

Broom Service

Verhext ... und zugestellt!
Wer liefert die meisten Tränke?

SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Sammlern, Hexen und Druiden und versuchen, möglichst gewinnbringende Tränke herzustellen und diese dann über den *Broom Service* im gesamten magischen Reich auszuliefern. Durchgang für Durchgang wählen die magischen Mitstreiter aus zehn Rollenkarten immer wieder vier aus, die dann Runde um Runde ausgespielt werden. Jede Karte bietet eine mutige und eine feige Aktion. Die mutigen Aktionen sind zwar lohnender, bergen aber auch das Risiko, sie an nachfolgende Spieler zu verlieren und dann vollkommen leer auszugehen. *Verhext ...!*

Die feigen Aktionen wiederum sind weniger einträglich, können dafür aber auch von niemandem weggeschnappt werden. ... *und zugestellt!* Wer wählt welche Rollenkarten? Wer spielt sie wann aus? Wer ist mutig? Wer feige?

Gewinner ist nach sieben Durchgängen der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

SPIELIDEE

Mittels 10 verschiedener Rollen versuchen die Spieler, möglichst gewinnbringende Tränke herzustellen und auszuliefern

Alle Rollenkarten zeigen eine mutige und eine feige Aktion: Die mutige Aktion ist einträglich, aber auch riskant; die feige Aktion ist weniger einträglich, dafür aber sicher

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt

SPIELMATERIAL

2 Stanztafeln:

fürs Basisspiel:

- 24 Gewitterwolken
- 24 Zauberstäbe
- 2 Spielübersichten

für die Varianten:

- 15 Amulette
- 17 Landschaftsplättchen
- 8 Sturmwolken

1 Spielplan (zweiseitig)

60 Tränke

10 Spielfiguren

5 Siegpunktemarker

60 Spielkarten:

- 5 x 10 Rollenkarten
- 10 Ereigniskarten

(Vor dem ersten Spiel müssen die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst werden. Alle violett umrahmte Teile werden nur für die Varianten benötigt. Sie können zunächst in den Bögen verbleiben.)




Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, die **fett** geschriebenen Texte im Randbalken nicht zu beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELVORBEREITUNG (GRUNDSPIEL)

Der **Spielplan** wird mit der Vorderseite nach oben in der Tischmitte ausgebreitet. Die Vorderseite ist u.a. daran zu erkennen, dass die zwei Burgen rötliche Banner zeigen (Rückseite: violett).



Jeder Spieler erhält:

- die **10 Rollenkarten einer Farbe** (Rückseite),
- die **2 Spielfiguren** derselben Farbe, die er in die zwei Gebiete mit den Burgen stellt,
- den **Siegpunktemarker** derselben Farbe, den er auf das **Feld 10** der Siegpunkteleiste legt,
- **1 Trank pro Farbe** sowie 
- **1 oder 2 Zauberstäbe**, die er vor sich ablegt: Der älteste Spieler wird Startspieler; er und sein *rechter* Nachbar (= der reihum letzte Spieler) erhalten je einen Zauberstab, alle anderen je zwei Zauberstäbe. (Im 2er-Spiel erhält somit jeder Spieler einen Zauberstab.)

Die **restlichen Tränke und Zauberstäbe** (ab jetzt auch „Ressourcen“ genannt) werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

Beide **Spielübersichten** werden zwischen den Spielern ausgelegt. Sie zeigen auf der Vorderseite den groben Ablauf eines Durchgangs und einer Runde sowie auf der Rückseite die Siegpunkte, die man nach Spielende zusätzlich erhalten kann.



Die **24 Gewitterwolken** (mit *weißem* Stern auf der Vorderseite) werden verdeckt gemischt. Dann wird auf jeder entsprechend markierten Fläche des Spielplans (Vorderseite 18 Flächen, Rückseite 19 Flächen) *offen* eine zufällige Wolke platziert.



Die **10 Ereigniskarten** werden gemischt. Dann werden drei Karten *verdeckt* zurück in die Schachtel gelegt und die restlichen **sieben Ereigniskarten** als verdeckter Stapel neben dem Spielplan platziert. Die oberste Karte des Stapels wird offen daneben gelegt. Dieses Ereignis gilt für den ersten der sieben Durchgänge.



SPIELVORBEREITUNG

Spielplan mit Vorderseite nach oben in Tischmitte legen

Jeder Spieler erhält:

- **10 Rollenkarten**
- **2 Spielfiguren** (auf Burgen)
- **1 Siegpunktemarker** (auf 10)
- **1 Trank pro Farbe**
- **1 oder 2 Zauberstäbe**

Restliche Ressourcen bilden allgemeinen Vorrat

Spielübersichten bereitlegen

Gewitterwolken zufällig auf den entsprechenden Flächen offen platzieren

7 zufällige Ereigniskarten als Nachziehstapel bereitlegen; oberste Karte aufdecken

Nehmen nur 2-4 Spieler teil, müssen noch die „**verwunschenen Rollen**“ (Details siehe Seite 5 unten) ausgelegt werden: Dazu werden die 10 Rollenkarten einer nicht benutzten Farbe gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Stapel mit den Ereigniskarten platziert. Je nach Spielerzahl wird anschließend eine bestimmte Anzahl „verwunschener Rollen“ aufgedeckt:

2 Spieler → 3 Karten / 3 Spieler → 2 Karten / 4 Spieler → 1 Karte
(Merksatz hier: *Spieleranzahl + „verwunschene Rollen“ = 5.*)

Das restliche Material (Landschaftsplättchen, Amulette, Sturmwolken) wird nur für die Varianten benötigt (siehe ab Seite 9).

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über sieben Durchgänge. Zu Beginn jedes Durchgangs wählen alle Spieler zunächst je vier Rollenkarten aus. Dann wetteifern sie in einer Art Stichspiel Runde für Runde um die Aktionen der ausgewählten Rollenkarten. Wurden von allen Spielern nach mindestens vier und höchstens zehn Runden alle ausgewählten Karten ausgelegt, endet ein Durchgang, und der nächste beginnt ...

ROLLENKARTEN AUSWÄHLEN

Zu Beginn jedes Durchgangs wählen alle Spieler *gleichzeitig* aus ihren 10 Rollenkarten je vier aus, die sie in diesem Durchgang einsetzen wollen (*Ausnahme: Ereignis „Mehr oder weniger“; s.u.*). Die ausgewählten vier Karten nimmt jeder Spieler so auf die Hand, dass seine Mitspieler sie nicht einsehen können. Die übrigen sechs Rollenkarten legt jeder *verdeckt* vor sich ab, sie haben in diesem Durchgang keine Funktion. Haben dies alle Spieler gemacht, heißt es:



DER MAGISCHE WETTSTREIT BEGINNT!

Der Startspieler beginnt, indem er eine seiner vier Handkarten *offen* vor sich ausspielt (= der „Ausspieler“). Dann liest er entweder den oberen oder den unteren Text dieser Karte laut vor: „*Ich bin die mutige Waldhexe und möchte in einen benachbarten Wald fliegen ... (usw.)*“ oder „*Ich bin ein feiger Früchtesammler und ... (usw.)*“.

Hat er den oberen, „mutigen“ Text vorgelesen (*gut, aber riskant!*), meldet er damit seinen Anspruch auf diese Aktion an, die ihm die nachfolgenden Spieler aber noch streitig machen können. Er führt sie also *noch nicht aus*, sondern wartet erst den weiteren Rundenverlauf ab.

Hat er den unteren, „feigen“ Text vorgelesen (*nicht so gut, aber sicher!*), führt er diese Aktion nun *umgehend* aus. (Mehr zu den einzelnen Rollen/Aktionen siehe ab Seite 6.)



Bei 2, 3 oder 4 Spielern noch die „**verwunschenen Rollen**“ bereitlegen und 3, 2 oder 1 Karte/n aufdecken

SPIELVERLAUF

Spiel verläuft über **7 Durchgänge**;
jeder Durchgang besteht aus **4-10 Runden**

Zunächst wählen alle Spieler gleichzeitig **4 ihrer 10 Rollenkarten** aus

Erster Ausspieler beginnt und liest entweder den „mutigen“ oder den „feigen“ Text seiner Karte vor

Hat er sich für „mutig“ entschieden, muss er den **restlichen Rundenverlauf abwarten ...**

Hat er sich für „feig“ entschieden, führt er **sofort die Aktion aus**

Wie auch immer sich der Ausspieler entschieden hat, anschließend muss der im Uhrzeigersinn nächste Spieler die ausgespielte Rollenkarte „bedienen“. Dabei gilt:

1) Hat er sie *nicht* auf der Hand, kann er nicht „bedienen“ und sagt einfach „weiter“, womit der reihum nächste Spieler mit Bedienen an die Reihe kommt usw.

2) Hat er sie auf der Hand, *muss* er diese Karte nun offen vor sich auslegen und anschließend entweder 2 a) oder 2 b) ausführen:

2 a) Er liest laut den *oberen* Text vor („*Ich bin die mutige Waldhexe ...*“) und übernimmt damit die mutige Aktion vom zuvor letzten Mutigen, falls es bereits wenigstens einen solchen Spieler gab. Der so ausgestochene Spieler geht nun bezüglich dieser Rolle *komplett leer* aus, d.h. er führt in diesem Durchgang mit dieser Rolle weder die mutige noch die feige Aktion aus. *Allerdings ist diese Aktion damit auch für den neuen mutigen Spieler noch nicht sicher, denn nachfolgende Spieler können ihn möglicherweise auch noch ausstechen ...*

2 b) Er liest den unteren Text vor („*Ich bin eine feige Waldhexe ...*“) und führt diese Aktion *direkt anschließend* aus.
Die feige Aktion ist stets schwächer als die mutige Aktion, kann aber nicht ausgestochen werden und ist somit in einem Durchgang von beliebig vielen Spielern ausführbar.

Nachdem alle Spieler reihum einmal an der Reihe waren, darf *nun* der Spieler, der sich *als Letzter* für die mutige Aktion entschieden hat, diese ausführen. (*Mehr zu den einzelnen Rollen/Aktionen siehe ab Seite 6.*)

Danach wird dieser Spieler zum nächsten „Ausspieler“, d.h. er wählt eine seiner restlichen Handkarten aus, legt sie offen vor sich und liest entweder den oberen oder den unteren Text laut vor, z.B. „*Ich bin eine feige Wetterfee ...*“. Usw.

Beispiel: **Albert** beginnt die Runde und legt die „Waldhexe“ mit den Worten „*Ich bin eine feige Waldhexe ...*“ offen vor sich aus. Anschließend versetzt er eine seiner Spielfiguren in ein benachbartes Waldgebiet.

Dann folgt **Beate**. Auch sie hat die Waldhexe auf der Hand und muss sie deswegen nun offen auslegen. Sie entscheidet sich für „*Ich bin die mutige Waldhexe ...!*“; sie muss nun abwarten, was die drei nachfolgenden Spieler tun.

Auch **Carla** hat diese Rollenkarte auf der Hand und legt sie aus. Auch sie ist zuversichtlich und verkündet: „*Ich bin die mutige Waldhexe ...!*“ Damit ist **Beate** „raus“; die Waldhexe ist für sie in diesem Durchgang verloren.

Dann folgen noch **Daniel** und **Emily**. Beide haben die Waldhexe nicht auf der Hand und sagen dementsprechend, einer nach dem anderen, „weiter“.

Die Runde ist zu Ende. **Carla** ist die (letzte) mutige Waldhexe und versetzt nun eine ihrer Spielfiguren in ein benachbartes Waldgebiet und liefert dort zusätzlich noch einen violetten Trank an einen violetten Turm, wofür sie die dort angegebenen Siegpunkte erhält.

Anschließend beginnt **Carla** die nächste Runde, indem sie eine neue Rollenkarte auslegt und verkündet: „*Ich bin ein feiger Taldruide ...*“. Umgehend liefert sie einen Trank an einen freien Turm in dem Waldgebiet. Dann folgt **Daniel** mit „weiter“, da er den Taldruiden nicht auf der Hand hat ... Usw.

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

... „weiter“ sagen, falls sie diese Rollenkarte *nicht* auf der Hand haben oder

• ... entweder den „mutigen“ Text vorlesen und den weiteren Rundenverlauf abwarten

• ... oder den „feigen“ Text vorlesen und die entsprechende Aktion *sofort* ausführen

Am Ende der Runde führt der letzte mutige Spieler die entsprechende Aktion aus

Anschließend spielt dieser Spieler eine neue Rollenkarte aus usw.



WEITERE WICHTIGE REGELN:

- * Man darf ausdrücklich eine Aktion auch dann wählen, wenn man sie gar nicht ausführen kann oder will. Ebenso kann man auf das Ausführen einer Aktion verzichten, obwohl man die Möglichkeit dazu hätte (um z.B. *Ressourcen für eine andere Rolle oder das Ereignis zurückzuhalten ...*).

Speziell für die Hexen (*s.u.*) gilt: Als mutige Hexe darf man auch in ein entsprechendes Nachbargebiet ziehen, ohne dort etwas abzuliefern. Die Umkehrung gilt aber nicht: Keine Hexe darf stehenbleiben und einen Trank abliefern, wohl aber darf sie stehenbleiben und nichts tun.

- * Der letzte mutige Spieler muss auf jeden Fall eine neue Runde mit dem Ausspielen einer Rollenkarte beginnen, auch dann, wenn er die Aktion nicht oder nur teilweise ausgeführt hat.
- * Spielen *alle* beteiligten Spieler eine Rolle „feige“, muss der Ausspieler dieser Rolle auch die nächste Rolle ausspielen.
- * Hat der Ausspieler keine Handkarten mehr, muss der im Uhrzeigersinn nächste Spieler, der noch Handkarten besitzt, die nächste Rolle ausspielen.
- * Es herrscht „Bedienpflicht“! Wer eine Rolle ausspielt, die bereits in einer früheren Runde des laufenden Durchgangs gespielt wurde, legt diese Karte *wirkungslos* ab und ist gleich wieder an der Reihe.

- * Die ausgelegten Rollenkarten sollten leicht versetzt fächerartig vor jedem Spieler abgelegt werden. So kann man jederzeit erkennen, welche Rollenkarten schon ausgespielt wurden und wie viele Handkarten jeder Spieler noch hat.



- * Die wichtigste Regel beim Auslegen: Bevor man nicht selbst mit „bedienen“ an der Reihe ist, ist es verboten, irgendeinen 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“ bzw. „Ich bin ...“ sagt.*
- * Die „**verwunschenen Rollen**“, die bei 2-4 Spielern offen ausliegen, gilt es bereits beim Auswählen seiner vier Rollenkarten zu beachten, denn: *Jeder*, der eine Rolle auslegt, die im aktuellen Durchgang „verwunschen“ ist, muss *sofort nach dem Auslegen* seinen Siegpunktemarker um 3 Siegpunkte zurückziehen, vollkommen *unabhängig* davon, ob er mutig oder feige ist und ob er die Aktion ausführt.

Hinweise:

- Durch diese Minuspunkte (und auch durch die Minuspunkte aufgrund von Ereignissen) wird der Siegpunktemarker eines Spielers möglicherweise unter 0 gezogen.
- Sobald der Stapel mit den verwunschenen Rollen nicht mehr zum Nachlegen ausreicht, werden alle 10 Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt.

Es dürfen auch Aktionen gewählt werden, die nicht ausführbar sind bzw. darf darauf verzichtet werden

Letzter mutiger Spieler ist immer neuer Ausspieler

Sind alle feige, muss alter Ausspieler erneut ausspielen

Pflicht zum Ausspielen wandert reihum

Es herrscht Bedienpflicht!

Karten fächerartig auslegen, um Überblick zu bewahren

Stets warten, bis man an der Reihe ist, bevor man sich äußert!

Das Auslegen einer „verwunschenen Rolle“ kostet immer 3 Siegpunkte!

DIE NÄCHSTEN DURCHGÄNGE

Ein Durchgang endet, wenn *kein* Spieler mehr Handkarten besitzt. Unter Umständen hat ein Spieler gegen Ende eines Durchgangs als einziger noch Handkarten; diese spielt er dann eben konkurrenzlos aus. Zu guter Letzt wird noch das aktuelle Ereignis ausgeführt, sofern es sich auf das Ende des Durchgangs bezieht (s. ab Seite 8: „Die Ereignisse“).

Danach beginnt der nächste Durchgang:

- * Die nächste Ereigniskarte wird aufgedeckt und offen auf die vorherige gelegt.
- * Ebenso werden bei 2, 3 oder 4 Spielern die nächsten 3, 2 oder 1 „verwünschten Rolle/n“ aufgedeckt und offen auf die vorherige/n gelegt.
- * Jeder Spieler wählt wieder aus *allen seinen 10 Rollenkarten* vier aus und nimmt sie auf die Hand.
- * Der letzte mutige Spieler des gerade beendeten Durchgangs (bzw. der letzte Ausspieler, wenn in der letzten Runde *alle* feige waren) ist Ausspieler der ersten Rolle des neuen Durchgangs usw.

SPIELENDE

Nach sieben Durchgängen endet das Spiel. Jeder Spieler erhält nun noch Siegpunkte für seine gesammelten Blitze (siehe Rückseite der Übersichten) und seine restlichen Ressourcen: Für je vier *verschiedene* Ressourcen erhält man 4, für je drei *verschiedene* 2 Siegpunkte. Wer die meisten Siegpunkte hat, ist Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Ressourcen besitzt. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Der Spieler erhält am Spielende noch
 $4 (1) + 2 (2) + 19 (3) = 25$ Siegpunkte dazu.
Die restlichen 3 Ressourcen (4) bringen nichts ein.

DIE ROLLEN

Sammler: Mit ihrer Hilfe erhalten die Spieler neue Ressourcen. Die Ressourcen werden immer so vor den Spielern abgelegt, dass sie jederzeit von den Mitspielern gezählt werden können. Je nachdem, ob eine solche Rolle mutig oder feige gespielt wird, liegt die Anzahl der Ressourcen, die sich ein Spieler aus dem allgemeinen Vorrat nimmt, bei 3 oder 1.

Hinweis: Es ist nicht vorgesehen, dass die Tränke oder Zauberstäbe im Vorrat nicht ausreichen. Sollte trotzdem einmal etwas nicht vorrätig sein, muss es kurzfristig ersetzt werden.



Wurden alle Handkarten ausgelegt (und evtl. noch das Ereignis ausgeführt), endet ein Durchgang

Der nächste Durchgang wird vorbereitet:

- neue Ereigniskarte aufdecken
- neue „verwünschte Rollen“ aufdecken (2-4 Sp.)
- jeder Spieler wählt wieder 4 seiner 10 Karten aus
- letzter mutiger Spieler spielt als Erster aus

SPIELENDE

Nach 7 Durchgängen endet das Spiel

Es werden noch Siegpunkte für die gesammelten Blitze und restlichen Ressourcen vergeben

Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Gewinner



Hexen: Mit ihrer Hilfe bewegen die Spieler ihre Spielfiguren über den Spielplan (feige und mutig). Zudem liefern *mutige* Hexen auch Tränke bei den Türmen zu den dort angegebenen Siegpunkten ab.

Druiden: Mit ihrer Hilfe liefern die Spieler Tränke bei den Türmen für die dort angegebenen Siegpunkte ab (mutig und feige). *Mutige* Druiden erhalten zusätzliche 3 Siegpunkte.

Tränke liefern (als mutige Hexe):

* Zunächst zieht der Spieler mit *einer* seiner zwei Spielfiguren in ein der ausgelegten Hexe entsprechendes *Nachbargesamt*. Dieses Gebiet darf beliebig viele weitere Spielfiguren enthalten, aber *keine* Wolkenplättchen (*siehe unten: „Die Wolken“*).

* Dann legt er in dem neuen Gebiet *einen* beliebigen seiner Tränke auf einen *leeren*, runden Turm derselben Farbe. Gibt es keinen passenden freien Turm (mehr), kann der Spieler nicht liefern.

Wenn der Pfeil zum Turm hin zeigt, wird der Trank darauf gelegt; der Turm ist nun „belegt“.



* Schließlich rückt er seinen Siegpunktemarker um so viele Siegpunkte vor, wie beim belieferten Turm angegeben sind. Sind dort zusätzlich noch ein oder zwei Zauberstäbe abgebildet, nimmt sich der Spieler diese aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie vor sich ab. Der Turm ist nun „belegt“ und nimmt keinen weiteren Trank mehr an.

Anstatt an einen runden Turm kann ein Spieler aber auch an einen *eckigen* Turm liefern (falls vorhanden). In diesem Fall wird der Trank aber *nicht* auf den Turm, sondern *immer* in den allgemeinen Vorrat gelegt. Die eckigen Türme können also nicht nur einmal, sondern *dauerhaft* beliefert werden und bleiben im gesamten Spielverlauf frei. Auch in diesem Fall erhält man beim Liefern die beim Turm angegebenen Siegpunkte. Auch bei den eckigen Türmen darf jeder Spieler pro Rolle nur *einen* Trank abliefern!

Wenn der Pfeil vom Turm weg zeigt, wird der Trank in den allgemeinen Vorrat gelegt, dieser Turm kann immer wieder beliefert werden.



Tränke liefern (als Druiden):

Für das Liefern eines Trankes durch einen Druiden (mutig oder feige) gelten dieselben Regeln, mit folgender Ausnahme: Hier wird keine Spielfigur bewegt, sondern es muss bereits wenigstens eine eigene in dem entsprechenden Gebiet stehen.

Als mutiger Druiden erhält ein Spieler 3 Siegpunkte mehr als beim belieferten Turm angegeben sind. *Diese zusätzlichen 3 Siegpunkte erhält er aber nur, wenn er auch einen Trank liefert; lediglich „mutig sein“ genügt nicht.*



Diese vier Türme können von folgenden Gebieten aus beliefert werden (*entscheidend ist stets die Turmbasis*): Der linke Turm (violett) vom Wald, dem Hügel oder der Heide aus (und zwar immer wieder, für je 4 Punkte), der mittlere Turm (violett) – genau einmal! – vom Hügel oder der Heide aus (für 6 Punkte), der obere Turm (orange) nur vom Hügel aus (für 5 Punkte) und der untere Turm (violett) nur von der Heide aus (für 3 Punkte + 1 Zauberstab) – beide ebenfalls nur genau einmal!



Trank liefern (Hexen):

- Spielfigur in Nachbargesamt ziehen
- Trank auf gleichfarbigen Turm legen
- Siegpunktemarker entsprechend vorrücken; evtl. plus 1-2 Zauberstäbe

Belegter Turm nimmt keinen Trank mehr an

Eckige Türme nehmen dauerhaft Tränke an (diese Tränke immer in den allgemeinen Vorrat legen)

Trank liefern (Druiden):



- einen Trank auf gleichfarbigen Turm bzw. in den allgemeinen Vorrat legen
- Siegpunktemarker entsprechend vorrücken

DIE WOLKEN

Keine Spielfigur darf auf oder über Wassergebiete oder in Gebiete, in denen wenigstens noch ein Wolkenplättchen liegt, gezogen werden. Deswegen müssen die Spieler versuchen, diese Wolken mit Hilfe der **Wetterfee** wegzaubern. Außerdem bringen die Blitze der weggezauberten Wolken am Spielende noch Siegpunkte ein (*siehe Rückseite der Spielübersichten*).

Zum Wegzaubern einer Wolke müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- * Der Spieler muss die Wetterfee auslegen und mindestens eine eigene Spielfigur muss *benachbart* zu der weggezauberten Wolke stehen.
- * Der Spieler muss die im Stern der Wolke angegebene Anzahl an Zauberstäben zurück in den allgemeinen Vorrat legen.



Zum Wegzaubern dieser Wolke werden 3 Zauberstäbe benötigt.

Anschließend nimmt der Spieler die weggezauberte Wolke und legt sie *offen* vor sich. Als *mutige* Wetterfee erhält der Spieler zusätzlich zum Wolkenplättchen noch 3 Siegpunkte. *Diese zusätzlichen 3 Siegpunkte erhält er aber nur, wenn er auch eine Wolke wegzaubert; lediglich „mutig sein“ genügt nicht.*

DIE EREIGNISSE

Es gibt 10 verschiedene Ereignisse. Eines gilt noch vor dem Auswählen der Rollenkarten, drei während des Durchgangs und sechs erst an dessen Ende.

Die Texte der Ereigniskarten sind weitgehend selbsterklärend, deswegen werden hier nur noch Details geklärt.

„Mehr oder weniger?“

Nachdem alle Spieler (*am besten verborgen unterm Tisch*) ihre Auswahl getroffen haben, zeigen alle simultan die Anzahl ihrer ausgewählten Rollenkarten und erhalten bzw. verlieren entsprechend viele Siegpunkte. Der Durchgang verläuft danach wie gehabt.

„Schwarzmarkt“ & „Schwarzbrennerei“

Jedes Mal wieder, wenn ein Spieler eine Rollenkarte „feige“ spielt, kann er entscheiden, ob er die Aktion oder das Ereignis nutzt.

„Gefährliche Gebiete“

Beispiel: Daniels beide Spielfiguren stehen jeweils in Waldgebieten: Er rückt um 2 Siegpunkte zurück.

Emilys beide Spielfiguren stehen auf einer Heide und in einem Wald: Sie rückt um 4 Siegpunkte zurück.

„Gefällige Gebiete“

Beispiel: Daniels beide Spielfiguren stehen auf einem Hügel und auf einem Berg: Er rückt weder vor noch zurück.

Emilys beide Spielfiguren stehen auf einer Heide und in einem Wald: Sie rückt um 2 Siegpunkte vor.

DIE WOLKEN



Wolke wegzaubern:

- Wetterfee auslegen
- eigene Spielfigur muss benachbart zur Wolke stehen
- benötigte Zauberstäbe zurück in den Vorrat legen
- Wolke offen vor sich ablegen
- + 3 Siegpunkte (falls mutige Wetterfee)

DIE EREIGNISSE

... wirken entweder vor, während oder nach einem Durchgang



„Mit vollen Händen“

Zunächst gibt jeder Spieler bekannt, über wie viele Ressourcen er verfügt. Dann nehmen alle Spieler *gleichzeitig* eine *beliebige* Anzahl ihrer Ressourcen in die geschlossene Faust und halten sie über den Tisch. Haben dies alle gemacht, werden die Fäuste geöffnet und die Mengen der gebotenen Ressourcen verglichen ...

„Mit leeren Händen“

Die Ressourcen müssen *nicht* abgegeben werden.

„Einmal alles!“

Jeder Spieler darf nur maximal einen Satz an Ressourcen abgeben.

„Gleichgesinnte“

Die beiden Spielfiguren eines Spielers müssen nicht im *selben* Gebiet stehen (können aber).

DIE VARIANTEN

Nach und nach können die folgenden Varianten, auch beliebig miteinander kombiniert, ausprobiert werden.

Es kommen die Sturmwolken (mit hellblauem Stern auf der Vorderseite), die Landschaftsplättchen und die Amulette sowie die Rückseite des Spielplans ins Spiel.

DIE STURMWOLKEN



... können sowohl auf der Vorder- wie auch der Rückseite des Spielplans benutzt werden. Sie werden zu Spielbeginn zusammen mit den Gewitterwolken verdeckt gemischt. Dann werden wie gehabt alle dafür vorgesehenen Flächen mit zufälligen Wolkenplättchen offen belegt. Die restlichen Wolkenplättchen kommen zurück in die Schachtel. Wer möchte, kann auch weniger Gewitterwolken einmischen, um so die Wahrscheinlichkeit, dass Sturmwolken auf den Spielplan gelegt werden, zu erhöhen.



(2x) So lange eine solche Wolke *ausliegt*, erhält man beim Liefern jedes Trankes **2 Siegpunkte mehr** als angegeben, wenn die abliefernde Spielfigur dabei in einem zu dieser

Wolke *benachbarten* Gebiet steht. Befinden sich beide Wolken in ihrer Nachbarschaft, werden 4 Siegpunkte hinzugezählt.

Hat hier beispielsweise jemand eine Spielfigur neben diesen beiden Wolken stehen und liefert als mutiger Druide an einen 2er-Turm + 1 Zauberstab, erhält er $2 + 2 + 2 + 3 = 9$ Siegpunkte + 1 Zauberstab.

Dies ist die einzige Sturmwolke, die dauerhaft wirkt, während sie *ausliegt*. Alle anderen Sturmwolken wirken nur (einmal!) in dem Moment, in dem sie *weggezaubert* werden:



(2x) Wer eine solche Wolke wegzaubert, darf anschließend eine *beliebige* seiner zwei Spielfiguren in ein Nachbargebiet seiner Wahl ziehen, gerade so, als ob er die entsprechende feige Hexe ausgespielt hätte.



DIE STURMWOLKEN

... werden zu Beginn mit den Gewitterwolken **zusammengemischt** und dann wie gehabt ausgelegt

Diese Wolke bringt + 2 Siegpunkte, wenn die liefernde Spielfigur benachbart steht

Eine Spielfigur in beliebiges Nachbargebiet versetzen



(1x) Wer diese Wolke wegzaubert, darf anschließend mit einer *beliebigen* seiner zwei Spielfiguren einen Trank seiner Wahl abliefern, gerade so, als ob er den entsprechenden feigen Druiden ausgespielt hätte.



(3x) Wer eine solche Wolke wegzaubert, rückt umgehend um die darauf angegebenen Siegpunkte vor, wenn er mindestens so viele Tränke derselben Farbe in seinem Besitz hat, wie auf der Wolke abgebildet sind, also mindestens 3 orangefarbene bzw. 4 violette bzw. 4 grüne Tränke. Diese Tränke müssen *nicht* abgegeben werden!

Besitzt ein Spieler beim Wegzaubern die geforderte Mindestmenge an Tränken nicht, erhält er diese Siegpunkte nicht, das Wolkenplättchen aber schon.

DIE BERGPLÄTTCHEN UND DIE AMULETTE



... können auf der Vorderseite des Spielplans benutzt werden. Wird auf der Rückseite des Spielplans gespielt, *müssen* sie benutzt werden. Die fünf Plättchen werden zu Spielbeginn verdeckt gemischt. Dann wird zufällig je eines offen auf den dafür vorgesehenen Flächen der drei entsprechenden Berggebiete platziert. Werden dadurch Türme abgedeckt, verlieren diese ihre Funktion. Die restlichen zwei Bergplättchen kommen zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler legt ein Amulett seiner Farbe neben jedes Bergplättchen.

Sobald ein Spieler mit einer Spielfigur in ein solches Berggebiet zieht, macht er – in *beliebiger* Reihenfolge – Folgendes:

- * Er nimmt sein dort bereitliegendes Amulett und legt es für jedermann sichtbar vor sich ab. Die Amulette bringen dem Spieler am Spielende Siegpunkte ein: Für ein Amulett erhält er am Spielende 4 Siegpunkte, für zwei erhält er zusammen 9 und für alle drei Amulette zusammen 15 Siegpunkte (*siehe auch Rückseite der Spielübersichten*).
- * Er nutzt die Funktion des Bergplättchens (*s.u.*), ohne dieses zu entfernen. Möchte ein Spieler ein Plättchen nicht nutzen, verfällt es damit für ihn; er kann es in einem späteren Zug nicht mehr nutzen! (*Auch erkennbar daran, dass er sein Amulett dort bereits an sich genommen hat.*)
- * Er kann einen Trank abliefern, falls er die mutige Berghexe ist.

Die einzelnen Plättchen bedeuten:



Der Spieler nimmt sich einen Trank pro Farbe aus dem allgemeinen Vorrat. *Einen dieser drei neuen Tränke dürfte er auch sofort liefern, falls er die mutige Berghexe ist.*



Der Spieler nimmt sich zwei Zauberstäbe aus dem allgemeinen Vorrat.

Einen beliebigen Trank liefern

Um entsprechende Siegpunkte vorrücken, falls geforderte Tränke im eigenen Besitz sind

DIE BERGPLÄTTCHEN

... können auf der Vorderseite und müssen auf der Rückseite benutzt werden

Drei zufällige offen in entsprechenden Berggebieten auslegen, zusammen mit je einem Amulett pro Spieler

Wer in ein solches Berggebiet zieht

• ... legt sein Amulett vor sich: 1-3 Amulette bringen am Spielende 4, 9 oder 15 Siegpunkte

• ... nutzt das Bergplättchen, wenn er möchte

• ... liefert einen Trank, falls er die mutige Berghexe ist

+ 1 Trank pro Farbe

+ 2 Zauberstäbe



Der Spieler darf mit einer beliebigen eigenen Spielfigur einen Trank seiner Wahl abliefern, gerade so, als ob er den entsprechenden feigen Druiden ausgespielt hätte. *Achtung: Auch das Liefern an einen eckigen Turm ist hier erlaubt.*



Der Spieler darf bis zu zwei Bewegungen mit einer beliebigen eigenen Spielfigur oder je eine Bewegung mit beiden Spielfiguren ausführen, gerade so, als ob er die entsprechenden feigen Hexen ausgespielt hätte.



Der Spieler darf mit einer beliebigen eigenen Spielfigur eine benachbarte Wolke wegzaubern, gerade so, als ob er die feige Wetterfee ausgespielt hätte.

DIE WALDPLÄTTCHEN



... werden immer benutzt, wenn auf der Rückseite des Spielplans gespielt wird. Die sechs Plättchen werden zu Spielbeginn verdeckt gemischt. Dann wird zufällig je eines offen auf den dafür vorgesehenen Flächen der vier entsprechenden Waldgebiete platziert. Die restlichen zwei Waldplättchen kommen zurück in die Schachtel.

Sobald ein Spieler mit einer Spielfigur in ein solches Waldgebiet zieht, nimmt er das Waldplättchen vom Spielplan und legt es offen und für jedermann sichtbar vor sich ab. Ab der *nächsten* Runde kann er es *einmal* einsetzen, danach legt er es verdeckt neben den Spielplan. Pro Rollenkarte bzw. zu Beginn eines Durchgangs kann ein Spieler maximal ein solches Plättchen einsetzen.

Die einzelnen Plättchen bedeuten:



(2x) Wer eine Rolle „feige“ spielt und ein solches Plättchen abgibt, darf anschließend anstelle der feigen die mutige Aktion ausführen. Der Spieler bleibt aber im Sinne der restlichen

Regeln „feige“. *Er sticht damit also weder den bisherigen mutigen Spieler aus noch wird er dadurch zum nächsten Ausspieler.*

Beim Ereignis „Wie in alten Zeiten“ kann sich ein Ausspieler mit einem solchen Plättchen nicht davor drücken, mutig ausspielen zu müssen.



(2x) Wer ein solches Plättchen zu Beginn eines Durchgangs abgibt, darf eine Karte mehr auf die Hand nehmen.

Dieses Plättchen darf beim Ereignis „Mehr oder weniger“ auch noch eingesetzt werden, nachdem alle Spieler ihre Handkartenanzahl bekannt gegeben haben; die eine Karte mehr wird bei der Siegpunktevergabe dieses Ereignisses nicht berücksichtigt.



(2x) Wer eine Rolle „feige“ spielt und ein solches Plättchen abgibt, rückt, anstatt die feige Aktion auszuführen, seinen Marker um 5 Siegpunkte vor.

Wird dieses Plättchen während der Ereignisse „Schwarzmarkt“ bzw. „Schwarzbrennerei“ abgegeben, erhält der Spieler trotzdem nur 5 Siegpunkte (und nicht noch weitere 3 Siegpunkte bzw. eine beliebige Ressource).

1x liefern

2x bewegen

1 Wolke wegzaubern

DIE WALDPLÄTTCHEN

... werden auf der Spielplanrückseite benutzt

Vier zufällige offen in entsprechenden Waldgebieten auslegen

Wer als Erster in ein solches Waldgebiet zieht, nimmt das Plättchen an sich

„feige“ spielen, aber mutige Aktion ausführen

+ 1 Karte auf die Hand

5 Siegpunkte statt feiger Aktion

DIE HÜGELPLÄTTCHEN



... werden immer benutzt, wenn auf der Rückseite des Spielplans gespielt wird. Die sechs Plättchen werden zu Spielbeginn verdeckt gemischt. Dann wird zufällig je eines offen auf den dafür vorgesehenen Flächen der vier entsprechenden Hügelsektoren platziert. Die restlichen zwei Hügelsektoren kommen zurück in die Schachtel.

Die einzelnen Plättchen bedeuten:



(5x) Sobald ein Spieler mit einer Spielfigur in ein Hügelsektor mit einem solchen Plättchen zieht, zündet er *umgehend* den „Turbo“ seines Besens und versetzt diese Spielfigur auf einen der beiden auf dem Plättchen angegebenen Steinkreise. In dem neuen Zielgebiet darf er, wenn er die mutige Hügelsekthexe ist, einen Trank abliefern.



Anmerkung: Es kann sein, dass die Insel mit dem Steinkreis „B“ nicht erreichbar ist oder man von dort nicht mehr herunter kommt, sollte dort das folgende Hügelsektchen auslegen. Von der Insel mit dem Steinkreis „D“ kommt man nie wieder herunter.



(1x) In diesem Hügelsektor wird kein „Turbo“ gezündet, sondern hier kann jeder Spieler als mutige Hügelsekthexe einen orangefarbenen Trank für 7 Siegpunkte *in den allgemeinen Vorrat* liefern, gerade so, als wäre der Turm auf dem Spielplan abgebildet (siehe auch Seite 7).

Dasselbe gilt, wenn hier jemand als Gipfeldruide einen Trank abliefern.

DIE HÜGELPLÄTTCHEN

... werden auf der Spielplanrückseite benutzt

Vier zufällige offen in entsprechenden Hügelsektoren auslegen

Spielfigur umgehend auf einen der beiden angegebenen Steinkreise versetzen (und dort als *mutige Hügelsekthexe* evtl. Trank liefern)

einen orangefarbenen Trank für 7 Siegpunkte liefern (zurück in den Vorrat!)



Autoren und Verlag bedanken sich bei den zahlreichen Testspielern für ihre tatkräftige Mithilfe, insbesondere bei Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Dennis Rappel, Harald Schatzl, Walter Schranz, Julian Steindorfer und Stefan Widerin sowie den Spielgruppen aus Bad Aibling, Bödefeld, Grassau, Oberhof, Reutte, Siegsdorf und Wien.

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

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau

Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2014 Andreas Pelikan & Alexander Pfister

© 2015 Ravensburger Spieleverlag



233143