

Andreas Pelikan

Andreas Pelikan

Wie  
verhext!

Wie verhext!



*Wolfsblut und Kräutersud,  
da braut sich was zusammen!*

Ravensburger

Wie Verhext !  
Alea, 2008  
Andreas PELIKAN  
3 - 5 spelers vanaf 9 jaar  
± 90 minuten



Andreas Pelikan

# Wie verhext!

*Wolvenbloed en kruidenaftreksel,  
dat hoort samen in het brouwsel !*

## SPELIDEE

De spelers kruipen in de rol van tovenaars, heksen en druïden en proberen om krachtdadige en daardoor ook zegepuntrijke drankjes te brouwen. Hiervoor hebben de spelers, naast de vele behekste ingrediënten zoals slangengif of kruidenaftreksels en ook een beetje goud, uiteraard een fijne neus nodig en een zeer kleine dosis geluk !

Etappe na etappe kiezen de magische medespelers uit twaalf rollenkaarten er steeds vijf uit, die ronde na ronde worden gespeeld. Elk van deze kaarten biedt één actie en één " Gunst van het moment " aan.

De acties zijn weliswaar winstgevend, maar bevatten ook het risico dat nakomende spelers deze actie kunnen ontfutselen zodat de speler met lege handen achter blijft. *Zoals behekst !*

De gunst is veel minder rendabel, maar kan door geen enkele speler worden weggekaapt.

Wat moet men doen ? Welke beslissing moet men nemen ?  
Wie kiest welke rollenkaarten ? Wie speelt welke kaart wanneer uit ?  
Is men zeer moedig en kiest men voor de actie of kiest men toch maar voor de zekerheid van de gunst ?

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

**De speler die aan het einde de meeste zegepunten heeft, wint !**

## SPELIDEE

Met 12 verschillende rollenkaarten proberen de spelers zoveel mogelijk krachtige en zegepuntrijke drankjes te brouwen.

Alle rollenkaarten tonen zowel een actie als ook een gunst.

De actie is altijd meer lonend, maar ook riskant; de gunst is veel minder lonend maar daarvan is men zeker.

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

## SPELMATERIAAL

- ▶▶▶ **99 speelkaarten:**
  - 60 rollenkaarten (telkens 12 kaarten per speler)
  - 31 drankkaarten:
    - 3x 7 ketels (ijzer, zilver en koper)
    - 2x 5 kruidenrekken (goud en druppels)
  - 8 toverspreukkaarten
- ▶▶▶ **60 ingrediënten** (telkens 20 rode, groene en witte druppels)
- ▶▶▶ **1 stanskarton** met:
  - 45 flesjes (= kleine drankjes)
  - 24 goudfiches

*Als men de spelregels voor de eerste keer leest, raden wij aan om de tekst in 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

Iedere speler ontvangt:

- **de 12 rollenkaarten van één kleur** (hebben eenzelfde kleur van rugzijde);
- **3 ingrediënten** (telkens 1 rode, groene en witte druppel);
- **2 goudfiches.**

*De ingrediënten en het goud liggen gedurende het volledige spel steeds goed zichtbaar voor alle medespelers vóór zich neer. De rollenkaarten worden verdekt in de hand gehouden.*

De **resterende druppels** en **goudfiches** alsook de 45 flesjes (= kleine drank) worden als gescheiden voorraad in het midden van de tafel gelegd.

De **31 drankkaarten** worden gescheiden in telkens 7 koperketels, 7 zilverketels en 7 ijzerketels en ook telkens 5 kruidenrekjes met goud en 5 kruidenrekjes met druppels.

Elk van deze vijf kaartensoorten worden als open voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd en wel zo dat telkens bovenaan de kaart ligt met het kleinste zegepuntengetal (onderaan rechts in de glaskolf) en vervolgens opeenvolgend de andere kaarten met telkens een oplopend getal. Dit betekent dat helemaal onderaan de stapel de kaart ligt met het grootste zegepuntengetal.

De **8 toverspreukkaarten** worden zeer grondig gemixt en eveneens als open voorraadstapel in het midden van de tafel klaargelegd.

De **oudste speler** wordt de startspeler van de eerste etappe.



## SPELVOORBEREIDING

Iedere speler ontvangt:

- 12 rollenkaarten;
- telkens 1 groene, rode en witte druppel;
- 2 goudfiches.

Het resterende spelmaterial wordt, zoals op de afbeelding is te zien, klaargelegd.

## SPELVERLOOP

Het spel verloopt over meerdere etappes.

In elke etappe kiest iedere speler vijf rollenkaarten uit en wedijvert vervolgens in een soort van slagenspel ronde na ronde om de passende acties van de rollenkaarten. Als alle uitgekozen kaarten zijn uitgespeeld (na minstens vijf en maximaal twaalf 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 12 rollenkaarten er vijf uit. Deze vijf kaarten hebben ze ter beschikking in deze etappe. De spelers nemen hun kaarten zo in de hand dat de andere spelers ze absoluut niet kunnen zien. De resterende zeven rollenkaarten legt iedere speler verdekt voor zich neer. Als alle spelers dit hebben gedaan, geldt: de behekste wedstrijd kan beginnen !

## SPELVERLOOP

Het spel verloopt over meerdere etappes en elke etappe bestaat opnieuw uit meerdere rondes (5 - 12).

Om te beginnen, kiezen alle spelers tegelijkertijd uit hun 12 rollenkaarten er 5 uit.



## DE BEHEKSTE WEDSTRIJD KAN BEGINNEN !

De startspeler van de etappe begint. Hij legt één van zijn vijf handkaarten open voor zich neer en hij leest luidop de titel voor van het bovenste kader van deze kaart, bijvoorbeeld: " Ik ben de heks ". Hiermee meldt hij aan de medespelers dat hij aanspraak wil maken op de actie van deze rol. Maar ... de nakomende spelers kunnen dit nog betwisten. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, moeten de medespelers nu één voor één deze rollenkaart ' volgen '.

De volgende drie mogelijkheden kunnen zich voordoen:

1. De speler die aan de beurt is, heeft deze rollenkaart niet in de hand, dit betekent dat hij niet kan volgen, en daarom zegt hij luidop, zoals het hoort, " Verder " en de volgende speler komt aan de beurt. Hij speelt dus geen kaart uit.
2. De speler die aan de beurt is, heeft dezelfde rollenkaart in de hand waardoor hij nu moet volgen. Hij legt de kaart eveneens open voor zich neer en kiest onmiddellijk voor de mogelijkheden 2A of 2B.

**2A.** Ofwel verkondigt de speler op zijn beurt dat hij wil gebruik maken van de actie en daarom leest hij luidop de titel voor en legt de klemtoon op het woord ' ik ', bijvoorbeeld " **IK** ben de heks ". Hiermee neemt hij het actierecht over van zijn voorganger die dan met lege handen achterblijft en zijn neergelegde kaart al bij zijn andere verdeckte kaarten mag leggen.

*In elk geval is het actierecht voor deze nieuwe speler nog niet zeker omdat ook de navolgende spelers deze rol nog kunnen afnemen.*

**2B.** Ofwel wil de speler niet teveel riskeren en vermijden dat een nakomende speler hem de actie toch nog zal ontfutselen. Hij maakt dan gebruik van de ' Gunst van het moment ' en leest nu luidop de titel van het onderste kader van de kaart en zegt: " Zo is het ! ". Onmiddellijk aansluitend voert hij nu de aanwijzingen uit. Dit betekent dat de lopende ronde wordt onderbroken tot hij de instructies heeft uitgevoerd of tot hij heeft verklaard dat hij aan de gunst verzaakt.

*De gunst is uiteraard veel minder rendabel dan de actie zelf en kan door meerdere spelers worden uitgevoerd, maar ze kan niet worden afgepakt.*

Nadat alle spelers één voor één aan de beurt zijn geweest, mag nu de speler die als laatste het actierecht heeft verworven de actie die bovenaan de rollenkaart is beschreven, uitvoeren.

*De volledige informatie van de afzonderlijke rollen kan men vinden vanaf pagina 6.*

Daarna begint deze speler de volgende ronde met het uitspelen van een nieuwe handkaart en met het luidop voorlezen van de titel van het bovenste kader van het actierecht: " Ik ben ... ".

De speler die een nieuwe rollenkaart neerlegt, leest altijd luidop de titel voor van het bovenste kader van de kaart: " Ik ben ... "

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.

... te kiezen voor een reactie als ze de rollenkaart wel in de hand hebben:

- ofwel kiezen ze ook voor de actie en lezen luidop de titel voor van het bovenste kader van de kaart: " IK ben ... ".

- ofwel kiezen ze voor de gunst (onderste kader) en zeggen: " Zo is het " en voeren de betreffende aanwijzingen onmiddellijk uit.

Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest, kan de speler met het actierecht de actie uitvoeren.

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



### Voorbeeld

Herman begint de ronde en legt de rollenkaart ' Heksenmeester ' voor zich neer en zegt luidop: " Ik ben de heksenmeester ". (Als eerste speler mag hij uiteraard niet kiezen voor de gunst).

Marc heeft ook de heksenmeester in de hand en moet deze kaart nu open voor zich neerleggen. Omdat hij weet dat er nog drie andere spelers na hem volgen, is hij voorzichtig en zegt: " Zo is het ", waarmee hij verklaart dat hij tevreden is met de gunst (in dit voorbeeld betekent dit dat hij onmiddellijk één goudfiche uit de algemene voorraad neemt). Carl heeft ook deze rollenkaart en moet deze kaart ook voor zich neerleggen. Hij zegt luidop: " IK ben de heksenmeester ". Dit betekent dat Herman in deze ronde met lege handen achterblijft. Hij kan zijn kaart bij zijn andere verdeckte kaarten leggen. Maar ook Anne legt de heksenmeester voor zich neer en omdat er nog maar één speler na haar volgt, kiest zij voor de actie en zegt: " IK ben de heksenmeester ", zodat ook Carl niets heeft in deze ronde. Als laatste medespeler volgt Maria. Zij heeft de heksenmeester niet in de hand en zegt: " Verder ". Deze ronde is ten einde en Anne is de heksenmeester en mag de desbetreffende actie (= toverspreuk) uitvoeren. Vervolgens begint zij de nieuwe ronde door een nieuwe rollenkaart vóór zich neer te leggen en luidop te melden: " Ik ben de alchemist " (voor de gunst mag Anne niet kiezen).



### Andere belangrijke spelregels

- De speler die met het neerleggen van een rollenkaart een nieuwe ronde opent, **moet** kiezen voor de actie van de kaart (bovenste kader). Hij mag niet kiezen voor de gunst (onderste kader).
- Men mag ook uitdrukkelijk kiezen voor de actie of voor de gunst, zelfs al kan men ze niet uitvoeren. Eveneens mag de speler verzaken aan het uitvoeren van de actie of de gunst, zelfs al kan hij deze vervullen (dit kan bijvoorbeeld gebeuren als de speler ingrediënten wil behouden voor een andere rollenkaart).
- De speler die het actierecht van de laatste ronde heeft behaald, moet in ieder geval een nieuwe ronde starten met het neerleggen van een nieuwe rollenkaart ook al heeft hij de actie van de vorige kaart niet uitgevoerd.
- Als de speler, die een nieuwe ronde moet openen, geen handkaarten meer heeft (dat betekent dat hij al vijf rollenkaarten heeft gespeeld), moet de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, die nog handkaarten heeft de nieuwe ronde openen.
- Tijdens het spel heerst er altijd absolute **volgplicht** !  
De speler die een rollenkaart neerlegt die al in een vorige ronde van de lopende etappe is gespeeld, moet deze kaart zonder gevolg terzijde leggen en is onmiddellijk opnieuw aan de beurt.
- Iedere speler moet zijn handkaarten zo houden dat alle medespelers goed kunnen zien hoeveel kaarten hij in de hand heeft.
- De belangrijkste regel is misschien de volgende: Vooraleer men zelf aan de beurt komt, is het op geen enkele wijze toegelaten om de magische erecode te doorbreken en op subtiele wijze aan te geven of men de uitgespeelde rollenkaart kan volgen of niet. Men is verplicht om af te wachten tot het zijn beurt is om dan te kennen te geven of men kan volgen of niet !

De speler die een nieuwe ronde opent, moet altijd aanspraak maken op de actie en mag niet kiezen voor de gunst.

Het uitvoeren van een actie of een gunst is steeds vrijwillig en niet verplicht.

De speler die het actierecht heeft, moet de volgende ronde openen (tenzij deze speler geen handkaarten meer heeft, dan is de volgende speler aan de beurt).

Er heerst volgplicht !

Het aantal handkaarten dat een speler bezit, moet zichtbaar zijn voor alle spelers.

Alleen de speler die aan de beurt is, mag praten.



## DE VOLGENDE ETAPPES

Een etappe eindigt als geen enkele speler nog handkaarten bezit (op deze wijze kan het af en toe gebeuren dat een speler aan het einde van een etappe enige rondes alleen speelt).

De volgende etappe begint. Iedere speler kiest opnieuw 5 kaarten uit zijn 12 rollenkaarten. De speler die in de vorige etappe als laatste het actierecht heeft verworven, opent de nieuwe etappe met het neerleggen van een rollenkaart.

## EINDE VAN HET SPEL

Als er na een etappe, vóór alle spelers samen, minstens vier drankkaarten liggen met een raaf, eindigt het spel.

*In totaal zijn er twee raven in elk van de vijf stapels.*

Iedere speler telt de zegepunten in de glaskolven van al zijn drankkaarten samen en telt hierbij voor elke kleine drank nog telkens één zegepunt erbij. De speler die de meeste zegepunten heeft behaald, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die in totaal nog de meeste ingrediënten en goudfiches over heeft.

## DE ROLLENKAARTEN

De **drie groene rollenkaarten** leveren de spelers nieuwe ingrediënten.

- ⇒ **Wolvenhoeder**, **slangenvanger** en **kruidenzoeker**  
De speler met het **actierecht** neemt, afhankelijk van de rol, ofwel drie rode (wolvenbloed), drie witte (slangengif) of drie groene druppels (kruidenaftreksel) uit de voorraad en legt die voor zich neer. De spelers die hebben gekozen voor de **gunst**, nemen één desbetreffende druppel uit de voorraad.

### TIP

Normaal gezien is de voorraad van druppels, goudfiches en kleine flesjes toereikend voor het spel. Als er toch een tekort is, mag het tijdelijk door iets anders worden vervangen.

De **drie goudgele rollenkaarten** leveren of verwerken het goud. Goud is echter ook nodig voor de lichtblauwe rollenkaarten.

- ⇒ **Alchemist**  
De speler met het **actierecht** kan één ingrediënt naar keuze (voorgesteld door een grijze neutrale druppel) omvormen in vijf goudfiches. De speler legt, naar keuze, één van zijn druppels in de voorraad en neemt vijf goudfiches die hij voor zich neerlegt. De spelers die hebben gekozen voor de **gunst** van de alchemist, leggen één druppel naar keuze in de voorraad en nemen hiervoor twee goudfiches.
- ⇒ **Waarzegster**  
De speler met het **actierecht** kan één van zijn goudfiches terug in de voorraad leggen en hiervoor twee kleine flesjes nemen (die men onder zijn drankkaart mag verstoppen). De spelers die hebben gekozen voor de **gunst** van de waarzegster, leggen één goudfiche in de voorraad en nemen hiervoor één flesje.

Alle volgende etappes verlopen op dezelfde wijze. Alle spelers kiezen opnieuw vijf van de 12 kaarten en er volgt wederom een behekste wedstrijd.

## EINDE VAN HET SPEL

Als er na een etappe drankkaarten voor de spelers liggen met in totaal minstens 4 raven, eindigt het spel.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

## DE ROLLENKAARTEN





### ⇒ **Assistent**

De speler met het **actierecht** kan één van zijn goudfiches in de voorraad leggen en hiervoor drie druppels naar keuze nemen (bijvoorbeeld 2 rode en 1 groene of 3 witte, ...).  
De spelers die hebben gekozen voor de **gunst** van de assistent, leggen één van hun goudfiches in de voorraad en nemen hiervoor één druppel naar keuze.

De **drie lichtblauwe rollenkaarten** dienen om de betreffende drank te brouwen. Elke rollenkaart is toegewezen aan een bepaalde ketel en een specifieke drank:

tovenaar	▶	koperketel	▶	toverdrank
heks	▶	ijzerketel	▶	heksendrank
druïde	▶	zilverketel	▶	heildrank

### ⇒ **Druïde, heks** en **tovenaar**

De speler met het **actierecht** legt alle ingrediënten, die op de bovenliggende ketelkaart van de betreffende stapel zijn afgebeeld, terug in de voorraad en neemt hiervoor de ketelkaart. Deze ketelkaart legt hij met de rugzijde naar boven vóór zich neer, **behalve** als er een **raaf** op de ketel zit. In dit geval blijft de kaart met de voorzijde naar boven voor de speler liggen, zodat steeds kan worden gezien hoeveel raven er tot nu toe al werden verzameld (einde van het spel). De spelers die hebben gekozen voor de **gunst** van de kaart, moeten, naast de benodigde ingrediënten, als extra nog twee van hun goudfiches in de voorraad leggen om de ketelkaart te kunnen bemachtigen.

Steeds als een speler een ketelkaart neemt (om het even of het door de actie of door de gunst is), mag hij als extra actie **één** bijkomend ingrediënt naar keuze afgeven en zich hiervoor één kleine drank van de voorraad nemen. Dit mag men echter niet meermaals per drank doen (men mag dus geen drank brouwen en dan bijvoorbeeld vier ingrediënten omwisselen in vier flesjes).

### **AANDACHT**

*Omdat iedere speler, die gekozen heeft voor de gunst van de kaart, kan brouwen vóór de speler die het recht op de actie heeft, kan het gebeuren dat op het moment dat die aan de beurt komt, hij niet meer genoeg ingrediënten bezit om de drank, die nu bovenaan ligt, te kunnen brouwen en dus helemaal niet kan brouwen. Dat is dan niet enkel te wijten aan hekserij maar ook aan de medespelers ! Daarom mogen de spelers te allen tijde de kaarten van **één stapel** inkijken.*

De betekenis van de actie van de **grijze rollenkaart** wisselt elke etappe (zie achteraan bij ' De toverspreuken ' ).

### ⇒ **Heksenmeester**

De speler met het **actierecht** kan de actie op de bovenliggende toverspreuk uitvoeren. De spelers die hebben gekozen voor de **gunst** van de heksenmeester, nemen één goudfiche van de voorraad.

### **TIPS**

- De toverspreuk wordt aan het einde van de etappe in elk geval open onder de desbetreffende stapel geschoven, ook als de heksenmeester de actie niet heeft uitgevoerd of als de heksenmeester niet aanwezig was in de etappe.
- Als de heksenmeester een drank brouwt (zie ' De toverspreuken ' ), mag hij geen extra ingrediënt afgeven om een klein drankje te brouwen.



Voor 1x goud  
3 respectievelijk  
1 ingrediënt  
nemen.



nodige  
ingrediënten  
ketelsoort  
zegepunten



Met de nodige  
ingrediënten  
(en 0 of 2 goud)  
één toverdrank  
brouwen (in de  
koperketel).



Met de nodige  
ingrediënten  
(en 0 of 2 goud)  
één heksendrank  
brouwen (in de  
ijzerketel).



Met de nodige  
ingrediënten  
(en 0 of 2 goud)  
één heildrank  
brouwen (in de  
zilverketel).

Voor één bijkomend  
ingrediënt mag één kleine  
drank gebrouwen worden.



De actuele  
toverspreuk  
benutten of  
1 goudfiche  
nemen.



De **twee rode rollenkaarten** maken het mogelijk uit de beide rekjes, overwegend op kosten van de medespelers, dranken te verkrijgen.

#### ⇒ Zakkenroller

De speler met het **actierecht** ' pikkedieven ', stelt bij iedere medespeler één derde van zijn goudfiches (eventueel naar beneden afronden). De zakkenroller ontvangt deze goudfiches niet, maar ze worden op de bovenste goudrekkaart gelegd. Daarna kan de zakkenroller nog beslissen of hij de nog ontbrekende goudfiches erbij wil leggen of niet. Als er vervolgens minstens zoveel goudfiches liggen als er op de kaart worden gevraagd, komen al deze goudfiches (inclusief de eventueel overtollige) in de algemene voorraad en de zakkenroller legt de goudrekkaart verdekt voor zich neer (of open als er een raaf op afgebeeld is).

Als er onvoldoende goudfiches zijn, blijven deze op de goudrekkaart liggen voor de zakkenroller van de volgende etappe. De spelers die hebben gekozen voor de **gunst** van de zakkenroller, mogen één goudfiche minder afgeven dan normaal.

#### Voorbeeld

Carl (hij bezit 2 goudfiches) speelt de zakkenroller uit: "Ik ben de zakkenroller". Anne (bezit 5 goudfiches) heeft deze kaart niet in de hand en zegt: "Verder". Maria (bezit 6 goudfiches) heeft deze kaart ook en zij kiest voor de gunst: "Zo is het". Ook Herman (bezit 3 goudfiches) is moedig en legt de kaart voor zich neer en zegt: "IK ben de zakkenroller". Doch jammer genoeg heeft ook Marc deze kaart en zegt eveneens: "IK ben de zakkenroller", waarmee deze ronde is beëindigd en hij het actierecht heeft verworven. Nu moeten er goudfiches worden afgegeven: Carl moet geen goudfiches op de kaart leggen (een derde van 2 is afgerond 0), Anne geeft 1 goudfiche af ( $5 : 3 = 1$ ), Maria legt ook 1 goudfiche af (zij moest normaal 2 goudfiches afgeven, maar omdat zij beroep heeft gedaan op de gunst, mag zij 1 goudfiche minder afgeven) en Herman geeft eveneens 1 goudfiche af. In totaal liggen er nu 3 goudfiches op de goudrekkaart. Omdat er echter 5 goudfiches nodig zijn, legt Marc er nog 2 van zijn goudfiches bij en neemt vervolgens de kaart. Het goud dat op de kaart ligt, wordt terug in de voorraad gelegd. (Als Marc geen 2 goudfiches had gehad of geen goudfiches had willen afgeven dan bleven de 3 goudfiches op de kaart liggen voor de volgende etappe).

#### ⇒ Bedelmonnik

Deze persoon werkt op een identieke wijze als de zakkenroller, alleen gaat het nu om ingrediënten in plaats van goud en de spelers moeten nu maar één vierde van al hun ingrediënten afgeven (eventueel naar beneden afgerond) en op de kruidenrekkaart met de druppels leggen. De spelers beslissen zelf welke ingrediënten ze afgeven.

#### TIP

Nadat een speler een kruidenrekkaart met goud of een kruidenrekkaart met druppels heeft genomen, mag hij geen extra ingrediënt afgeven om een klein drankje te brouwen.

#### VARIANT

Eén set rollenkaarten, die niet door een speler wordt gebruikt, wordt als goed gemixte verdekte stapel in het midden van de tafel gelegd. Aan het begin van iedere etappe worden van deze stapel de twee bovenste kaarten (bij 3 spelers) of alleen de bovenste (bij 4 spelers) blootgelegd. Deze rollenkaart(en) leggen nu alle spelers verdekt terzijde en mogen in deze etappe niet worden gebruikt.

In de volgende etappe worden dan opnieuw 2 kaarten of 1 kaart blootgelegd ... enzovoort. Als bij 3 spelers de volledige stapel is opgebruikt (dat kan na 6 etappes), worden alle kaarten opnieuw verdekt gemixt en als nieuwe stapel klaargelegd.



Met 1/3 van het goud van de medespelers (+ eventueel eigen goud) één drank brouwen of met de gunst 1 goudfiche minder afgeven.



Aantal goudfiches dat minstens op deze kaart moet worden gelegd om ze te ontvangen.



Met 1/4 van de ingrediënten van de medespelers (+ eventueel eigen ingrediënten) één drank brouwen of met de gunst 1 ingrediënt minder afgeven.

#### VARIANT

Bij 3 of respectievelijk 4 spelers aan het begin van iedere etappe 2 of respectievelijk 1 rollenkaart blootleggen: geen enkele speler mag in deze etappe deze rollen gebruiken.



## DE TOVERSPREUKEN

Dit hoofdstuk verduidelijkt de opdrachten en moet alleen bij twijfel worden geraadpleegd.



### COPIA

De heksenmeester die deze spreuk mag gebruiken, neemt zich drie druppels naar keuze van de algemene voorraad.

**Voorbeeld:** telkens 1 per kleur of 2 rode en 1 witte.



### MAGUS

De heksenmeester die deze spreuk mag gebruiken, brouwt de openliggende toverdrank met ingrediënten naar keuze. Uiteraard moet het aantal druppels wel kloppen.

**Voorbeeld:** De blootgelegde toverdrank vereist 2x slangengif en 2x wolvenbloed. De speler geeft in de plaats 3x kruidenaf-treksel en 1x slangengif af.



### OPTIO

De heksenmeester die deze spreuk mag gebruiken, brouwt naar keuze één van de drie openliggende dranken (toverdrank, heksendrank of heildrank). Hiervoor moet hij precies die ingrediënten aangeven die op de respectievelijke ketelkaart zijn aangeduid.



**SANATIO of STRIX** werken identiek als **MAGUS**, alleen wordt hier een heildrank of een heksendrank gebrouwen.



### HERBA

De heksenmeester die deze spreuk mag gebruiken, legt één groene druppel terug in de algemene voorraad en neemt hiervoor twee kleine drankjes van de voorraad.



**LUPUS of SERPENS** werken identiek als **HERBA**, alleen moet hier een rode of een witte druppel worden afgegeven.

### De auteur en de uitgeverij danken alle testspelers voor hun engagement en hun vele suggesties, in het bijzonder:

Thomas Bareder, Robert Beibl, Kurt Dunshirn, Alfred Dunshirn, Karin + Wolfgang Geistanger, Gerold Hammer, Annemarie Helm & Bernhard Mayer-Helm, Sybille + Michael Jüthner, Matthias Klaban, Othmar Koch, Alexia Kremmydas, Theo Kremmydas, Matthias Lehmacher, Anita Moka, Susanne Moka, Wolfgang Panning, Alexander Pfister, Monika + Christian Reininger, Christine Schmid, Susi Speckbacher, Angelika + Martin Susan, Peggy + Sebastian Voss, Hajo Welsing, Monika Zensen, Peter Zöllner alsook de speelkringen uit Bödefeld, Drübberholz, Prien en Wien.

Distr. CH:  
Carlit + Ravensburger - Grundstr. 9 - CH-5436 Würenlos

© 2008 Andreas Pelikan  
© 2008 Ravensburger Spieleverlag

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

**alea**  
Postfach 1150  
83233 Bernau am Chiemsee  
Fon: 08051 - 970720  
Fax: 08051 - 970722  
E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)



220972



# DE 12 ROLLENKAARTEN

**Wolli**

Wolvenhoeder

**Ik ben de wolvenhoeder ...**  
en bezorg mijn meester  
3x wolvenbloed.

+

**Zo is het!**  
Maar ik bezorg mijn meester  
1x wolvenbloed.

+

**Schlemihl**

Slangenvanger

**Ik ben de slangenvanger ...**  
en bezorg mijn meester  
3x slangengif.

+

**Zo is het!**  
Maar ik bezorg mijn meester  
1x slangengif.

+

**Krautvonix**

Kruidenzoeker

**Ik ben de kruidenzoeker ...**  
en bezorg mijn meester  
3x kruidenaftreksel.

+

**Zo is het!**  
Maar ik bezorg mijn meester  
1x kruidenaftreksel.

+

**Alwyss**

Alchemist

**Ik ben de alchemist ...**  
en mag 1 ingrediënt naar keuze  
transformeren in 5 goudfiches.

→

**Zo is het!**  
Maar ik transformeer 1 ingrediënt  
naar keuze in 2 goudfiches.

→

**Wasallas**

Waarzegster

**Ik ben de waarzegster ...**  
en ik transformeer 1 goudfiche  
in 2 kleine drankjes.

→

**Zo is het!**  
Maar ik transformeer 1 goudfiche  
in 1 klein drankje.

→

**Gemalher**

Assistent

**Ik ben de assistent ...**  
en mag voor mijn meester  
voor 1 goudfiche  
3 ingrediënten naar keuze kopen.

→

**Zo is het!**  
Ik koop voor mijn meester  
voor 1 goudfiche  
1 ingrediënt naar keuze.

→

**Zausel**

Tovenaar

**Ik ben de tovenaar ...**  
en mag met de benodigde ingrediënten  
één toverdrank brouwen.

? →

**Zo is het!**  
Maar voor 2 goudfiches brouw  
ik met de benodigde  
ingrediënten één toverdrank.

+ ? →

**Heduda**

Heks

**Ik ben de heks ...**  
en mag met de benodigde ingrediënten  
één heksendrank brouwen.

? →

**Zo is het!**  
Maar voor 2 goudfiches brouw  
ik met de benodigde  
ingrediënten één heksendrank.

+ ? →

**Drax**

Druide

**Ik ben de druide ...**  
en mag met de benodigde ingrediënten  
één heildrank brouwen.

? →

**Zo is het!**  
Maar voor 2 goudfiches brouw  
ik met de benodigde  
ingrediënten één heildrank.

+ ? →

**Beutello**

Zakkenroller

**Ik ben de zakkenroller ...**  
en mag met 1/3 van jullie geld  
een kruidenrek met goud kopen.

? →

**Zo is het!**  
Maar ik mag 1 goudfiche  
minder afgeven dan de anderen.

- 1

**Betzel**

Bedelmonnik

**Ik ben de bedelmonnik ...**  
en mag met 1/4 van jullie ingrediënten  
een kruidenrek met druppels kopen.

? →

**Zo is het!**  
Maar ik mag 1 ingrediënt  
minder afgeven dan de anderen.

- 1

**Hexmex**

Heksenmeester

**Ik ben de heksenmeester ...**  
en mag de openliggende  
toverspreuk benutten.

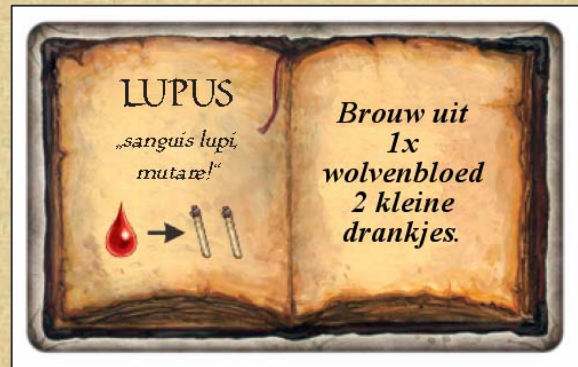
? ?

**Zo is het!**  
Maar ik mag  
1 goudfiche nemen.

+



## DE 8 TOVERSPREUKEN





Of het nu de druïde, de heks of de tovenaar is: al deze meesters van de magie helpen de spelers bij hun behekste opdracht om zoveel mogelijk krachtdadige en daardoor ook zegepuntrijke drankjes te brouwen.

En op het moment dat men denkt alle toverkrachtige ingrediënten in het bezit te hebben, kunnen deze toch door een magische tegenstander - Abracadabra - worden weggekaapt !

*Het lijkt wel behekst !*



© 2008 Ravensburger Spieleverlag  
 Postfach 24 60  
 D - 88194 Ravensburg  
 Made in Czech Republic  
 Not for preferential declaration



Autor: Andreas Pelikan  
 Illustration: Julien Delval  
 Design: Harald Lieske  
 Realisation: Stefan Brück  
 Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:  
 Verschluckbare Kleinteile

3-5 Spieler ab 9 Jahren
Dauer: 30-60 Minuten
Anspruch 
Inhalt: 91 Spielkarten, 60 Holztropfen, 24 Gold- plättchen, 8 Zauber- sprüche, 45 Flaschen, 1 vierfarbige Spielregel

**13 april 2008**