

NL Tijdens het jaarlijkse 'Festival van Tovenarij en Hekserij' strijden de beste tovenaars en heksen van het land tegen elkaar om de meeste elixers te mixen. Ben jij degene die slim weet te ruilen en genoeg toverdrankjes weet te mixen om ten minste 8 punten te behalen? Ruil je ingrediënten verstandig, want met het mixen van de juiste elixers kun je extra bonuspunten verdienen.

Inhoud

112 kaarten: 72 ingrediëntkaarten (waaronder 2 wildcards), 30 elixerkaarten en 10 bonuskaarten.

Voordat je begint



- 1) Leg de 10 bonuskaarten met de afbeeldingen naar boven in 2 rijen op tafel.
- 2) Sorteert de elixerkaarten op kleur en maak per kleur een stapeltje met de afbeeldingen naar boven, waarbij 10 (minst krachtig) bovenop ligt en 15 (meest krachtig) onderop.
- 3) Schud de ingrediëntkaarten en maak een trekstapel.
- 4) Geef iedere speler gedekt 5 kaarten uit de trekstapel. Er kunnen maximaal 4 spelers meedoen.
- 5) Draai de bovenste 6 ingrediëntkaarten van de trekstapel om en leg deze open in het midden van de tafel. Dit is de 'markt'.

Doel van het spel

De tovenaar of heks die als eerste ten minste 8 punten heeft behaald, wint het spel (10 punten wanneer je het spel met 2 spelers speelt).

Hoe wordt het spel gespeeld?

De oudste en meest wijze tovenaar of heks mag beginnen en daarna spelen jullie verder in de richting van de wijzers van de klok. Jouw beurt bestaat uit:

- 1) Ingrediënten kiezen.
- 2) Eén of meer elixers mixen (optioneel).
- 3) Eén of meer bonuskaarten verzamelen, indien van toepassing.

1. Ingrediënten kiezen



Ogen
(blauw)



Spinnen
(paars)



Wormen
(groen)



Hagedissen
(geel)



Paddenstoelen
(rood)



Wildcard
(elke kleur)

Er zijn 5 verschillende soorten ingrediënten: Ogen (blauw), Spinnen (paars), Wormen (groen), Hagedissen (geel) en Paddenstoelen (rood) en 2 wildcards. Elke ingrediëntkaart heeft een waarde van 1 tot 7 – deze waarde vertegenwoordigt het aantal ingrediënten dat gebruikt wordt om een elixer te mixen (zie ‘Elixers mixen’ verderop). Elke wildcard heeft een waarde van 4 en kan als een willekeurige kleur ingrediëntkaart gebruikt worden.

Voor het kiezen van de ingrediënten moet je één van onderstaande handelingen uitvoeren:

- A) Pak 1 ingrediëntkaart van de trekstapel, of...
- B) Pak 1 ingrediëntkaart van de markt, of...
- C) Ruil 1 ingrediëntkaart met de markt.

Wanneer je met de markt wilt ruilen, dan ruil je 1 ingrediëntkaart uit je hand voor een willekeurig aantal kaarten van de markt die bij elkaar opgeteld exact dezelfde handelswaarde hebben.



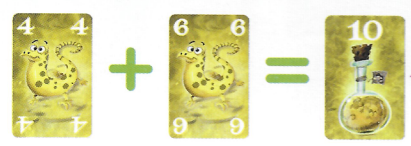
Voorbeeld: Je kunt een blauwe 7 ruilen voor een gele 6 en een paarse 1 (7=6+1).

Als je klaar bent met het kiezen van de nieuwe ingrediënten, mag je in dezelfde beurt één of meer elixers proberen te mixen.

Tip: Probeer slim met de markt te ruilen en zo veel mogelijk elixers en bonuskaarten in één beurt te verkrijgen! En onthoud: wildcards kunnen voor elke willekeurige kleur gebruikt worden!

2. Elixers mixen

Bekijk de rij elixerkaarten op tafel en bekijk vervolgens de kaarten in je hand of je exact de waarde van een van de bovenste elixerkaarten kunt mixen met 2, 3 of meer ingrediëntkaarten van diezelfde kleur (Je mag één of meer wildcards gebruiken indien nodig). Heb je een elixer kunnen mixen, leg de benodigde ingrediëntkaarten op de afgestapel en leg de elixerkaart voor je neer. Je mag in één beurt meerdere elixers proberen te mixen, maar je mag niet dezelfde ingrediëntkaarten voor verschillende elixers gebruiken. Je krijgt 1 punt voor elk gemixte elixer.



Voorbeeld: Je kunt het bovenste gele elixer met waarde 10 mixen met de twee gele ingrediëntkaarten (4+6=10).

3. Bonuskaarten verzamelen

Er zitten 10 verschillende bonuskaarten in het spel. Je kunt een bonuskaart verdienen zodra je aan één van de onderstaande voorwaarden voldoet. Als je een bonuskaart hebt verdiend, leg je deze voor je neer. Die kaart kan dan niet meer door een andere speler worden afgepakt. Je kunt meerdere bonuskaarten in één beurt verzamelen. Je krijgt 1 punt voor elke bonuskaart.



Elixers in alle 5 de kleuren

Pak deze bonuskaart nadat je als eerste 1 elixer hebt gemixt in elk van de 5 kleuren.

3 elixers van dezelfde kleur

Pak deze bonuskaart nadat je als eerste je 3 elixers van dezelfde kleur hebt gemixt.



3 elixers op een rij

Pak deze bonuskaart nadat je als eerste 3 elixers hebt gemixt van opeenvolgende waarde. Bijvoorbeeld: 10-11-12 of 13-14-15. (De kleuren van de elixers zijn hierbij niet van belang.)





2 elixers in 1 beurt

Pak deze bonuskaart nadat je als eerste **2 elixers in 1 beurt hebt gemixt**. Bijvoorbeeld: met een gele 10 en een paarse 12 (De kleuren van de elixers zijn hierbij niet van belang).

1 elixer met 4 ingrediëntkaarten

Pak deze bonuskaart nadat je een elixer hebt gemixt met **4 ingrediëntkaarten van dezelfde kleur**. Er zitten 5 van deze bonuskaarten in het spel, 1 voor elk van de 5 kleuren. Pak de bonuskaart met dezelfde kleur als jouw ingrediënten. (Wildcards mogen worden gebruikt en tellen elk als een 4 van die betreffende kleur.)



Gemengd elixer

Pak deze bonuskaart als je dit gemengde elixer kan mixen! Hiervoor heb je **precies 17 ingrediënten nodig**. Bijvoorbeeld: een $4+6+7=17$. Leg de benodigde ingrediëntkaarten op de aflegstapel en leg de bonuskaart voor je neer. (De kleur van de ingrediënten is hierbij niet van belang en wildcards mogen worden gebruikt.)



Einde van je beurt

Heb je aan het einde van jouw beurt meer dan 5 ingrediëntkaarten in je hand, leg dan één of meer kaarten naar keuze **met de afbeelding naar boven in de markt** totdat je nog 5 kaarten over hebt.

Vervolgens **moeten er minstens 6 ingrediëntkaarten** in de markt liggen. Vul indien nodig de markt aan met kaarten van de trekstapel. Wanneer er geen kaarten meer op de trekstapel liggen, schud dan de kaarten van de aflegstapel en maak een nieuwe trekstapel.

De volgende speler aan de beurt.

Wie wint?

De eerste speler die minimaal 8 punten heeft, wint het spel (10 punten wanneer je het spel met 2 spelers speelt).