

SPIELANLEITUNG



Zaubertränke

für Potter-Fans

EMF



Reiner Knizia

SPIELIDEE

Taucht ein in die faszinierende Zauberwelt! Macht euch bereit, um Felix Felicis, Vielsafttrank und den Aufpäppeltrank zu brauen. Dafür werft ihr nacheinander die Zahlenkarten in die passenden Zaubertrankkessel. Doch Vorsicht, wenn einer der brodelnden Kessel überläuft, bekommst du die Karten als Minuspunkte – es sei denn, du hast am Rundenende die meisten Karten dieser Farbe. Aber Achtung vor dem grünen Gift! Wer beweist die beste Taktik und wird Zaubertrankmeister*in?

SPIELZIEL

Ihr versucht, möglichst wenig Minuspunkte zu kassieren und das Gift bei euren Mitspielenden einzumischen. Wer am Ende am wenigsten Minuspunkte hat, wird Zaubertrankmeister*in und gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL



60 Zaubertrankkarten
davon je Zaubertrank 3x 1, 4x 2,
3x 4, 4x 5, 3x 7 und 9x Gift



3 Ablagekarten

1 Startkarte



☆ ☆ ☆ SPIELVORBEREITUNG

Es werden so viele Runden gespielt, wie Personen am Spiel teilnehmen. Jede Runde beginnt jemand anders, es wechselt im Uhrzeigersinn reihum. Wer zuletzt ein Harry Potter-Buch gelesen hat, beginnt und legt die Startkarte vor sich. Die drei Ablagekarten werden mit etwas Abstand voneinander offen in die Mitte gelegt.

VORBEREITUNG EINER RUNDE

Zu Beginn jeder Runde mischt die beginnende Person die Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle. **Bei drei Personen** wird eine vierte Hand ausgeteilt, die verdeckt bleibt und am Spiel nicht teilnimmt. Alle nehmen ihre Karten auf die Hand. Die Person mit der Startkarte beginnt, danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Wer an die Reihe kommt, muss eine Karte aus seiner Hand wählen und spielt sie offen neben die Ablagekarte der entsprechenden Farbe. Das grüne Gift darf für jede Farbe gespielt werden. Dann sagt die Person die Wertesumme aller Karten an dieser Ablagekarte an.

- Ist die Summe 13 oder weniger, dann kommt die nächste Person an die Reihe.
- Ist die Summe mehr als 13, muss der Spielende alle bisher an diese Ablagekarte gespielten Karten nehmen und in einem verdeckten

Stapel vor sich sammeln. Nur seine neu gespielte Karte bleibt neben der Ablagekarte liegen. Dann kommt die nächste Person an die Reihe.

BEISPIEL:

Jemand spielt die blaue 2 an den Vielsafttrank und sagt die Summe „13“ an. Die nächste Person legt die goldene 4 und übersteigt damit den Wert 13 für Felix Felicis. Deshalb muss sie alle bisherigen Karten vor der goldenen Ablagekarte nehmen.



Kartenauslage, nachdem die Person Felix Felicis geleert hat:



Jede Person versucht, in den einzelnen Runden möglichst wenig Minuspunkte zu machen. Nach jeder Runde werden die Minuspunkte für jede*n notiert.



WERTUNG EINER SPIELRUNDE

Eine Runde endet, wenn alle Karten gespielt sind. Dann wird die Runde gewertet. Alle zählen die Anzahl ihrer Karten in den drei Farben Blau, Rot und Gold. Wer von einer Farbe die meisten Karten hat, darf diese weglegen, jede andere Karte zählt einen Minuspunkt (nicht den Kartenwert). Haben mehrere Personen die meisten Karten einer Farbe, darf niemand Karten weglegen. Die Giftkarten dürfen nie weggelegt werden und bringen je zwei Minuspunkte. Die Punktesumme wird für jede Person notiert.

SPIELLENDE UND SIEG

Das Spiel endet, wenn alle Runden gespielt sind. Wer am wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel und ist Zaubertrankmeister*in.



NOCH MEHR SPIELE
FÜR POTTER-FANS



KARTENSPIEL:

Nenne drei – schon vorbei!
... für Harry Potter-Fans!
GTIN 4260478342767



KARTENSPIEL:

Stadt, Land, ... Das inoffizielle Spiel
für Potterheads
GTIN 4260478342187



IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2024

© 2024 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Autor: Dr. Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.

Covergestaltung, Layout und Satz: Mirjam Höschl

Produktmanagement und Lektorat: Charlotte Faul

Bildnachweis: © Android Boss/Shutterstock, © Aquarellka/Shutterstock, © Eskemar/Shutterstock, © Juniviel/Shutterstock, © love pattern/Shutterstock, © Maiia Vysotska/Shutterstock, © Nattle/Shutterstock, © Nikolaeva/Shutterstock, © P.siripak/Shutterstock, © Rolau Elena/Shutterstock, © Torryllin/Shutterstock, © Vectorium/Shutterstock.

Dieses Spiel ist kein offizielles Lizenzprodukt. Es wurde weder von der Autorin J.K. Rowling, ihrem Verlag noch von Warner Bros. Entertainment Inc. autorisiert, genehmigt oder lizenziert.

GTIN 4260478342842

Printed in China

www.emf-verlag.de