
 Hexe > Eisenkessel > Hexentrank
 Druiden > Silberkessel > Heiltrank

- **Druiden, Hexen und Zauberer:** Der Spieler mit dem Aktionsrecht legt *alle* Zutaten, die auf der oben liegenden Kessel-Karte des entsprechenden Stapels abgebildet sind, zurück in den Vorrat und nimmt sich dafür die Kessel-Karte. Diese legt er mit der Rückseite nach oben vor sich ab. *Außer* es sitzt ein Rabe auf dem Kessel; in diesem Fall bleibt die Karte mit der Vorderseite nach oben vor dem Spieler liegen, so dass immer jeder sehen kann, wie viele Raben bereits gesammelt wurden (> Spielende). Die Spieler, die die Gunst der jeweiligen hellblauen Karte nutzen dürfen, müssen neben den erforderlichen Zutaten zusätzlich zwei Goldplättchen zurück in den Vorrat legen, um sich die Kessel-Karte nehmen zu dürfen.

Immer, wenn sich ein Spieler eine Kessel-Karte nimmt (gleichgültig, ob durch die Aktion oder die Gunst), kann er zusätzlich *eine* weitere beliebige Zutat abgeben und sich dafür *einen* kleinen Trank vom Vorrat nehmen. Dies darf man aber nicht mehrmals pro Trank machen; *man darf also nach dem Brauen eines Trankes beispielsweise nicht vier weitere Zutaten in vier kleine Tränke umwandeln.*

Achtung: Dadurch, dass jeder Spieler, der sich für die Gunst entschieden hat, vor dem Spieler mit dem Aktionsrecht zum Brauen kommt, kann es geschehen, dass dieser, wenn er schließlich an die Reihe kommt, für den nun oben liegenden Trank nicht mehr genügend Zutaten besitzt und somit nicht brauen kann ... *Das ist nicht nur wie verhext, sondern beabsichtigt!* (Aus diesem Grund dürfen jederzeit die Karten eines Stapels durchgeschaut werden.)

Die graue Rollenkarte wechselt jeden Durchgang die Bedeutung ihrer Aktion (siehe letzte Seite: „Zaubersprüche“).

- **Hexenmeister:** Der Spieler mit dem Aktionsrecht kann die auf dem oben liegenden Zauberspruch angegebene Aktion ausführen. Die Spieler, die die Gunst nutzen dürfen, nehmen sich ein Goldplättchen vom Vorrat.

Hinweise:

- Der Zauberspruch wird am Ende des Durchgangs *in jedem Fall* offen unter den entsprechenden Stapel geschoben, also auch dann, wenn der Hexenmeister die Aktion nicht ausgeführt oder es in dem Durchgang gar keinen Hexenmeister gegeben hat.
- Braut der Hexenmeister einen Trank (siehe „Zaubersprüche“), darf er *keine* zusätzliche Zutat abgeben, um einen kleinen Trank zu brauen.



Für 1 Gold
3 bzw. 1 Zutat
nehmen



benötigte Zutaten
Kesselsorte
Siegpunkte



Mit den entspr.
Zutaten (und 0
bzw. 2 Gold)
einen Zauber-
trank brauen
(im Kupferkessel)



Mit den entspr.
Zutaten (und 0
bzw. 2 Gold)
einen Hexen-
trank brauen
(im Eisenkessel)



Mit den entspr.
Zutaten (und 0
bzw. 2 Gold)
einen Heiltrank
brauen (im
Silberkessel)

Für *eine* zusätzliche Zutat darf
ein kleiner Trank gebraut werden



Aktuellen
Zauberspruch
nutzen bzw.
1 Gold
nehmen

Die zwei **roten** Rollenkarten ermöglichen, sich aus den beiden Regalen - vorwiegend auf Kosten der Mitspieler - Tränke zu beschaffen.

- **Beutelschneider:** Der Spieler mit dem Aktionsrecht „stibitzt“ jedem Mitspieler ein Drittel seiner Goldplättchen (evtl. abrunden). Diese Goldplättchen erhält aber nicht der Beutelschneider, sondern sie werden auf die oberste Gold-Regal-Karte gelegt. Danach kann der Beutelschneider entscheiden, ob er noch fehlende Goldplättchen dazulegen möchte oder nicht. Liegen anschließend mindestens so viele Goldplättchen auf der Karte, wie dort verlangt werden, kommen diese *alle* (inklusive evtl. überzähliger) in den allgemeinen Vorrat, und der Beutelschneider legt die Gold-Regal-Karte verdeckt vor sich ab (bzw. offen, wenn ein Rabe auf dem Regal sitzt).
Kommen aber nicht genügend Goldplättchen zusammen, bleiben diese für den Beutelschneider des nächsten Durchgangs *auf der Regal-Karte* liegen. Wer die Gunst des Beutelschneiders nutzt, legt ein Goldplättchen weniger auf die Regal-Karte als er eigentlich müsste.

Beispiel: Carla (sie besitzt 2 Goldplättchen) spielt den Beutelschneider aus: „Ich bin der Beutelschneider!“ Daniel (5 Goldplättchen) hat diese Karte nicht auf der Hand und sagt „weiter!“ Emma (6 Goldplättchen) hat die Karte auch und entscheidet sich für die Gunst: „So sei es!“ Auch Adam (3 Goldplättchen) legt die Karte aus und ist mutig: „Ich bin der Beutelschneider!“ Doch leider hat auch Beate die Karte und sagt ebenfalls: „Ich bin der Beutelschneider!“, womit die Runde endet und sie das Aktionsrecht erhält.

Nun heißt es Goldplättchen abgeben: Carla legt kein Gold auf die Regal-Karte (ein abgerundetes Drittel von 2 ist 0). Daniel gibt 1 Gold ab ($5:3=1$), Emma 1 Gold (sie müsste eigentlich 2 Gold zahlen ($6:3=2$), aber sie hat ja die Gunst gewählt und sich so von der Abgabe eines Goldes „freigekauft“) und Adam zahlt 1 Goldplättchen, womit nun insgesamt 3 Goldplättchen auf der Karte liegen. Da dort aber 5 verlangt werden, legt Beate noch 2 ihrer Goldplättchen dazu - und nimmt sich anschließend die Karte. Das Gold darauf wird zurück in den Vorrat gelegt. (Hätte Beate weniger als 2 Goldplättchen besessen oder diese nicht abgeben wollen, wären die 3 Goldplättchen für den nächsten Durchgang auf der Karte liegen geblieben.)

- **Bettelmönch:** Diese Rolle wirkt auf genau dieselbe Weise wie der Beutelschneider, nur dass es hier um *Zutaten* statt Gold geht und die Spieler nur ein *Viertel* aller ihrer Zutaten (evtl. abrunden) auf die Zutaten-Regal-Karte legen müssen. Dabei darf jeder Spieler selbst entscheiden, welche seiner Zutaten er abgeben möchte.

Hinweis: Nachdem ein Spieler eine Regal-Karte genommen hat, darf er keine zusätzliche Zutat abgeben, um einen kleinen Trank zu brauen.

Variante (für 3 und 4 Spieler)

Ein Satz Rollenkarten, der nicht von einem Spieler benutzt wird, wird als gemischter verdeckter Stapel in der Tischmitte bereitgelegt. Zu Beginn jedes Durchgangs werden von diesem Stapel die obersten zwei Karten (bei 3 Spielern) bzw. eine Karte (bei 4 Spielern) aufgedeckt und in die Tischmitte gelegt. Diese Rollenkarte/n legen nun auch alle Spieler verdeckt zur Seite; sie dürfen in diesem Durchgang von niemandem benutzt werden.

Im nächsten Durchgang werden dann die nächsten 2 bzw. 1 Karte/n aufgedeckt usw. (Sollte bei 3 Spielern der Stapel einmal durchgespielt worden sein (nach 6 Durchgängen), werden alle 12 Karten gemischt und wieder als Stapel bereitgelegt.)



Mit 1/3 des Goldes der Mitspieler (+ eigenes?) einen Trank beschaffen bzw. 1 Gold weniger abgeben



Anzahl der Goldplättchen, die mindestens auf dieser Karte liegen müssen, um sie zu erhalten



Mit 1/4 der Zutaten der Mitspieler (+ eigene?) einen Trank beschaffen bzw. 1 Zutat weniger abgeben

VARIANTE

Bei 3 bzw. 4 Spielern zu Beginn jedes Durchgangs 2 bzw. 1 Rollenkarte/n aufdecken: niemand darf diese Rolle/n in diesem Durchgang benutzen

Die Zaubersprüche

Dieser Abschnitt vertieft die Angaben auf den Zaubersprüchen und muss nur in Zweifelsfällen nachgeschlagen werden.



COPIA: Der Hexenmeister, der diesen Spruch nutzen möchte, nimmt sich drei beliebige Tropfen vom allgemeinen Vorrat.
Beispielsweise je 1 pro Farbe oder 2 rote + 1 weißen.



OPTIO: Der Hexenmeister, der diesen Spruch nutzen möchte, braut einen beliebigen der drei offen liegenden Tränke (Zauber-, Hexen- oder Heiltrank). Dazu muss er genau die Zutaten abgeben, die auf der entsprechenden Kessel-Karte angegeben sind.



HERBA: Der Hexenmeister, der diesen Spruch nutzen möchte, legt einen grünen Tropfen zurück in den allgemeinen Vorrat und nimmt sich dafür von dort zwei kleine Tränke.



MAGUS: Der Hexenmeister, der diesen Spruch nutzen möchte, braut den offen liegenden Zaubertrank mit beliebigen Zutaten. Allerdings muss die geforderte Tropfen-Anzahl eingehalten werden.
Beispiel: Der ausliegende Zaubertrank erfordert 2x Schlangengift und 2x Wolfsblut. Der Spieler gibt stattdessen 3x Kräutersud und 1x Schlangengift ab.



SANATIO bzw. **STRIX** wirken genauso wie **MAGUS**, außer dass hier ein Heil- bzw. ein Hexentrank gebraut werden



LUPUS bzw. **SERPENS** wirken genauso wie **HERBA**, außer dass hier ein roter bzw. ein weißer Tropfen abgegeben werden müssen.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de



220972

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Ideengebern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, insbesondere bei:

Thomas Bareder, Robert Beibl, Kurt Dunshirn, Alfred Dunshirn, Karin + Wolfgang Geistanger, Gerold Hammer, Annemarie Helm & Bernhard Mayer-Helm, Sybille + Michael Jüthner, Matthias Klaban, Othmar Koch, Alexia Kremmydas, Theo Kremmydas, Matthias Lehmacher, Anita Moka, Susanne Moka, Wolfgang Panning, Alexander Pfister, Monika + Christian Reiningner, Christine Schmid, Susi Speckbacher, Angelika + Martin Susan, Peggy + Sebastian Voss, Hajo Welsing, Monika Zensen, Peter Zöllner sowie den Spielkreisen aus Bödefeld, Drübberholz, Prien und Wien.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger / Grundstr. 9 / CH - 5436 Würenlos

© 2008 Andreas Pelikan
© 2008 Ravensburger Spieleverlag