

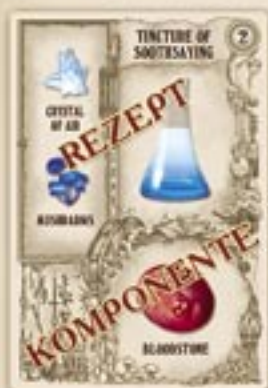
# DIE ZAUBERTRANKSTUNDE

## SPIELREGELN

Die Zaubertrankstunde in der Zauber- und Magieschule beginnt. Die beste Note bekommt der Schüler, der die meisten Zaubertränke und -pulver zubereitet und vielleicht sogar magische Wesen oder Talismane erschafft.

Für jede gesammelte Komponente des Zaubertranks oder eine erfolgreich zubereitete Mischung erhält man Siegespunkte. Je komplizierter das Rezept, desto mehr Punkte. Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

Gespielt wird mit verzauberten Karten. Es sind insgesamt 76 Karten. Jede Karte ist in ein Rezept und eine Komponente geteilt und kann entsprechend **entweder als Rezept oder als Komponente gespielt werden**.



**Komponenten.** Die Komponente steht im Rahmen im unteren Bereich. Neben jeder Komponente stehen ihr Name und ihre Beschreibung. Es gibt insgesamt 16 Komponenten. Sie werden für die Zubereitung von einfachen Zaubertränken und Elixieren benutzt. Gespielte (gesammelte) Komponenten werden in der Tischmitte im sogenannten Komponentenschrank aufbewahrt. Die Komponenten aus dem Schrank können von allen

Spielern benutzt werden. Komponenten für Mischungen dürfen **NUR** aus dem Komponentenschrank, nicht aus der Hand des Spielers genommen werden.

**Rezepte.** Das Rezept steht oben auf der Karte, daneben sein Name und die Anzahl der Punkte, die es bringt. Links stehen die benötigten Zutaten, rechts die resultierende Mischung: einfaches Elixier (besteht aus zwei Komponenten), komplexes Elixier (besteht aus drei Komponenten), Großes Elixier (besteht aus zwei einfachen Elixieren), Pulver (besteht aus einem einfachen Elixier und einer Komponente), Talisman (besteht aus einem einfachen und einem komplexen Elixier), Wesen (besteht aus einem einfachen Elixier und entweder einem komplexen Elixier oder Pulver), Großer Talisman (besteht aus zwei beliebigen Talismanen), Hauptelixier (besteht aus zwei beliebigen Großen Elixieren).

Der Spieler kann bei seinem Zug eine Mischung zubereiten, nur wenn alle benötigten Zutaten auf dem Tisch liegen.

### Wie wird gespielt?

Zu Beginn des Spiels wählt jeder Spieler Chips in einer Farbe. Damit markiert man die Punkte auf der Punkttabelle. Der erste Chip markiert die Punkte von 1 bis 10 auf dem kleinen Feld. Hat man 10 Punkte, wird das mit dem zweiten Chip auf dem großen Feld markiert, und der Chip auf dem kleinen Feld macht eine zweite Runde.



Alle Karten werden ordentlich vermischst. Jeder Spieler bekommt je 4 Karten, der Talon wird dann verdeckt auf dem Tisch abgelegt. 4 obere Karten des Talons werden geöffnet und in den Komponentenschrank gelegt. Sie dürfen bereits beim ersten Zug genutzt werden.

Die Vorhand wird durch Los bestimmt (z.B. ein Spieler macht seine Augen zu und zeigt auf einen Chip auf der Punkttabelle). Als nächster handelt der linke Spieler und so weiter im Uhrzeigersinn.

Bei seinem Zug muss man **die obere Karte aus dem Talon in die Hand nehmen und dann eine Karte aus der Hand spielen**.

Die Karte kann entweder als Komponente oder als Rezept gespielt werden.

Wurde die Karte als Komponente gespielt, geht sie in den Komponentenschrank. Gibt es dort noch keine solche Komponente, bekommt der Spieler einen Punkt, im Gegenfall 0 Punkte. Liegt so eine Komponente bereits im Schrank, wird die gespielte Karte auf die vorhandene Karte gelegt. So bilden sich im Schrank Stapeln gleicher Komponenten.

Wird eine Karte als Rezept gespielt, legt man sie auf den Tisch vor den Spieler. Darauf werden die Karten der Zutaten verdeckt gelegt, aber andere Spieler müssen sehen können, welche Mischungen der Spieler zubereitet hat.



Um eine Mischung zuzubereiten, kann man Komponenten (nur Komponenten) aus dem Schrank sowie fertige Mischungen (Elixiere, Talismane, Pulver usw.) nehmen, die sowohl der Spieler selbst als auch andere Spieler zubereitet haben. Wird beim Kochen einer komplexen Mischung eine einfachere Mischung benutzt, die bereits fertig ist, gehen die Karten

der Zutaten für diese Mischung als einfache Komponenten in den Komponentenschrank zurück.

Beim Sammeln der Zutaten für eine Mischung bekommt der Spieler so viele Punkte, wie im Rahmen im oberen Bereich auf der Karte stehen. Hat der Spieler für die Zubereitung seiner Mischung fertige Mischungen anderer Spieler benutzt, bekommt jeder Spieler, dessen Mischung benutzt wurde,



die Hälfte der Punkte, die der handelnde Spieler bekommen hat. Auch wenn man einem Spieler einige Zutaten weggenommen hat, bekommt er nur die Hälfte der Punkte des handelnden Spielers. Hat ein Spieler eine Mischung ausschließlich mit seinen eigenen Zutaten zubereitet, bekommt nur er Punkte für diese Mischung. Die anderen Spieler bekommen keine Punkte, deshalb lohnt es sich immer, Mischungen aus eigenen Zutaten zu kochen.

Hat ein Spieler eine Karte aus dem Talon gezogen und eine Karte aus der Hand gespielt, wird sein Zug normalerweise beendet, und der nächste Spieler darf handeln. Benutzt der Spieler aber Zaubersprüche, kann er mehrere Karten pro Zug spielen.



### Die Zaubersprüche.

Es gibt drei Arten von Zaubersprüchen: den Zauberspruch der Erkenntnis, den Zauberspruch der Zerstörung und den Zauberspruch der Transformation. Auf diesen Karten steht kein Rezept. Die Zauberspruchkarten können entweder als Komponenten oder als Zaubersprüche gespielt werden. Im zweiten Fall werden sie auch in den Komponentenschrank gelegt, bringen aber keine Punkte. Der Spieler darf dann entsprechend dem Zauberspruch handeln. Gibt es im Komponentenschrank bereits solche Komponenten wie auf der Zauberspruchkarte, wird der Zauberspruch immer unter den entsprechenden Stapel gelegt.

**Der Zauberspruch der Erkenntnis.** Mithilfe dieses Zauberspruchs kann man jedes beliebige Rezept (aber keinen anderen Zauberspruch) aus dem Komponentenschrank in die Hand nehmen. Dabei darf man nur das obere Rezept aus dem Stapel nehmen. Ist der Zauberspruch benutzt worden und hat der Spieler das Rezept genommen, darf er noch eine Karte spielen, z.B. die Mischung zubereiten, deren Rezept er eben gerade bekommen hat, oder eine Karte als Komponente, einen anderen Zauberspruch bzw. ein anderes Rezept.

**Der Zauberspruch der Zerstörung.** Durch diesen Zauberspruch kann man jede Mischung zerstören, die man bereits zubereitet hat. Mischungen anderer Spieler sind unantastbar. Hat man seine Mischung zerstört, darf man ein Rezept behalten, das auf einer Karte der zerstörten Kombination steht. Das kann entweder eine Zutat oder die eigentliche Rezeptkarte sein. Das behaltene Rezept gilt als zubereitete Mischung (der Spieler bekommt dafür jedoch keine Extra-Punkte) und kann für die Zubereitung anderer komplexerer Mischungen benutzt werden. Alle anderen Karten der zerstörten Mischung gehen in den Komponentenschrank als Komponenten

zurück. So ermöglicht dieser Zauberspruch das Abwerfen von benötigten Zutaten in den Schrank, ohne die fertige Mischung zu verlieren, oder sogar eine neue zubereitete Mischung zu erhalten, deren Rezept früher als Zutat (oder gar als Komponente) für eine andere Mischung benutzt wurde. Wurde dieser Zauberspruch gespielt, darf der Spieler noch eine Karte spielen. Da durch die Anwendung des Zauberspruchs während eines Zuges zwei Karten gespielt werden, zieht der Spieler bei seinem nächsten Zug zwei Karten aus dem Talon.

**Der Zauberspruch der Transformation.** Der Spieler darf eine beliebige Mischung, die er bereits zubereitet hat, in eine andere transformieren, die zu diesem Zeitpunkt im Schrank als Komponente liegt. Dabei wählt der Spieler ein Rezept aus dem Komponentenschrank und legt diese Karte vor sich auf den Tisch. Alle Karten der zu transformierenden Mischung gehen in den Schrank als Komponenten zurück. Das Rezept, das man als Ergebnis der Zaubersprachanwendung erhalten hat, gilt als zubereitet, der Spieler bekommt jedoch dafür keine Punkte. Zur Transformation können nur Rezepte genommen werden, die oben in den Komponentenstapeln liegen.

Wurde der Zauberspruch eingesetzt, darf der Spieler noch eine Karte spielen.

Da durch die Anwendung des Zauberspruchs während eines Zuges zwei Karten gespielt werden, zieht der Spieler bei seinem nächsten Zug zwei Karten aus dem Talon.

Es kann auch sein, dass ein Spieler bei seinem Zug mehrere Zaubersprüche verwendet. In diesem Fall muss er beim nächsten Zug so viele Karten aus dem Talon ziehen, dass er 5 Karten in der Hand hat.

### Das Hauptelixier und der Große Magische Talisman.

Diese Karten existieren nur in einem Exemplar. Anders als bei den anderen Rezepten, braucht man für die Zusammenstellung dieser mächtigsten Artefakte keine bestimmten Zutaten. Das Hauptelixier kann aus zwei beliebigen Großen Elixieren und der Große Magische Talisman aus zwei Talismanen zusammengestellt werden.

Außerdem enthalten diese Karten gleich drei Komponenten. Spielt also der Spieler diese Karten als Komponenten, kann er 0 bis 3 Punkte bekommen abhängig davon, welche von den vertretenen Komponenten im Komponentenschrank vorhanden sind. Diese Karten werden in den Komponentenschrank separat gelegt, aber es gilt, dass die vertretenen Komponenten sich bereits im Schrank befinden. Möchte ein Spieler eine Mischung zubereiten, kann er eine beliebige Komponente der Karten des Hauptelixiers und des Großen Magischen Talismans als Zutat nehmen, wenn diese Karten im Komponentenschrank liegen (aber nicht zwei oder drei auf einmal).

Wenn die Zutaten fertiger Mischungen in den Schrank zurückkehren (z.B. wenn man eine komplexere Mischung kocht oder eine Mischung zerstört/transformiert), wird die Reihenfolge, in der sie in die Stapeln der Komponenten gelegt werden, durch den handelnden Spieler bestimmt.

Gibt es im Talon keine Karten mehr, setzen die Spieler das Spiel fort, bis der letzte von ihnen keine Karten mehr in der Hand hat. Haben alle Spieler keine Karten mehr, wird das Spiel beendet. Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.

© Sergey Machin, 2005-2011

© Rightgames LLC, 2011

*Special thanks: L. Machina, I. Tulovsky, D. Korshenevsky, A. Mironov, S. Medvedko, D. Gorunov, A. Osipenko, I. Gambashidse, O. Bondarenko, D. Shahmatov, O. Shahmatova.*