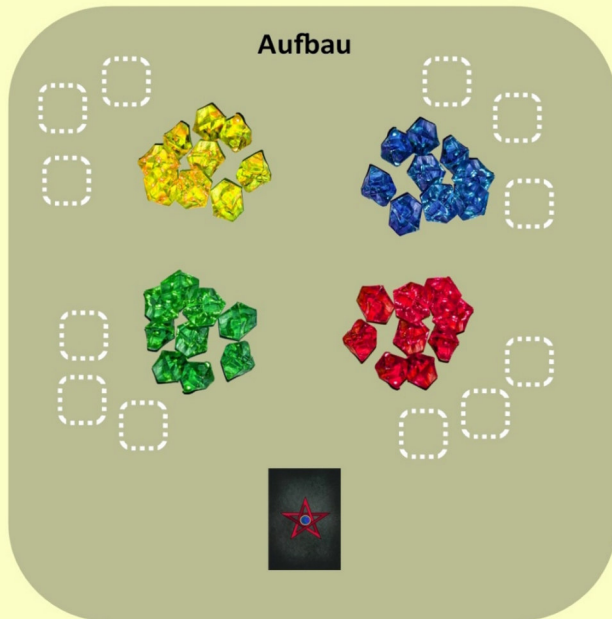


## Spielidee

### Ihr seid Hexenjäger

und habt einer Hexe das Zauberbuch geklaut.  
Durch einen Wettstreit versucht ihr, einen Sieger zu ermitteln, der das Zauberbuch behalten darf.



## Aufbau

Ziel des Spieles:

Sammelt Zutaten und braut 3 Zaubertränke.

Aufbau:

- Legt die Zutaten für die Zaubertränke in kleinen Haufen getrennt auf den Tisch.
- Lasst zwischen den einzelnen Haufen etwas Platz, denn im Laufe des Spiels müsst ihr Würfel zu den Zutaten legen können.
- Die Würfel könnt ihr unter den Spielern verteilen.
- Wer im Spielverlauf keinen Würfel mehr hat, lässt sich vom Mitspieler einen geben.
- Die Karten mit den Zaubertränken werden als Belohnung bereitgelegt.



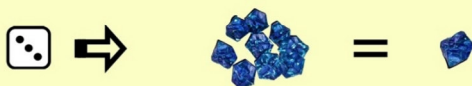
Spielverlauf:

- Es wird ein Startspieler bestimmt.
- Reihum hat jeder Spieler immer einen Würfelwurf, mit dem er Zutaten bekommen kann.
- Wenn ein Spieler genug Zutaten besitzt, kann er die Zutaten gegen Zaubertränke eintauschen.
- Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Würfeln und auswerten

- Der Spieler, der am Zug ist, benennt eine Farbe.
- Der Spieler würfelt und legt seinen Würfel zu dieser Zutat. Nach dem Würfeln darf die Farbe nicht mehr geändert werden.
- Hat der Spieler vergessen vorher eine Farbe zu benennen, muss er erneut würfeln.
- Dann wird das Würfelergebnis wie folgt ausgewertet:

Liegt noch kein Würfel bei der Zutat, bekommt der Spieler 1 Zutat dieser Farbe.



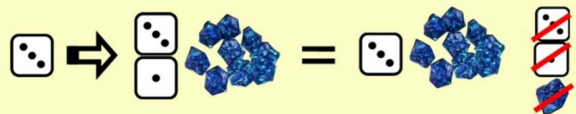
Liegen bereits Würfel bei der Zutat und die Augenzahl seines Würfels ist HÖHER als jede EINZELNE Augenzahl eines anderen Würfels, bekommt der Spieler für JEDEN Würfel 1 Zutat.



Liegen bereits Würfel bei der Zutat und die Augenzahl ist KLEINER oder GLEICH der Augenzahl eines Würfels:

Die bisherigen Würfel werden abgeräumt und der neue Würfel wird neben den Haufen gelegt.

Der Spieler erhält keine Zutat.



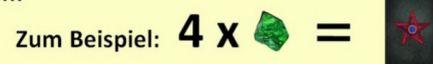
Hat der Spieler eine 6 gewürfelt, werden alle Würfel abgeräumt, nachdem der Spieler seine Zutaten bekommen hat.



Hinweis: Bei einigen Exemplaren sind Würfel mit unserem alten Logo als 6.

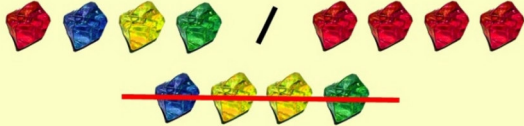
Zaubertränke brauen:

Hat ein Spieler 4 gleiche ODER 4 verschiedene Zutaten, kann er - zu jeder Zeit im Spiel - einen Zaubertrank brauen.



## Einen Zaubertrank brauen

Der Spieler legt dazu 4 gleiche oder 4 verschiedene Zutaten wieder zurück in den Haufen und nimmt sich eine Zaubertrankkarte dafür. Die abgebildeten Zaubertränke haben keinen Einfluss auf das Spiel. Wichtig ist, dass man immer nur 4 gleiche ODER 4 verschiedenen Zutaten abgeben darf.



Würde das Brauen eines Zaubertrankes das Spiel beenden, MUSS er gebraut werden.

Spielende:

Gewinner ist, wer zuerst 3 Zaubertränke gebraut hat.

Autoren: Marcus Meigel / Tanja Malinowski

Grafische Gestaltung: Team Adventure Castle

© 2022 Together Spieleverlag  
Breslauer Straße 19, 63452 Hanau  
Email: team@weplaytogether.de  
www.weplaytogether.de



## Tief im Wald ...

... nein, eigentlich mitten in Hanau, steht das



Ein Live Escape Room des Adventure Castle Teams.

Dort könnt ihr den ersten Teil,  
„Das Stehlen des Zauberbuches“,  
selbst spielen



und weitere Escape Abenteuer

erleben.



[www.adventurecastle.de](http://www.adventurecastle.de)

>> Der TOGETHER Spieleverlag ist der hauseigene  
Verlag des Adventure Castle Teams, in dem wir  
Brett- und Kartenspiele veröffentlichen.

[www.weplaytogether.de](http://www.weplaytogether.de)