Das ELIXIER

Regelwerk

HCM KINZEL

Das ELIXIER

Alter: 8+
Spieleranzahl: 3-7 Spieler
Spielzeit: 10 Minuten

Ein episches Zusammentreffen zwischen gerissenen Alchemisten aus aller Welt zieht die allgemeine Aufmerksamkeit auf sich.

Inhalt

3 x Zutaten-Würfel
42 x Zutaten-Spielsteine
» 14 Käfer (blau)
» 14 Pilze (rot)
» 14 Phiolen (grün)
1 x Elixier-Fläschchen
1 x Regelheft

Alle Alchemisten beginnen mit den gleichen Grundzutaten. Es gibt seltene rote Pilze, Phiolen mit geheimen grünen Flüssigkeiten und giftige blaue Käfer. In einem Spiel zwischen Verstand und Bluff tretet ihr gegen eure Mitspieler an und versucht eure Zutaten so schnell es geht loszuwerden und das hoch begehrte Elixier zu kontrollieren. Sieh dir deine Mitspieler, ihre Gesichter und Bewegungen genau an - wer wird sich in diesem einzigartigen und originellen Spiel durchsetzen?

Ziel des Spiels

Sei der erste Spieler, der nur noch eine Art Zutat in seinem Besitz hat.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 2 Spielsteine einer Zutat:
2 blaue Käfer, 2 rote Pilze, 2 grüne Phiolen
Legt die verbleibenden, nicht verwendeten, Spielsteine beiseite.
Stellt das große leere Elixier-Fläschchen in die Mitte des Tisches.

Alle Spieler legen ihre Zutaten in eine Handfläche.

Hinweis: Die Zutaten sollten in den Handflächen der Spieler versteckt bleiben, damit Mitspieler nicht sehen können, welche Zutaten noch im Spiel sind.

Wie spielt man „Das Elixier“? (4-7 Spieler)

Zu Beginn jeder Runde würfelt ein Spieler mit allen drei Würfeln, um die Zutaten zu bestimmen. Die Gewinnbedingungen werden durch die Würfel festgelegt. Die Spieler sehen sich die Würfel an und wägen ab, welche Zutaten ihre Mitspieler legen werden. Dann wählen sie heimlich eine Zutat aus ihrer Zutaten-Hand und legen diese in die andere Hand. Sobald alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, enthüllt jeder seine ausgewählte Zutat.

Vergleicht Art und Menge der gespielten Zutaten mit dem Ergebnis der Würfel. Spieler, die die Gewinnbedingungen erfüllen, dürfen ihre Zutat in das Elixier-Fläschchen werfen. Spieler, die die Gewinnbedingung nicht erfüllen, müssen ihre Zutat behalten.

Die Würfel werden im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben und eine neue Runde beginnt.

Wie gewinnt man?

1) Spieler haben eine Gewinnbedingung erfüllt, wenn die Gesamtmenge einer Zutat, die von allen Spielern gespielt wird, einem der Würfel entspricht. Die Spieler, die die Zutat(en) gespielt haben, dürfen diese in das Elixier-Fläschchen werfen.

Die anderen Spieler behalten ihre Zutaten.

(Hinweis: Die Anzahl der Zutaten, die auf den Würfeln zu sehen sind, können nicht miteinander kombiniert werden. Sieh dir dazu die Beispiele auf den folgenden Seiten an.)

2) Spielt ein Spieler eine Zutat, die auf keinem der Würfel angezeigt wird, darf der Spieler die Zutat in das Elixier-Fläschchen ablegen. Voraussetzung hierfür ist, dass keiner der Mitspieler eine Gewinnbedingung, gemäß Regel 1, erfüllen konnte.

3) Erfüllen in einer Spielrunde ALLE Spieler die Gewinnbedingungen, die durch die Würfel festgelegt wurden, darf KEIN Spieler seine Zutat in das Elixier-Fläschchen ablegen.

Eine neue Runde beginnt!

Die folgenden Beispiele setzen ein Spiel mit 4 Spielern voraus.

Beispiel 1

Die Würfel fallen wie folgt:

Wüfel 1

Würfel 2

Würfel 3

Pia

Katrin

Manuel

Jan

Pia und Katrin haben jeweils den Käfer ausgewählt und die Bedingung von Würfel 1 gemeinsam erfüllt, sie dürfen ihre Käfer-Spielsteine in das Elixier-Fläschchen ablegen. Jan hat den Pilz ausgewählt, der der Bedingung von Würfel 2 entspricht. Er darf seinen Pilz-Spielstein in das Elixier-Fläschchen ablegen. Manuel hat die grüne Phiole ausgewählt, die mit keinem Würfel übereinstimmt. Da es Spieler gibt, deren Zutaten die Gewinnbedingungen erfüllen, muss er den Phiolen-Spielstein behalten.

Beispiel 2

Die Würfel fallen wie folgt:

Würfel 1

Würfel 2

Würfel 3

Pia

Katrin

Manuel

Jan

Pia, Katrin und Jan spielen insgesamt 3 grüne Phiolen. Ihre kombinierte Zutatenmenge passt zu keinem Würfel. Sie müssen ihre Phiolen-Spielsteine behalten (Denkt daran, dass die Würfel nicht kombiniert werden können). Manuel hat die Gewinnbedingung von 3 roten Pilzen nicht erfüllt, daher muss auch er seinen Spielstein behalten. Kein Spieler legt in dieser Runde ab.

Beispiel 3

Die Würfel fallen wie folgt:

Würfel 1

Würfel 2

Würfel 3

Pia

Katrin

Manuel

Jan

Pia und Jan haben rote Pilze gespielt. Der Wurf fordert jedoch nur einen Pilz. Die Beiden müssen ihre Pilz-Spielsteine behalten. Manuel hat eine Phiole gespielt, aber der Wurf fordert 2 oder 3 Phiolen, daher behält auch er seinen Spielstein. Katrin, die darauf gewettet hat, dass ihre Mitspieler die anderen Würfelbedingungen nicht erfüllen, hat einen Käfer gespielt und kann daher ihre Zutat in das Elixier-Fläschchen werfen.

Spielende

Hat ein Spieler, am Ende einer Runde, nur noch eine Art Zutat übrig, muss er diese offenlegen und wird zum Gewinner erklärt. Erzielen mehrere Spieler gleichzeitig den Sieg endet das Spiel unentschieden.

3-Spieler-Variante

Wenn das Spiel mit 3 Spielern gespielt wird, werden nur 2 Würfel benötigt. Legt dazu den Würfel, der die Zutaten in 3er Kombinationen abbildet, beiseite. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

HCM Kinzel GmbH
Felix-Wankel-Str. 9/1
74374 Zaberfeld
Deutschland
www.hcm-kinzel.de

Anleitung zum Download in EN, FR, IT:
https://shop.hcm-kinzel.de/das_Elixier

A game concept by:
Kasper Lapp - Denmark
FoxMind® and The Potion®
are registered TMs of FoxMind Group LTD.
© 2018 FoxMind Group LTD. All rights reserved. Made in China.

Das ELIXIER

**In einem Spiel
zwischen Verstand und Bluff
treten Alchemisten gegeneinander an.
Die Aufgabe ist es, die Zutaten so schnell es geht
loszuwerden, um die Kontrolle über das Elixier zu
übernehmen. Sieh dir deine Mitspieler, ihre Gesichter und
Bewegungen genau an - wer wird sich in diesem einzigartigen
und originellen Spiel durchsetzen?**