DE Jedes Jahr halten die besten Hexen und Zauberer beim jährlichen „Festival der Zauberei und Hexenkunst“ einen Wettstreit ab, um herauszufinden, wer die wirkungsvollsten Elixiere mischt. Du kannst in diesem Jahr den Wettstreit gewinnen, wenn du durch kluges Tauschen genug Elixiere mischst, um 8 Punkte zu erzielen. Wer seine Zutaten clever tauscht und die richtigen Elixiere mischt, erhält zusätzlich Bonuspunkte.

Inhalt

112 Karten: 72 Zutatenkarten (einschließlich 2 Jokern), 30 Elixierkarten und 10 Bonuskarten

Vor Spielbeginn

1) Die 10 Bonuskarten werden in zwei Reihen offen auf den Tisch gelegt.
2) Die Elixierkarten werden nach Farben sortiert und offen in aufsteigender Reihenfolge gestapelt, sodass in jedem Stapel die 10 (das schwächste Elixier) oben und die 15 (das beste Elixier) unten liegt.
3) Die Zutatenkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
4) Jeder Spieler erhält fünf verdeckte Zutatenkarten vom Ziehstapel. Bis zu vier Spieler können mitspielen.
5) Die oberen sechs Zutatenkarten vom Nachziehstapel werden offen nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Das ist der „Markt“.

Ziel des Spiels

Der Zauberer oder die Hexe, der/die mindestens 8 Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel (10 Punkte bei einem Spiel zu zweit).

Spielverlauf

Der/Die älteste und weiseste Zauberer oder Hexe fängt an; anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Wer am Zug ist:

1) nimmt eine Zutat,
2) mischt ein oder mehrere Elixiere,
3) erhält gegebenenfalls eine oder mehrere Bonuskarten.

1. Zutaten nehmen

Augen	Spinnen	Würmer	Eidechsen	Pilze	Joker
(blau)	(violett)	(grün)	(gelb)	(rot)	(eine beliebige Farbe)

Es gibt fünf verschiedene Arten von Zutaten – Augen (blau), Spinnen (violett), Würmer (grün), Eidechsen (gelb) und Pilze (rot) – plus 2 Joker. Auf jeder Zutatenkarte steht ein Wert von 1 bis 7, welcher der Anzahl an Zutaten entspricht und zum Mischen eines Elixiers wichtig ist (siehe „Elixiere mischen“ weiter unten). Jeder Joker hat den Wert 4 und kann als eine Zutat beliebiger Farbe genutzt werden.

Wer sich Zutaten nehmen willst, **muss** sich für **eine** der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

A) 1 Zutatenkarte vom Nachziehstapel ziehen oder ...

B) 1 Zutatenkarte vom Markt nehmen oder ...

C) 1 Zutatenkarte mit dem Markt tauschen.

Entscheidet der Spieler sich für einen Tausch mit dem Markt, tauscht er **1 Zutatenkarte** aus seiner Hand gegen eine **beliebige Anzahl Karten** des Markts, die zusammen **genau den gleichen** Wert ergeben.

Beispiel: *Der Spieler kann eine blaue 7 gegen eine gelbe 6 und eine violette 1 tauschen (7 = 6 + 1).*

Nachdem der Spieler sich neue Zutaten verschafft hat, kann er im gleichen Spielzug ein oder mehrere Elixiere mischen.

Tipp: Wer klug mit dem Markt tauscht, kann in seinem Spielzug mehrere Elixiere und Bonuskarten erhalten. Nicht vergessen: Die Joker können als Karten einer beliebigen Farbe genutzt werden!

2. Elixiere mischen

Der Spieler sieht sich die Stapel der Elixierkarten an und überprüft, ob er mit seinen Handkarten **den genauen Wert einer der Elixierkarten** erreichen kann. Dazu verwendet er möglichst viele gleichfarbige Zutatenkarten aus seiner Hand. (Er darf auch einen oder mehrere Joker benutzen.) Der Spieler legt die Zutatenkarten auf den Ablagestapel und die Elixierkarte vor sich auf den Tisch. Er darf in seinem Spielzug mehrere Elixiere mischen, aber es ist nicht erlaubt, dieselben Zutatenkarten für verschiedene Elixiere zu verwenden. Für jede gesammelte Elixierkarte erhält er 1 Punkt.

Beispiel: *Der Spieler möchte das oberste gelbe Elixier mischen und verwendet dafür zwei gelbe Zutatenkarten (4 + 6 = 10).*

3. Bonuskarten erhalten

Es gibt 10 verschiedene Bonuskarten. Wer eine der nachfolgend erläuterten Bedingungen erfüllt, verdient sich eine Bonuskarte und kann sie vor sich auf den Tisch legen. Liegt eine Bonuskarte vor einem Spieler, kann sie ihm nicht mehr weggenommen werden. Ein Spieler kann in seinem Spielzug mehrere Bonuskarten gewinnen, indem er die Zutatenkarten aus seiner Hand **oder** eine beliebige Kombination der vor sich liegenden Elixierkarten nutzt. Für jede gesammelte Bonuskarte erhält er **1 Punkt**.

Alle 5 Farben
Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der als Erster mindestens **1 Elixier in jeder der 5 Farben** mischt.

3 von 1 Farbe
Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der als Erster **3 Elixiere derselben Farbe** mischt.

3 in Folge
Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der als Erster **3 Elixiere mit aufeinanderfolgenden Werten** mischt. Beispiel: 10-11-12 oder 13-14-15. (Die Farben der Elixiere spielen keine Rolle.)

2 Elixiere
Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der als Erster **2 Elixiere in einem einzigen Spielzug** mischt. Beispiel: ein gelbes Elixier mit dem Wert 10 und ein violettes Elixier mit dem Wert 12.

Ein Elixier mit 4 Karten
Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der als Erster ein Elixier mit **4 Zutatenkarten derselben Farbe** mischt. Insgesamt sind 5 dieser Bonuskarten verfügbar (je 1 Karte in jeder der 5 Farben). Der Spieler nimmt sich die Bonuskarte, die den Farben seiner verwendeten Zutaten entspricht. (Joker können eingesetzt werden und zählen als eine 4 der gewählten Farbe.)

Gemischtes Elixier
Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der ein Elixier aus **genau 17 Zutaten** mischt, zum Beispiel: 4 + 6 + 7 = 17. Der Spieler legt die Zutatenkarten auf den Ablagestapel und die Elixierkarte vor sich auf den Tisch. (Die Farben der Zutaten spielen keine Rolle, und Joker können verwendet werden.)

Den Spielzug beenden

Wer am Ende seines Spielzugs mehr als 5 Zutatenkarten auf der Hand hat, legt so viele Karten seiner Wahl **offen im Markt** ab, dass er nur noch 5 Karten übrig hat.

Am Ende jedes Spielzugs müssen noch mindestens **6 Zutatenkarten** im Markt verfügbar sein. Gegebenenfalls zieht der Spieler so viele Karten vom Nachziehstapel, dass wieder 6 Karten im Markt ausliegen. Wenn der Nachziehstapel verbraucht ist, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer gewinnt?

Wer als Erster 8 Punkte hat, gewinnt die Partie (10 Punkte bei einer Partie zu zweit).