



## Grundregel:

- Es gibt drei Arten von Scheiben **Zutaten** (1), **Küchen-** (2) und **Zauberutensilien** (3).
- In der ersten Runde darf jeder Spieler **nur eine Scheibe sammeln**

## Spielvorbereitung:

- Das magische **Sechseck** wird wie in der Spielregel beschreiben aufgebaut.
- Jeder Spieler erhält eine **Übersichtskarte** und eine **Hypnosekarte**.
- Die **Sammeleinschränkungsübersicht** und die **Kraftsteine** werden bereitgelegt.

## Spielablauf:

Die Spieler sind **reihum am Zug** und **bewegen** einen **beliebigen Zauberhut**, dieser

- darf **beliebig weit laufen** (nicht über Löcher oder andere Zauberhüte hinweg)
- **sammelt** zum Zielfeld benachbarte **Scheiben seiner Farbe** von nur **einer Wertigkeit**
- darf auf eine schwarze Scheibe **Springen**, **wenn** der Spieler **durch Laufen keine Scheibe(n)** sammeln kann
- muss **mindestens eine Scheibe sammeln**

## Sammelbeschränkung:

Utensilien darf man erst sammeln, wenn man bereits Scheiben derselben Farbe besitzt:

- **Küchenutensilien:** 1 / 2 Scheiben, **Zauberutensilien :** 2 / 3 Scheiben (2 / 3-4 Spieler)

## Abgetrennte Gebiete:

Ein Gebiet aus ein oder mehreren **Scheiben** gilt als **abgetrennt**, **wenn** es

- **keine Verbindung** mehr zu einer **schwarzen Scheibe** hat
- und **keine Figur** darinsteht.

Ein Spieler kann ein **abgetrenntes Gebiet erzeugen**, in dem er

- **Scheiben nimmt** und die Verbindung zu einer schwarzen Scheibe auflöst
- oder mit der letzten **Figur** aus einem Gebiet **herausspringt**.

In beiden Fällen **erhält** er **alle Scheiben** des Gebiets (Entnahmebeschränkung wird ignoriert!)

## Kraftsteine:

Wenn der Spieler ein **Set aus vier Scheiben**

- gleicher Wertigkeit mit **unterschiedlicher Farbe**
- oder mit dem **gleichen Symbol** (bei Utensilien direkt 2 Sets, weil auch Farbsset)

gesammelt hat, erhält er sofort einen **Kraftstein**

- Zutaten: **grün**, Küchenutensilien: **hellblau**, Zauberutensilien: **dunkelblau**

## Hypnose:

**Einmal** im Spiel darf ein Spieler seinen **Vorgänger hypnotisieren**. Dazu

- muss er seine **Hypnosekarte abgeben**
- und die **Farbe** der Zauberhuts **nennen**, die der Vorgänger bewegen muss

Der Spieler selbst darf in seinem Zug nicht hypnotisiert werden.

## Spielende:

Das **Spiel endet**, wenn **keine Scheibe** mehr **entnommen** werden kann.

- Jeder Spieler zählt die **Werte seine Scheiben und Kraftsteine** zusammen.
- Der Spieler mit der **größten Summe** ist der Gewinner.