

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 tovenaars of heksen 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 tovenaars of heksen 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



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 afgestapelde 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.

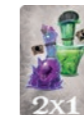
3 elixers van dezelfde kleur

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 waarden. 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 afgestapelde elixerkaart 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 afgestapelde markt en maak een nieuwe trekstapel.

Nu is 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).



EN Every year the best Wizards and Witches battle to mix the most potent elixirs during the annual 'Festival of Wizardry and Witchcraft'. Will you be this year's winner by cleverly trading and mixing enough elixirs to score 8 points? Trade your ingredients wisely, as mixing the right elixirs will help you score additional bonus points.

Contents

112 cards: 72 ingredient cards (including 2 wild cards), 30 elixir cards and 10 bonus cards.

Before you begin



- Place the 10 bonus cards face-up in two rows on the table.
- Sort the elixir cards by colour and place them face-up in ascending piles from 10 (least potent) to 15 (most potent), with the 10 showing on top of each pile.
- Shuffle the ingredient cards and create a draw pile.
- Deal each player 5 cards face down from the draw pile. Up to 4 players can take part.
- Turn over the top 6 ingredient cards from the draw pile and lay them face-up in the centre of the table. This is the "market".

Object of the game

The first Wizard or Witch to score at least 8 points wins the game (10 points in a 2-player game).

How to play

The oldest and wisest Wizard or Witch begins, and play continues in a clockwise direction. On your turn:

- Pick an ingredient
- Mix one or more elixirs (optional)
- Collect one or more bonus cards, if applicable.

1. Picking ingredients



There are 5 different types of ingredient: Eyes (blue), Spiders (purple), Worms (green), Lizards (yellow) and Mushrooms (red), plus 2 wild cards. Each ingredient card shows a value from 1 to 7 - representing the number of ingredients - that is used to mix an elixir (see "Mixing elixirs" below). Each wild card has a value of 4 and may be used as any colour ingredient.

To pick ingredients you **must** choose **one** of the following options:

- A) draw 1 ingredient card from the draw pile, or...
- B) take 1 ingredient card from the market, or...
- C) trade 1 ingredient card with the market.

If you choose to trade with the market, then trade 1 **ingredient card** out of your hand for **any number of cards** in the market that together add up to **exactly the same** trading value.



Example: You can trade a blue 7 for a yellow 6 and a purple 1 (7=6+1).

Once you have finished picking your new ingredients, you **have the option** to mix one or more elixirs on that same turn.

Tip: Try to make clever trades with the market to get as many elixirs and bonus cards in one turn as possible! And remember: wild cards can be used as any colour!

2. Mixing elixirs

Look at the row of elixir cards piled up on the table. From your hand, see if you can **make up the exact value of one of the elixir cards showing** using as many ingredient cards of the same colour from your hand as you can. (You can use one or more wild cards if you need to.) Can you mix an elixir then discard the ingredient cards used to the discard pile and place the elixir card in front of you. You may create more than one elixir in one turn, but you cannot re-use the same ingredient cards for different elixirs. You will **score 1 point** for each elixir card you collect.



Example: You decide to create the top yellow elixir using two yellow ingredient cards (4+6=10).

3. Collecting bonus cards

There are 10 different bonus cards up for grabs. You can earn a bonus card and place it in front of you if you meet one of the conditions described below. Once claimed, a bonus card cannot be acquired by another player. You can claim multiple bonus cards in one turn using the ingredient cards in your hand **or** any combination of elixir cards in front of you. You will **score 1 point** for each bonus card.



All 5 colours

Grab this bonus card if you're the first to mix at least 1 elixir of each of the 5 colours.

3 of 1 colour

Grab this bonus card if you're the first to mix 3 elixirs of 1 colour.



3 in a row

Grab this bonus card if you're the first to mix 3 elixirs of sequential values. For example: 10-11-12 or 13-14-15. (The elixirs' colours do not matter.)



2 elixirs

Grab this bonus card if you're the first to mix 2 elixirs in 1 turn. For example: a yellow 10 and a purple 12 elixir (The elixirs' colours do not matter).

An elixir with 4 cards

Grab this bonus card if you're the first to mix an elixir using 4 ingredient cards of the same colour. There are 5 of these bonus cards available, 1 for each of the 5 colours. Pick the one that matches your ingredients' colour. (Wild cards may be used and each one count as a 4 of that colour.)



Mixed elixir

Grab this bonus card if you mix an elixir consisting of exactly 17 ingredients, for example: a 4+6+7=17. Discard the ingredient cards to the discard pile and place the elixir card in front of you. (The ingredients' colours do not matter and wild cards may be used.)

Ending your turn

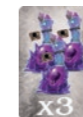
If you have more than 5 ingredient cards in your hand at the end of your turn, discard one or more cards of your choice **face-up to the market** until you have 5 cards left.

There must be at least 6 ingredient cards in the market at the end of a player's turn. If necessary, draw as many cards from the draw pile as you need to bring the market back up to 6. If the draw pile runs out, shuffle the discard pile to start a new draw pile.

It is now the next player's turn.

Who wins?

The first player to score 8 points wins the game (10 points in a 2-player game).



FR Chaque année, les meilleurs sorciers et sorcières du monde entier se retrouvent au Festival de la magie et de la sorcellerie pour une compétition pas comme les autres : fabriquer l'élixir le plus puissant ! Réussiras-tu à remporter la compétition de cette année et fabriquer assez d'élixirs pour gagner 8 points ? Échange tes ingrédients de manière judicieuse car c'est la fabrication des bons élixirs qui te permettra de gagner plus de points.

Contenu

112 cartes : 72 cartes Ingrédient (dont 2 jokers), 30 cartes Elixir et 10 cartes Bonus

Avant de commencer



- 1) Dispose face visible les 10 cartes Bonus en deux rangées sur la table.
- 2) Trie les cartes Elixir par pile de couleur et place les face visible en une rangée. Les cartes Elixir doivent être placées dans l'ordre croissant de 10 (Elixir le moins puissant) à 15 (Elixir le plus puissant). Le 10 apparaît donc sur le haut de chaque pile.
- 3) Mélange les cartes Ingrédient et crée une pioche face cachée.
- 4) Distribue à chaque joueur 5 cartes Ingrédient faces cachées au hasard qu'ils prennent en main. Le jeu se joue à 4 joueurs maximum.
- 5) Révèle les six premières cartes Ingrédient de la pioche et dispose-les face visible au centre de la table. Ces 6 cartes forment le « marché ».

But du jeu

Le premier sorcier ou sorcière à comptabiliser 8 points gagne la partie (10 points dans le cas d'une partie à deux joueurs).

Déroulement du jeu

Le plus ancien et sage des sorciers ou sorcières commence. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de ton tour de jeu :

- 1) Choisis un ingrédient.
- 2) Fabrique des élixirs (facultatif)
- 3) Gagne des cartes Bonus, si tu y es autorisé(e).

1. Choix des ingrédients



Il existe 5 types d'ingrédients différents : Yeux (bleu), Araignées (violet), Vers (vert), Lézards (jaune) et Champignons (rouge), plus 2 jokers. Chaque carte Ingrédient possède une valeur de 1 à 7 représentant le nombre d'ingrédients utilisés pour fabriquer un élixir (voir la rubrique « Fabriquer les élixirs » ci-dessous). Chaque joker a une valeur de 4 et peut être utilisé comme un ingrédient de n'importe quelle couleur.

Pour obtenir les ingrédients, tu **dois** choisir **une** seule des actions suivantes :

- A) Pioche 1 carte Ingrédient de la pioche, ou...
- B) Pioche 1 carte Ingrédient du marché, ou...
- C) Echange 1 carte Ingrédient de ta main avec le marché.

Si tu choisis de faire un échange avec le marché (action C), échange **1 carte** Ingrédient de ta main contre **n'importe quel nombre de cartes** Ingrédient du marché dont la valeur totale est égale à la valeur de la carte échangée.



Exemple : tu peux échanger un 7 bleu contre un 6 jaune et un 1 violet (puisque $7 = 6 + 1$).

Une fois les cartes Ingrédient récupérées, tu peux **si tu le souhaites** fabriquer un ou plusieurs élixirs pendant ce même tour (Voir « Fabriquer les élixirs »).

Conseil : essaie de faire des échanges judicieux avec le marché pour obtenir le plus d'élixirs et de cartes bonus possible en un seul tour ! Et n'oublie pas : les jokers peuvent être utilisés comme un ingrédient de n'importe quelle couleur !

2. Fabriquer les élixirs

Tu as le droit de piocher uniquement la première carte visible d'une pile d'élixir (2) lorsque tu peux en fabriquer un. Pour cela, utilise des cartes Ingrédient de ta main de la **même couleur** que la carte Elixir voulue. La somme des valeurs des cartes Ingrédient jouées doit être **égale** à la valeur de la carte Elixir. (Tu peux utiliser un ou plusieurs jokers si nécessaire.) Défausse du jeu les cartes Ingrédient utilisées et pose la carte Elixir devant toi. Tu peux fabriquer plusieurs élixirs pendant ton tour, mais tu ne peux bien sûr pas réutiliser les mêmes cartes Ingrédient. Chaque carte Elixir devant toi te **rapporte 1 point**.



Exemple : tu choisis de fabriquer l'élixir jaune du dessus de la pile en utilisant deux cartes Ingrédient jaunes (car $4+6 = 10$).

3. Gagner des cartes Bonus

Le jeu contient 10 cartes Bonus différentes (1). Tu peux prendre une carte Bonus et la poser devant toi si tu remplis une des conditions décrites ci-dessous. Une fois ramassée, une carte Bonus ne peut plus être prise par un autre joueur. Tu peux obtenir plusieurs cartes Bonus pendant un même tour. Elles peuvent être gagnées grâce à des cartes Ingrédient **ou** avec des combinaisons de cartes Elixirs présentes devant toi (voir détails des cartes bonus ci-dessous). Chaque carte Bonus te **rapporte 1 point**.



Les 5 couleurs

Prends cette carte Bonus si tu es le premier ou la première à fabriquer au moins **1 élixir de chacune des 5 couleurs**.

3 de 1 couleur

Prends cette carte Bonus si tu es le premier ou la première à fabriquer **3 élixirs d'une même couleur**.



3 à la suite

Prends cette carte Bonus si tu es le premier ou la première à fabriquer **3 élixirs avec des valeurs qui se suivent**. Par exemple : 10-11-12 ou 13-14-15. (Les couleurs des élixirs n'ont pas d'importance.)

2 élixirs

Prends cette carte Bonus si tu es le premier ou la première à fabriquer **2 élixirs au cours du même tour**. Par exemple : un élixir jaune 10 et un élixir violet 12.



Un élixir à 4 cartes



Prends cette carte Bonus si tu es le premier ou la première à fabriquer un élixir avec exactement **4 cartes Ingrédient de la même couleur**. Il y a 5 cartes Bonus de ce type, une pour chacune des 5 couleurs. Prends celle qui correspond à la couleur de tes ingrédients. (Les jokers peuvent être utilisés ici et comptent comme un 4 de la couleur.)

Élixir mixte

Prends cette carte Bonus si tu es le premier ou la première à créer un élixir composé d'**exactement 17 ingrédients**. Par exemple : un 4 + 6 + 7 = 17. Défausse les cartes Ingrédient utilisées dans la pile de défausse et pose la carte Bonus devant toi. (Les couleurs des ingrédients n'ont pas d'importance et des jokers peuvent être utilisés.)



Fin de ton tour

Si tu possèdes plus de 5 cartes Ingrédient en main à la fin de ton tour, choisis les cartes dont tu souhaites te débarrasser et **place-les sur le marché (5) face visible** jusqu'à en avoir 5 en main.

Il doit y avoir **au moins 6 cartes** Ingrédient sur le marché (5) pour débiter un nouveau tour. Si ce n'est pas le cas, ajoute autant de cartes Ingrédient de la pioche que nécessaire. Si la pioche est épuisée, mélange la défausse pour commencer une nouvelle pioche.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Qui gagne ?

Le premier ou la première à atteindre 8 points remporte la partie (10 points pour une partie à deux joueurs).

DE Jedes Jahr halten die besten Hexen und Zauberer beim jährlichen „Festival der Zauberei und Hexenkunst“ einen Wettstreit ab, um herauszufinden, wer die wirkungsvollsten Elixiere mischt. Du kannst in diesem Jahr den Wettstreit gewinnen, wenn du durch kluges Tauschen genug Elixiere mischst, um 8 Punkte zu erzielen. Wer seine Zutaten clever tauscht und die richtigen Elixiere mischt, erhält zusätzlich Bonuspunkte.

Inhalt

112 Karten: 72 Zutatenkarten (einschließlich 2 Jokern), 30 Elixierkarten und 10 Bonuskarten

Vor Spielbeginn



- Die 10 Bonuskarten werden in zwei Reihen offen auf den Tisch gelegt.
- Die Elixierkarten werden nach Farben sortiert und offen in aufsteigender Reihenfolge gestapelt, sodass in jedem Stapel die 10 (das schwächste Elixier) oben und die 15 (das beste Elixier) unten liegt.
- Die Zutatenkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält fünf verdeckte Zutatenkarten vom Ziehstapel. Bis zu vier Spieler können mitspielen.
- Die oberen sechs Zutatenkarten vom Nachziehstapel werden offen nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Das ist der „Markt“.

Ziel des Spiels

Der Zauberer oder die Hexe, der/die mindestens 8 Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel (10 Punkte bei einem Spiel zu zweit).

Spielverlauf

Der/Die älteste und weiseste Zauberer oder Hexe fängt an; anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Wer am Zug ist:

- nimmt eine Zutat,
- mischt ein oder mehrere Elixiere,
- erhält gegebenenfalls eine oder mehrere Bonuskarten.

1. Zutaten nehmen



Es gibt fünf verschiedene Arten von Zutaten – Augen (blau), Spinnen (violett), Würmer (grün), Eidechsen (gelb) und Pilze (rot) – plus 2 Joker. Auf jeder Zutatenkarte steht ein Wert von 1 bis 7, welcher der Anzahl an Zutaten entspricht und zum Mischen eines Elixiers wichtig ist (siehe „Elixiere mischen“ weiter unten). Jeder Joker hat den Wert 4 und kann als eine Zutat beliebiger Farbe genutzt werden.

Wer sich Zutaten nehmen willst, **muss** sich für **eine** der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- A) 1 Zutatenkarte vom Nachziehstapel ziehen oder ...**
- B) 1 Zutatenkarte vom Markt nehmen oder ...**
- C) 1 Zutatenkarte mit dem Markt tauschen.**

Entscheidet der Spieler sich für einen Tausch mit dem Markt, tauscht er **1 Zutatenkarte** aus seiner Hand gegen eine **beliebige Anzahl Karten** des Markts, die zusammen **genau den gleichen** Wert ergeben.



Beispiel: Der Spieler kann eine blaue 7 gegen eine gelbe 6 und eine violette 1 tauschen ($7 = 6 + 1$).

Nachdem der Spieler sich neue Zutaten verschafft hat, kann er im gleichen Spielzug ein oder mehrere Elixiere mischen.

Tipp: Wer klug mit dem Markt tauscht, kann in seinem Spielzug mehrere Elixiere und Bonuskarten erhalten. Nicht vergessen: Die Joker können als Karten einer beliebigen Farbe genutzt werden!

2. Elixiere mischen

Der Spieler sieht sich die Stapel der Elixierkarten an und überprüft, ob er mit seinen Handkarten **den genauen Wert einer der Elixierkarten** erreichen kann. Dazu verwendet er möglichst viele gleichfarbige Zutatenkarten aus seiner Hand. (Er darf auch einen oder mehrere Joker benutzen.) Der Spieler legt die Zutatenkarten auf den Ablagestapel und die Elixierkarte vor sich auf den Tisch. Er darf in seinem Spielzug mehrere Elixiere mischen, aber es ist nicht erlaubt, dieselben Zutatenkarten für verschiedene Elixiere zu verwenden. Für jede gesammelte Elixierkarte erhält er 1 Punkt.



Beispiel: Der Spieler möchte das oberste gelbe Elixier mischen und verwendet dafür zwei gelbe Zutatenkarten ($4 + 6 = 10$).

3. Bonuskarten erhalten

Es gibt 10 verschiedene Bonuskarten. Wer eine der nachfolgend erläuterten Bedingungen erfüllt, verdient sich eine Bonuskarte und kann sie vor sich auf den Tisch legen. Liegt eine Bonuskarte vor einem Spieler, kann sie ihm nicht mehr weggenommen werden. Ein Spieler kann in seinem Spielzug mehrere Bonuskarten gewinnen, indem er die Zutatenkarten aus seiner Hand **oder** eine beliebige Kombination der vor sich liegenden Elixierkarten nutzt. Für jede gesammelte Bonuskarte erhält er **1 Punkt**.



Alle 5 Farben

Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der als Erster mindestens **1 Elixier in jeder der 5 Farben** mischt.

3 von 1 Farbe

Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der als Erster **3 Elixiere derselben Farbe** mischt.



3 in Folge

Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der als Erster **3 Elixiere mit aufeinanderfolgenden Werten** mischt. Beispiel: 10-11-12 oder 13-14-15. (Die Farben der Elixiere spielen keine Rolle.)

2 Elixiere

Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der als Erster **2 Elixiere in einem einzigen Spielzug** mischt. Beispiel: ein gelbes Elixier mit dem Wert 10 und ein violettes Elixier mit dem Wert 12.



Ein Elixier mit 4 Karten



Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der als Erster ein Elixier mit **4 Zutatenkarten derselben Farbe** mischt. Insgesamt sind 5 dieser Bonuskarten verfügbar (je 1 Karte in jeder der 5 Farben). Der Spieler nimmt sich die Bonuskarte, die den Farben seiner verwendeten Zutaten entspricht. (Joker können eingesetzt werden und zählen als eine 4 der gewählten Farbe.)

Gemischtes Elixier

Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der ein Elixier aus **genau 17 Zutaten** mischt, zum Beispiel: $4 + 6 + 7 = 17$. Der Spieler legt die Zutatenkarten auf den Ablagestapel und die Elixierkarte vor sich auf den Tisch. (Die Farben der Zutaten spielen keine Rolle, und Joker können verwendet werden.)



Den Spielzug beenden

Wer am Ende seines Spielzugs mehr als 5 Zutatenkarten auf der Hand hat, legt so viele Karten seiner Wahl **offen im Markt** ab, dass er nur noch 5 Karten übrig hat.

Am Ende jedes Spielzugs müssen noch mindestens **6 Zutatenkarten** im Markt verfügbar sein. Gegebenenfalls zieht der Spieler so viele Karten vom Nachziehstapel, dass wieder 6 Karten im Markt ausliegen. Wenn der Nachziehstapel verbraucht ist, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer gewinnt?

Wer als Erster 8 Punkte hat, gewinnt die Partie (10 Punkte bei einer Partie zu zweit).

ES Todos los años, los mejores magos y magas rivalizan para ver quién hace el elixir más potente durante el «FESTIVAL DE MAGIA Y HECHICERÍAS» anual. ¿Quieres ser tú el ganador de este año? Para conseguirlo deberás intercambiar y elaborar con astucia suficientes elixires hasta reunir 8 puntos. Intercambia sabiamente tus ingredientes, ya que elaborar los elixires adecuados te ayudará a obtener puntos de bonificación adicionales.

Contenido

112 cartas: 72 cartas de ingredientes (incluidos 2 comodines), 30 cartas de elixir y 10 cartas de bonificación.

Antes de empezar



- Coloca sobre la mesa, boca arriba y en dos filas, las 10 cartas de bonificación.
- Clasifica las cartas de elixir por colores y colócalas boca arriba ordenándolas de mayor a menor, es decir, del 15 (las más potentes) al 10 (las menos potentes), de forma que las cartas con el número 10 quedan arriba en cada pila.
- Baraja las cartas de ingredientes y forma con ellas el mazo para robar.
- Reparte 5 cartas boca abajo a cada jugador. Pueden participar hasta 4 jugadores.
- Toma las primeras 6 cartas de ingredientes del mazo para robar y colócalas boca arriba en el centro de la mesa. Este es el «mercado».

Objetivo del juego

Gana el juego el primer mago o la primera maga que consiga 8 puntos como mínimo. Si solo participan 2 jugadores, ganará el primero que consiga 10 puntos.

Cómo jugar

Empieza el juego el mago o la maga de más edad. Después, el juego continúa en la dirección de las agujas del reloj. Cuando llegue tu turno:

- Toma un ingrediente
- Elabora uno o varios elixires (opcional)
- Toma una o varias cartas de bonificación, si se da el caso.

1. Ingredientes disponibles



Hay 5 tipos diferentes de ingredientes: ojos (azul), arañas (morado), gusanos (verde), lagartijas (amarillo) y setas (rojo), además de 2 comodines. Cada carta de ingredientes muestra un valor del 1 al 7 que representa el número de ingredientes que se va a usar para crear un elixir (véase «Crear elixires» más abajo). El valor del comodín es 4 y puede usarse como ingrediente de cualquier color.

Para disponer de ingredientes deberás elegir una de las siguientes posibilidades:

- A) roba 1 carta de ingredientes del mazo para robar, o**
- B) toma 1 carta de ingredientes del mercado, o**
- C) intercambia 1 carta de ingredientes en el mercado.**

Si eliges comerciar en el mercado, opción C, intercambia 1 carta de ingredientes de las que tienes en la mano por un número de cartas que estén en el mercado, cuyo valor sumen exactamente el mismo valor que tu carta.



Ejemplo: Puedes cambiar un 7 azul por un 6 amarillo junto con un 1 morado (7=6+1).

Una vez hayas reunido los nuevos ingredientes que vas a usar, podrás optar por elaborar uno o varios elixires durante ese mismo turno.

Atención: ¡Intenta comerciar hábilmente en el mercado para conseguir el mayor número de elixires y cartas de bonificación posibles durante un mismo turno de juego! Y recuerda: ¡los comodines se pueden utilizar en lugar de cualquier color!

2. Crear elixires

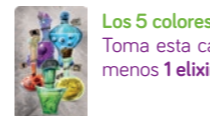
Fíjate en la fila de cartas de elixir apiladas sobre la mesa (2). A continuación observa las cartas que tienes en la mano (4), mira si, con ellas, usando el mayor número de cartas de ingredientes posible del mismo color, puedes igualar el valor exacto de alguna de las cartas de elixir de las que están en la fila de cartas. Puedes utilizar uno o varios comodines, si fuera necesario. Deja las cartas de ingredientes en el mazo de descarte y coloca la carta de elixir frente a ti. Puedes elaborar más de un elixir durante el mismo turno, pero no puedes volver a utilizar la misma carta de ingredientes para hacer diferentes elixires. **Ganarás 1 punto** por cada carta de elixir que consigas.



Ejemplo: decides crear el elixir amarillo 10, utilizando dos cartas de ingredientes amarillas (4+6=10).

3. Cartas de bonificación

Hay 10 cartas de bonificación (1) diferentes disponibles. Puedes conseguir una carta de bonificación y colocarla frente a ti si cumples alguna de las condiciones que se describen a continuación. Si se ha adjudicado una carta de bonificación, esta carta quedará bloqueada para los demás jugadores. Puedes conseguir diferentes cartas de bonificación durante un turno, utilizando para ello las cartas de ingredientes que tienes en la mano o alguna combinación de cartas de elixir que tengas frente a ti. Cada carta de bonificación te proporciona 1 punto.



Los 5 colores
Toma esta carta de bonificación si eres el primero en elaborar por lo menos 1 elixir de cada uno de los 5 colores.

3 de 1 color
Toma esta carta de bonificación si eres el primero en elaborar por lo menos 3 elixires de 1 color.



3 consecutivos
Toma esta carta de bonificación si eres el primero en elaborar 3 elixires de valores consecutivos. Por ejemplo: 10-11-12 o 13-14-15. (El color de los elixires no importa en este caso).

2 elixires

Toma esta carta de bonificación si eres el primero en elaborar 2 elixires en 1 turno. Por ejemplo: un elixir amarillo 10 y uno morado 12.

Un elixir con 4 cartas

Toma esta carta de bonificación si eres el primero en elaborar un elixir utilizando 4 cartas de ingredientes del mismo color. Hay 5 de estas cartas de bonificación disponibles, 1 por cada uno de los 5 colores. Toma la que se corresponda con el color de tus ingredientes. (Se pueden usar los comodines y tienen el valor 4 del color de tu elección).

Elixir mixto

Toma esta carta de bonificación si haces un elixir mezclando 17 ingredientes, ni uno más, ni uno menos, por ejemplo: 4+6+7=17. Deja las cartas de ingredientes poniéndolas en el mazo de descarte y coloca la carta de elixir frente a ti. (Los colores de los ingredientes no importan y se pueden utilizar comodines).

Fin de tu turno

Si al final de tu turno tuvieras más de 5 cartas de ingredientes en la mano, elige una o varias cartas para descartar y deposítalas boca arriba en el mercado (5), hasta quedarte solo con 5 en la mano.

Al final del turno de cada jugador deberá haber, como mínimo, 6 cartas de ingredientes en el mercado (5). Si fuera necesario, roba del mazo para robar (3), tantas cartas como sea necesario hasta que en el mercado haya 6 cartas de ingredientes. Si se terminasen las cartas del mazo para robar, baraja las cartas del mazo de descarte y forma una nueva pila para robar.

Ahora es el turno del siguiente jugador.

¿Quién gana el juego?

Gana el jugador que primero consiga como mínimo, 8 puntos. Si solo participan 2 jugadores, ganará el primero que consiga 10 puntos.



IT Ogni anno i migliori Maghi e le migliori Streghe si sfidano nel tentativo di creare potentissimi elisir durante l'annuale "Festival di magia e stregoneria". Per riuscire a vincere dovrai essere così astuto da barattare e miscelare elisir sufficienti a farti guadagnare 8 punti. Sarai tu il vincitore quest'anno? Baratta gli ingredienti con giudizio: creando gli elisir giusti potrai guadagnare punti bonus aggiuntivi.

Contenuto

112 carte: 72 carte ingrediente (incluse 2 carte jolly), 30 carte elisir e 10 carte bonus.

Prima di iniziare



- 1) Disporre le 10 carte bonus in due file sul tavolo, rivolte verso l'alto.
- 2) Dividere le carte elisir in base al colore e porle rivolte verso l'alto in mazzi ascendenti da 10 (meno potente) a 15 (più potente), con il 10 in cima di ogni mazzo.
- 3) Mescolare le carte ingrediente e creare un mazzo di gioco.
- 4) Distribuire a ogni giocatore 5 carte, tenendole rivolte verso il basso. Possono partecipare fino a 4 giocatori.
- 5) Girare le 6 carte ingrediente in cima del mazzo di gioco e porle al centro del tavolo, rivolte verso l'alto. Questo sarà il "mercato".

Scopo del gioco

Il primo Mago o la prima Strega a guadagnare almeno 8 punti vince il gioco (10 punti in un gioco per 2 giocatori).

Svolgimento del gioco

Il Mago più anziano e saggio o la Strega più anziana e saggia inizia il gioco, che poi continuerà in senso orario. Durante il turno, un giocatore:

- 1) Prende un ingrediente
- 2) Mescola uno o più elisir (facoltativo)
- 3) Ottiene una o più carte bonus, se applicabile.

1. Prendere gli ingredienti



Ci sono 5 tipi diversi di ingredienti: Occhi (blu), Ragni (viola), Vermii (verde), Lucertole (giallo) e Funghi (rosso), oltre a 2 carte jolly. Ogni carta ingrediente mostra un valore da 1 a 7, che rappresenta il numero di ingredienti usato per creare un elisir (vedere "Come creare gli elisir" nel seguito). Ogni carta jolly vale 4 e può essere usata come ingrediente di qualsiasi colore.

Per prendere ingredienti è **necessario** scegliere **una** delle seguenti opzioni:

- A) pescare 1 carta ingrediente dal mazzo di gioco, oppure...
- B) prendere 1 carta ingrediente dal mercato, oppure...
- C) barattare 1 carta ingrediente con il mercato.

Se si sceglie il baratto con il mercato occorre barattare **1 carta ingrediente** dalla mano con **qualsiasi numero di carte** nel mercato che, sommandosi, danno **esattamente lo stesso** valore nel baratto.



Esempio: è possibile barattare un 7 blu per un 6 giallo e un 1 viola (7 = 6 + 1).

Una volta terminata la raccolta dei nuovi ingredienti, è **possibile** creare uno o più elisir nello stesso turno.

Suggerimento: baratti arguti con il mercato sono fondamentali per ottenere quante più carte elisir e bonus possibile in un turno. Inoltre non dimenticare che le carte jolly possono essere usate come qualsiasi colore!

2. Creare gli elisir

Guarda la fila di carte elisir impilate sul tavolo. Controlla se puoi **raggiungere il valore esatto di una delle carte elisir in vista** usando quante più carte ingrediente dello stesso colore possibile tra quelle che hai in mano (se necessario, puoi usare una o più carte jolly). Scarta le carte ingrediente mettendole nel mazzo degli scarti e poni le carte elisir davanti a te. È possibile creare più di un elisir in un turno, ma non si possono riutilizzare le stesse carte ingrediente per elisir diversi. **Guadagnerai 1 punto** per ogni carta elisir ottenuta.



Esempio: decidi di creare l'elisir giallo superiore usando due carte ingrediente gialle (4 + 6 = 10).

3. Ottenere carte bonus

Ci sono 10 carte bonus diverse disponibili. Puoi guadagnare una carta bonus e porla di fronte a te soddisfacendo una delle condizioni descritte sotto. Una volta rivendicata, una carta bonus non può essere acquisita da un altro giocatore. Puoi rivendicare più carte bonus in un turno usando le carte ingrediente nella tua mano **oppure** una combinazione di carte elisir davanti a te. **Guadagnerai 1 punto** per ciascuna carta bonus.



Tutti e 5 i colori

Vinci questa carta bonus se sei il primo a creare almeno **1 elisir di ciascuno dei 5 colori**.

3 di 1 colore

Vinci questa carta bonus se sei il primo a creare **3 elisir di 1 colore**.



3 di fila

Vinci questa carta bonus se sei il primo a creare **3 elisir di valori in sequenza**. Ad esempio: 10-11-12 o 13-14-15 (non importa di che colore sono gli elisir).

2 elisir

Vinci questa carta bonus se sei il primo a creare **2 elisir in 1 turno**. Ad esempio: un elisir con un 10 giallo e un elisir con un 12 viola.



Un elisir con 4 carte

Vinci questa carta bonus se sei il primo a creare un elisir usando **4 carte ingrediente dello stesso colore**. Sono disponibili 5 di queste carte bonus, 1 per ognuno dei 5 colori. Scegli quella che corrisponde al colore dei tuoi ingredienti (è possibile usare le carte jolly, che contano come un 4 di quel colore).

Elisir misto

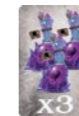
Vinci questa carta bonus se mescoli un elisir contenente **esattamente 17 ingredienti**, per esempio: 4 + 6 + 7 = 17. Scarta le carte ingrediente mettendole nel mazzo degli scarti e poni le carte elisir davanti a te. Non importa di che colore sono gli ingredienti ed è possibile usare le carte jolly.

Terminare il turno

Se hai più di 5 carte ingrediente in mano al termine del turno, scarta una o più carte a scelta, ponendole **nel mercato rivolte verso l'alto**, finché non ti restano 5 carte in mano.

Ci devono essere almeno **6 carte ingrediente** nel mercato **al termine del turno di un giocatore**. Se necessario, pesca carte dal mazzo di gioco finché il mercato non ha nuovamente 6 carte. Se il mazzo di gioco si esaurisce, occorre mescolare il mazzo degli scarti e usarlo come nuovo mazzo di gioco.

A questo punto il turno passa al giocatore successivo.



Chi vince?

Il primo giocatore a guadagnare 8 punti vince il gioco (10 punti in un gioco per 2 giocatori).



PT Todos os anos, durante o “Festival Anual de Feitiçaria e Bruxaria”, os melhores Feiticeiros e Bruxas confrontam-se numa batalha para fabricar os elixires mais potentes. Será que vais ser o vencedor deste ano, conseguindo trocar e misturar elixires suficientes para marcar 8 pontos? Troca os teus ingredientes de forma inteligente, pois ao fabricares os elixires certos poderás marcar pontos adicionais.

Conteúdos

112 cartas: 72 cartas de ingredientes (inclusive 2 cartas de joker), 30 cartas de elixir e 10 cartas de bónus.

Antes de começar



- 1) Coloque as 10 cartas de bónus viradas para cima sobre a mesa, em duas filas.
- 2) Tire as cartas de elixir segundo a sua cor e coloque-as viradas para cima em pilhas ascendentes, de 10 (menos potente) até 15 (mais potente), com o 10 no topo de cada pilha.
- 3) Baralhe as cartas de ingredientes e crie uma pilha para servir.
- 4) Sirva 5 cartas a cada jogador. Estas cartas deverão ser servidas com a face virada para baixo. Podem participar até 4 jogadores neste jogo.
- 5) Vire as 6 primeiras cartas da pilha de cartas de ingredientes e coloque-as no centro da mesa, viradas para cima. Este é o “mercado”.

Objetivo do jogo

O primeiro Feiticeiro ou a primeira Bruxa a marcar pelo menos 8 pontos vence o jogo (10 pontos para um jogo com 2 jogadores).

Como jogar

O Feiticeiro ou Bruxa com mais idade pode começar o jogo. O jogo prossegue na direção dos ponteiros do relógio. Durante a sua vez:

- 1) Escolha um ingrediente
- 2) Misture um ou mais elixires (opcional)
- 3) Recolha uma ou mais cartas de bónus, se aplicável.

1. Escolher os ingredientes



Existem 5 tipos de ingredientes: Olhos (azul), aranhas (roxo), vermes (verde), lagartos (amarelo) e cogumelos (vermelho), mais 2 jokers. Cada carta de ingrediente tem um valor de 1 a 7 - representando o número de ingredientes - utilizado para criar um elixir (ver “Criação de Elixires” abaixo). Cada joker tem um valor de 4 pontos e pode ser utilizado como um ingrediente de qualquer cor.

Para escolher os ingredientes, deverá escolher uma das opções seguintes:

- A) retirar 1 carta de ingrediente da pilha para servir, ou...
- B) retirar 1 carta de ingrediente do mercado, ou...
- C) trocar 1 carta de ingrediente com o mercado.

Se optar por trocar com o mercado, troque 1 carta de ingrediente da sua mão com qualquer número de cartas do mercado até atingir o exatamente o mesmo valor de troca.



Exemplo: Pode trocar uma carta azul com 7 pontos por uma carta amarela com 6 pontos e uma carta roxa com 1 ponto (7 = 6 + 1).

Após ter terminado a escolha dos novos ingredientes, **pode optar** por criar um ou mais elixires durante a mesma jogada.

Dica: Tente fazer trocas inteligentes com o mercado para criar o maior número possível de elixires e cartas de bónus numa só jogada! E lembre-se: as cartas de joker podem ser utilizadas como qualquer cor!

2. Criação de elixires

Observe a fila de cartas de elixir na mesa. Com as cartas que tem na mão, veja se pode totalizar exatamente o mesmo valor de uma das cartas de elixir na mesa, utilizando o maior número de cartas de ingredientes da mesma cor. (Se necessitar, pode usar um ou mais jokers.) Coloque as cartas de ingredientes na pilha de descarte e coloque a carta de elixir à sua frente. Pode criar mais do que um elixir durante a sua vez, mas não pode reutilizar as mesmas cartas de ingredientes para fabricar elixires diferentes. Irá **marcar 1 ponto** para cada carta de elixir que colecionar.



Exemplo: Você decidiu criar o elixir amarelo no topo utilizando duas cartas de ingredientes amarelos (4+6=10).

3. Colecionar cartas de bónus

Existem 10 cartas de bónus diferentes disponíveis. Se preencher uma das condições descritas abaixo, pode ganhar uma carta de bónus e colocá-la à sua frente. Uma vez reivindicada, a carta de bónus não pode ser adquirida por outro jogador. Pode reivindicar diversas cartas de bónus numa só jogada utilizando as cartas de ingredientes na sua mão ou qualquer combinação de cartas de elixir à sua frente. Irá **marcar 1 ponto** para cada carta de bónus que colecionar.



Todas as 5 cores

Recolha esta carta de bónus se for o primeiro a criar no mínimo 1 elixir de cada uma das 5 cores.

3 de 1 cor

Recolha esta carta de bónus se for o primeiro a criar 3 elixires de 1 cor.



3 em linha

Recolha esta carta de bónus se for o primeiro a criar 3 elixires de valores sequenciais. Por exemplo: 10-11-12 ou 13-14-15. (As cores dos elixires não são relevantes neste caso.)

2 elixires

Recolha esta carta de bónus se for o primeiro a fazer 2 elixires durante uma única jogada. Por exemplo: um elixir amarelo de 10 e um elixir roxo de 12.

Um elixir com 4 cartas

Recolha esta carta de bónus se for o primeiro a criar um elixir utilizando 4 cartas de ingredientes da mesma cor. Existem 5 cartas bónus deste tipo disponíveis, 1 para cada uma das 5 cores. Escolha a carta correspondente à cor dos seus ingredientes. (Os jokers podem ser utilizados e contam como um 4 dessa cor).

Elixir misturado

Recolha esta carta de bónus se misturar um elixir que consista em exatamente 17 ingredientes, por exemplo: um 4+6+7=17. Coloque as cartas de ingredientes na pilha de descarte e coloque a carta de elixir à sua frente. (As cores dos ingredientes não importam, e os jokers podem ser utilizados).

Final do turno

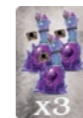
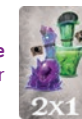
Se tiver mais de 5 cartas de ingredientes na sua mão no final do turno, descarte uma ou mais cartas à sua escolha, colocando-as com a face virada para cima no mercado, até ter apenas 5 cartas restantes.

Deverá haver no mínimo 6 cartas de ingredientes no mercado no final do turno de um jogador. Se necessário, retire as cartas necessárias da pilha de servir e coloque-as no mercado para completar as 6 cartas. Se a pilha acabar, baralhe as cartas na pilha de descarte para começar uma nova pilha de servir.

Agora, é a vez do jogador seguinte.

Quem ganha?

O primeiro jogador a marcar pelo menos 8 pontos vence o jogo (10 pontos para um jogo com 2 jogadores).



DA Hvert år kæmper de bedste troldmænd og hekse om at lave de stærkeste eliksirer på den årlige 'festival for trolddom og heksekunst'. Bliver du dette års vinder, når du dygtigt bytter og blander eliksirer nok til at få 8 point? Byt dine ingredienser klogt, for de helt rigtige eliksirer kan give bonuspoint.

Indhold

112 kort: 72 ingredienskort (heraf 2 jokere), 30 eliksirkort og 10 bonuskort.

Før I begynder



- 1) Anbring de 10 bonuskort i to rækker på bordet med forsiden opad.
- 2) Sorter eliksirkortene efter farve, og anbring dem med forsiden opad i bunker med stigende værdier fra 10 (svagest) til 15 (stærkest). 10'eren skal ligge øverst i hver bunke.
- 3) Bland ingredienskortene, og lav en bunke, som I skal trække kort fra.
- 4) Giv hver spiller 5 kort med bagsiden opad. Spillet er for op til 4 deltagere.
- 5) Vend de 6 øverste ingredienskort fra bunken, og anbring dem med forsiden opad midt på bordet. Det er "markedet".

Formål med spillet

Den første troldmand eller heks, der får mindst 8 point, vinder spillet (10 point i et spil med 2 deltagere).

Formål med spillet

Den ældste og klogeste troldmand eller heks begynder, og spillet fortsætter med uret. Når det bliver din tur, skal du:

- 1) Vælg en ingrediens.
- 2) Blande en eller flere eliksirer (valgfrit).
- 3) Indkassere et eller flere bonuskort, hvis du kan.

1. Sådan vælger du ingredienser



Der er 5 forskellige slags ingredienser: Øjne (blå), edderkopper (lilla), orme (grøn), firben (gul) og svampe (rød), plus 2 jokere. Hvert ingredienskort har en værdi fra 1 til 7 – som udtrykker antallet af ingredienser som skal bruges til at lave en eliksir (se "Sådan laver du eliksirer" nedenfor). Alle jokere har værdien 4 og kan bruges i stedet for alle farver.

Når du vælger ingredienser, skal du gøre et af følgende:

- A) Træk 1 ingredienskort fra bunken eller...
- B) Tag 1 ingredienskort fra markedet eller...
- C) Byt 1 ingredienskort med markedet.

Hvis du vælger at bytte med markedet, skal du bytte 1 ingredienskort fra din hånd med et antal kort på markedet, som tilsammen har **nøjagtigt samme** værdi.



Eksempel: Du kan bytte en blå 7'er ud med en gul 6'er og en lilla 1'er (7=6+1).

Når du er færdig med at vælge dine nye ingredienser, **kan du** lave en eller flere eliksirer på samme tur.

Tip: Prøv at lave kloge byttehandler med markedet, så du får så mange eliksirer og bonuskort på en tur som muligt! Og husk: jokere kan bruges som en hvilken som helst farve!

2. Sådan laver du eliksirer

Kig på rækken af eliksirkort-bunker på bordet. Se om du fra din hånd kan **sammensætte nøjagtigt samme værdi, som et af eliksirkortene viser** ved at bruge så mange ingredienskort i samme farve fra din hånd som muligt. (Du kan bruge en eller flere jokere, hvis du har brug for det.) Anbring ingredienskortene i bunken med aflagte kort, og læg eliksirkortet foran dig. Du må lave mere end en eliksir på en tur, men du kan ikke genbruge de samme ingredienskort til forskellige eliksirer. Du **får 1 point** for hvert eliksirkort, du samler.



Eksempel: Du beslutter at lave den øverste gule eliksir ved hjælp af to gule ingredienskort (4+6=10).

3. Sådan får du bonuskort

Der er 10 forskellige bonuskort at få. Du kan få et bonuskort og anbringe det foran dig, hvis du opfylder en af de betingelser, der er beskrevet nedenfor. Når en spiller har fået et bonuskort, kan en anden ikke få det. Du kan få flere bonuskort på en tur, når du bruger ingredienskort fra din hånd **eller** en hvilken som helst kombination af eliksirkortene foran dig. Du **får 1 point** for hvert bonuskort.



Alle 5 farver

Du får dette bonuskort, hvis du bliver den første, der laver mindst 1 eliksir i hver af de 5 farver.



3 i 1 farve

Du får dette bonuskort, hvis du bliver den første, der laver 3 eliksirer i 1 farve.



3 på stribe

Du får dette bonuskort, hvis du bliver den første, der laver 3 eliksirer med værdier på stribe. For eksempel: 10-11-12 eller 13-14-15. (Det er ligegyldigt, hvilken farve eliksirerne har.)

2 eliksirer

Du får dette bonuskort, hvis du bliver den første, der laver 2 eliksirer på 1 tur. For eksempel: en gul 10'er og en lilla 12'er (Det er ligegyldigt, hvilken farve eliksirerne har.)



En eliksir med 4 kort

Du får dette bonuskort, hvis du bliver den første, der laver en eliksir ved hjælp af 4 ingredienskort i samme farve. Der findes 5 af disse bonuskort, 1 for hver af de 5 farver. Vælg det, der passer i farven til dine ingredienser. (Jokere kan bruges som en 4'er i den pågældende farve.)

Blandet eliksir

Du får dette bonuskort, hvis du bliver den første, der blander en eliksir bestående af præcis 17 ingredienser, for eksempel: 4+6+7=17. Anbring ingredienskortene i bunken med aflagte kort, og læg eliksirkortet foran dig. (Det er ligegyldigt, hvilken farve ingredienserne har, og der kan bruges jokere.)



Sådan slutter din tur

Hvis du har flere end 5 ingredienskort på hånden, når din tur slutter, skal du efter eget valg aflevere et eller flere kort **med forsiden opad til markedet**, så du ender med at have 5 kort tilbage.

Der skal være mindst 6 ingredienskort på markedet, når en spillers tur slutter. Hvis det er nødvendigt, skal I trække det antal kort fra bunken, der skal til for at nå op på 6. Hvis der ikke er flere kort i bunken, I trækker fra, skal I blande afægningsbunken og begynde at trække kort fra den.

Nu er det den næste spillers tur.

Hvem vinder?

Den første spiller, der får 8 point, vinder spillet (10 point i et spil med 2 deltagere).



19848

Made by Koninklijke Jumbo BV.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.

© 2021 Jumbodiset Group. All rights reserved.
Game concept © 2021 Wouter van Strien

