

Elodie Clément
Théo Rivière

Carine Hinder

POTION EXPRESS



6+



15min



2 - 4

KIWI
ZOU

Contenu – Contents – Inhalt
Contenido – Contenuto – Inhoud



x50



x12



6+



15min



2 - 4

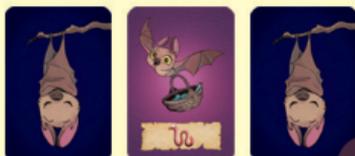


Schnell, schnell – ihr habt keine Zeit zu verlieren! Der Mond ist gerade aufgegangen, und schon machen sich bei „Potion Express“ alle zum Abflug bereit, um die Aufträge der verschiedenen Dorfhexen zu erfüllen. Es gilt, Kürbisse, Pilze und Regenwürmer zu besorgen – heute Nacht ist viel zu tun!

Spielziel: Jeder Spieler versucht, als Erster drei Zaubertänke zu brauen. (Bei einer Partie zu zweit muss man vier Tränke brauen, um zu gewinnen.)

Spielvorbereitung:

1. Der Fledermaus-Kartenstapel wird ungefähr halbiert. Die eine Hälfte wird auf die Seite mit der schlafenden Fledermaus gedreht, bei der anderen Hälfte zeigt die Seite mit der wachen Fledermaus nach oben. Nun werden beide Hälften aufeinander gelegt, sodass ein einziger Stapel entsteht, bei dem die Karten mit den unterschiedlichen Seiten aufeinander liegen. Der Stapel wird gemischt und auf den Tisch gelegt, sodass alle Spieler ihn gut erreichen können.
2. Es werden neun Karten von diesem Nachziehstapel gezogen und auf dem Tisch in einem 3x3-Raster ausgelegt, ohne die die Karten umzudrehen.
3. Die zwölf Zaubertänke-Plättchen werden gemischt und drei davon aufgedeckt. Die restlichen Zaubertänke-Plättchen werden als verdeckter Stapel bereitgelegt.
4. Jeder Spieler nimmt sich einen Zaubertänke.



Spielablauf:

Wer als Letzter ein Zauberkunststück vollbracht hat, beginnt. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielzug:

1/ Der aktive Spieler legt seinen Zauberstab so ab, dass er auf eine beliebige Reihe oder Spalte der Kartenauslage zeigt.



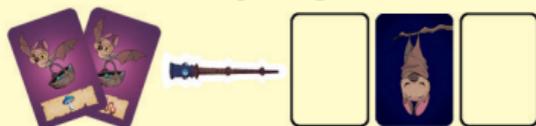
Achtung: Es ist nicht erlaubt, den Zauberstab an den Anfang oder das Ende einer Reihe oder Spalte zu legen, auf die bereits der Zauberstab eines Mitspielers zeigt. Während seiner späteren Spielzüge muss der Spieler seinen Zauberstab jeweils versetzen, sodass er dann auf eine andere „freie“ Reihe oder Spalte der Kartenauslage zeigt.



2/ **Abrakadabra!** Der Spieler dreht die drei Karten dieser Reihe oder Spalte um: Die wachen Fledermäuse schlafen nun, während die schlafenden erwachen.



Dann sammelt der Spieler alle Karten ein, die in dieser Reihe oder Spalte wache Fledermäuse zeigen, und legt sie vor sich ab, sodass die wachen Fledermäuse mit den Zutaten sichtbar sind. Die Karten, die schlafende Fledermäuse zeigen, bleiben in der Auslage liegen.



3/ Nun füllt der Spieler die Auslage mit neuen Karten vom Fledermaus-Kartenstapel auf, ohne sie umzudrehen.



4/ Anschließend prüft der Spieler, ob die Zutaten auf seinen Fledermaus-Karten es ihm ermöglichen, einen der Zaubertänke zu brauen, die auf den drei offen ausliegenden Zaubertänke-Plättchen zu sehen sind.

- Falls der Spieler einen Tränke brauen kann, nimmt er sich das entsprechende Zaubertänke-Plättchen und legt die dafür erforderlichen Fledermaus-Karten auf den Ablagestapel.

Falls der Spieler nach dem Brauen eines Tränkes noch ausreichend Zutaten hat, um einen zweiten Tränke zu brauen, kann er das sofort tun. Und so weiter: Solange er genug Zutaten für weitere Tränke besitzt, darf er diese brauen.



Danach wird jedes erfüllte Zaubertrank-Plättchen durch ein neues ersetzt, sodass wieder drei Zaubertrank-Plättchen offen ausliegen.

-Falls der Spieler nicht alle erforderlichen Zutaten hat, um einen Zaubertrank zu brauen, bleiben seine Fledermaus-Karten für die nächste Runde vor ihm liegen.

In beiden Fällen ist anschließend der nächste Spieler am Zug.

Hinweis: Falls der Stapel der Fledermaus-Karten aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel wie zu Spielbeginn vorbereitet (sodass teils wache, teils schlafende Fledermäuse zu sehen sind), gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Sonderkarten: Es gibt zwei Spezialeffekte:



Sternenstaub: ist magisch und ersetzt eine beliebige Zutat.



Kehrtwendung: Zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Zugs kann der Spieler diese Karte ablegen, um eine beliebige Fledermaus-Karte auf dem Tisch umzudrehen. (Auf diese Weise kann er beispielsweise eine schlafende Fledermaus auf die wache Seite umdrehen, bevor er sich die Karten einer Reihe oder Spalte nimmt.)

Spielende:



Wer als Erster seinen dritten Trank (oder vierten Trank in einer Partie zu zweit) gebraut hat, gewinnt.

Impressum:



Autoren: Elodie Clément & Théo Rivière

Illustrationen: Carine Hinder

Danksagungen: Kizou bedankt sich bei seinen Nachwuchs-Testspielern – bei Juliette und den Klassen der Grundschule „Saint-Exupéry“ in Bois-Colombes.

POTION EXPRESS

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts.
Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas.
Avvertenza. Piccole parti. Waarschuwing. Kleine
onderdelen. Varning.
Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler.
Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



KW25001



5, Bd Edgar Quinet,
92700 Colombes
France



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



OU



OU



ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr