

SPELREGELS KUPFERKESSEL CO

Voor 2 spelers, vanaf 6 jaar.

Hartelijk welkom bij de "Koperketel Compagnie", de winkel voor kwaliteitsbewuste heksen en tovenaars. Bij ons vindt u alles wat u nodig hebt om uw toverdrankjes en magische elixers zo krachtig mogelijk te krijgen.

Speelmateriaal

- 56 ingrediëntenkaarten (14 verschillende ingrediënten met telkens de waarden 1 t/m 4)
- 4 hoekkaarten
- 2 overzichtskaarten
- 13 receptkaarten
- 2 speelfiguren
- 1 spelregels

Voor het eerste spel moet je de hoekkaarten met een scherpe schaar voorzichtig langs de gestreepte lijn afknippen.

Speelvoorbereiding

- * De 56 ingrediëntenkaarten worden dicht goed geschud. Achter elkaar worden nu kaarten opengedraaid en in een groot veld uitgelegd van 6 x 6 kaarten. De vier hoeken worden daarbij echter vrij gelaten, zodat in totaal 32 ingrediëntenkaarten open worden neergelegd. De overige ingrediëntenkaarten worden als dichte ingrediëntenstapel ernaast gelegd.
- * In de vrije hoeken worden nu de vier hoekkaarten gelegd, zodat een volledig vierkant ontstaat. Op twee van de hoekkaarten staat een speelfiguur afgebeeld. Deze beide kaarten moeten diagonaal tegenover elkaar liggen.
- * Iedere speler krijgt een overzichtskaart en een speelfiguur. De spelers zetten hun figuren naast de hoekkaarten met de afbeelding van de figuur in hun kleur (zie plaatje blz. 2).
- * Nu trekt iedere speler nog één kaart van de ingrediëntenstapel en legt deze open voor zich neer. Laat de kaart een ingrediënt zien met een zwart of wit schild, dan wordt deze weer dicht onder de stapel geschoven en de speler trekt de volgende kaart van de stapel. Dit wordt net zolang herhaald, totdat hij een ingrediënt in een andere kleur dan zwart of wit trekt. Laat de kaart in de linkeronderhoek een symbool zien, dan heeft dat nu geen betekenis. Op deze kaart legt de speler alle verdere ingrediëntenkaarten af die hij in de loop van het spel krijgt. De zo ontstane aflegstapel wordt de "toverketel" van de spelers genoemd.
- * De speler met de witte figuur begint.
- * De 13 receptkaarten zijn alleen voor de variant nodig en gaan terug in de doos.

Speeldoel

Afwisselend verzamelen de spelers ingrediënten en leggen deze op hun aflegstapel, de "toverketel". Iedere speler probeert zoveel mogelijk kaarten van de afzonderlijke ingrediënten te verzamelen. Hij ziet altijd slechts het bovenste ingrediënt in de ketel, daarom moet hij onthouden welke ingrediënten hij al heeft verzameld. Anders kan dat bij het speeleinde onaangename verrassingen opleveren, want enkele ingrediëntenkaarten leveren minpunten op. Het is aanbevelenswaardig om je voor het eerste spel vertrouwd te maken met de waardering. Deze wordt aan het einde van de regels beschreven. Met behulp van de overzichtskaarten kunnen de spelers de details van de waardering in de gaten houden. Bij het einde van het spel wint de speler met de meeste punten.

Speelverloop

Speelfiguur zetten

Als een speler aan de beurt is, moet hij zijn figuur kloksgewijs **buiten** langs de kaartenuitstalling rond zetten. Hij moet met zijn figuur precies zoveel stappen zetten als het getal op de bovenste ingrediëntenkaart in zijn toverketel aangeeft. Daarbij telt iedere kaartenrij en iedere hoekkaart als één stap. Naast iedere kaart mag maar één figuur staan. Kom je met je figuur op de figuur van de tegenstander, dan spring je daar overheen, zonder dat dit als stap telt.

Ingrediëntenkaart uit de rij pakken

Aansluitend moet de speler uit de rij naast zijn figuur nu één willekeurige kaart pakken. Hij legt deze open boven op de overige kaarten in zijn toverketel, zodat deze de daaronder liggende kaarten volledig bedekt.

Staat de figuur na de beweging naast een hoekkaart, dan kan de speler geen ingrediëntenkaart pakken en is zijn beurt beëindigd.

Voorbeeld (zie plaatje blz. 3):

Let op: in dit voorbeeld lopen de speelfiguren tegen de klok in, i.p.v. met de klok mee! Dat is dus een fout in de oorspronkelijke Duitse spelregels, maar het principe wordt wel duidelijk! Alles blijft namelijk gelijk, alleen had de zwart speelfiguur dus kloksgewijs moeten lopen.

Speler zwart heeft als bovenste ingrediënt de pompoen met een "4" in zijn ketel. Hij zet met zijn figuur dus vier stappen. Hij springt daarbij over de witte figuur heen, zonder deze stap mee te tellen. Daarna neemt hij uit de kaartenrij waarvoor hij nu staat, de met een kruis aangegeven kaart en legt deze als bovenste ingrediëntenkaart in zijn ketel.

Sommige ingrediëntenkaarten laten in de linkeronderhoek een symbool zien: een "exploderende ketel" of een "toverstaf met toverhoed". Deze symbolen staan de speler, die deze kaart pakt, toe een bijzonder actie uit te voeren. Hij moet de andere spelers daar echter attent op maken, dat hij zo'n kaart heeft gepakt. Vergeet hij het of ziet hij er expres van af, dan vervalt de actie.

Exploderende ketel

(Zie plaatje blz. 4). De andere speler moet de bovenste ingrediëntenkaart uit zijn toverketel pakken en dicht onder de ingrediëntenstapel leggen. Daarbij mag de speler zijn verzamelde ingrediënten niet verschuiven om te bekijken wat hij al in zijn ketel heeft.

Is de ingrediëntenstapel opgebruikt, dan wordt de kaart uit het spel genomen. **Let op:** heeft de andere speler nog slechts één kaart in zijn ketel, dan kan deze niet van hem worden afgenomen.

Toverstaf en toverhoed

(Zie plaatje blz. 4). De speler voert zijn beurt uit tot het eind en is aansluitend nogmaals aan de beurt. **Let op:** een speler kan niet vaker dan tweemaal achter elkaar zetten. Pakt een speler dus twee keer achter elkaar een kaart met het symbool: "toverstaf met toverhoed", dan komt daarna de andere speler aan de beurt.

Nieuwe ingrediëntenkaart opendraaien

Nu trekt de speler de bovenste kaart van de ingrediëntenstapel en legt deze open op de vrije plaats. Daarmee is zijn beurt beëindigd en de andere speler is aan de beurt.

Is de ingrediëntenstapel opgebruikt, dan blijft de plaats leeg.

Speeleinde

Als de ingrediëntenstapel is opgebruikt, kunnen op de lege plekken geen kaarten meer worden neergelegd. Zo ontstaan er steeds meer gaten.

Het spel eindigt als een speler de **laatste** kaart uit een rij pakt. Deze speler mag bij uitzondering kiezen of hij de kaart wil houden en in zijn ketel legt, of dat hij de kaart niet wil houden en simpelweg opzij legt.

Laat deze kaart een symbool zien, dan wordt deze actie niet meer uitgevoerd, onafhankelijk daarvan of de speler de kaart houdt of niet.

Waardering

Nu krijgen de spelers voor de verzamelde ingrediënten plus- en minpunten. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

In totaal zijn er 14 verschillende ingrediënten. Van ieder ingrediënt zijn er vier kaarten met de waarden 1 t/m 4. De waarde van iedere ingrediëntenkaart staat op het schild in de rechteronderhoek.

Om de waardering wat overzichtelijker te laten worden, sorteren de spelers de kaarten uit hun ketel naar de verschillende ingrediënten en die kaarten van ieder ingrediënt weer naar volgorde van waarde.

Als er zonder receptkaarten wordt gespeeld, dan hebben de symbolen en de kleuren, met uitzondering van zwart en wit, geen betekenis.

(Zie overzichtskaart blz. 5).

Schild met "1" > / +5

De speler met de **meeste ingrediëntenkaarten met de waarde "1"**, krijgt 5 pluspunten. Hebben beide spelers evenveel kaarten met de waarde "1", dan krijgt niemand de punten.

Wit schild + witte figuur / Σ x 2

Alle puntenwaarden van de ingrediëntenkaarten in de **eigen kleur** (zwart of wit) worden **verdubbeld**.

1 Kaart / - Σ

Enkele kaarten van één ingrediënt tellen overeenkomstig hun waarde als **minpunten**.

2 Kaarten / 0

Ingrediënten waarvan je **twee kaarten** bezit, tellen **niet**.

3 Kaarten / + Σ

Ingrediënten waarvan je **drie kaarten** bezit, tellen overeenkomstig de som van hun waarden, als **pluspunten**.

4 Kaarten / + Σ + 5

Ingrediënten waarvan je alle **vier kaarten** bezit, tellen overeenkomstig de som van hun waarden als **pluspunten**. Daarnaast krijg je **5 bonuspunten**.

Voorbeeld (zie plaatjes blz. 5):

Speler wit heeft bij het speeleinde de afgebeelde kaarten in zijn ketel.

$2 \times (1 + 2 + 3 + 4) + 5 = +25$ / $2 \times (-3) = -6$ / $1 + 2 + 4 = +7$ / 0 . **Totaal = 26 punten.**

Omdat de snorharen en de salamanderogen ingrediënten in de kleur van de speler zijn, tellen ze dubbel. De bonus voor alle vier kaarten met de snorharen wordt niet verdubbeld. Zo heeft speler wit in totaal $(25 - 6 + 7 + 0 =)$ 26 pluspunten.

Variant

In de variant wordt met de receptkaarten gespeeld. De 5 lege receptkaarten zijn niet nodig en gaan terug in de doos. Ze kunnen voor eigen opdrachten worden gebruikt.

De overige 13 receptkaarten worden dicht goed geschud en de speelvoorbereidingen worden zoals in het basisspel uitgevoerd.

Dan krijgt iedere speler nog dicht twee receptkaarten. De spelers bekijken hun beide kaarten, zonder ze te laten zien aan de andere speler. Ze laten ingrediëntenopdrachten zien. Heeft de betreffende speler aan het eind van het spel de opdracht vervuld, dan krijgt hij **naast** de normale waardering als **extra** het aangegeven aantal pluspunten. Vervult de speler de opdracht niet, dan krijgt hij **geen** minpunten.

Door de receptkaarten kunnen ook de kleuren van de ingrediënten en de verzamelde symbolen voor de waardering van betekenis zijn.

De receptkaarten

(Zie de plaatjes op blz. 6 + 7).

5 Kaarten met 2 gelijkgekleurde ingrediëntenkaarten met getal "15" eronder

Je moet van **beide** ingrediënten van deze kleur telkens minstens drie kaarten hebben. Dan krijg je 15 punten. *Telkens bij twee ingrediënten staat altijd dezelfde kleur op de schilden.*

2 Kaarten met een wit of een zwart schild met getal "5" eronder

Je moet van **één** ingrediënt in deze kleur telkens minstens drie kaarten hebben. Dan krijg je 5 punten.

Rijste kaarten waarvan 1 donkere kaart met pijl met getal "10" eronder

Als je de laatste kaart uit een rij pakt, en daarmee het spel beëindigt, krijg je 10 punten. *Daarbij is het niet van belang of je de kaart in je ketel of simpelweg uit het spel legt.*

Kaart met exploderende ketel en "<"-teken met getal "10" eronder

Bezit je minder ingrediënten met het symbool "exploderende ketel" dan je medespeler, dan krijg je 10 punten. *Hebben jullie beiden evenveel kaarten met dit symbool, of heeft je medespeler zelfs meer dan jij, dan krijg je de extra punten niet.*

Kaart met toverstaf en toverhoed en "<"-teken met getal "10" eronder

Bezit je minder ingrediënten met het symbool "toverstaf en toverhoed" dan je medespeler, dan krijg je 10 punten. *Hebben jullie beiden evenveel kaarten met dit symbool, of heeft je medespeler zelfs meer dan jij, dan krijg je de extra punten niet.*

Kaart met 5 schilden met planttekens met getal "3" middenin en getal "10" eronder

Als je van minstens drie ingrediënten met planten **telkens** minstens drie kaarten bezit, krijg je 10 punten. *De onderste balkjes van de ingrediënten die tellen als planten, dragen een schild met een blad erin. Er zijn in totaal vijf verschillende planteningrediënten: boomwortels (grijs), mos (blauw), paddestoelen (bruin), pompoen (groen) en slingerkruid (paars).*

Kaart met kaart en "<"-teken met getal "10" eronder

Heb je aan het einde van het spel minder ingrediëntenkaarten dan je medespeler, dan krijg je 10 punten. *Hiervoor is alleen het aantal ingrediëntenkaarten maatgevend en niet hun waarden. Hebben jullie beiden evenveel ingrediëntenkaarten of heeft je medespeler zelfs minder kaarten dan jij, dan krijg je de extra punten niet.*

Kaart met schild met "4" en "<"-teken met getal "10" eronder

Bezit je aan het eind van het spel minder ingrediëntenkaarten met de waarde "4" dan je medespeler, dan krijg je 10 punten. *Hebben jullie beiden evenveel kaarten met de waarde "4" of heeft je medespeler zelfs minder van zulke kaarten dan jij, dan krijg je de extra punten niet.*