

René Puttin und Steffen Mühlhäuser

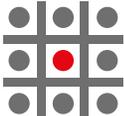
# Zaubertrank

## der vier Elemente

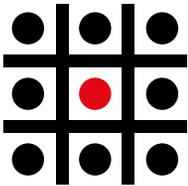
SPIELREGELN



Ein taktisches Sammelspiel  
für 2–4 Personen ab 10 Jahren  
Spieldauer ca. 30 min  
English rules page 12

Steffen  
Spiele 

The logo for Steffen Spiele, featuring a 3x3 grid of dots with a red dot in the center.



© 2016 by René Puttin und  
Steffen Mühlhäuser

© 2016 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 2  
56288 Krastel

[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)  
[post@steffen-spiele.de](mailto:post@steffen-spiele.de)

Grafisches Konzept: Steffen Mühlhäuser

Illustrationen, Cover: Benjamin König

Layout: Christof Tisch

Kalligraphie: Thomas Hoyer

Co-Redaktion: Heike Berg, Ingrid Faber, Christof Tisch

Englische Übersetzung: Suzanne Kirkbright

Spielmaterial: Fa. Weiß / Ludofact

Fertigung: Ludofact

Hergestellt in Deutschland

René Puttin und Steffen Mühlhäuser

# Zaubertrank

## der vier Elemente



Ein taktisches Sammelspiel  
für 2–4 Personen ab 10 Jahren  
Spieldauer ca. 30 min  
English rules page 12

## Spielidee

Die Zauberer haben sich zu einem Wettstreit zusammengefunden. Sie wollen herausfinden, wer von ihnen den mächtigsten Zaubersrank brauen kann. Zutaten, Küchen- und Zaubersutensilien werden in einem magischen Sechseck verteilt.

Jeder Gegenstand ist einem der vier Elemente Feuer, Wasser, Erde oder Luft zugeordnet.

Die Zauberer versuchen möglichst viele wertvolle Objekte für ihre geheime Rezeptur zu sammeln und durch bestimmte Kombinationen von Gegenständen zusätzliche Kraftsteine zu gewinnen.

Erfahrene Zauberer setzen in ihrem Wettstreit auch die mächtigen Elementscheiben und verdeckte Auftragskarten ein. Wenn alle magischen Objekte aus dem Sechseck genommen wurden offenbart sich, wer den stärksten Trank gebraut hat.

## Spielmaterial

- 80 farbige Motivscheiben (magische Objekte)\*



Rückseite

- 11 schwarze Scheiben (magische Portale)

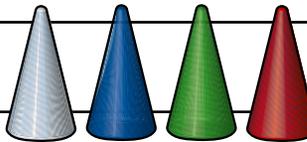


\*Auf einem Stanzbogen befindet sich eine leere Motivscheibe. Sie kann als Ersatzscheibe genutzt werden.

- 32 Kraftsteine aus Holz (16 grüne, 8 hellblaue, 8 dunkelblaue)



- 10 Karten (4 Hypnosekarten, 6 Infokarten)



- 4 Spielfiguren aus Holz



- 4 Elementscheiben



weitere Material für zwei Spielvarianten (siehe Seite 10 und 11)

- 17 Auftragskarten

## Bedeutung und Wert der Motivscheiben

Die 80 farbigen Scheiben sind mit ihren Grundfarben jeweils einem der vier Elemente zugeordnet: Rot = **Feuer**, Blau = **Wasser**, Grün = **Erde**, Weiß = **Luft**.

Die Motive auf diesen Scheiben unterteilen sich in drei Gruppen:

48 Scheiben sind **Zutaten** mit dem Wert **1 Punkt**

16 Scheiben sind **Küchenutensilien** mit dem Wert **2 Punkte**

16 Scheiben sind **Zaubersutensilien** mit dem Wert **3 Punkte**

Die 11 schwarzen Scheiben gelten als magische Portale ohne Wertigkeit.



## Spielvorbereitung

Aus den 80 farbigen und 11 schwarzen Scheiben wird ein sechseckiges Spielfeld aufgebaut.

*(Zum besseren Verständnis der Spielweise, empfiehlt es sich das Spielfeld zunächst wie folgt beschrieben aufzubauen und erst dann beim nächsten Abschnitt weiterzulesen.)*

Alle farbigen Scheiben werden mit den Motiven nach unten gut gemischt.  
In der Mitte der Spielfläche werden **3 schwarze Scheiben** nebeneinander gelegt.  
Anschließend verlängert man diese Grundreihe des Sechsecks wie unten zu sehen ist.



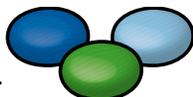
*Zuerst wird die mittlere Reihe ausgelegt.  
Die grauen Scheiben stehen für die aufgedeckten Motivplättchen.*

Die farbigen Scheiben werden dabei zufällig umgedreht und aneinandergelegt, so dass immer wieder eine andere Aufstellung entsteht. Ober- und unterhalb der Grundreihe wird nun das Spielfeld nach demselben Prinzip vervollständigt.

Die Positionen der schwarzen Scheiben sind vorgegeben und in jeder Partie gleich (siehe Skizze rechts).

Die Spielfiguren werden zufällig auf die vier schwarzen Scheiben gestellt, die in der Skizze mit einem X markiert sind.

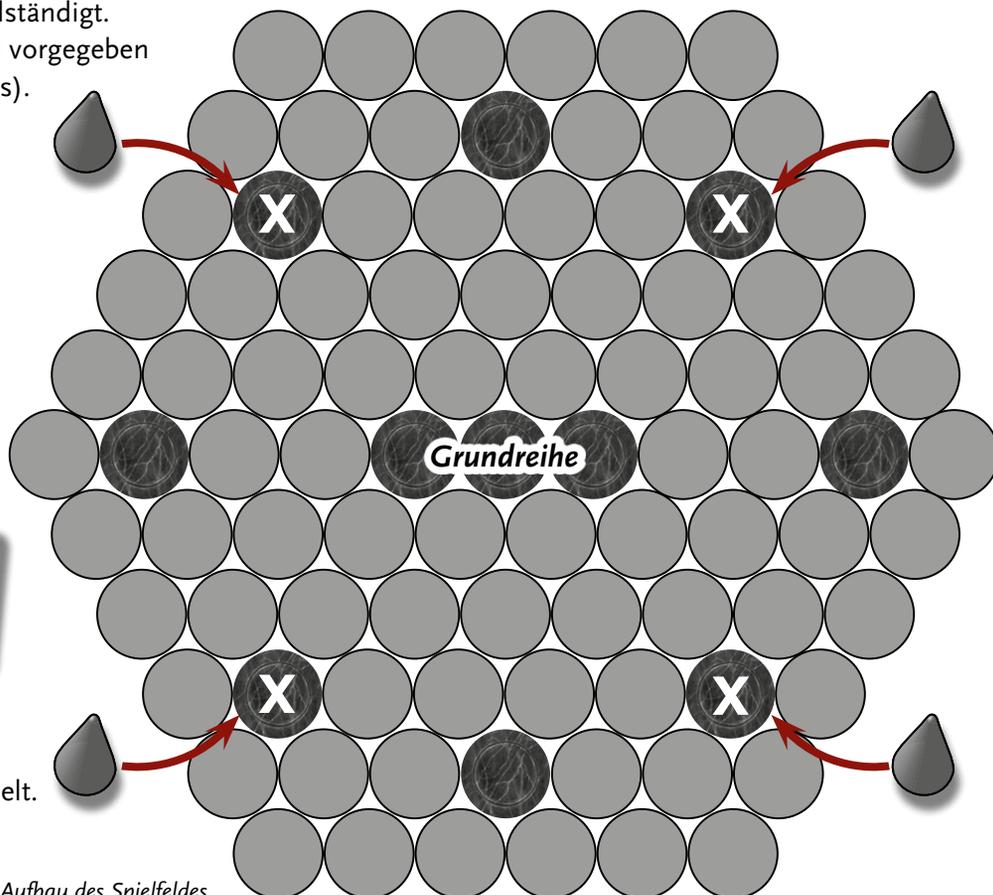
Die Kraftsteine werden neben das Spielfeld gelegt.



Jeder Spieler erhält eine Hypnosekarte und eine Infokarte für die Auswertung.



Der Anfangsspieler wird ausgelost.  
Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.



Aufbau des Spielfeldes

## Spielweise

**Zaubertrank der vier Elemente** ist ein Sammelspiel. Mithilfe der Spielfiguren, von denen jede einem der vier Elemente zugeordnet ist, versuchen die Spieler möglichst viele wertvolle Scheiben einzusammeln. Das besondere dabei: **kein Spieler besitzt eine eigene Spielfigur!** In jedem Zug kann ein Spieler frei wählen welche der vier Figuren er bewegen möchte. Eine Spielfigur kann stets nur Scheiben der eigenen Farbe sammeln.

Aus Gründen der Übersichtlichkeit haben wir in den Beispielen immer nur einen Teil des Spielfeldes dargestellt.

## Ziehen und sammeln

Wer am Zug ist, **muss** eine der vier Figuren bewegen. Er zieht sie beliebig weit in eine der bis zu sechs möglichen Richtungen auf ein zulässiges **Zielfeld**. Ein Abknicken während des Zuges ist nicht erlaubt.

Als **Zielfeld** gilt jede Scheibe, neben der mindestens eine Scheibe liegt, welche **dieselbe Farbe** hat wie die **Spielfigur**, die bewegt wird.

Hat die Figur ein Zielfeld erreicht, darf der Spieler angrenzende Scheiben ihrer Farbe nach den Entnahmeregeln (siehe unten) aus dem Feld nehmen und offen vor sich ablegen.

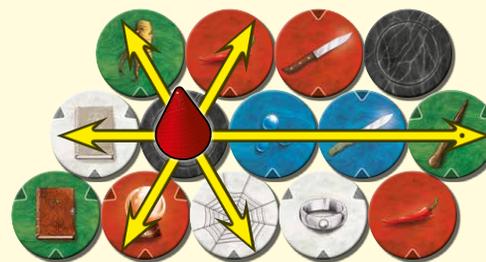
**Lücken** im Spielfeld dürfen von ziehenden Figuren nicht überquert werden.

**Andere Spielfiguren** stellen ebenfalls Blockaden dar.

**Schwarze Scheiben** dürfen von Figuren in ihrem Zug betreten oder überquert werden.

## Entnahmeregeln für das Sammeln von Scheiben:

- Sonderregel zu **Spielbeginn**: In der ersten Runde einer Partie darf jeder Spieler maximal eine Scheibe entnehmen.
- Eine Scheibe auf der eine Spielfigur steht, darf nie entnommen werden.
- Es dürfen nur Scheiben in der Farbe der bewegten Figur entnommen werden.
- Es dürfen immer nur Scheiben aus **einer Gruppe** entnommen werden, also entweder nur **Zutaten** (1 Punkt) oder nur **Küchenutensilien** (2 Punkte) oder nur **Zauberutensilien** (3 Punkte).



**Beispiel:** Die rote Figur kann in eine der 6 Richtungen ziehen.



**Beispiel:** Die rote Figur kann nur noch in 4 Richtungen ziehen. Links blockiert die blaue Figur, rechts ist eine Lücke.



**Beispiel fürs Entnehmen von Scheiben einer Gruppe:** Die rote Figur zieht. Um das Zielfeld liegen 4 rote Scheiben. Der Spieler darf entweder die 2 Zutaten ①, den Mörser ② oder die Kugel ③ nehmen.

Dabei gilt:

- **Zutaten** (1 Punkt) dürfen **immer** genommen werden.
- Bevor man höherwertige Scheiben einer Farbe nehmen darf, muss man in dieser Farbe bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Diese Voraussetzungen unterscheiden sich nach der Anzahl an Spielern:

Bei 2 Spielern :

- **Küchenutensilien** (2 Punkte) einer Farbe dürfen erst genommen werden, wenn der Spieler bereits **2 Zutaten** derselben Farbe gesammelt hat.
- **Zauberutensilien** (3 Punkte) einer Farbe dürfen erst genommen werden, wenn der Spieler bereits **3 Scheiben** derselben Farbe gesammelt hat.

Bei 3  oder 4 Spielern :

- **Küchenutensilien** (2 Punkte) einer Farbe dürfen erst genommen werden, wenn der Spieler bereits **1 Zutat** derselben Farbe gesammelt hat.
- **Zauberutensilien** (3 Punkte) einer Farbe dürfen erst genommen werden, wenn der Spieler bereits **2 Scheiben** derselben Farbe gesammelt hat.

**Beispiel:** Ein Spieler hat 2 rote Scheiben gesammelt. Im Spiel zu zweit darf er jetzt auch rote Küchenutensilien sammeln. Im Spiel mit 3 oder 4 Spielern dürfte er sowohl rote Küchen- als auch Zauberutensilien sammeln.

## Springen und sammeln

Kann eine Figur ein Zielfeld durch Ziehen erreichen, muss sie gezogen werden. Ist es einer Spielfigur nicht möglich, ein Zielfeld durch ziehen zu erreichen, darf sie auf eine der **elf schwarzen Scheiben** springen (auch über Lücken und andere Figuren hinweg). Voraussetzung ist (wie beim Ziehen), dass neben der schwarzen Zielscheibe mindestens eine Scheibe liegt, die der Spieler regelgerecht entnehmen darf.

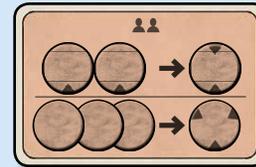
Ein Spieler darf auch dann mit einer Figur springen, wenn er durch Ziehen nur Scheiben erreichen kann, die er laut Entnahmeregeln noch nicht nehmen darf. Ob man mit einer Figur springen darf, kann je nach dem was der Einzelne bereits gesammelt hat, von Spieler zu Spieler verschieden sein.

**Beispiel:** Im 2-Personen-Spiel hat Spieler A bisher erst **1 rote Zutat** gesammelt. Deshalb darf er die erreichbaren Scheiben **②** und **③** nicht nehmen. Die **rote Figur** kann durch Ziehen keine **rote Scheibe** mit Wert 1 erreichen. Spieler A darf mit der **roten Figur** auf das schwarzen Zielfelder **Y** springen.

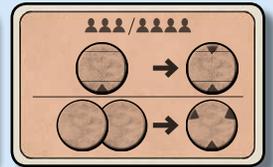


Im Spiel liegt eine Infokarte mit den Entnahmeregeln bei. Legt sie neben das Spielfeld, so dass die Seite für die entsprechende Spielerzahl sichtbar ist.

Seite für 2 Spieler



Seite für 3 oder 4 Spieler



**Beispiel:** Im 2-Personen-Spiel hat Spieler A **1 blaue Zutat** gesammelt. Er bewegt die **blaue Figur**. Um das Zielfeld liegen **4 blaue Scheiben**. Der Spieler darf nur die 2 Zutaten **①** nehmen. Den Becher **②** oder den Ring **③** darf er noch nicht nehmen.



**Beispiel:** Die **rote Figur** kann durch ziehen kein Zielfeld erreichen. Sie darf deshalb auf eines der schwarzen Zielfelder **X** oder **Y** springen.

## Bedeutung der Kraftsteine

Im Verlauf der Partie können die Spieler mit bestimmten Sets von Motivscheiben Kraftsteine sammeln. Die Kraftsteine werden neben den gesammelten Scheiben abgelegt und fließen am Ende in die Gesamtwertung ein.

### FARBSETS

- Für ein Set aus **4 Zutaten** in 4 verschiedenen Farben gibt es einen **grünen Kraftstein (4 Punkte)**.
- Für ein Set aus **4 Küchenutensilien** in 4 verschiedenen Farben gibt es einen **hellblauen Kraftstein (6 Punkte)**.
- Für ein Set aus **4 Zauberutensilien** in vier verschiedenen Farben gibt es einen **dunkelblauen Kraftstein (8 Punkte)**.

### MOTIVSETS

- Für ein Set mit allen vier Scheiben eines Motivs (z. B. 4 Federn) gibt es einen Kraftstein im Wert der Gruppe, der das Motiv angehört (Zutaten = **grüner Stein**, Küchenutensilien = **hellblauer Stein**, Zauberutensilien = **dunkelblauer Stein**).

**Merke\*:** Bei den **Zutaten** besteht ein Motivset aus Scheiben gleicher Farbe. Bei **Küchen-** und **Zauberutensilien** besteht ein Motivset aus Scheiben 4 verschiedener Farben. Ein solches Set ist also auch immer ein Farbset und somit zwei Kraftsteine wert.

## Abgetrennte Bereiche ...

### ... durch Entnehmen einer Scheibe

Entstehen durch Entnehmen einer Scheibe ein oder mehrere abgetrennte Bereiche, die nur aus farbigen Scheiben bestehen (in dem also keine schwarzen Scheiben liegen) und auf dem sich keine Spielfigur mehr befindet, darf der Spieler am Zug zusätzlich alle Scheiben dieser Bereiche an sich nehmen. Dabei darf er auch Scheiben nehmen, die er auf Grund der Entnahmeregeln noch nicht nehmen darf.

**Beispiel:** Spieler B entnimmt die weiße Scheibe, wodurch ein abgetrennter Bereich aus drei Scheiben entsteht, die er ebenfalls an sich nehmen kann.

**Beispiel:** Farbset aus Zutaten

**Beispiel:** Farbset aus Küchenutensilien

**Beispiel:** Farbset aus Zauberutensilien

**Beispiel:** Motivset aus Zutaten

**Beispiel:** Motivset aus Küchenutensilien

**Beispiel:** Motivset aus Zauberutensilien

\* weil gleichzeitig Farb- und Motivset

### ... durch Herausspringen mit einer Figur

Es kann vorkommen, dass eine Figur alleine in einem abgetrennten Bereich steht, der nur aus einer oder mehreren farbigen Scheiben (ohne schwarzen Scheiben) besteht. Springt ein Spieler mit einer Figur aus solch einem abgetrennten Bereich heraus, darf er wie oben beschrieben, alle Scheiben dieses Bereichs an sich nehmen.



### Die Hypnosekarte

Einmal pro Partie hat jeder Spieler die Möglichkeit, den Spieler, der direkt vor ihm am Zug ist (also rechts von ihm sitzt) zu zwingen eine bestimmte Figur zu bewegen, um eine besonders günstige Konstellation für den eigenen Zug herzustellen. Dazu setzt er seine Hypnosekarte ein.

Wer das tun will, muss dies direkt, wenn sein Mitspieler an die Reihe kommt, laut ankündigen. Zum Beispiel so: „Ich spiele meine Hypnosekarte aus und verlange von Dir, dass Du die rote Figur bewegst“.

Der Mitspieler muss der Aufforderung Folge leisten. Falls es für die genannte Figur mehrere mögliche Zielfelder gibt, darf der hypnotisierte Spieler entscheiden, wohin er diese Figur bewegt. Der Spieler, der den Zug gefordert hat, verliert damit seine Hypnosekarte und legt sie in die Schachtel zurück.

Es ist nicht erlaubt, dass zwei Hypnosekarten in direkt aufeinanderfolgenden Zügen gespielt werden.

### Spielende

Wenn die letzte Scheibe eingesammelt ist, endet die Partie.

**Sonderfall:** Es ist möglich, dass noch Motivscheiben im Feld liegen, aber keine Figur mehr bewegt werden kann. In diesem Fall endet die Partie ebenfalls. Die unerreichbaren Scheiben bekommt keiner der Spieler.





## Wie man eine Elementscheibe einsetzt

Wer im Besitz von Elementscheiben ist, darf eine davon in seinem Zug ausspielen anstatt mit einer Figur zu ziehen. In diesem Fall darf der Spieler eine beliebige Scheibe aus dem Feld gegen seine Elementscheibe austauschen. Die Farbe der entnommenen Scheibe muss **nicht** mit der Elementscheibe übereinstimmen. Es dürfen allerdings nur solche Scheiben aus dem Feld genommen werden, die der Spieler auch entsprechend der Entnahmeregeln sammeln darf.

## Wie man eine Elementscheibe aus dem Feld holen kann

Elementscheiben, die im Feld liegen, können genauso wie andere Scheiben mit der Figur derselben Farbe eingesammelt werden. Da eine Elementscheibe keiner der drei Gruppen angehört, darf sie zusammen mit Scheiben derselben Farbe einer Gruppe entnommen werden (egal zu welcher Gruppe die anderen Scheiben gehören). Wer eine Elementscheibe aus dem Feld einsammelt, kann diese zu einem späteren Zeitpunkt nach den obigen Regeln wieder einsetzen.

## Bedeutung der Elementscheiben am Ende der Partie

Liegen nur noch Elementscheiben im Feld, ist die Partie zu Ende. Elementscheiben im Vorrat eines Spielers zählen null Punkte.

## Variante 2: Auftragskarten

### Spielvorbereitung

Zu Spielbeginn zieht jeder Spieler verdeckt eine **grüne (mit 4 Zutaten)**, eine **hellblaue (mit 1 Küchenutensil in 4 Farben)** und eine **dunkelblaue Karte (mit 1 Zauberutensil in 4 Farben)**. Er hält diese Auftragskarten im Spiel vor seinen Mitspielern geheim.

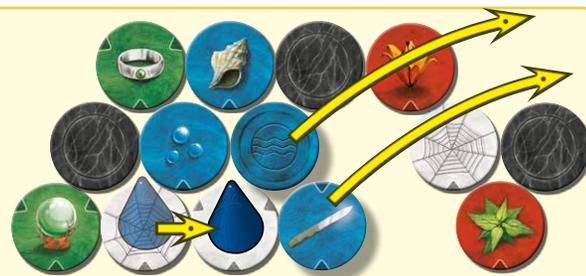
### Auswertung

Jede Übereinstimmung einer Scheibe mit den Motiven auf den eigenen Auftragskarten bringt bei der Endabrechnung **2 Punkte** (unabhängig davon, ob die Scheibe auch noch in Sets gewertet werden).

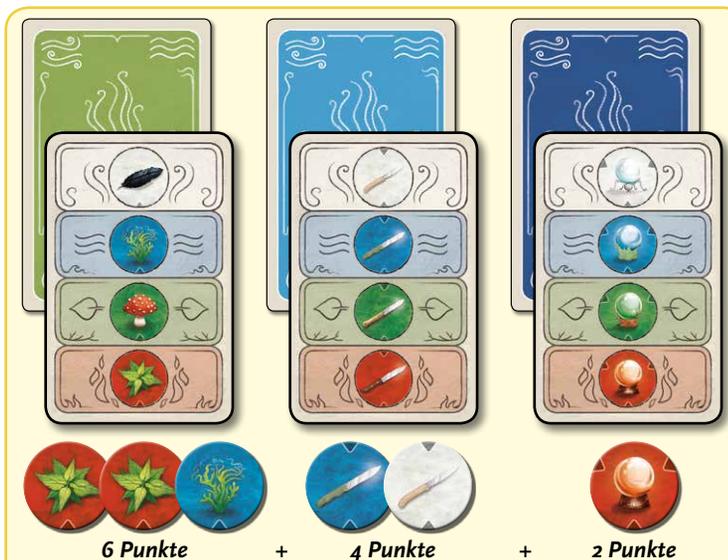
Beide Varianten können miteinander kombiniert werden.



*Beispiel: Spieler A tauscht die **blaue Elementscheibe** gegen den **grünen Zauberstab** aus.*



*Beispiel: Spieler B zieht die **blaue Figur** und nimmt sich die **blaue Elementscheibe** und das **blaue Messer**. Den **blauen Tautropfen** darf B nicht auch noch nehmen, da dieser einer anderen Gruppe als das Messer angehört.*



*Beispiel: Spieler C bekommt für die Übereinstimmungen seiner Scheiben mit seinen Auftragskarten zusätzlich zur normalen Wertung **12 Punkte**.*

