

Broom Service

Verhext ... und zugestellt!
Wer liefert die meisten Tränke?

SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Sammlern, Hexen und Druiden und versuchen, möglichst gewinnbringende Tränke herzustellen und diese dann über den *Broom Service* im gesamten magischen Reich auszuliefern. Durchgang für Durchgang wählen die magischen Mitstreiter aus zehn Rollenkarten immer wieder vier aus, die dann Runde um Runde ausgespielt werden. Jede Karte bietet eine mutige und eine feige Aktion. Die mutigen Aktionen sind zwar lohnender, bergen aber auch das Risiko, sie an nachfolgende Spieler zu verlieren und dann vollkommen leer auszugehen. *Verhext ...!*

Die feigen Aktionen wiederum sind weniger einträglich, können dafür aber auch von niemandem weggeschnappt werden. ... *und zugestellt!*

Wer wählt welche Rollenkarten? Wer spielt sie wann aus? Wer ist mutig? Wer feige?

Gewinner ist nach sieben Durchgängen der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

SPIELIDEE

Mittels 10 verschiedener Rollen versuchen die Spieler, möglichst gewinnbringende Tränke herzustellen und auszuliefern

Alle Rollenkarten zeigen eine mutige und eine feige Aktion: Die mutige Aktion ist einträglich, aber auch riskant; die feige Aktion ist weniger einträglich, dafür aber sicher

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt

SPIELMATERIAL

2 Stanztafeln:

fürs Basisspiel:

- 24 Gewitterwolken
- 24 Zauberstäbe
- 2 Spielübersichten

für die Varianten:

- 15 Amulette
- 17 Landschaftsplättchen
- 8 Sturmwolken

1 Spielplan (zweiseitig)

60 Tränke

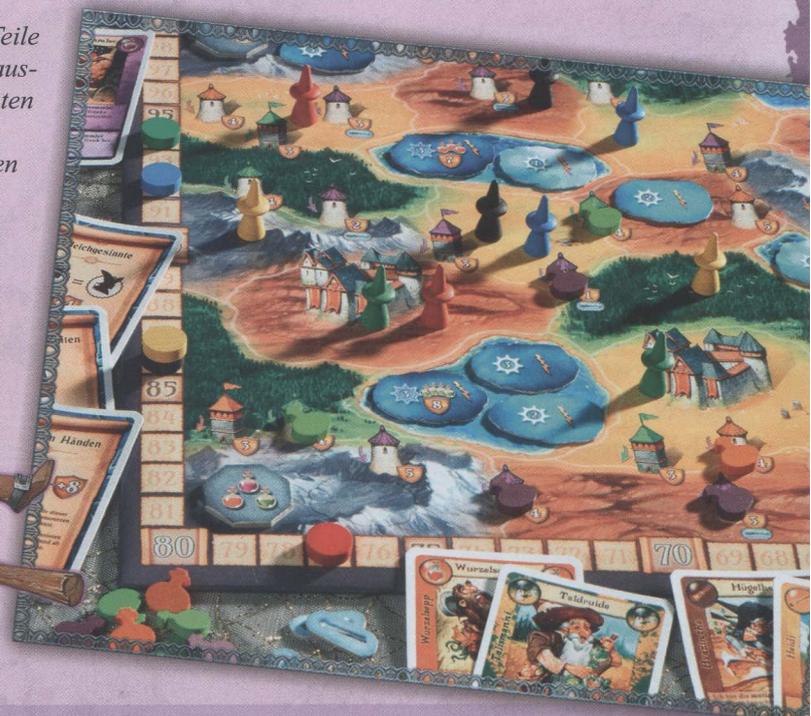
10 Spielfiguren

5 Siegpunktemarker

60 Spielkarten:

- 5 x 10 Rollenkarten
- 10 Ereigniskarten

(Vor dem ersten Spiel müssen die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst werden. Alle violett umrahmten Teile werden nur für die Varianten benötigt. Sie können zunächst in den Bögen verbleiben.)



Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, die **fett** geschriebenen Texte im Randbalken nicht zu beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELVORBEREITUNG (GRUNDSPIEL)

Der **Spielplan** wird mit der Vorderseite nach oben in der Tischmitte ausgebreitet. Die Vorderseite ist u.a. daran zu erkennen, dass die zwei Burgen rötliche Banner zeigen (Rückseite: violett).



Jeder Spieler erhält:

- die **10 Rollenkarten einer Farbe** (Rückseite),
- die **2 Spielfiguren** derselben Farbe, die er in die zwei Gebiete mit den Burgen stellt,
- den **Siegpunktemarker** derselben Farbe, den er auf das **Feld 10** der Siegpunkteleiste legt,
- **1 Trank pro Farbe** sowie
- **1 oder 2 Zauberstäbe**, die er vor sich ablegt: Der älteste Spieler wird Startspieler; er und sein *rechter* Nachbar (= der reihum letzte Spieler) erhalten je einen Zauberstab, alle anderen je zwei Zauberstäbe. (Im 2er-Spiel erhält somit jeder Spieler einen Zauberstab.)



Die **restlichen Tränke und Zauberstäbe** (ab jetzt auch „Ressourcen“ genannt) werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

Beide **Spielübersichten** werden zwischen den Spielern ausgelegt. Sie zeigen auf der Vorderseite den groben Ablauf eines Durchgangs und einer Runde sowie auf der Rückseite die Siegpunkte, die man nach Spielende zusätzlich erhalten kann.



Die **24 Gewitterwolken** (mit weißem Stern auf der Vorderseite) werden verdeckt gemischt. Dann wird auf jeder entsprechend markierten Fläche des Spielplans (Vorderseite 18 Flächen, Rückseite 19 Flächen) *offen* eine zufällige Wolke platziert.



Die **10 Ereigniskarten** werden gemischt. Dann werden drei Karten *verdeckt* zurück in die Schachtel gelegt und die restlichen **sieben Ereigniskarten** als verdeckter Stapel neben dem Spielplan platziert. Die oberste Karte des Stapels wird *offen* daneben gelegt. Dieses Ereignis gilt für den ersten der sieben Durchgänge.



SPIELVORBEREITUNG

Spielplan mit Vorderseite nach oben in Tischmitte legen

Jeder Spieler erhält:

- **10 Rollenkarten**
- **2 Spielfiguren** (auf Burgen)
- **1 Siegpunktemarker** (auf 10)
- **1 Trank pro Farbe**
- **1 oder 2 Zauberstäbe**

Restliche Ressourcen bilden allgemeinen Vorrat

Spielübersichten bereitlegen

Gewitterwolken zufällig auf den entsprechenden Flächen offen platzieren

7 zufällige Ereigniskarten als Nachziehstapel bereitlegen; oberste Karte aufdecken



Nehmen **nur 2-4 Spieler teil**, müssen noch die „**verwünschten Rollen**“ (*Details siehe Seite 5 unten*) ausgelegt werden: Dazu werden die 10 Rollenkarten einer nicht benutzten Farbe gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Stapel mit den Ereigniskarten platziert. Je nach Spielerzahl wird anschließend eine bestimmte Anzahl „verwünschter Rollen“ aufgedeckt:

2 Spieler → 3 Karten / 3 Spieler → 2 Karten / 4 Spieler → 1 Karte
(*Merksatz hier: Spieleranzahl + „verwünschte Rollen“ = 5.*)

Das **restliche Material** (Landschaftsplättchen, Amulette, Sturmwolken) wird nur für die Varianten benötigt (*siehe ab Seite 9*).

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über sieben Durchgänge. Zu Beginn jedes Durchgangs wählen alle Spieler zunächst je vier Rollenkarten aus. Dann wetteifern sie in einer Art Stichspiel Runde für Runde um die Aktionen der ausgewählten Rollenkarten. Wurden von allen Spielern nach mindestens vier und höchstens zehn Runden alle ausgewählten Karten ausgelegt, endet ein Durchgang, und der nächste beginnt ...

ROLLENKARTEN AUSWÄHLEN

Zu Beginn jedes Durchgangs wählen alle Spieler *gleichzeitig* aus ihren 10 Rollenkarten je vier aus, die sie in diesem Durchgang einsetzen wollen (*Ausnahme: Ereignis „Mehr oder weniger“; s.u.*). Die ausgewählten vier Karten nimmt jeder Spieler so auf die Hand, dass seine Mitspieler sie nicht einsehen können. Die übrigen sechs Rollenkarten legt jeder *verdeckt* vor sich ab, sie haben in diesem Durchgang keine Funktion. Haben dies alle Spieler gemacht, heißt es:



DER MAGISCHE WETTSTREIT BEGINNT!

Der Startspieler beginnt, indem er eine seiner vier Handkarten *open* vor sich ausspielt (= der „Ausspieler“). Dann liest er entweder den oberen oder den unteren Text dieser Karte laut vor: „*Ich bin die mutige Waldhexe und möchte in einen benachbarten Wald fliegen ... (usw.)*“ oder „*Ich bin ein feiger Früchtesammler und ... (usw.)*“.

Hat er den oberen, „mutigen“ Text vorgelesen (*gut, aber riskant!*), meldet er damit seinen Anspruch auf diese Aktion an, die ihm die nachfolgenden Spieler aber noch *streitig* machen können. Er führt sie also *noch nicht aus*, sondern wartet erst den weiteren Rundenverlauf ab.

Hat er den unteren, „feigen“ Text vorgelesen (*nicht so gut, aber sicher!*), führt er diese Aktion nun *umgehend* aus. (*Mehr zu den einzelnen Rollen/Aktionen siehe ab Seite 6.*)



Bei 2, 3 oder 4 Spielern noch die „verwünschten Rollen“ bereitlegen und 3, 2 oder 1 Karte/n aufdecken

SPIELVERLAUF

Spiel verläuft über **7 Durchgänge**;
jeder Durchgang besteht aus **4-10 Runden**

Zunächst wählen alle Spieler gleichzeitig 4 ihrer 10 Rollenkarten aus

Erster Ausspieler beginnt und liest entweder den „mutigen“ oder den „feigen“ Text seiner Karte vor

Hat er sich für „mutig“ entschieden, muss er den restlichen Rundenverlauf abwarten ...

Hat er sich für „feige“ entschieden, führt er *sofort* die Aktion aus

Wie auch immer sich der Ausspieler entschieden hat, anschließend muss der im Uhrzeigersinn nächste Spieler die ausgespielte Rollenkarte „bedienen“. Dabei gilt:

- 1) Hat er sie *nicht* auf der Hand, kann er nicht „bedienen“ und sagt einfach „weiter“, womit der reihum nächste Spieler mit Bedienen an die Reihe kommt usw.
- 2) Hat er sie auf der Hand, *muss* er diese Karte nun offen vor sich auslegen und anschließend entweder 2 a) oder 2 b) ausführen:

2 a) Er liest laut den *oberen* Text vor („*Ich bin die mutige Waldhexe ...*“) und übernimmt damit die mutige Aktion vom zuvor letzten Mutigen, falls es bereits wenigstens einen solchen Spieler gab. Der so ausgestochene Spieler geht nun bezüglich dieser Rolle *komplett leer* aus, d.h. er führt in diesem Durchgang mit dieser Rolle weder die mutige noch die feige Aktion aus. *Allerdings ist diese Aktion damit auch für den neuen mutigen Spieler noch nicht sicher, denn nachfolgende Spieler können ihn möglicherweise auch noch ausstechen ...*

2 b) Er liest den unteren Text vor („*Ich bin eine feige Waldhexe ...*“) und führt diese Aktion *direkt anschließend* aus.
Die feige Aktion ist stets schwächer als die mutige Aktion, kann aber nicht ausgestochen werden und ist somit in einem Durchgang von beliebig vielen Spielern ausführbar.

Nachdem alle Spieler reihum einmal an der Reihe waren, darf *nun* der Spieler, der sich *als Letzter* für die mutige Aktion entschieden hat, diese ausführen. (*Mehr zu den einzelnen Rollen/Aktionen siehe ab Seite 6.*)

Danach wird dieser Spieler zum nächsten „Ausspieler“, d.h. er wählt eine seiner restlichen Handkarten aus, legt sie offen vor sich und liest entweder den oberen oder den unteren Text laut vor, z.B. „*Ich bin eine feige Wetterfee ...*“. Usw.

Beispiel: **Albert** beginnt die Runde und legt die „Waldhexe“ mit den Worten „*Ich bin eine feige Waldhexe ...*“ offen vor sich aus. Anschließend versetzt er eine seiner Spielfiguren in ein benachbartes Waldgebiet.
Dann folgt **Beate**. Auch sie hat die Waldhexe auf der Hand und muss sie deswegen nun offen auslegen. Sie entscheidet sich für „*Ich bin die mutige Waldhexe ...!*“; sie muss nun abwarten, was die drei nachfolgenden Spieler tun.
Auch **Carla** hat diese Rollenkarte auf der Hand und legt sie aus. Auch sie ist zuversichtlich und verkündet: „*Ich bin die mutige Waldhexe ...!*“ Damit ist **Beate** „raus“; die Waldhexe ist für sie in diesem Durchgang verloren.
Dann folgen noch **Daniel** und **Emily**. Beide haben die Waldhexe nicht auf der Hand und sagen dementsprechend, einer nach dem anderen, „weiter“.
Die Runde ist zu Ende. **Carla** ist die (letzte) mutige Waldhexe und versetzt nun eine ihrer Spielfiguren in ein benachbartes Waldgebiet und liefert dort zusätzlich noch einen violetten Trank an einen violetten Turm, wofür sie die dort angegebenen Siegpunkte erhält.
Anschließend beginnt **Carla** die nächste Runde, indem sie eine neue Rollenkarte auslegt und verkündet: „*Ich bin ein feiger Taldruide ...*“. Umgehend liefert sie einen Trank an einen freien Turm in dem Waldgebiet. Dann folgt **Daniel** mit „weiter“, da er den Taldruiden nicht auf der Hand hat ... Usw.

Reihum müssen die Mitspieler „bedienen“, indem sie ...

... „weiter“ sagen, falls sie diese Rollenkarte *nicht* auf der Hand haben oder

• ... entweder den „mutigen“ Text vorlesen und den weiteren Rundenverlauf abwarten

• ... oder den „feigen“ Text vorlesen und die entsprechende Aktion *sofort* ausführen

Am Ende der Runde führt der letzte mutige Spieler die entsprechende Aktion aus

Anschließend spielt dieser Spieler eine neue Rollenkarte aus usw.



WEITERE WICHTIGE REGELN:

- * Man darf ausdrücklich eine Aktion auch dann wählen, wenn man sie gar nicht ausführen kann oder will. Ebenso kann man auf das Ausführen einer Aktion verzichten, obwohl man die Möglichkeit dazu hätte (um z.B. Ressourcen für eine andere Rolle oder das Ereignis zurückzuhalten ...).

Speziell für die Hexen (s.u.) gilt: Als mutige Hexe darf man auch in ein entsprechendes Nachbargebiet ziehen, ohne dort etwas abzuliefern. Die Umkehrung gilt aber nicht: Keine Hexe darf stehenbleiben und einen Trank abliefern, wohl aber darf sie stehenbleiben und nichts tun.

- * Der letzte mutige Spieler muss auf jeden Fall eine neue Runde mit dem Ausspielen einer Rollenkarte beginnen, auch dann, wenn er die Aktion nicht oder nur teilweise ausgeführt hat.
- * Spielen *alle* beteiligten Spieler eine Rolle „feige“, muss der Ausspieler dieser Rolle auch die nächste Rolle ausspielen.
- * Hat der Ausspieler keine Handkarten mehr, muss der im Uhrzeigersinn nächste Spieler, der noch Handkarten besitzt, die nächste Rolle ausspielen.
- * Es herrscht „Bedienpflicht“! Wer eine Rolle ausspielt, die bereits in einer früheren Runde des laufenden Durchgangs gespielt wurde, legt diese Karte *wirkungslos* ab und ist gleich wieder an der Reihe.
- * Die ausgelegten Rollenkarten sollten leicht versetzt fächerartig vor jedem Spieler abgelegt werden. So kann man jederzeit erkennen, welche Rollenkarten schon ausgespielt wurden und wie viele Handkarten jeder Spieler noch hat.
- * Die wichtigste Regel beim Auslegen: Bevor man nicht selbst mit „bedienen“ an der Reihe ist, ist es verboten, irgendeinen Hinweis darauf zu geben, ob man die betreffende Rollenkarte auf der Hand hat oder nicht. *Also immer abwarten, bis der Vordermann fertig ist, bevor man selbst entweder „weiter“ bzw. „Ich bin ...“ sagt.*
- * Die „**verwunschenen Rollen**“, die bei 2-4 Spielern offen ausliegen, gilt es bereits beim Auswählen seiner vier Rollenkarten zu beachten, denn: *Jeder*, der eine Rolle auslegt, die im aktuellen Durchgang „verwunschen“ ist, muss *sofort nach dem Auslegen* seinen Siegpunktemarker um 3 Siegpunkte zurückziehen, vollkommen *unabhängig* davon, ob er mutig oder feige ist und ob er die Aktion ausführt.



Hinweise:

- Durch diese Minuspunkte (und auch durch die Minuspunkte aufgrund von Ereignissen) wird der Siegpunktemarker eines Spielers möglicherweise unter 0 gezogen.
- Sobald der Stapel mit den verwunschenen Rollen nicht mehr zum Nachlegen ausreicht, werden alle 10 Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt.

Es dürfen auch Aktionen gewählt werden, die nicht ausführbar sind bzw. darf darauf verzichtet werden

Letzter mutiger Spieler ist immer neuer Ausspieler

Sind alle feige, muss alter Ausspieler erneut ausspielen

Pflicht zum Ausspielen wandert reihum

Es herrscht Bedienpflicht!

Karten fächerartig auslegen, um Überblick zu bewahren

Stets warten, bis man an der Reihe ist, bevor man sich äußert!

Das Auslegen einer „verwunschenen Rolle“ kostet immer 3 Siegpunkte!

DIE NÄCHSTEN DURCHGÄNGE

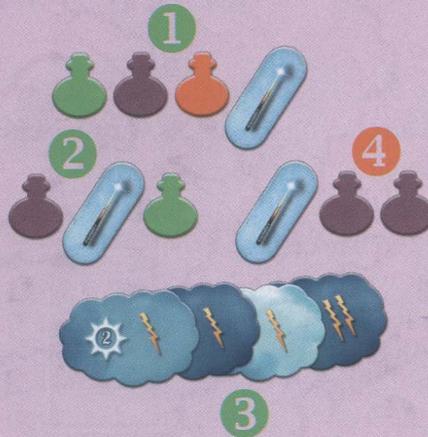
Ein Durchgang endet, wenn *kein* Spieler mehr Handkarten besitzt. Unter Umständen hat ein Spieler gegen Ende eines Durchgangs als einziger noch Handkarten; diese spielt er dann eben konkurrenzlos aus. Zu guter Letzt wird noch das aktuelle Ereignis ausgeführt, sofern es sich auf das Ende des Durchgangs bezieht (s. ab Seite 8: „Die Ereignisse“).

Danach beginnt der nächste Durchgang:

- * Die nächste Ereigniskarte wird aufgedeckt und offen auf die vorherige gelegt.
- * Ebenso werden bei 2, 3 oder 4 Spielern die nächsten 3, 2 oder 1 „verwünschten Rolle/n“ aufgedeckt und offen auf die vorherige/n gelegt.
- * Jeder Spieler wählt wieder aus *allen seinen 10 Rollenkarten* vier aus und nimmt sie auf die Hand.
- * Der letzte mutige Spieler des gerade beendeten Durchgangs (bzw. der letzte Ausspieler, wenn in der letzten Runde *alle* feige waren) ist Ausspieler der ersten Rolle des neuen Durchgangs usw.

SPIELENDE

Nach sieben Durchgängen endet das Spiel. Jeder Spieler erhält nun noch Siegpunkte für seine gesammelten Blitze (*siehe Rückseite der Übersichten*) und seine restlichen Ressourcen: Für je vier *verschiedene* Ressourcen erhält man 4, für je drei *verschiedene* 2 Siegpunkte. Wer die meisten Siegpunkte hat, ist Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Ressourcen besitzt. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Der Spieler erhält am Spielende noch
 $4 (1) + 2 (2) + 19 (3) = 25$ Siegpunkte dazu.
Die restlichen 3 Ressourcen (4) bringen nichts ein.

DIE ROLLEN

Sammler: Mit ihrer Hilfe erhalten die Spieler neue Ressourcen. Die Ressourcen werden immer so vor den Spielern abgelegt, dass sie jederzeit von den Mitspielern gezählt werden können. Je nachdem, ob eine solche Rolle mutig oder feige gespielt wird, liegt die Anzahl der Ressourcen, die sich ein Spieler aus dem allgemeinen Vorrat nimmt, bei 3 oder 1.

Hinweis: Es ist nicht vorgesehen, dass die Tränke oder Zauberstäbe im Vorrat nicht ausreichen. Sollte trotzdem einmal etwas nicht vorrätig sein, muss es kurzfristig ersetzt werden.



Wurden alle Handkarten ausgelegt (und evtl. noch das Ereignis ausgeführt), endet ein Durchgang

Der nächste Durchgang wird vorbereitet:

- neue Ereigniskarte aufdecken
- neue „verwünschte Rollen“ aufdecken (2-4 Sp.)
- jeder Spieler wählt wieder 4 seiner 10 Karten aus
- letzter mutiger Spieler spielt als Erster aus

SPIELENDE

Nach 7 Durchgängen endet das Spiel

Es werden noch Siegpunkte für die gesammelten Blitze und restlichen Ressourcen vergeben

Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Gewinner



Hexen: Mit ihrer Hilfe bewegen die Spieler ihre Spielfiguren über den Spielplan (feige und mutig). Zudem liefern *mutige* Hexen auch Tränke bei den Türmen zu den dort angegebenen Siegpunkten ab.

Druiden: Mit ihrer Hilfe liefern die Spieler Tränke bei den Türmen für die dort angegebenen Siegpunkte ab (mutig und feige). *Mutige* Druiden erhalten zusätzliche 3 Siegpunkte.

Tränke liefern (als mutige Hexe):

* Zunächst zieht der Spieler mit *einer* seiner zwei Spielfiguren in ein der ausgelegten Hexe entsprechendes *Nachborgebiet*. Dieses Gebiet darf beliebig viele weitere Spielfiguren enthalten, aber *keine* Wolkenplättchen (siehe unten: „Die Wolken“).

* Dann legt er in dem neuen Gebiet *einen* beliebigen seiner Tränke auf einen *leeren*, runden Turm derselben Farbe. Gibt es keinen passenden freien Turm (mehr), kann der Spieler nicht liefern.

Wenn der Pfeil zum Turm hin zeigt, wird der Trank darauf gelegt; der Turm ist nun „belegt“.



* Schließlich rückt er seinen Siegpunktemarker um so viele Siegpunkte vor, wie beim belieferten Turm angegeben sind. Sind dort zusätzlich noch ein oder zwei Zauberstäbe abgebildet, nimmt sich der Spieler diese aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie vor sich ab. Der Turm ist nun „belegt“ und nimmt keinen weiteren Trank mehr an.

Anstatt an einen runden Turm kann ein Spieler aber auch an einen *eckigen* Turm liefern (falls vorhanden). In diesem Fall wird der Trank aber *nicht* auf den Turm, sondern *immer* in den allgemeinen Vorrat gelegt. Die eckigen Türme können also nicht nur einmal, sondern *dauerhaft* beliefert werden und bleiben im gesamten Spielverlauf frei. Auch in diesem Fall erhält man beim Liefern die beim Turm angegebenen Siegpunkte. Auch bei den eckigen Türmen darf jeder Spieler pro Rolle nur *einen* Trank abliefern!

Wenn der Pfeil vom Turm weg zeigt, wird der Trank in den allgemeinen Vorrat gelegt, dieser Turm kann immer wieder beliefert werden.



Tränke liefern (als Druiden):

Für das Liefern eines Tranks durch einen Druiden (mutig oder feige) gelten dieselben Regeln, mit folgender Ausnahme: Hier wird keine Spielfigur bewegt, sondern es muss bereits wenigstens eine eigene in dem entsprechenden Gebiet stehen.

Als mutiger Druiden erhält ein Spieler 3 Siegpunkte mehr als beim belieferten Turm angegeben sind. *Diese zusätzlichen 3 Siegpunkte erhält er aber nur, wenn er auch einen Trank liefert; lediglich „mutig sein“ genügt nicht.*



Diese vier Türme können von folgenden Gebieten aus beliefert werden (entscheidend ist stets die Turmbasis): Der linke Turm (violett) vom Wald, dem Hügel oder der Heide aus (und zwar immer wieder, für je 4 Punkte), der mittlere Turm (violett) – genau einmal! – vom Hügel oder der Heide aus (für 6 Punkte), der obere Turm (orange) nur vom Hügel aus (für 5 Punkte) und der untere Turm (violett) nur von der Heide aus (für 3 Punkte + 1 Zauberstab) – beide ebenfalls nur genau einmal!



Trank liefern (Hexen):

- **Spielfigur in Nachborgebiet ziehen**

- **Trank auf gleichfarbigen Turm legen**

- **Siegpunktemarker entsprechend vorrücken; evtl. plus 1-2 Zauberstäbe**

Belegter Turm nimmt keinen Trank mehr an

Eckige Türme nehmen dauerhaft Tränke an (diese Tränke immer in den allgemeinen Vorrat legen)

Trank liefern (Druiden):



- **einen Trank auf gleichfarbigen Turm bzw. in den allgemeinen Vorrat legen**

- **Siegpunktemarker entsprechend vorrücken**

DIE WOLKEN

Keine Spielfigur darf auf oder über Wassergebiete oder in Gebiete, in denen wenigstens noch ein Wolkenplättchen liegt, gezogen werden. Deswegen müssen die Spieler versuchen, diese Wolken mit Hilfe der **Wetterfee** wegzaubern. Außerdem bringen die Blitze der weggezauberten Wolken am Spielende noch Siegpunkte ein (*siehe Rückseite der Spielübersichten*).

Zum Wegzaubern einer Wolke müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- * Der Spieler muss die Wetterfee auslegen und mindestens eine eigene Spielfigur muss *benachbart* zu der weggezau-bernden Wolke stehen.
- * Der Spieler muss die im Stern der Wolke angegebene Anzahl an Zauberstäben zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

Anschließend nimmt der Spieler die weggezau-bernte Wolke und legt sie *offen* vor sich. Als *mutige* Wetterfee erhält der Spieler zusätzlich zum Wolkenplättchen noch 3 Siegpunkte. *Diese zusätzli-chen 3 Siegpunkte erhält er aber nur, wenn er auch eine Wolke wegzaubert; lediglich „mutig sein“ genügt nicht.*



Zum Wegzaubern dieser Wolke werden 3 Zauberstäbe benötigt.

DIE EREIGNISSE

Es gibt 10 verschiedene Ereignisse. Eines gilt noch vor dem Auswählen der Rollenkarten, drei während des Durchgangs und sechs erst an dessen Ende.

Die Texte der Ereigniskarten sind weitgehend selbsterklärend, deswegen werden hier nur noch Details geklärt.

„Mehr oder weniger?“

Nachdem alle Spieler (*am besten verborgen unterm Tisch*) ihre Auswahl getroffen haben, zeigen alle simultan die Anzahl ihrer ausgewählten Rollenkarten und erhalten bzw. verlieren entsprechend viele Siegpunkte. Der Durchgang verläuft danach wie gehabt.

„Schwarzmarkt“ & „Schwarzbrennerei“

Jedes Mal wieder, wenn ein Spieler eine Rollenkarte „feige“ spielt, kann er entscheiden, ob er die Aktion oder das Ereignis nutzt.

„Gefährliche Gebiete“

Beispiel: Daniels beide Spielfiguren stehen jeweils in Waldgebieten: Er rückt um 2 Siegpunkte zurück.

Emilys beide Spielfiguren stehen auf einer Heide und in einem Wald: Sie rückt um 4 Siegpunkte zurück.

„Gefällige Gebiete“

Beispiel: Daniels beide Spielfiguren stehen auf einem Hügel und auf einem Berg: Er rückt weder vor noch zurück.

Emilys beide Spielfiguren stehen auf einer Heide und in einem Wald: Sie rückt um 2 Siegpunkte vor.

DIE WOLKEN



Wolke wegzaubern:

- **Wetterfee auslegen**
- **eigene Spielfigur muss benachbart zur Wolke stehen**
- **benötigte Zauberstäbe zurück in den Vorrat legen**
- **Wolke offen vor sich ablegen**
- **+ 3 Siegpunkte**
(falls mutige Wetterfee)

DIE EREIGNISSE

... wirken entweder vor, während oder nach einem Durchgang



„Mit vollen Händen“

Zunächst gibt jeder Spieler bekannt, über wie viele Ressourcen er verfügt. Dann nehmen alle Spieler *gleichzeitig* eine *beliebige* Anzahl ihrer Ressourcen in die geschlossene Faust und halten sie über den Tisch. Haben dies alle gemacht, werden die Fäuste geöffnet und die Mengen der gebotenen Ressourcen verglichen ...

„Mit leeren Händen“

Die Ressourcen müssen *nicht* abgegeben werden.

„Einmal alles!“

Jeder Spieler darf nur maximal einen Satz an Ressourcen abgeben.

„Gleichgesinnte“

Die beiden Spielfiguren eines Spielers müssen nicht im *selben* Gebiet stehen (können aber).

DIE VARIANTEN

Nach und nach können die folgenden Varianten, auch beliebig miteinander kombiniert, ausprobiert werden. Es kommen die Sturmwolken (mit hellblauem Stern auf der Vorderseite), die Landschaftsplättchen und die Amulette sowie die Rückseite des Spielplans ins Spiel.

DIE STURMWOLKEN



... können sowohl auf der Vorder- wie auch der Rückseite des Spielplans benutzt werden. Sie werden zu Spielbeginn zusammen mit den Gewitterwolken verdeckt gemischt. Dann werden wie gehabt alle dafür vorgesehenen Flächen mit zufälligen Wolkenplättchen offen belegt. Die restlichen Wolkenplättchen kommen zurück in die Schachtel. Wer möchte, kann auch weniger Gewitterwolken einmischen, um so die Wahrscheinlichkeit, dass Sturmwolken auf den Spielplan gelegt werden, zu erhöhen.



(2x) So lange eine solche Wolke *ausliegt*, erhält man beim Liefern jedes Trankes **2 Siegpunkte mehr** als angegeben, wenn die abliefernde Spielfigur dabei in einem zu dieser

Wolke *benachbarten* Gebiet steht. Befinden sich beide Wolken in ihrer Nachbarschaft, werden 4 Siegpunkte hinzugezählt.

Hat hier beispielsweise jemand eine Spielfigur neben diesen beiden Wolken stehen und liefert als mutiger Druide an einen 2er-Turm + 1 Zauberstab, erhält er $2 + 2 + 2 + 3 = 9$ Siegpunkte + 1 Zauberstab.

Dies ist die einzige Sturmwolke, die dauerhaft wirkt, während sie *ausliegt*. Alle anderen Sturmwolken wirken nur (einmal!) in dem Moment, in dem sie *weggezaubert* werden:



(2x) Wer eine solche Wolke wegzaubert, darf anschließend eine *beliebige* seiner zwei Spielfiguren in ein Nachbargebiet seiner Wahl ziehen, gerade so, als ob er die entsprechende feige Hexe ausgespielt hätte.



DIE STURMWOLKEN

... werden zu Beginn mit den Gewitterwolken **zusammengemischt** und dann wie gehabt **ausgelegt**

Diese Wolke bringt + 2 Siegpunkte, wenn die liefernde Spielfigur benachbart steht

Eine Spielfigur in beliebiges Nachbargebiet versetzen



(1x) Wer diese Wolke wegzaubert, darf anschließend mit einer *beliebigen* seiner zwei Spielfiguren einen Trank seiner Wahl abliefern, gerade so, als ob er den entsprechenden feigen Druiden ausgespielt hätte.



(3x) Wer eine solche Wolke wegzaubert, rückt umgehend um die darauf angegebenen Siegpunkte vor, wenn er mindestens so viele Tränke derselben Farbe in seinem Besitz hat, wie auf der Wolke abgebildet sind, also mindestens 3 orangefarbene bzw. 4 violette bzw. 4 grüne Tränke. Diese Tränke müssen *nicht* abgegeben werden!

Besitzt ein Spieler beim Wegzaubern die geforderte Mindestmenge an Tränken nicht, erhält er diese Siegpunkte nicht, das Wolkenplättchen aber schon.

DIE BERGPLÄTTCHEN UND DIE AMULETTE



... können auf der Vorderseite des Spielplans benutzt werden. Wird auf der Rückseite des Spielplans gespielt, *müssen* sie benutzt werden. Die fünf Plättchen werden zu Spielbeginn verdeckt gemischt. Dann wird zufällig je eines offen auf den dafür vorgesehenen Flächen der drei entsprechenden Berggebiete platziert. Werden dadurch Türme abgedeckt, verlieren diese ihre Funktion. Die restlichen zwei Bergplättchen kommen zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler legt ein Amulett seiner Farbe neben jedes Bergplättchen.

Sobald ein Spieler mit einer Spielfigur in ein solches Berggebiet zieht, macht er – in *beliebiger* Reihenfolge – Folgendes:

- * Er nimmt sein dort bereitliegendes Amulett und legt es für jedermann sichtbar vor sich ab. Die Amulette bringen dem Spieler am Spielende Siegpunkte ein: Für ein Amulett erhält er am Spielende 4 Siegpunkte, für zwei erhält er zusammen 9 und für alle drei Amulette zusammen 15 Siegpunkte (*siehe auch Rückseite der Spielübersichten*).
- * Er nutzt die Funktion des Bergplättchens (*s.u.*), ohne dieses zu entfernen. Möchte ein Spieler ein Plättchen nicht nutzen, verfällt es damit für ihn; er kann es in einem späteren Zug nicht mehr nutzen! (*Auch erkennbar daran, dass er sein Amulett dort bereits an sich genommen hat.*)
- * Er kann einen Trank abliefern, falls er die mutige Berghexe ist.

Die einzelnen Plättchen bedeuten:



Der Spieler nimmt sich einen Trank pro Farbe aus dem allgemeinen Vorrat. *Einen dieser drei neuen Tränke dürfte er auch sofort liefern, falls er die mutige Berghexe ist.*



Der Spieler nimmt sich zwei Zauberstäbe aus dem allgemeinen Vorrat.

Einen beliebigen Trank liefern

Um entsprechende Siegpunkte vorrücken, falls geforderte Tränke im eigenen Besitz sind

DIE BERGPLÄTTCHEN

... können auf der Vorderseite und müssen auf der Rückseite benutzt werden

Drei zufällige offen in entsprechenden Berggebieten auslegen, zusammen mit je einem Amulett pro Spieler

Wer in ein solches Berggebiet zieht

• ... legt sein Amulett vor sich: 1-3 Amulette bringen am Spielende 4, 9 oder 15 Siegpunkte

• ... nutzt das Bergplättchen, wenn er möchte

• ... liefert einen Trank, falls er die mutige Berghexe ist

+ 1 Trank pro Farbe

+ 2 Zauberstäbe



Der Spieler darf mit einer beliebigen eigenen Spielfigur einen Trank seiner Wahl abliefern, gerade so, als ob er den entsprechenden feigen Druiden ausgespielt hätte. *Achtung: Auch das Liefern an einen eckigen Turm ist hier erlaubt.*



Der Spieler darf bis zu zwei Bewegungen mit einer beliebigen eigenen Spielfigur oder je eine Bewegung mit beiden Spielfiguren ausführen, gerade so, als ob er die entsprechenden feigen Hexen ausgespielt hätte.



Der Spieler darf mit einer beliebigen eigenen Spielfigur eine benachbarte Wolke wegzaubern, gerade so, als ob er die feige Wetterfee ausgespielt hätte.

DIE WALDPLÄTTCHEN



... werden immer benutzt, wenn auf der Rückseite des Spielplans gespielt wird. Die sechs Plättchen werden zu Spielbeginn verdeckt gemischt. Dann wird zufällig je eines offen auf den dafür vorgesehenen Flächen der vier entsprechenden Waldgebiete platziert. Die restlichen zwei Waldplättchen kommen zurück in die Schachtel.

Sobald ein Spieler mit einer Spielfigur in ein solches Waldgebiet zieht, nimmt er das Waldplättchen vom Spielplan und legt es offen und für jedermann sichtbar vor sich ab. Ab der *nächsten* Runde kann er es *einmal* einsetzen, danach legt er es verdeckt neben den Spielplan. Pro Rollenkarte bzw. zu Beginn eines Durchgangs kann ein Spieler maximal ein solches Plättchen einsetzen.

Die einzelnen Plättchen bedeuten:



(2x) Wer eine Rolle „feige“ spielt und ein solches Plättchen abgibt, darf anschließend anstelle der feigen die mutige Aktion ausführen. Der Spieler bleibt aber im Sinne der restlichen

Regeln „feige“. *Er sticht damit also weder den bisherigen mutigen Spieler aus noch wird er dadurch zum nächsten Ausspieler.*

Beim Ereignis „Wie in alten Zeiten“ kann sich ein Ausspieler mit einem solchen Plättchen nicht davor drücken, mutig ausspielen zu müssen.



(2x) Wer ein solches Plättchen zu Beginn eines Durchgangs abgibt, darf eine Karte mehr auf die Hand nehmen.

Dieses Plättchen darf beim Ereignis „Mehr oder weniger“ auch noch eingesetzt werden, nachdem alle Spieler ihre Handkartenanzahl bekannt gegeben haben; die eine Karte mehr wird bei der Siegpunktevergabe dieses Ereignisses nicht berücksichtigt.



(2x) Wer eine Rolle „feige“ spielt und ein solches Plättchen abgibt, rückt, anstatt die feige Aktion auszuführen, seinen Marker um 5 Siegpunkte vor.

Wird dieses Plättchen während der Ereignisse „Schwarzmarkt“ bzw. „Schwarzbrennerei“ abgegeben, erhält der Spieler trotzdem nur 5 Siegpunkte (und nicht noch weitere 3 Siegpunkte bzw. eine beliebige Ressource).

1x liefern

2x bewegen

1 Wolke wegzaubern

DIE WALDPLÄTTCHEN

... werden auf der Spielplanrückseite benutzt

Vier zufällige offen in entsprechenden Waldgebieten auslegen

Wer als Erster in ein solches Waldgebiet zieht, nimmt das Plättchen an sich

„feige“ spielen, aber mutige Aktion ausführen

+ 1 Karte auf die Hand

5 Siegpunkte statt feiger Aktion



DIE HÜGELPLÄTTCHEN



... werden immer benutzt, wenn auf der Rückseite des Spielplans gespielt wird. Die sechs Plättchen werden zu Spielbeginn verdeckt gemischt. Dann wird zufällig je eines offen auf den dafür vorgesehenen Flächen der vier entsprechenden Hügелgebiete platziert. Die restlichen zwei Hügелplättchen kommen zurück in die Schachtel.

Die einzelnen Plättchen bedeuten:



(5x) Sobald ein Spieler mit einer Spielfigur in ein Hügелgebiet mit einem solchen Plättchen zieht, zündet er *umgehend* den „Turbo“ seines Besens und versetzt diese Spielfigur auf einen der beiden auf dem Plättchen angegebenen Steinkreise. In dem neuen Zielgebiet darf er, wenn er die mutige Hügелhexe ist, einen Trank abliefern.



Anmerkung: Es kann sein, dass die Insel mit dem Steinkreis „B“ nicht erreichbar ist oder man von dort nicht mehr herunter kommt, sollte dort das folgende Hügелplättchen ausliegen. Von der Insel mit dem Steinkreis „D“ kommt man nie wieder herunter.



(1x) In diesem Hügелgebiet wird kein „Turbo“ gezündet, sondern hier kann jeder Spieler als mutige Hügелhexe einen orangefarbenen Trank für 7 Siegpunkte *in den allgemeinen Vorrat* liefern, gerade so, als wäre der Turm auf dem Spielplan abgebildet (*siehe auch Seite 7*). Dasselbe gilt, wenn hier jemand als Gipfeldruide einen Trank abliefern.

DIE HÜGELPLÄTTCHEN

... werden auf der Spielplanrückseite benutzt

Vier zufällige offen in entsprechenden Hügелgebieten auslegen

Spielfigur umgehend auf einen der beiden angegebenen Steinkreise versetzen (und dort als *mutige* Hügелhexe evtl. Trank liefern)

einen orangefarbenen Trank für 7 Siegpunkte liefern (zurück in den Vorrat!)



Autoren und Verlag bedanken sich bei den zahlreichen Testspielern für ihre tatkräftige Mithilfe, insbesondere bei Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Dennis Rappel, Harald Schatzl, Walter Schranz, Julian Steindorfer und Stefan Widerin sowie den Spielgruppen aus Bad Aibling, Bödefeld, Grassau, Oberhof, Reutte, Siegsdorf und Wien.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

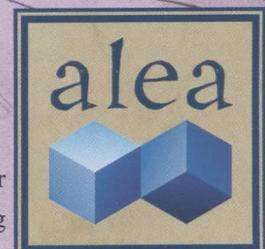
alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau

Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2014 Andreas Pelikan & Alexander Pfister

© 2015 Ravensburger Spieleverlag



233143

17
Andreas Pelikan
Alexander Pfister

Andreas Pelikan & Alexander Pfister

Broom Service

Broom Service



Behekst ... en afgeleverd !
Wie levert de meeste toverdrankjes ?

Ravensburger

Broom Service
Alea, 2015
Andreas PELIKAN & Alexander PFISTER
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Broom Service

Behekst ... en afgeleverd !

Wie levert de meeste toverdrankjes ?

SPELIDEE

De spelers kruipen in de rol van verzamelaars, heksen en druïden en proberen winstgevende toverdrankjes samen te stellen en deze dan via de 'broom service' in het ganse magische rijk te leveren.

Etappe na etappe kiezen de magische medestrijders uit tien rollenkaarten er telkens vier uit, die dan ronde na ronde worden uitgespeeld. Elke kaart biedt een moedige en een laffe actie. De moedige acties zijn weliswaar zeer winstgevend maar houden ook het grote risico in om ze te verliezen aan een volgende speler en dan zelf compleet met lege handen achter te blijven. **Behekst ... !**

De laffe acties zijn op hun beurt weinig winstgevend, maar kunnen ook door niemand worden weggekaapt ... **en afgeleverd !**

Wat moet men doen ? Welke beslissing moet men nemen ?

Wie kiest welke rollenkaarten ? Wie speelt welke kaart wanneer uit ?

Wie is moedig ? Wie is eerder laf ?

Hoe men het ook aan boord legt, het blijft altijd een beetje behekst !

De speler die na zeven etappes de meeste zegepunten heeft, wint het spel!

SPELIDEE

Met behulp van 10 verschillende rollenkaarten proberen de spelers winstgevende toverdrankjes samen te stellen en te leveren.

Alle rollenkaarten tonen zowel een moedige actie en ook een laffe actie. De moedige actie is zeer winstgevend, maar ook riskant. De laffe actie is minder winstgevend maar daarvan is men zeker.

Wie aan het einde de meeste zegepunten bezit, wint het spel.

SPELMATERIAAL

2 stanskartons:

voor het basisspel

- 24 onweerswolken
- 24 toverstokjes
- 2 speloverzichten

voor de varianten

- 15 amuletten
- 17 landschapskaartjes
- 8 stormwolken

1 speelbord (tweezijdig)

60 drankjes

10 spelfiguren

5 zegepuntmarkers

60 speelkaarten

- 5x 10 rollenkaarten
- 10 gebeurteniskaarten

Vóór het eerste spel moeten alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt. Alle onderdelen met een paarse rand worden alleen gebruikt in de varianten.



Als men de spelregels voor de eerste keer leest, raden wij aan om de tekst in de kaders niet te lezen. Deze teksten zijn beknopte spelregels waarmee men, na een tijdje niet meer gespeeld te hebben, vlot opnieuw in het spel kan stappen.

SPELVOORBEREIDING (basisspel)

Het **speelbord** wordt met de voorzijde naar boven in het midden van de tafel gelegd. De voorzijde is te herkennen aan het feit dat de twee burchten rode vaandels tonen (op de rugzijde tonen ze paarse vaandels).



Iedere speler ontvangt:

- de **10 rollenkaarten** van één kleur (rugzijde),
- de **2 spelfiguren** van dezelfde kleur die hij in de twee gebieden met de burchten plaatst,
- de **zegepuntmaker** van dezelfde kleur, die hij op het **veld 10** van het scorespoor legt,
- **1 toverdrankje per kleur** alsook 
- **1 of 2 toverstokjes**, die hij voor zich neerlegt:

De oudste speler wordt de startspeler. Hij en zijn rechterbuur (= de laatste speler in de rij) ontvangen elk één toverstokje, alle andere spelers elk twee toverstokjes. (In een spel met 2 spelers ontvangt iedere speler dus maar 1 toverstokje.)

De resterende toverdrankjes en toverstokjes (vanaf nu hulpbronnen genoemd) worden als algemene voorraad naast het speelbord klaargelegd.

De beide speloverzichten worden tussen de spelers neergelegd. Ze tonen op de voorzijde het verloop van een etappe en een ronde alsook op de rugzijde de zegepunten die men aan het einde van het spel als extra kan behalen



De **24 onweerswolken** (met witte ster op de voorzijde) worden verdekt gemixt. Daarna wordt op elk overeenkomstig gemarkeerd vlak van het speelbord (op de voorzijde 18 vlakken, op de rugzijde 19 vlakken) één toevallige wolk **open** neergelegd.



De **10 gebeurteniskaarten** worden verdekt zeer grondig gemixt. Daarna worden drie kaarten verdekt terug in de doos gelegd en de overige **zeven gebeurteniskaarten** worden als verdekte stapel naast het speelbord gelegd. De bovenste kaart van de stapel wordt open naast de stapel gelegd. Deze gebeurtenis geldt voor de eerste van de zeven etappes.



SPELVOORBEREIDING

Het speelbord wordt met de voorzijde naar boven in het midden van de tafel gelegd.

Iedere speler ontvangt:

- 10 rollenkaarten
- 2 spelfiguren
- 1 zegepuntmaker
- 1 toverdrank per kleur
- 1 of 2 toverstokjes

De resterende hulpbronnen (toverdrankjes en toverstokjes) vormen de algemene voorraad.

De speloverzichten worden klaargelegd.

De onweerswolken worden toevallig en open op de overeenkomstige vlakken van het speelbord gelegd.

Er wordt een stapel gevormd met 7 toevallig getrokken gebeurteniskaarten. De bovenste kaart wordt blootgelegd.



Als er slechts 2 - 4 spelers deelnemen aan het spel, moeten nog de 'behekste rollenkaarten' (voor de details zie pagina 6) worden neergelegd. Hiervoor worden de 10 rollenkaarten van een niet gebruikte kleur zeer grondig gemixt en naast de stapel met de gebeurteniskaarten gelegd. Afhankelijk van het aantal spelers wordt aansluitend een bepaald aantal 'behekste rollen' blootgelegd: bij 2 spelers → 3 kaarten, bij 3 spelers → 2 kaarten, bij 4 spelers → 1 kaart (het ezelsbruggetje hierbij is: het aantal spelers + behekste rollen = 5).

Het **resterende materiaal** (landschapskaartjes, amuletten, stormwolken) wordt enkel voor de spelvarianten gebruikt (zie vanaf pagina 10).

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over zeven etappes. Aan het begin van elke etappe kiezen alle spelers om te beginnen elk vier rollenkaarten. Vervolgens wedijveren ze in een soort van slagenspel ronde na ronde om de passende acties van de uitgekozen rollenkaarten. Als alle uitgekozen kaarten zijn uitgespeeld (na minstens vier en hoogstens tien rondes), eindigt een etappe en kan de volgende etappe beginnen.

Rollenkaarten kiezen

Aan het begin van iedere etappe kiezen alle spelers, op hetzelfde moment, uit hun 10 rollenkaarten er vier uit. Deze vier kaarten hebben ze ter beschikking in deze etappe (met uitzondering van de gebeurtenis 'Meer of minder'; zie volgende pagina). De spelers nemen hun kaarten zo in de hand dat de andere spelers ze absoluut niet kunnen zien. De resterende zes rollenkaarten legt iedere speler verdeckt voor zich neer, ze hebben in deze etappe geen functie. Als alle spelers dit hebben gedaan, geldt: de wedstrijd kan beginnen !



De magische wedstrijd begint !

De startspeler begint door één van zijn vier handkaarten open voor zich uit te spelen (= de uitspeler). Dan leest hij ofwel de bovenste ofwel de onderste tekst van deze kaart luidop voor: "*Ik ben de moedige woudheks en ik wil in een naburig woud vliegen ... (enzovoort)*" of "*Ik ben een laffe vruchtenverzamelaar en ... (enzovoort)*".

Heeft hij de bovenste 'moedige' tekst voorgelezen (goed maar ook wel riskant !), meldt hij aan zijn medespelers dat hij aanspraak wil maken op de beste actie. De nakomende spelers kunnen dit echter nog verhinderen. De speler voert de actie dus nog niet uit en wacht het verdere verloop van de ronde af.

Heeft hij de onderste 'laffe' tekst voorgelezen (niet zo goed maar wel zeker), voert hij deze actie nu onverwijld uit. (Meer details over de afzonderlijke acties en rollen kan men lezen vanaf pagina 7.)



Bij 2, 3 of 4 spelers worden nog de 'behekste rollen' klaargelegd en 3, 2 of 1 kaart(en) blootgelegd.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over 7 etappes en elke etappe bestaat uit 4 tot 10 rondes.

Om te beginnen kiezen alle spelers tegelijkertijd 4 kaarten uit hun 10 rollenkaarten uit.

De eerste uitspeler begint en leest ofwel de 'moedige' ofwel de 'laffe' tekst van zijn kaart voor.

Heeft hij gekozen voor de 'moedige' tekst, moet hij het verloop van de ronde afwachten.

Heeft hij gekozen voor de 'laffe' tekst dan voert hij onmiddellijk de actie uit.

Welke keuze de uitspeler ook heeft gemaakt, aansluitend **moet** de volgende speler (met de wijzers van de klok mee) de uitgespeelde rollenkaart 'volgen'. Hierbij geldt:

1. Hij heeft deze rollenkaart niet in de hand, dit betekent dat hij niet kan volgen en daarom zegt hij gewoon "verder" en de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, komt aan de beurt ... enzovoort.
2. Hij heeft dezelfde rollenkaart in de hand en moet deze kaart nu open voor zich neerleggen en onmiddellijk kiezen voor de mogelijkheden van de kaart 2A of 2B:
 - 2A. Hij leest de bovenste 'moedige' tekst voor ("Ik ben de moedige woudheks ...") en neemt zo het actierecht over van zijn moedige voorganger (in het geval er zo een speler was). De vorige moedige speler blijft met lege handen achter en voert in deze etappe met deze rol geen enkele actie uit (noch de moedige, noch de laffe). Ook de moedige actie is nog niet zeker voor deze speler omdat ook de navolgende spelers de actie nog kunnen overnemen.
 - 2B. Hij leest de onderste 'laffe' tekst voor ("Ik ben een laffe woudheks en ik ...") en voert onmiddellijk deze actie uit. De laffe actie is steeds zwakker dan de moedige actie, kan niet worden afgepakt en kan door meerdere spelers in een etappe worden doorgevoerd.

Nadat alle spelers één voor één aan de beurt zijn geweest, mag nu de speler die als laatste voor de moedige actie heeft gekozen de actie, die bovenaan de rollenkaart is beschreven, uitvoeren. (Meer details over de afzonderlijke acties en rollen kan men lezen vanaf pagina 7.)

Daarna wordt deze speler tot volgende 'uitspeler' benoemd. Dit betekent dat hij één van zijn resterende handkaarten kiest en open voor zich neerlegt. Hij leest dan ofwel de bovenste ofwel de onderste tekst luidop voor, bijvoorbeeld "Ik ben een laffe weerfee ..." ... enzovoort.

Voorbeeld

Marc begint de ronde en legt de 'woudheks' met de woorden "Ik ben een laffe woudheks ..." open voor zich neer. Aansluitend verzet hij één van zijn spelfiguren in een aangrenzend woudgebied.

Dan volgt **Filip**. Ook hij heeft de woudheks in de hand en moet deze kaart dus open voor zich neerleggen. Hij kiest echter voor de woorden "Ik ben de moedige woudheks ...!". Hij moet nu afwachten wat de drie spelers die na hem komen zullen doen.

Ook **Carl** heeft deze rollenkaart in de hand en legt die neer. Ook hij is vol vertrouwen en verkondigt "Ik ben de moedige woudheks ...!". Hierdoor valt **Filip** uit deze ronde en de woudheks zal hem in deze etappe niets opleveren. Dan volgen nog **Anne** en **Herman**. Beiden hebben de woudheks niet in de hand en zeggen dienovereenkomstig de een na de andere "verder". De ronde is ten einde. **Carl** is de (laatste) moedige woudheks en verplaatst nu één van zijn spelfiguren in een aangrenzend woudgebied en levert daar extra nog een paarse toverdrank aan een paarse toren waarvoor hij de daar aangegeven zegepunten ontvangt.

Aansluitend begint Carl de volgende ronde door een nieuwe rollenkaart neer te leggen en luidop te lezen "Ik ben een laffe daldruide ...". Onmiddellijk levert hij een toverdrank aan een vrije toren in het woudgebied. Daarna volgt **Anne** met "verder" omdat zij de daldruide niet in de hand heeft ... enzovoort.

Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, moeten de medespelers de rollenkaart volgen door ...

... "verder" te zeggen als ze de rollenkaart niet in de hand hebben

►... ofwel de 'moedige' tekst voorlezen en het verdere verloop van de ronde af te wachten

►... ofwel de 'laffe' tekst voorlezen en de bijbehorende actie onmiddellijk uit te voeren

Aan het einde van de ronde voert de 'laatste' moedige speler de bijbehorende actie van de rollenkaart uit.

Aansluitend speelt deze speler een nieuwe rollenkaart uit ... enzovoort.



Andere belangrijke spelregels

- ⇒ Men mag uitdrukkelijk een actie kiezen zelfs als kan of wil men ze niet uitvoeren. Evenzo kan men verzaken aan het uitvoeren van een actie ook al kan men ze toch uitvoeren (om bijvoorbeeld hulpbronnen te sparen voor een andere rol of voor de gebeurtenis).

Speciaal voor de heksen (zie volgende pagina) geldt: Als moedige heks mag men ook in een overeenkomstig aangrenzend gebied vliegen, zonder daar wat af te leveren. Het omgekeerde geldt niet: geen heks mag blijven staan en een toverdrank afleveren, wel mag ze blijven staan en niets doen.

- ⇒ De laatste moedige speler moet in elk geval een nieuwe ronde beginnen met het uitspelen van een rollenkaart, ook wanneer hij de actie niet of maar gedeeltelijk heeft uitgevoerd.
- ⇒ Als alle deelnemende spelers de rol van 'lafaard' hebben gespeeld, moet de uitspeler van deze rol ook de nieuwe rol uitspelen.
- ⇒ Als de uitspeler geen handkaarten meer heeft, moet de volgende speler (met de wijzers van de klok mee) die nog handkaarten heeft de volgende rol uitspelen.
- ⇒ Er heerst steeds 'volgplicht' ! Diegene die een rol uitspeelt die al in een vorige ronde van deze etappe werd uitgespeeld, legt deze kaart zonder effect af en is gelijk opnieuw aan de beurt.

- ⇒ De uitgespeelde rollenkaarten moeten lichtjes verschoven en waaivormig voor iedere speler worden neergelegd. Zo kan men op elk moment duidelijk zien welke rollenkaarten er al werden uitgespeeld en hoeveel handkaarten iedere speler nog in zijn hand heeft.



- ⇒ De **allerbelangrijkste regel** bij het uitspelen van de kaarten is: Vóór men zelf aan de beurt is en de plicht heeft om de uitgespeelde kaart te volgen, is het verboden om door een of ander teken aan te geven dat men de betreffende rollenkaart in de hand heeft of niet. Het is dus zeer belangrijk om te wachten tot de vorige speler helemaal klaar is met zijn actie vooraleer te zeggen "verder" of "Ik ben ...".
- ⇒ Met de '**behekste rollen**', die bij 2 tot 4 spelers open neerliggen, moet men al rekening houden bij het uitkiezen van zijn vier rollenkaarten, want: Iedereen die een rol uitspeelt die in de actuele etappe 'behekst is', moet onmiddellijk na het uitspelen zijn zegepuntmaker 3 zegepunten terugzetten, om het even of hij moedig of laf is en of hij de actie uitvoert of niet.

TIP

- Door deze minpunten (en ook door minpunten op grond van gebeurteniskaarten) kan het zijn dat de zegepuntmaker van een speler onder nul wordt gezet.
- Zodra de stapel met de 'behekste rollen' ontoereikend is geworden, worden alle 10 kaarten gemixt en als nieuwe stapel klaargelegd.

Er mogen ook acties worden gekozen die niet uitvoerbaar zijn of waaraan men wil verzaken.

De laatste moedige speler is steeds de nieuwe uitspeler.

Als iedereen 'laf' is, moet de uitspeler van deze rol ook de nieuwe rol uitspelen.

De plicht tot uitspelen gaat naar de volgende speler met de wijzers van de klok mee als de eerste speler geen kaarten meer heeft.

Er heerst 'volgplicht' !

De kaarten worden waaivormig neergelegd zodat men steeds het overzicht kan bewaren.

Men moet steeds wachten tot de vorige speler helemaal klaar is vooraleer te reageren.

Het uitspelen van een 'behekste rol' kost steeds 3 zegepunten.

De volgende etappes

Een etappe eindigt zodra geen enkele speler nog handkaarten bezit. Onder bepaalde omstandigheden kan het zijn dat een speler aan het einde van een etappe als enige nog handkaarten over heeft. Hij speelt dan deze kaarten zonder concurrentie uit.

Als laatste wordt nog de actuele gebeurtenis uitgevoerd, in zover ze betrekking heeft op het einde van een etappe (lees meer vanaf pagina 9 onder het hoofdstuk 'De gebeurtenissen').

Daarna begint de volgende etappe:

- De volgende gebeurteniskaart wordt blootgelegd en open op de vorige kaart gelegd.
- Evenzo worden bij 2, 3 of 4 spelers de volgende 3, 2 of 1 'behekste rollen' blootgelegd en open op de vorige(n) gelegd.
- Elke speler kiest opnieuw uit zijn 10 rollenkaarten er vier uit en neemt die in de hand.
- De laatste moedige speler van de zonet beëindigde etappe (respectievelijk de laatste uitspeler wanneer in de laatste ronde alle spelers gekozen hebben voor de laffe actie) is de uitspeler van de eerste rol van de nieuwe etappe ... enzovoort.

EINDE VAN HET SPEL

Na zeven etappes eindigt het spel. Iedere speler ontvangt nu nog zegepunten voor zijn verzamelde bliksems (zie rugzijde van de overzichten) en zijn resterende hulpbronnen: voor telkens vier verschillende hulpbronnen krijgt men 4, voor telkens drie verschillende hulpbronnen nog 2 zegepunten. De speler die de meeste zegepunten heeft, is de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste hulpbronnen bezit. Bij een hernieuwde gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



De speler ontvangt aan het einde nog $4 (1) + 2 (2) + 19 (3) = 25$ zegepunten erbij. De resterende 3 hulpbronnen (4) leveren niets meer op.

De rollen

De verzamelaars

Met hun hulp ontvangen de spelers nieuwe hulpbronnen. De ingezamelde hulpbronnen worden telkens zo vóór de spelers neergelegd dat iedere medespeler op elk moment kan tellen hoeveel en welke hulpbronnen er liggen. Afhankelijk van het feit of een rol moedig of laf wordt gespeeld, ligt het aantal hulpbronnen die een speler uit de algemene voorraad mag nemen tussen 3 en 1.

OPMERKING

Normaal gezien zijn er genoeg toverdrankjes en toverstokjes. Als de hulpbronnen toch zouden uitgeput zijn, mogen ze kortstondig door iets anders worden vervangen.



Als alle handkaarten werden uitgespeeld (en eventueel ook nog de gebeurtenis werd uitgevoerd), eindigt een etappe.

De volgende etappe wordt voorbereid:

- nieuwe gebeurtenis
- nieuwe 'behekste' rollen
- elke speler kiest opnieuw 4 rollen uit zijn 10 kaarten
- de laatste moedige speler speelt als eerste een rol uit

EINDE VAN HET SPEL

Na 7 etappes eindigt het spel.

Er worden nog zegepunten uitgedeeld voor de verzamelde bliksems en voor de resterende hulpbronnen.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.



De heksen

Met hun hulp bewegen de spelers hun spelfiguren over het speelbord (zowel laffe als moedige). Bovendien leveren de moedige heksen ook toverdrankjes af aan de torens voor de daar aangegeven zegepunten.

De druïden

Met hun hulp leveren de spelers toverdrankjes af aan de torens voor de daar aangegeven zegepunten (zowel laffe als moedige). De moedige druïden ontvangen extra 3 zegepunten.

Toverdranken leveren (als moedige heks):

- Om te beginnen trekt de speler met een van zijn twee spelfiguren in één van de passende buurgebieden van de neergelegde heks. Dit gebied mag willekeurig veel andere spelfiguren bevatten, maar geen wolkenkaartje (zie onderaan: 'De wolken').
- Dan legt hij in het nieuwe gebied één van zijn toverdrankjes naar keuze op een lege ronde toren van dezelfde kleur. Als er geen passende vrije toren meer is, kan de speler niet leveren.
- Onmiddellijk rukt hij met zijn zegepuntmarker zoveel zegepunten naar voor als wordt aangegeven bij de toren waaraan men geleverd heeft. Als er daar nog extra één of twee toverstokjes zijn afgebeeld, neemt de speler deze uit de algemene voorraad en legt die voor zich neer. De toren is nu belegd en neemt geen verdere toverdrank meer aan.
- In plaats van aan een ronde toren te leveren, kan een speler ook aan een hoekige toren leveren (indien voorhanden). In dit geval wordt de drank echter niet op de toren, maar steeds in de algemene voorraad gelegd. De hoekige torens kunnen dus niet éénmaal maar bestendig worden beleverd en blijven in het ganse spel steeds vrij. Ook in dit geval ontvangt men bij het leveren aan de toren de aangegeven zegepunten. Ook bij de hoekige torens mag iedere speler per rol maar één toverdrank afleveren.

Wanneer de pijl naar de toren wijst, wordt de drank hierop gelegd; de toren is nu 'belegd'.



Wanneer de pijl van de toren weg wijst, wordt de drank in de algemene voorraad gelegd, deze toren kan nu terug beleverd worden.



Toverdranken leveren (als druïde):

Voor het leveren van een toverdrank door een druïde (moedig of laf) gelden dezelfde regels, met de volgende uitzonderingen: hier wordt geen spelfiguur bewogen, maar er moet al minstens één eigen figuur in het passende gebied staan.

Als moedige druïde ontvangt een speler 3 zegepunten meer dan aan de toren, waaraan geleverd wordt, wordt aangegeven.

Deze extra 3 zegepunten ontvangt men maar alleen dan, wanneer er ook een toverdrank wordt geleverd; alleen moedig zijn is dus niet genoeg.



Deze vier torens kunnen vanuit de volgende gebieden beleverd worden (beslissend is altijd de grond waarop de toren staat): de linker toren (paars) vanuit het woud, vanuit de heuvels of vanuit de heide (en dit telkens voor 4 zegepunten), de middelste toren (paars) precies één keer vanuit de heuvels of vanuit de heide (voor 6 punten), de bovenste toren (oranje) alleen vanuit de heuvels (voor 5 punten) en de onderste toren (paars) alleen vanuit de heide (voor 3 zegepunten + 1 toverstok, de beide eveneens slechts éénmaal!).



Drank leveren (heksen)

- een spelfiguur in een buurgebied plaatsen
- een toverdrank op een toren van dezelfde kleur leggen
- de zegepuntmarker passend vooruitzetten; eventueel plus 1-2 toverstokjes

Een belegd toren kan geen toverdrank meer aannemen.

De hoekige torens kunnen bestendig toverdrank aannemen (deze drankjes worden in de algemene voorraad gelegd).

Drank leveren (druïden)



- een toverdrank op een toren van dezelfde kleur leggen of respectievelijk in de algemene voorraad leggen
- de zegepuntmarker passend vooruitzetten

De wolken

Geen enkele spelfiguur mag op of over watergebieden of in gebieden waarin minstens nog één wolkenkaartje ligt, worden gezet. Daarom moeten de spelers proberen om deze wolken met de hulp van de **weerfee** weg te toveren. Bovendien leveren de bliksems van de weggetoverde wolken aan het einde van het spel nog zegepunten op (zie de rugzijde van de speloverzichten).

Om een wolk te kunnen wegtoveren, moeten de volgende voorwaarden vervuld zijn:

- ⇨ De speler moet de weerfee neerleggen en minstens één eigen spelfiguur moet aangrenzend aan de weg te toveren wolk staan.
- ⇨ De speler moet het aantal aan toverstokjes dat in de ster van de wolk is aangegeven terug in de algemene voorraad leggen.

Aansluitend neemt de speler de weggetoverde wolk weg en legt die open voor zich neer.

Als moedige weerfee ontvangt de speler als extra bij het wolkenkaartje ook nog 3 zegepunten. Deze extra 3 zegepunten ontvangt men maar alleen dan, wanneer er ook een wolk wordt weggetoverd; alleen moedig zijn is dus niet genoeg.



Om deze wolk weg te toveren zijn er 3 toverstokjes nodig.

De gebeurtenissen

Er zijn 10 verschillende gebeurtenissen. Eén geldt nog vóór het uitkiezen van de rollenkaarten, drie tijdens de etappe en zes aan het einde van de etappe.

De tekst op de gebeurteniskaarten is duidelijk, daarom worden hier alleen nog de details uitgelegd.

“Meer of minder ?”

Nadat alle spelers hun keuze hebben gemaakt (het best verborgen onder de tafel), tonen alle spelers tegelijkertijd het aantal van hun uitgekozen rollenkaarten en ontvangen of respectievelijk verliezen overeenkomstig dit aantal aan zegepunten. De etappe verloopt daarna zoals gewoonlijk.

“Zwarte markt” en “Illegale stokerij”

Telkenmale wanneer een speler een rollenkaart ‘laf’ speelt, kan hij beslissen of hij de actie of de gebeurtenis benut.

“Gevaarlijke gebieden”

Voorbeeld

De beide spelfiguren van **Carl** staan telkens in woudgebieden: hij gaat op het scorespoor 2 zegepunten terug. De beide spelfiguren van **Anne** staan op heide en in een woud: zij gaat 4 zegepunten terug.

“Vriendelijke gebieden”

Voorbeeld

De beide spelfiguren van **Carl** staan op een heuvel en op een berg: hij gaat noch vooruit noch terug op het scorespoor. De beide spelfiguren van **Anne** staan op heide en in een woud: zij gaat 2 zegepunten vooruit.

De wolken



Wolken wegtoveren:

- een weerfee uitspelen
- een eigen spelfiguur moet aangrenzend aan de wolk staan
- de nodige toverstokjes terug in de voorraad leggen
- de wolk open neerleggen
- + 3 zegepunten extra als het een moedige fee was

De gebeurtenissen

Deze kaarten hebben effect ofwel vóór, ofwel tijdens ofwel na een etappe.



"Met volle handen"

Om te beginnen laat iedere speler weten over hoeveel hulpbronnen hij beschikt. Daarna nemen alle spelers tegelijkertijd, naar keuze een aantal hulpbronnen in de gesloten vuist en houden die vuist boven de tafel. Hebben ze dit gedaan, wordt de vuist geopend en de hoeveelheid van de geboden hulpbronnen vergeleken.

"Met lege handen"

De hulpbronnen moeten niet afgegeven worden.

"Eenmaal alles"

Elke speler mag nu maximaal een set aan hulpbronnen afgeven.

"Gelijkgezind"

De beide spelfiguren van een speler moeten niet in hetzelfde gebied staan (mogen wel).

DE VARIANTEN

Eén voor één kunnen de volgende varianten, ook willekeurig met elkaar worden gecombineerd.

Nu komen de stormwolken (met lichtblauwe ster op de voorzijde), de landschapskaartjes en de amuletten alsook de rugzijde van het speelbord in het spel.

De stormwolken



De stormwolken kunnen zowel op de voorzijde alsook op de rugzijde van het speelbord worden gebruikt. Zij worden aan het begin van het spel, samen met de onweerswolken, verdekt gemixt. Daarna worden, zoals gewoonlijk, de voorziene vlakken met toevallig getrokken wolkenkaarten open bedekt. De resterende wolkenkaartjes worden terug in de doos gelegd.

Als men wil, kan men minder onweerswolken gebruiken om zo de kans te verhogen dat er meer stormwolken op het speelbord zullen worden gelegd.



(2x) Zolang er zulk een wolk neerligt, ontvangt men bij het leveren van elke toverdrank 2 zegepunten meer dan is aangegeven, als de afleverende spelfiguur hierbij in een aangrenzend gebied van deze wolk staat. Bevinden zich beide wolken in een aangrenzend gebied, worden extra 4 zegepunten uitgedeeld.

Als een speler, bij wijze van voorbeeld, een spelfiguur heeft staan naast deze beide wolken en hij levert als moedige druide aan een toren van 2 met een toverstok, ontvangt hij: $2 + 2 + 2 + 3 = 9$ zegepunten + 1 toverstok.

Dit is de enige stormwolk die bestendig werkzaam is, zolang zij op het speelbord ligt.

Alle andere stormwolken werken slechts éénmaal op het moment dat ze worden weggetoverd:



(2x) Diegene die zulk een wolk wegtovert, mag aansluitend één van zijn twee spelfiguren naar keuze in een aangrenzend gebied naar keuze zetten, net alsof hij de passende laffe heks had uitgespeeld.



DE VARIANTEN

De stormwolken

De stormwolken worden aan het begin van het spel, samen met de onweerswolken, gemixt en op het speelbord gelegd.

Deze wolk levert 2 extra zegepunten als de afleverende spelfiguur aangrenzend staat.

Een spelfiguur in een aangrenzend gebied naar keuze zetten.



(1x) Diegene die zulk een wolk wegtovert, mag aansluitend met één van zijn twee spelfiguren naar keuze een drank naar keuze afleveren, net alsof hij de passende laffe druïde had uitgespeeld.



(3x) Diegene die zulk een wolk wegtovert, mag meteen het aantal zegepunten, dat op de wolk is aangegeven, vooruitgaan op het scorespoor op voorwaarde dat hij minstens zoveel toverdranken van dezelfde kleur in zijn bezit heeft, als op de wolk is aangegeven, dus minstens 3 oranje, 4 paarse of 4 groene toverdranken.

Deze toverdranken moeten niet worden afgegeven !

Bezit een speler bij het wegtoveren van de wolk de vereiste toverdranken niet, ontvangt hij deze zegepunten niet, maar wel het wolkenkaartje.

De bergkaartjes en de amuletten



De bergkaartjes en de amuletten **kunnen** op de voorzijde van het speelbord worden gebruikt. Als er met de rugzijde van het speelbord wordt gespeeld, **moeten** ze worden gebruikt.

De vijf kaartjes worden aan het begin van het spel verdekt gemixt. Daarna wordt toevallig telkens één open op de daarvoor voorziene vlakken van de drie passende berggebieden geplaatst. Als er hierdoor torens worden afgedekt, verliezen deze hun functie. De resterende twee bergkaartjes worden terug in de doos gelegd.

Elke speler legt een amulet van zijn kleur naast elk bergkaartje.

Zodra een speler met een spelfiguur in zulk een berggebied komt, doet hij, in een volgorde naar keuze, het volgende:

- Hij neemt zijn amulet die daar klaarligt en legt die voor iedereen zichtbaar voor zich neer. De amuletten leveren de spelers aan het einde van het spel zegepunten op: voor één amulet ontvangt hij aan het einde van het spel 4 zegepunten, voor 2 amuletten ontvangt hij samen 9 zegepunten en voor alle 3 amuletten samen 15 zegepunten (zie ook de rugzijde van de overzichten).
- Hij gebruikt de functie van de bergkaartjes (zie verder), zonder deze te verwijderen. Als een speler de functie van het kaartje niet wil benutten, vervalt de functie voor hem en mag hij de functie in een volgende beurt niet meer benutten (ook herkenbaar eraan omdat hij zijn amulet al bij zich heeft gelegd).
- Hij kan een toverdrank afleveren op voorwaarde dat hij de moedige bergheks is.

De afzonderlijke bergkaartjes hebben de volgende betekenis:



De speler neemt één toverdrank per kleur uit de algemene voorraad. Eén van deze drie nieuwe drankjes mag hij ook onmiddellijk leveren, op voorwaarde dat hij de moedige heks is.



De speler neemt twee toverstokjes uit de algemene voorraad.

Een drank naar keuze leveren.

Het passend aantal zegepunten vooruitgaan op voorwaarde dat men de gevraagde toverdranken in het bezit heeft.

De bergkaartjes en de amuletten

De bergkaartjes en de amuletten **kunnen** op de voorzijde, **moeten** op de achterzijde van het speelbord worden gebruikt.

Er worden er 3 toevallig open in de passende berggebieden gelegd, samen met telkens één amulet per speler.

De speler die in zulk een berggebied komt ...

- ... legt zijn amulet voor zich neer (1 tot 3 amuletten leveren aan het einde 4, 9 of 15 zegepunten op)
- ... gebruikt het bergkaartje als hij dit wil
- ... levert een toverdrank als hij de moedige heks is

+ 1 toverdrank per kleur

+ 2 toverstokjes



De speler mag met een spelfiguur naar keuze een toverdrank naar keuze afleveren, net alsof hij de passende laffe druide had uitgespeeld. *Aandacht: ook het leveren aan een hoekige toren is toegelaten.*



De speler mag tot 2 bewegingen met één spelfiguur naar keuze uitvoeren of telkens één beweging met de beide spelfiguren, net alsof hij de passende laffe heks had uitgespeeld



De speler mag met één eigen spelfiguur naar keuze één aangrenzende wolk wegtoveren, net alsof hij de passende laffe weerfee had uitgespeeld

De woudkaartjes



De woudkaartjes worden altijd gebruikt wanneer er met de rugzijde van het speelbord wordt gespeeld. De zes woudkaartjes worden aan het begin van het spel verdekt gemixt. Daarna wordt er telkens één toevallig op de daarvoor voorziene vlakken van de vier passende woudgebieden gelegd. De resterende twee woudkaartjes worden terug in de doos gelegd.

Zodra een speler met een spelfiguur in zulk een woudgebied komt, neemt hij het woudkaartje van het speelbord en legt dit open, voor iedereen zichtbaar, voor zich neer. Vanaf de volgende ronde kan hij dit kaartje éénmaal inzetten, daarna legt hij het verdekt naast het speelbord. Per rollenkaart of respectievelijk aan het begin van een etappe kan een speler zulk een woudkaartje inzetten.

De afzonderlijke woudkaartjes hebben de volgende betekenis:



(2x) De speler die een rol 'laf' speelt en zulk een kaartje afgeeft, mag aansluitend in plaats van de laffe actie toch de moedige actie uitvoeren. De speler blijft echter in strikte zin voor de andere spelregels 'laf'. Hij besteedt dus niet de speler die tot nu toe moedig was en hij wordt dus ook niet de nieuwe uitspeler. Bij de gebeurtenis 'Zoals in de goede oude tijd', kan de uitspeler zich niet ontdoen van de verplichting om 'moedig' uit te spelen.



(2x) De speler die zulk een kaartje aan het begin van een etappe afgeeft, mag een kaart meer in de hand nemen. Dit kaartje mag bij de gebeurtenis 'Meer of minder' ook nog ingezet worden, nadat alle spelers hun handkaartenaantal hebben bekendgemaakt; de kaart meer wordt bij ontvangen van de zegepunten bij deze gebeurtenis niet in aanmerking genomen.



(2x) De speler die een rol 'laf' speelt en zulk een kaartje afgeeft, gaat, in plaats van de laffe actie uit te voeren, met zijn zegepuntmarker 5 zegepunten naar voor. Als dit kaartje wordt afgegeven tijdens de gebeurtenis 'Zwarte markt' of 'Illegale stokerij', ontvangt de speler desondanks toch maar 5 zegepunten (en niet nog eens de 3 extra zegepunten of een hulpbron naar keuze).

1x leveren

2x bewegen

1 wolk wegtoveren

De woudkaartjes

De woudkaartjes worden gebruikt op de rugzijde van het speelbord.

Er worden er 4 toevallig in de passende woudgebieden gelegd.

De speler die als eerste in zulk een woudgebied komt, neemt het kaartje bij zich.

'laf spelen' en toch de moedige actie uitvoeren

+ 1 kaart in de hand

5 zegepunten in plaats van een laffe actie



De heuvelkaartjes



De heuvelkaartjes worden altijd gebruikt wanneer er met de rugzijde van het speelbord wordt gespeeld. De zes heuvelkaartjes worden aan het begin van het spel verdekt gemixt. Daarna wordt er telkens één toevallig op de daarvoor voorziene vlakken van de vier passende heuvelgebieden gelegd. De resterende twee heuvelkaartjes worden terug in de doos gelegd.

De afzonderlijke heuvelkaartjes hebben de volgende betekenis:



(5x) Zodra een speler met een spelfiguur in een heuvelgebied met zulk een kaartje komt, ontsteekt hij meteen de turbo van zijn bezem en verplaatst deze spelfiguur op één van de beide op dit kaartje aangegeven steenkringen. In het nieuwe doelgebied mag hij, als hij de moedige heuvelheks is, een toverdrank afleveren.



(1x) In dit heuvelgebied wordt er geen turbo ontstoken, maar hier kan iedere speler als moedige heuvelheks een oranje toverdrank voor 7 zegepunten aan de algemene voorraad leveren, net alsof de juiste toren op dit speelbord was afgebeeld (zie ook pagina 8). Hetzelfde geldt wanneer hier iemand als bergtopdruide een toverdrank aflevert.

De heuvelkaartjes

De heuvelkaartjes worden gebruikt op de rugzijde van het speelbord.

Er worden er 4 toevallig in de passende heuvelgebieden gelegd.

De spelfiguur onmiddellijk op één van de beide aangegeven steenkringen plaatsen (en daar als moedige heuvelheks eventueel toverdrank afleveren)

Een oranje toverdrank voor 7 zegepunten afleveren (terug in de algemene voorraad).



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
12 april 2015

De auteur en de uitgever danken de talrijke testspelers voor hun energieke medewerking, in het bijzonder bij Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Dennis Rappel, Harald Schatzl, Walter Schranze, Julian Steindorfer en Stefan Widerin alsook de spelgroepen uit Bad Aibling, Bödefeld, Grassau, Oberhof, Reutte, Siegsdorf en Wien.

Als men kritiek, vragen of suggesties heeft bij dit spel, schrijf dan naar onderstaand adres of neem contact op:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau

Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2014 Andreas Pelikan & Alexander Pfister

© 2015 Ravensburger Spieleverlag



233143

Raken de toverdrankjes stilaan op en moeten er nieuwe worden geleverd ?
 Dan is het hoogtijd om de "Broom Service" in te schakelen.
 Nog maar pas besteld of daar swingen de vlugge heksen al op hun snelle bezems door het magische rijk met talrijke flesjes in hun bagage.
 En of het nu gaat over de productie of het aanleveren van toverdrank, of over de helpers zoals Wurzelsepp, Fruchtzwergerl of Donna Wetter die ter hulp komen, steeds gaat het erom om de juiste kaart op het juiste moment te spelen.
 Het lijkt wel behekst !



Erb- und Materialänderungen vorbehalten.



© 2015 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 24 60
 D - 88194 Ravensburg
 www.aleaspiele.de
 Made in Czech Republic



Inhalt: 1 doppelseitiger Spielplan; 10 Spielfiguren + 5 Marker aus Holz; 50 Spiel- + 10 Ereigniskarten; 2 Sitztafeln mit 32 Wölken; 15 Amuletten; 24 Zauberstäben; 2 Übersichten + 17 Landschaftsplättchen; 1 Spielregel
 Autoren: Andreas Pelikan & Alexander Püster
 Realisation: Stefan Brück | Foto: Markus Schmück
 Illustrationen und Design: Vincent Dutrait

