



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni

Kesselchaos



Cauldron Chaos · Potions' Délire
Ketelchaos · La caldera caótica · Caos nel calderone

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015

Kesselchaos



Ein rasantes Reaktionsspiel für 2 - 6 Junghexen
von 6 - 99 Jahren.

Autor: Frédéric Moyersoën

Illustration: Joachim Krause

Spieldauer: ca. 15 Minuten

*Fliegenpilz und Krötenbein,
Wurzelwerk muss auch hinein,
nimm die Schnecke samt dem Schleim,
Heiße, wird das Tränklein fein!*

Alljährlich zur Walpurgisnacht findet auf dem Hexenberg das große Zaubertrank-Wettbrauen statt. Die jungen Hexen wollen zeigen, wer seine Zaubertränke am schnellsten und vor allem auch fehlerfrei brauen kann. Rasch sucht ihr die magischen Zutaten für eure Rezepte zusammen. Aber Achtung, nicht die Schnellste gewinnt zwangsläufig das große Zaubertrank-Wettbrauen! Am Ende des Spiels prüft nämlich Oberhexe Yorandel alle Tränke – und wehe der Junghexe, die im Eifer des Gefechts eine falsche Zutat in ihren Kessel geworfen hat!

Spielablauf

Alle Spieler spielen gleichzeitig. Gemeinsam ruft ihr „Fliegenpilz und Krötenbein“ und das Spiel beginnt. Als erstes deckt jeder von euch seine Rezeptkarte auf. Sie zeigt euch die Zutaten, die ihr für diesen Zaubertrank braucht. Um die passenden Zutatenkarten zu suchen, deckt ihr nach und nach die Karten eures Nachziehstapels auf und schaut sie euch an.

Abwurfstapel



Zutatenkarten, die ihr nicht benötigt, legt ihr schnell auf den Abwurfstapel oberhalb von eurem Nachziehstapel.

Nachziehstapel



Zutatenkarten, die zu eurem Rezept passen, stapelt ihr unterhalb eurer Rezeptkarte.

Deckt dann sofort die nächste Zutatenkarte auf und schaut, ob ihr diese Zutat brauchen könnt.

Wer eine passende Zutat auf dem Abwurfstapel eines seiner Mitspieler sieht, darf auch diese Zutatenkarte schnappen.

Achtung! Du darfst – egal von welchem Stapel (auch von deinem eigenen) – immer nur die **OBERSTE** Karte schnappen.

Wichtige Zaubertrank-Brau-Regeln:

- Ist dein Nachziehstapel leer, darfst du schnell einen Abwurfstapel von einem deiner Mitspieler zu dir nehmen, ihn umdrehen und zu deinem neuen Nachziehstapel machen.
- Wenn du alle 5 zu deinem Rezept passenden Zutatenkarten gefunden hast, lege die Rezeptkarte verdeckt auf die zugehörigen Zutatenkarten und schiebe den fertigen Trankstapel beiseite. Dann nimm schnell eine neue Rezeptkarte aus der Tischmitte und suche wie gehabt nach den darauf abgebildeten Zutaten.





Spielende

Wer als erster 3 Zaubertänke gebraut hat, schnappt sich sofort die Oberhexe aus der Tischmitte. Augenblicklich stoppen alle anderen Spieler ihr Spiel. Alle Hexen überprüfen jetzt gemeinsam, ob die Schnellste ihre drei Zaubertänke auch richtig gebraut hat: Nur, wenn für alle 3 Tänke die richtigen Zutatenkarten in der richtigen Menge vorhanden sind, ist das Zaubertank-Wettbrauen entschieden und das Spiel gewonnen.

Hat man aber eine falsche Zutatenkarte in seinem Tank verbraut, verwandelt Oberhexe Yorandel diese Junghexe in einen Frosch und sie hat das Wettbrauen verloren. Die Oberhexe kommt dann wieder in die Mitte und die anderen brauen weiter, bis die nächste Hexe ihren dritten Zaubertank vollendet hat und sich die Oberhexe schnappt.

Cauldron Chaos



A fast-paced reaction game for 26 young sorcerers between 6 and 99 years old.

Author: Fr derick Moyerso n
Illustrator: Joachim Krause
Length of the game: approx. 15 minutes

*Toadstools and a pinch of thyme,
Hey, it's potion making time,
Take the snail with all its slime,
And the mixture will be fine!*

Every year on witching night, the great magic potion brewing competition takes place on top of the sorcerer's magic mountain. The young sorcerers want to show who can brew their potions the fastest, and above all, without making any mistakes. Players have to quickly find the magical ingredients for the recipes. But beware, it isn't necessarily the fastest player who will win the great magic potion brewing competition. At the end of the game the Senior Sorcerer Yorandel will check all of the potions - and woe to the young sorcerer who has thrown an incorrect ingredient into their cauldron in the heat of the moment!

Contents

90 ingredients cards, 20 recipe cards,
1 Senior Sorcerer Yorandel, 1 set of instructions

ENGLISH

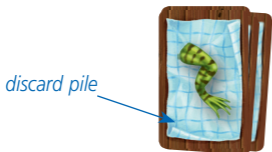
Preparation

Shuffle the ingredients cards face down and distribute them so that everyone has as similar size stack in front of them (in a 4-player game, two stacks will both have an extra card); these cards make up your draw pile. Now shuffle the recipe cards and also place in a face down pile. Each player draws a recipe card and places it face down on the right next to their draw pile. Place the Senior Sorcerer somewhere in the middle of the table where everyone can easily reach it. Place the remaining recipe cards in a stack within easy reach for all players.



How to play

Everyone plays at the same time. Call out "toadstools and a pinch of thyme" at the same time to start the game. First of all, everyone turns over one of their recipe cards. This shows you the ingredients needed for this potion. In order to look for the appropriate ingredient card, uncover the cards in your draw pile one at a time and take a look at them to see if you can use the ingredient shown.



Quickly 'throw away' any ingredients that you do not need by making a discard pile in front of you above your deck.



Place ingredient cards that match your recipe in a pile below your recipe card.

After turning a card and deciding what to do with it, you can immediately turn over the next ingredient card!
TIP! Anyone who sees a suitable ingredient on the discard pile of his team mates, can also grab that ingredients card.

Watch out! You can, no matter from which pile (including your own), always only grab the top card.

Important potion-brewing rules:

- If your draw pile is empty, you can quickly take one of the discard piles from one of your opponents, turn it over and make it your new draw pile.
- If you have all 5 ingredients matching your recipe card then you have created a finished potion. Place the recipe card face down on top of the corresponding ingredient cards and place this finished potion pile aside. Then quickly take a new recipe card from the middle of the table and begin to search for the ingredients you need for the new potion. Repeat this until you complete three finished potions.





End of the game

The first player to brew three potions immediately grabs the Senior Sorcerer from the middle of the table. All of the other players have to stop immediately. All of the sorcerers now check together whether the fastest player managed to brew their three potions correctly. Only when the correct ingredient cards have been matched to all three potions will the great magic potion brewing competition be decided and one magic player will win the game.

But if there's one wrong ingredient card in the potion, then Senior Sorcerer Yorandel will turn this young sorcerer into a frog and they will have lost the potion brewing competition.

The Senior Sorcerer should then be placed back into the middle of the table and remaining players can continue brewing from where they left off until the next sorcerer has completed their third potion and grabbed the Senior Sorcerer.

Potions' Délire



Un jeu de réaction ultrarapide pour 2 à 6 apprenties sorcières de 6 à 99 ans.

Auteur : Frédérick Moyersoen

Illustration : Joachim Krause

Durée du jeu : env. 15 minutes

FRANÇAIS

*Pour commencer, un escargot,
puis une patte de crapaud,
et hop ! un vénéneux champignon...
Mhhh ! Quelle fabuleuse potion !*

Tous les ans a lieu Potions' Délire, le grand concours de potion magique des sorcières. Les jeunes sorcières se mesurent les unes aux autres pour voir qui est capable de préparer le plus rapidement ses potions... et sans faire d'erreurs ! Réunissez vite les ingrédients nécessaires pour vos recettes ! Mais attention ! Ce n'est pas forcément la sorcière la plus rapide qui gagnera forcément le concours de potions ! À la fin, la sorcière en chef, Yorandel, vérifiera toutes les potions. Gare aux apprenties sorcières qui, dans le feu de l'action, auront jeté le mauvais ingrédient dans leur chaudron !

Contenu du jeu

90 cartes d'ingrédients, 20 cartes de recettes,
1 sorcière en chef Yorandel, 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Mélangez les cartes d'ingrédients faces cachées et distribuez-les aux joueurs de manière à ce que tous aient une pile comportant si possible le même nombre de cartes (lorsqu'il y a 4 joueurs, deux piles comportent une carte de plus). Ce sont vos piles de pioche. Mélangez à présent les cartes de recettes faces cachées. Chaque joueur tire une carte de recettes et la dépose face cachée à droite de sa pile de pioche. Posez la figurine de la sorcière au milieu, à portée de main de tous les joueurs. Empilez les cartes de recettes restantes à côté de la figurine, à portée de main de tous les joueurs.



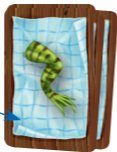
disposition du jeu
avec 4 joueurs

Déroulement du jeu

Tous les joueurs jouent en même temps. Ensemble, annoncez le vers « Pour commencer, un escargot » et le jeu commence. Chaque joueur retourne sa carte de recette, qui présente les ingrédients dont il a besoin pour la potion. Pour trouver les ingrédients utiles, retournez l'une après l'autre les cartes de votre pile de pioche et vérifiez l'ingrédient qu'elles comportent.

FRANÇAIS

pile de défausse



Débarrassez-vous rapidement des cartes d'ingrédients dont vous n'avez pas besoin sur la pile de défausse au-dessus de votre pile de pioche.

pile de pioche



Empilez les cartes d'ingrédients correspondants à votre recette sous la carte de la recette.

Retournez immédiatement la carte d'ingrédient suivante et vérifiez si vous avez besoin de cet ingrédient.

Si un joueur voit un ingrédient dont il a besoin sur la pile de défausse d'un autre joueur, il peut s'en emparer.

Attention ! Peu importe la pile (même si c'est la tienne), tu n'as le droit de prendre que la **CARTE DU DESSUS**.

Règles importantes pour préparer les potions :

- Si ta pile de pioche est vide, tu as le droit de prendre la pile de défausse d'un autre joueur, et de la retourner pour en faire ta nouvelle pile de pioche.
- Lorsque tu as trouvé les 5 cartes d'ingrédients correspondants à ta recette, dépose la carte de recette face cachée sur celles-ci et mets vite de côté cette potion terminée. Prends vite une nouvelle carte de recette au milieu de la table et continue à chercher les ingrédients qui y sont représentés comme précédemment.



Fin de la partie

Le joueur qui réussit à préparer en premier 3 potions magiques s'empare de la sorcière Yorandel au milieu de la table. Tous les joueurs cessent immédiatement de jouer. Toutes les sorcières vérifient ensemble que la plus rapide a préparé correctement ses 3 potions. Si les 3 potions ont été préparées avec les bonnes cartes d'ingrédients dans les bonnes quantités, la sorcière en question a gagné !

Si elle a utilisé une mauvaise carte d'ingrédient pour sa potion, la sorcière en chef, Yorandel, transforme l'apprentie sorcière en crapaud et elle a perdu le concours. La sorcière en chef retourne alors au milieu de la table et les apprenties sorcières continuent à préparer leurs potions jusqu'à ce qu'une autre sorcière réussisse à terminer sa troisième potion et s'empare de la sorcière en chef.

Ketelchaos



Een bliksemsnel reactiespel voor 2 tot 6 jonge heksen van 6 tot 99 jaar.

Auteur: Fr derick Moyersoen

Illustraties: Joachim Krause

Duur van het spel: ca. 15 minuten

*Neem wortels en een kikkerbil,
vliegenzwam ook als je wil,
voeg een slak toe en zijn slijm,
o wat wordt dit drankje fijn!*

Elk jaar tijdens Walpurgisnacht vindt op de heksenberg de grote brouwwedstrijd voor toverdranken plaats. De jonge heksen moeten dan zo snel mogelijk, en vooral zonder fouten, een toverdrank bereiden. Vlug zoeken jullie de magische ingredi nten voor de recepten bij elkaar. Maar let op: de snelste wint niet noodzakelijk de grote brouwwedstrijd! Op het einde van het spel controleert namelijk opperheks Edana alle toverdranken. Wee de jonge heks, die in het heetst van de strijd een verkeerd ingredi nt in de ketel heeft geworpen!

Inhoud van het spel

90 ingrediëntenkaarten, 20 receptkaarten,
1 opperheks Edana, 1 handleiding

Vorbereiding van het spel

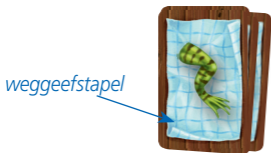
Meng de ingrediëntenkaarten met de afbeelding naar beneden en leg ze voor de spelers, zodat het aantal kaarten bij elke speler zo gelijk mogelijk is (bij vier spelers hebben twee stapels telkens een kaart meer). Dat zijn jullie afneemstapels. Meng nu de receptkaarten met de afbeelding naar beneden. Elke speler neemt een receptkaart en legt deze met verdeckte afbeelding naast zijn afneemstapel. Zet de opperheks in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan. De overige receptkaarten leg je, voor iedereen binnen handbereik, op een stapel ernaast



begin van het spel
voor 4 spelers

Verloop van het spel

Alle spelers spelen gelijktijdig. Samen roepen jullie 'Neem wortels en een kikkerbil' en het spel begint. Eerst draait iedereen zijn receptkaart om. Hierop zie je de ingrediënten voor de toverdrank. Om de bijbehorende ingrediëntenkaarten te zoeken, draai je om de beurt de kaarten van de afneemstapel om en bekijk je die.



Ingrediëntenkaarten die je niet nodig hebt, leg je snel op de weggeefstapel boven je afneemstapel.



Ingrediëntenkaarten die bij je recept passen, stapel je onder de receptkaart.

Draai dan meteen de volgende ingrediëntenkaart om en kijk of je dat ingrediënt kan gebruiken.

Wie een geschikt ingrediënt op de weggeefstapel van een medespeler ziet, mag die ingrediëntenkaart nemen.

Opgelet! je mag – gelijk van welke stapel (ook van die van jezelf) – altijd enkel de **BOVENSTE** kaart nemen.

Belangrijke regels bij het brouwen van toverdrank

- Als jouw afneemstapel leeg is, mag je snel een weggeefstapel van een medespeler nemen, deze omdraaien en er jouw nieuwe afneemstapel van maken.
- Als je de 5 ingrediëntenkaarten voor je recept gevonden hebt, leg je de receptkaart met de afbeelding naar beneden op de bijbehorende ingrediëntenkaarten en schuif je de toverstapel aan de kant. Dan neem je snel een nieuwe receptkaart uit het midden van de tafel en zoek je, zoals voordien, de ingrediënten erop.

NEDERLANDS



Einde van het spel

Wie als eerste drie toverdrankjes bereid heeft, neemt onmiddellijk de opperheks uit het midden van de tafel. Dadelijk stoppen alle andere spelers hun spel. Alle heksen controleren nu samen of de snelste speler de drie toverdrankjes ook juist gebrouwen heeft. Alleen als voor de drie dranken de juiste ingrediëntenkaarten in de juiste hoeveelheid voorhanden zijn, is de brouwwedstrijd beslist en het spel gewonnen.

Als er een verkeerde ingrediëntenkaart in de toverdrank is terechtgekomen, tovert opperheks Edana deze jonge heks om in een kikker en heeft deze de wedstrijd verloren. De opperheks gaat dan weer naar het midden van de tafel en de andere spelers brouwen voort, tot de volgende heks haar derde toverdrankje bereid heeft en de opperheks neemt.

La caldera caótica



Un dinámico juego de reacción para 2 - 6 brujos aprendices de 6 a 99 años.

Autor: Frédérick Moyersoen

Ilustraciones: Joachim Krause

Duración del juego: aprox. 15 minutos

*Setas silvestres y ancas de rana,
un par de raíces para hacer diana,
echa el caracol junto a sus mocos,
¡caray, esta pócima es de locos!*

Todos los años tiene lugar la gran competición de pócimas en la montaña embrujada durante la noche de brujas. Los jóvenes brujos quieren mostrar quién es el primero en preparar las pócimas mágicas y, sobre todo, quién lo hace con mayor acierto. Reunid rápidamente los ingredientes mágicos para vuestra receta pero, cuidado, porque la competición no la ganará necesariamente el más rápido. Al final del juego, la gran bruja Yorandel probará todas las pócimas y ¡pobre del brujo que con las prisas haya añadido un ingrediente equivocado a la caldera!

Contenido del juego

90 cartas de ingredientes, 20 cartas de recetas, 1 bruja Yorandel, 1 instrucciones del juego

Preparación del juego

Mezclad todas las cartas boca abajo y repartidlas de forma que todos los jugadores tengan una pila con el mismo número de cartas (si juegan 4 jugadores, dos contarán con una carta más). Estas son vuestras pilas para robar.

A continuación, mezclad boca abajo las cartas de recetas.

Cada jugador coge una carta de recetas y la sitúa boca abajo a la derecha de su pila para robar. Situa a la gran bruja en el centro de la mesa al alcance de todos y, junto a ella, el resto de cartas de recetas, también al alcance de todos.

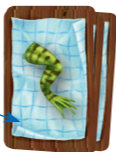


preparación del juego
para 4 jugadores

Desarrollo del juego

Todos los participantes juegan al mismo tiempo. Gritad juntos «setas silvestres y ancas de rana» y el juego comenzará. Para empezar, destapad todos vuestra carta de recetas donde se mostrarán los ingredientes que necesitáis para vuestra pócima mágica. Con el fin de encontrar los ingredientes adecuados, destapad poco a poco las cartas de vuestra pila para robar.

montón de descarte



Por el contrario, las cartas que no necesitáis las situáis en un montón de descarte, encima de vuestra pila para robar.

pila para robar



Aquellas cartas de ingredientes que se correspondan con vuestra receta, tendréis que situarlas debajo de vuestra carta de recetas.

Destapad inmediatamente la siguiente carta y mirad si necesitáis el ingrediente. Si veis que uno de vuestros ingredientes se encuentra en el montón de descarte de otro jugador, podréis coger este ingrediente.

¡Atención! Solo puedes coger la **PRIMERA** carta de los montones.

Reglas importantes para la preparación de la pócima mágica:

- Cuando no queden cartas en tu pila de robar, debes coger rápido un montón de descarte de otro jugador, darle la vuelta y convertirlo en tu nueva pila.
- Cuando hayas reunido los 5 ingredientes de tu receta, deberás situar la carta de recetas boca abajo sobre sus ingredientes y deberás colocar esta pócima a un lado. Seguidamente, coge deprisa una nueva carta de recetas del centro de la mesa y comienza a buscar sus ingredientes.



Finalización del juego

El primero en completar 3 pócimas cogerá rápidamente a la gran bruja del centro de la mesa y el resto de jugadores parará de inmediato. Todos los brujos comprobarán juntos que el primero en terminar ha completado correctamente las pócimas mágicas. La competición contará con un ganador únicamente si las 3 pócimas del jugador más veloz cuentan con los ingredientes necesarios y en su justa medida.

Si, por el contrario, se ha utilizado un ingrediente equivocado, la gran bruja convertirá en rana a este jugador que automáticamente habrá perdido el juego.

En este caso, la gran bruja volverá al centro de la mesa y el resto de jugadores continuará hasta que el siguiente brujo complete sus tres pócimas mágicas.

Caos nel calderone



Un fulmineo gioco di reazione per 2-6 apprendisti stregoni da 6 a 99 anni.

Autore: Fréderrick Moyersoen

Illustrazioni: Joachim Krause

Durata del gioco: circa 15 minuti

*Lisca di pesce e zampa di rospo,
non tralasciar la radice di bosco,
prendi la bava alla lumachetta
così sarà la pozione perfetta!*

Ogni anno, nella notte di Valpurga, sulla montagna stregata si tiene la grande gara di preparazione di pozioni. Si tratta di decidere chi, tra i giovani stregoni, è il più veloce a preparare la propria pozione, ma soprattutto chi riesce a farlo senza commettere errori. Raccogliete velocemente gli ingredienti magici delle vostre ricette. Attenzione però: non la spunta sempre il più veloce nella grande gara di preparazione di pozioni. Alla fine del gioco, infatti, la regina delle streghe Yorandel controlla tutte le pozioni: guai allora all'apprendista stregone che, nella foga del momento, ha gettato nel calderone un ingrediente sbagliato.

Svolgimento del gioco

Tutti giocano contemporaneamente. Iniziate il gioco esclamando tutti assieme "liscia di pesce e zampa di rospo". Per prima cosa ciascuno di voi scopre la propria carta delle ricette, che raffigura gli ingredienti di cui avete bisogno per la pozione. Per trovare le carte degli ingredienti corrispondenti scoprite, una dopo l'altra, le carte del vostro mazzo di pesca e osservatele.

mazzo degli scarti



mazzo di pesca



Mettete velocemente le carte degli ingredienti che non vi servono sul mazzo degli scarti, in alto rispetto al vostro mazzo di pesca.



Impilate le carte degli ingredienti che corrispondono alla vostra ricetta in basso rispetto alla vostra carta delle ricette.

Scoprite quindi immediatamente la carta degli ingredienti successiva e controllate se l'ingrediente vi può servire. Chi vede uno degli ingredienti necessari sul mazzo degli scarti di un altro giocatore può afferrare anche questa carta degli ingredienti.

Attenzione! Puoi afferrare (sia dal tuo che dagli altri mazzi) sempre e solo la carta **IN CIMA** al mazzo.

Regole importanti per la preparazione della pozione:

- Se il tuo mazzo di pesca è esaurito, puoi prendere velocemente un mazzo degli scarti di un altro giocatore, girarlo e utilizzarlo come mazzo di pesca.
- Una volta raccolte tutte e 5 le carte degli ingredienti della tua ricetta, metti la carta delle ricette coperta sulle carte degli ingredienti a essa pertinenti e metti da parte il mazzo della pozione già pronta. Pesca quindi velocemente una nuova carta delle ricette dal centro del tavolo e cerca, come prima, gli ingredienti raffigurati.



Fine del gioco

Il primo che riesce a preparare 3 pozioni può afferrare subito la regina delle streghe dal centro del tavolo. Tutti i giocatori smettono di giocare all'istante. Tutti gli stregoni controllano poi assieme se il più veloce ha preparato le sue tre pozioni correttamente: solo se tutte e 3 le pozioni contengono le carte degli ingredienti adatte e nella giusta quantità, la gara di preparazione di pozioni è decisa e il gioco ha un vincitore.

Se invece la pozione contiene una carta degli ingredienti sbagliata, la regina delle streghe Yorandel trasforma l'apprendista stregone in questione in un rospo, e la gara è da lui persa. La regina delle streghe viene rimessa nuovamente al centro del tavolo e gli altri continuano a giocare fino a quando un altro apprendista stregone non avrà completato la terza pozione e afferrato la regina delle streghe.

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de