



Elixirus

Im Wettstreit um magische Zaubetränke
Ein taktisches Familienspiel von Dickie Chapin



Der brillante Waldzauberer Elixirus lädt euch zu seinem jährlichen „Mischtrunkzauber-Wettbewerb“ ein, der in seiner alten Holzhütte inmitten eines riesigen Zaubervaldes stattfindet. Als Lehrlinge unterschiedlicher Teams versammelt ihr euch an diesem besonderen Ort, um Meister Elixirus mit euren selbstgebrauten Tränken zu imponieren. Dafür müsst ihr zunächst im Wald nach auserlesenen Zutaten suchen, die ihr anschließend in euren Flaschen zu zauberhaften Tränken mischt. Lasst euch dabei nicht von den Tricks der anderen irritieren. Möge der raffinierteste Lehrling gewinnen!

SPIELINHALT



114 Zutaten, davon:

- 108 Zutaten in 6 verschiedenen Farben und Sorten.
Jede Zutat zeigt den Punktwert 1, 2 oder 3.
- 6 Kristalle



25 Korken,

die Vorderseite zeigt den Punktwert 5,
die Rückseite zeigt den Punktwert 2



15 Lehrlinge,

jeweils 3 Lehrlinge in fünf verschiedenen Farben



6 Waldstücke



5 Brautafeln



1 Korb-Plättchen



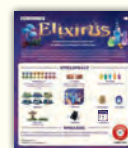
1 Startmarker



1 Wegweiser,
bestehend aus 2 Teilen



1 Stoffbeutel



1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, durch taktisch kluges Einsetzen eurer Lehrlinge im Wald an die begehrten Zutaten zu gelangen, um die raffiniertesten Zaubetränke zu mischen und so die meisten Punkte zu erhalten.

SPIELVORBEREITUNG

Drückt vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus und steckt die 2 Teile des Wegweisers zusammen.



Nehmt alle jeweils **1 beliebige Brautafel** und **3 Lehrlinge** einer Farbe. Legt die Brautafel vor euch ab und stellt die Lehrlinge daneben bereit. Die restlichen Brautafeln und Lehrlinge legt ihr zurück in die Schachtel.



Gebt alle **Zutaten** in den **Beutel** und mischt sie gut durch.



Mischt die **Waldstücke** verdeckt und legt sie kreisförmig in der Tischmitte auf. Dreht nun so viele nebeneinander liegende Waldstücke auf die Vorderseite um, wie **Personen am Spiel teilnehmen, +1 zusätzliches**.

Beispiel: Bei 3 Personen dreht ihr 4 Waldstücke um.

Zieht anschließend für jedes offen ausliegende Waldstück **4 Zutaten** aus dem Beutel und legt sie in zufälliger Reihenfolge in die dafür vorgesehenen Kerben dieser Waldstücke.



Stellt den **Wegweiser** auf das im Uhrzeigersinn **erste** offen ausliegende Waldstück. *Hinweis:* Liegen beim Spiel zu fünft alle Waldstücke offen aus, stellt ihr den Wegweiser auf ein beliebiges Waldstück.



Legt das **Korb-Plättchen** in die Mitte der ausliegenden Waldstücke.



Legt die **Korken** als *allgemeinen Vorrat* bereit.



Bestimmt eine Person, die den **Startmarker** erhält.

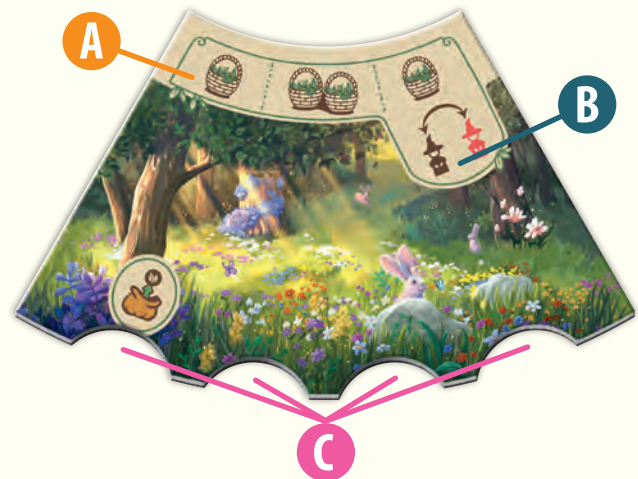


Spielaufbau bei 3 Personen

Erklärung der Waldstücke:

Alle Waldstücke sind gleich aufgebaut:

- A** Der obere Bereich zeigt **3 Felder**, auf die ihr eure Lehrlinge stellt. Die Anzahl der Körbe entspricht dabei der **Anzahl der Zutaten**, die ihr von diesem Waldstück sammelt.
- B** Das dritte Feld zeigt zudem immer einen **Effekt**, den ihr nutzen dürft, wenn euer Lehrling dort steht.
- C** In die **4 Kerben** im unteren Bereich legt ihr zu Beginn jeder Runde jeweils 1 Zutat, die ihr aus dem Beutel zieht. Das betrifft aber nur offen ausliegende Waldstücke.



Erklärung der Zutaten:

Es gibt Zutaten in **6 verschiedenen Farben** und **Sorten**. Darüber hinaus hat jede Zutat einen Punktwert (1, 2 oder 3). **Kristalle** können als beliebige Zutat eingesetzt werden – sie bringen euch jedoch bei Spielende keine Punkte.

6 Farben (+ 1 Kristall)



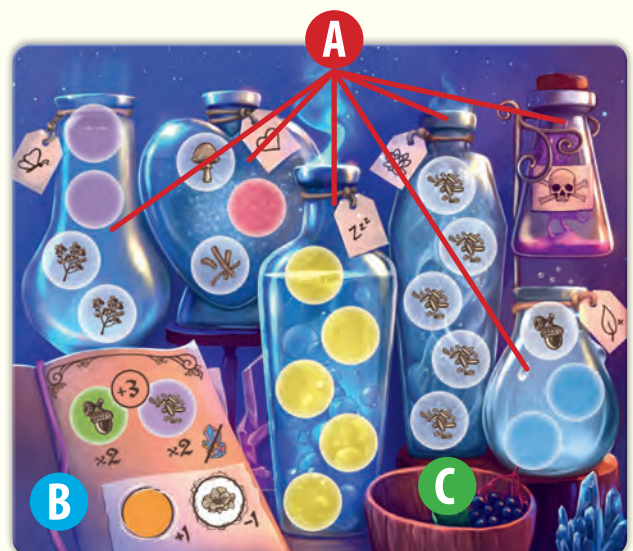
6 Sorten (+ 1 Kristall)



Erklärung der Brautafeln:

Alle Brautafeln sind gleich aufgebaut und zeigen 6 Flaschen, 1 Rezeptbuch und 1 Vorratsschüssel:

- A** **5 Flaschen** unterschiedlicher Typen (*Vitalität, Liebe, Erholung, Fruchtbarkeit und Heilung*) mit runden Ablagefeldern, die unterschiedliche Farben und Sorten zeigen, sowie **1 Giftflasche** (ohne Felder).
- B** Links unten ist das Rezeptbuch abgebildet, das die individuellen **Spezial-Zutaten** sowie eure individuelle **verzauberte (+1)** und **verfluchte (-1)** Farbe bzw. Sorte zeigt.
- C** Rechts unten findet ihr die **Vorratsschüssel**, in der ihr immer nur maximal **1 Zutat** lagern dürft.



SPIELABLAUF

Ein Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt:

A. LEHRLINGE EINSETZEN

B. ZUTATEN SAMMELN

C. TRÄNKE BRAUEN

A. LEHRLINGE EINSETZEN

In dieser Phase spielt ihr im Uhrzeigersinn. Es beginnt, wer den **Startmarker** besitzt.

Wenn du am Zug bist, stellst du **1 deiner Lehrlinge** auf ein beliebiges Feld eines offen ausliegenden **Waldstücks**.

Danach ist die nächste Person am Zug. Spielt so lange weiter, bis ihr alle jeweils eure 3 Lehrlinge auf die Felder der Waldstücke gestellt habt. *Hinweis:* Auf einem Feld darf immer nur 1 Lehrling stehen!

B. ZUTATEN SAMMELN

In dieser Phase spielt ihr **nicht** im Uhrzeigersinn. Ihr sammelt **Zutaten (1)** und holt eure **Lehrlinge zurück (2)**. Beginnt bei dem **Waldstück**, auf dem der **Wegweiser** steht. Jedes Waldstück wird - von außen betrachtet - **von links nach rechts** abgehandelt:

- (1) Wessen Lehrling am **weitesten links** steht, sammelt zuerst so viele Zutaten von diesem Waldstück, wie **Körbe** auf dem entsprechenden Feld abgebildet sind (1 oder 2). Du darfst frei wählen, welche der ausliegenden 4 Zutaten du sammelst. Beachte dabei:
 - Du musst genau die angegebene Anzahl Zutaten sammeln.
 - Sammelst du die Zutat, die in der **ersten Kerbe** liegt, musst du **zusätzlich 1 Zutat aus dem Beutel** ziehen und behalten.
 - Steht dein Lehrling auf dem **dritten Feld**, darfst du zusätzlich zum Sammeln sofort einen **Effekt** ausführen. Dieser ist auf jedem Waldstück unterschiedlich. (Mehr zu den **Effekten** findest du im *Glossar* am Ende der Spielanleitung.)
 - **Wichtig:** Lege alle gesammelten Zutaten zunächst **neben deiner Brautafel** ab!
- (2) Nimm den Lehrling anschließend zurück und stelle ihn wieder neben deiner Brautafel ab.

Führt die Schritte (1) & (2) so oft aus, bis kein Lehrling mehr auf diesem Waldstück steht. Handelt danach das nächste Waldstück im Uhrzeigersinn ab. Macht so lange weiter, bis ihr alle offen ausliegenden Waldstücke abgehandelt habt.

Beispiel: Auf diesem Waldstück stehen 2 Lehrlinge. *Patricias* Lehrling steht am weitesten links. Sie muss 2 Zutaten sammeln: Sie wählt die Zutat von der zweiten und die Zutat von der vierten Kerbe und legt beide neben ihrer Brautafel ab. Der nächste Lehrling ist von *Marco*. Er sammelt die Zutat von der ersten Kerbe und muss daher 1 weitere Zutat aus dem Beutel ziehen. Zusätzlich darf er den Effekt des dritten Feldes nutzen: Er „stiehlt“ *Patricia* 1 Zutat, die sie bereits gesammelt und neben ihrer Brautafel abgelegt hat. Er legt die insgesamt 3 gesammelten Zutaten neben seiner Brautafel ab.



C. TRÄNKE BRAUEN

In dieser Phase spielt ihr alle gleichzeitig. Ihr **müsst alle gesammelten Zutaten** auf eure Brautafeln legen. Beachtet dabei:

- Ihr müsst die Zutaten immer von **unten nach oben** auf die runden Felder der Flaschen legen und dürft dabei kein Feld auslassen.
- Die Zutaten müssen immer der jeweiligen **Vorgabe** (Farbe oder Sorte) des Feldes entsprechen.
- Habt ihr eine individuelle **Spezial-Zutat** gesammelt (bei der also sowohl Farbe als auch Sorte mit der Vorgabe übereinstimmen), **dürft** ihr diese auch direkt auf die dafür vorgesehenen Felder im Rezeptbuch legen.
Wichtig: Das betrifft **nur die Spezial-Zutaten** und **nicht** die *verzauberten* und *verfluchten* Zutaten!
- Ihr dürft in dieser Phase jederzeit 1 gesammelte Zutat in die **Vorratsschüssel** legen bzw. 1 Zutat von der Vorratsschüssel auf das Feld einer Flasche legen.
Achtung: Es darf zu jedem Zeitpunkt immer nur maximal 1 Zutat in der Vorratsschüssel liegen! Ihr dürft die Zutat in der Vorratsschüssel für die nächste Runde aufheben.
- Könnt ihr Zutaten **nicht** gemäß den Vorgaben auf die Felder legen und ist eure Vorratsschüssel bereits belegt, müsst ihr sie auf die **Giftflasche** legen.
Hinweis: Ihr dürft Zutaten auch freiwillig auf die Giftflasche legen.
- Auf Felder der Flaschen (oder des Rezeptbuchs) gelegte Zutaten dürft ihr für das restliche Spiel nicht mehr versetzen oder entfernen!

TRANK FERTIG!

Sobald du eine Zutat auf das letzte freie Feld einer Flasche gelegt hast, nimmst du dir einen **Korken** vom *allgemeinen Vorrat* und legst ihn an das obere Ende dieser Flasche. Damit „schließt“ du diese Flasche ab. Beachte dabei:



- Schließt du **als Erstes** oder gleichzeitig mit jemand anderem diesen Flaschentyp (z.B. *Erholung*) ab, legst du den Korken mit der **5 Punkte** Seite nach oben ab.



- Schließt du **nicht als Erstes** diesen Flaschentyp ab, legst du den Korken mit der **2 Punkte** Seite nach oben ab.

Beispiel: Marco legt eine Zutat auf das letzte Feld der Flasche „Erholung“. Da Patricia bereits vor ihm die Flasche „Erholung“ abgeschlossen hat, darf er den Korken nur mit der 2 Punkte Seite nach oben an das Ende dieser Flasche legen.



Marco



Patricia



RUNDENENDE

Habt ihr alle gesammelten Zutaten auf eure Brautafeln gelegt, endet die Runde. Führt nun die folgenden Schritte der Reihe nach aus:



Entfernt alle noch übrigen **Zutaten** von den Waldstücken und legt sie zurück in die Schachtel (nicht in den Beutel!).



Versetzt den **Wegweiser** auf das im Uhrzeigersinn nächste offen ausliegende Waldstück.



Dreht das **Waldstück** auf die Rückseite um, von dem ihr den Wegweiser genommen habt. Dreht das im Uhrzeigersinn nächste **verdeckte Waldstück** auf die **Vorderseite** um. Somit habt ihr wieder dieselbe Anzahl offen ausliegender Waldstücke wie zuvor. *Hinweis:* Im Spiel zu fünf überspringt ihr diesen Schritt, da immer alle 6 Waldstücke offen ausliegen.



Füllt die Kerben der offen ausliegenden Waldstücke wieder mit **neuen Zutaten**, die ihr aus dem Beutel zieht. *Hinweis:* Für den seltenen Fall, dass sich keine Zutaten mehr im Beutel befinden, gebt ihr die aus dem Spiel entfernten Zutaten wieder zurück in den Beutel und macht wie gewohnt weiter.



Reicht den **Startmarker** an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.



Sofern das Spielende nicht eingetreten ist, startet ihr eine neue Runde mit **Phase A**.

SPIELEND & WERTUNG

Das Spiel endet, sobald jemand seine **vierte Flasche** abgeschlossen, also den **vierten Korken** genommen hat. Spielt die aktuelle Runde noch zu Ende. Es kann passieren, dass mehrere von euch in derselben Runde jeweils den vierten (oder sogar den fünften) Korken nehmen. Alle, die jetzt noch 1 Zutat in ihrer Vorratsschüssel liegen haben, legen diese auf die Giftflasche. Zählt nun eure **Punkte** wie folgt zusammen:

- A. *Braukunst:* Zählt die **Punktwerte eurer Zutaten** zusammen, die auf den 5 Flaschen (nicht auf der Giftflasche!) liegen – unabhängig davon, ob die Flaschen abgeschlossen sind oder nicht.
- B. *Korken:* Zählt die **Punktwerte eurer Korken** dazu.
- C. *Rezeptbuch:* Habt ihr 1 oder 2 Spezial-Zutat(en) auf eurem Rezeptbuch liegen, zählt ihr den **doppelten Punktwert dieser Spezial-Zutat(en)** dazu. Habt ihr **beide** Spezial-Zutaten in eurem Rezeptbuch liegen, zählt ihr **3 zusätzliche Punkte** dazu.
- D. *Verzaubert:* Zählt für jede Zutat auf euren 5 Flaschen (nicht auf der Giftflasche!), die der *verzauberten* Farbe oder Sorte entspricht, **1 Punkt dazu** – unabhängig davon, ob die Flaschen abgeschlossen sind oder nicht.
- E. *Verflucht:* Zieht für jede Zutat auf euren 5 Flaschen (nicht auf der Giftflasche!), die der *verfluchten* Farbe oder Sorte entspricht, **1 Punkt ab** – unabhängig davon, ob die Flaschen abgeschlossen sind oder nicht.
- F. *Gift:* Zieht vom Ergebnis die **Punktwerte** aller Zutaten **ab**, die auf der **Giftflasche** liegen.



Wer in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten die Person, die mehr Zutaten und Kristalle auf der eigenen Brautafel liegen hat (nicht auf der Giftflasche!). Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

WERTUNGSBEISPIEL

Patricia hat insgesamt **46 Punkte** erhalten:

- A. Braukunst: Für die Zutaten auf den 5 Flaschen erhält sie **34 Punkte**.
- B. Korken: Für die drei Korken erhält sie **12 Punkte**.
- C. Rezeptbuch: Für die Spezial-Zutat erhält sie **4 Punkte**. Da sie nur 1 Spezial-Zutat auf ihrem Rezeptbuch liegen hat, erhält sie auch keine zusätzlichen 3 Punkte.
- D. Verzaubert: Für ihre verzauberte (orangefarbene) Zutat erhält sie **2 Punkte**.
- E. Verflucht: Für ihre verfluchte Zutat (der Sorte „Blume“) muss sie **3 Punkte abziehen**.
- F. Giftig: Für die Zutaten auf der Giftflasche muss sie **3 Punkte abziehen**.



Eine Wertungshilfe gibt es hier zum Download



GLOSSAR - EFFEKTE DER WALDSTÜCKE

Hinweis: Ihr führt alle Effekte immer in **Phase B** „Zutaten sammeln“ aus, wenn ihr euren Lehrling abhandelt.



- Stehlen -

Nimm 1 Zutat, die bereits **von jemand anderem** in dieser Phase gesammelt wurde. (Nicht von der Brautafel!)



- Tauschen -

Tausche 1 Zutat, die du in dieser Phase bereits gesammelt hast (nicht von deiner Brautafel!) mit 1 Zutat, die noch bei einem beliebigen **Waldstück** ausliegt.



- Ziehen -

Ziehe 3 Zutaten aus dem Beutel. Behalte **2 oder 1** davon und lege sie neben deine Brautafel. Die nicht genommene(n) Zutat(en) gibst du zurück in den Beutel.



- Ersetzen -

Wähle 1 oder 2 Zutat(en) von einem **anderen Waldstück** und lege sie beiseite. Ziehe anschließend dieselbe Anzahl Zutaten aus dem Beutel und ersetze damit die beiseite gelegten Zutaten, die du nun in den Beutel zurückgibst.



- Tanzen -

Tausche einen eigenen Lehrling von einem **anderen Waldstück** mit dem Lehrling einer anderen Farbe, der auch auf diesem anderen Waldstück steht.



- Sammeln -

Nimm das Korb-Plättchen und lege es vor dir ab. (Du darfst es auch von einer anderen Person nehmen, wenn sie es noch nicht eingesetzt hat.)

Du darfst das Korb-Plättchen jederzeit während **Phase C** „**Tränke brauen**“ einsetzen, um **1 übriggebliebene** Zutat von einem beliebigen Waldstück zu sammeln. Lege danach das Korb-Plättchen zurück in die Mitte der Waldstücke.

Wenn ihr zu „Elixirus“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



PiatnikSpiele



piatnik_spiele

Kein Teil dieser Anleitung darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.