

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 bereit gelegt.

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** darin steht.

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.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Zaubertrank der vier Elemente – Spielhilfe

Grundregel:

- Erste Runde: jeder Spieler sammelt nur eine Scheibe

Spielvorbereitung:

- Sechseck, Sammeleinschränkungsübersicht und Kraftsteine auslegen
- Pro Spieler: 1 Übersichtskarte und 1 Hypnosekarte

Spielablauf:

Spieler reihum am Zug, bewegen 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 Sammeln durch Laufen nicht möglich
- muss mindestens eine Scheibe sammeln

Sammelbeschränkung:

Utensilien erst sammeln, wenn bereits Scheiben derselben Farbe gesammelt:

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

Abgetrennte Gebiete:

- Gebiete ohne Verbindung zu schwarzer Scheibe und ohne Figur sind abgetrennt
- Abgetrennte Gebiete dürfen ohne Beschränkung genommen werden

Kraftsteine:

- 1 Kraftstein pro Set aus vier gleichwertigen Scheiben unterschiedlicher Farbe oder mit demselben Symbol

Hypnose:

Einmal im Spiel kann Vorgänger hypnotisiert werden (Hypnosekarte abgeben, Farbe nennen)

- Hypnotisierter Vorgänger muss entsprechenden Zauberhut bewegen
- Spieler selbst darf in seinem Zug nicht hypnotisiert werden.

Spielende:

Spiel endet, wenn keine Scheibe mehr entnommen werden kann.

- Spieler mit größtem Wert an Scheiben und Kraftsteine ist Gewinner

Modul 1: Elementscheiben

Spieler der zuerst Zutat, Küchen- und Zauberutensil einer Farbe hat, erhält Elementscheibe:

- kann statt zu ziehen mit beliebiger Scheibe vom Sechseck ausgetauscht werden
- kann im Sechseck gemeinsam mit Scheiben derselben Farbe eingesammelt werden

Modul 2: Auftragskarten

Vorbereitung: Pro Spieler eine Auftragskarte je Farbe

Spielende: Jede Scheibe passend zur Auftragskarte zählt 2 Punkte