

Rudi Biber's

# Zauberhafte Würfelorte

Ein zauberhaftes Würfelspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren mit einer Einsteigerversion für Familien mit Kindern ab 5 Jahren

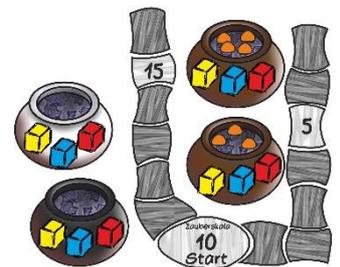
Spielidee, Fotos, Illustrationen und Umsetzung: Rudi Biber

## 1. Einsteigerversion

### Vorbereitung und Spielziel:

Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt. Darauf sind Töpfe mit den geforderten Zauberrezepturen abgebildet, die jeder Spieler erwürfeln muss. Das Spielbrett ist in zwei Bereiche aufgeteilt. In einem Bereich befinden sich braune, im anderen Bereich farbige Töpfe. Bei den farbigen Töpfen findet man auch sechseckige Punktfelder. Wer hier am Spielende mit seinen Markern die meisten Pluspunkte erreicht, wird der Sieger des Wettstreits. Getrennt werden die Bereiche durch die Zauberskala für die Zauberpunkte.

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe aus. Von den am Spiel beteiligten Farben legt man je einen Marker auf jeden kleinen Topf. Die naturfarbenen Würfel werden bereitgelegt. Ein beliebiger Spieler beginnt das Spiel, danach wird reihum gespielt. Das **Beispiel** rechts zeigt die Spielvorbereitung bei 3 Spielern.



### Ablauf:

Wer dran ist, würfelt mit den 5 naturfarbenen Würfeln.

Insgesamt darf bis zu viermal gewürfelt werden. Nach jedem Wurf legt man beliebig viele Würfel zur Seite. Diese werden im nächsten Wurf nicht mit gewürfelt. Man darf zur Seite gelegte Würfel später aber auch wieder mit würfeln, wenn man möchte.

Ist man mit dem Wurf zufrieden, weil man einen der geforderten Zaubertränke brauen kann (siehe unten), dann darf man seine Runde beenden und seinen Marker vom entsprechenden Topf nehmen.

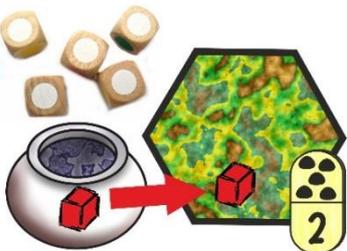
Im Bereich mit den braunen Töpfen gibt es 7 verschiedene Kombinationen von Zutaten. Die zu erwürfeln den Kombinationen sind Drilling, Vierling, Fünfling, „Full House“, 2 Paare und 4 oder 5 verschiedene Farben.



Immer, wenn man eine dieser Kombinationen, egal mit welchen Farben, erfüllt, dann nimmt man den eigenen Marker vom Topf und legt ihn neben das Spielbrett. Marker von braunen Töpfen werden nie auf sechseckige Punktfelder gelegt. Daran erinnert auch die Zauberskala, die den Bereich der braunen Töpfe von den Punktfeldern trennt! Im **Beispiel** hat der blaue Spieler zwei Paare gewürfelt. Er nimmt seinen eigenen blauen Marker vom entsprechenden Topf und legt ihn neben den Spielplan.



Anmerkung: Wenn es darum geht, bestimmte Kombinationen zu erreichen, dann hat die Farbe der Abbildungen keinen Zusammenhang mit den Würfelfarben – jede abgebildete Farbe steht für genau eine beliebige Würfelfarbe.



Im anderen Bereich gibt es 6 farbige Töpfe mit Zaubertränken. Um einen dieser Zaubertränke zu brauen, muss man möglichst viele Zutaten in der entsprechenden Farbe würfeln. Hat man in seinem Wurf genau drei Würfel mit der geforderten Topffarbe, dann hat man die Aufgabe ausreichend erfüllt und legt den darauf befindlichen eigenen Marker neben den Spielplan (Abbildung rechts). Hat man die Aufgabe aber über- oder untererfüllt, indem man mehr oder weniger als 3 Zutaten geschafft hat, dann legt man den Marker auf das entsprechend markierte sechseckige Punktfeld auf dem



Spielplan (Abbildung links). Im **Beispiel** hat der rote Spieler 5 weiße Zutaten gewürfelt. Er nimmt seinen Marker vom weißen Topf und legt ihn auf das Punktfeld auf dem 5 Zutaten abgebildet sind. Dieser Marker bringt ihm bei der Endabrechnung, wie dem Schild am Punktfeld zu entnehmen ist, 2 Pluspunkte.

Hat man nur eine oder gar keine Zutat in der entsprechenden Farbe gewürfelt, dann kann man auch den entsprechenden Trank nicht brauen.

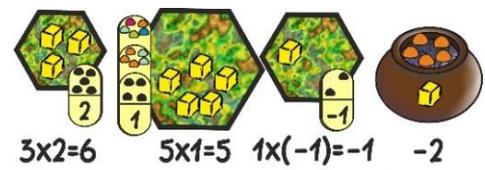
Kann man in einer Runde gar keinen Trank brauen, auf dem sich noch ein eigener Marker befindet, dann nimmt man in dieser Runde keinen Marker herunter.

Spielmaterial: 1 Spielbrett, 5 naturfarbene Farbwürfel, 1 brauner Farbwürfel, 80 Marker – je 16 in 5 Farben, 5 runde Zaubersteine in 5 Farben, 1 Zauberkarte

Es gibt unzählige magische Orte auf der Welt. Auch hier ganz in der Gegend gibt es einen an dem in ferner Vergangenheit Zauberwettbewerbe ausgetragen wurden. In unregelmäßigen Abständen versammelten sich hier Kubenzauberer aus den entlegensten Gebieten um durch werfen ihrer Zauberwürfel, zu Deutsch Zauberwürfel, beim Wettstreit die besten Zaubertränke zu brauen.

## Spielende und Abrechnung:

Sobald ein Spieler seinen letzten Marker von den Töpfen genommen hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt, so dass jeder genauso oft dran war. Der Spieler, der rechts neben dem Startspieler sitzt, beendet also das Spiel. In der Version ab 5 Jahren kann es vorkommen, dass kein Spieler die Kombination „Fünfling“ schafft. Ist dies der Fall, dann endet das Spiel ebenfalls, wenn alle anderen Töpfe von allen Spielern erledigt sind und nur noch auf dem „Fünfling“-Topf Marker liegen. Dann wird abgerechnet. Jeder Marker auf den Punktefeldern bringt so viele Siegpunkte, wie neben den Feldern angegeben sind (-1, 1 oder 2 Punkte). Jeder Marker, der noch auf einem Topf liegt, bringt 2 Minuspunkte. Wer am meisten Siegpunkte erreicht hat, ist der Sieger des Zauberwettstreits.



Summe:  $6+5-1-2=8$  Punkte

## 2. Profiversion - Es wird wie in der Einsteigerversion gespielt, mit folgenden Ergänzungen:

### Vorbereitung:

Jeder Spieler setzt den Zauberstein seiner Farbe auf Feld 10 der Zauberskala. Man beginnt also mit einer Zauberkräfte von 10 Zauberpunkten. Die 3 Marker, die von jeder Farbe übrigbleiben, legt man auf den großen Kochtopf. Der braune Zusatzwürfel wird in die Landschaft auf dem Spielbrett gelegt. Die Zauberkarte wird bereitegelegt.



### Ablauf:

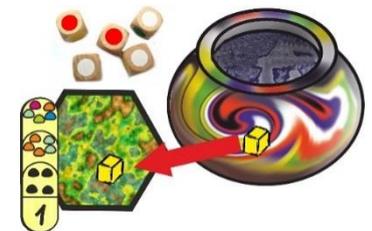
Immer, wenn man nicht alle 4 Würfe ausnutzt, bekommt man Zauberpunkte hinzu. Wenn man nur einmal würfelt, bekommt man 3 Zauberpunkte, nach dem zweiten Wurf noch 2 und nach dem dritten noch einen. Für alle Zauberpunkte, die man erhält zieht man seinen eigenen Zauberstein entsprechend vorwärts.

Falls man ausreichend Zauberpunkte hat, kann man im eigenen Zug welche abgeben um zu zaubern. Wer zaubert muss seinen Zauberstein 2-5 Zauberpunkte zurücksetzen:

- Für 5 Zauberpunkte kann man den braunen Zusatzwürfel für alle eigenen Würfe dieser Runde dazu nehmen. Der braune Zusatzwürfel zählt für das Ergebnis genauso, wie einer der naturfarbenen Würfel. Im **Beispiel** mit dem Zusatzwürfel sieht man ein „Full House“. Die gelbe Zutat auf dem übrigen 6. Würfel ist für das Ergebnis unbedeutend.
  - Hat man nach dem vierten Würfelversuch noch kein geeignetes Ergebnis und noch genügend Zauberpunkte auf der Skala um zu zaubern, dann kann man für 2 Zauberpunkte einen zusätzlichen Würfelversuch dazu zaubern. Ein für die ganze Runde dazu gezauberter Zusatzwürfel, gilt weiterhin.
  - Hat man den Zusatzwürfel nicht für die ganze Runde dazu gezaubert und gibt 3 Zauberpunkte ab, dann darf man ebenfalls nochmals würfeln und den Zusatzwürfel mit dazu nehmen.
  - Gegen Bezahlung von 4 Zauberpunkten darf man die Runde noch mal von vorn beginnen. Ein für die ganze Runde dazu gezauberter Zusatzwürfel gilt nach dem Neubeginn weiterhin.
- Alle Zauberaktionen können mehrfach und beliebig oft hintereinander gemacht werden.



Mit den Markern auf dem großen bunten Topf kann man beliebige, bereits erledigte Kombinationen, nochmals brauen. Marker vom großen Topf werden auf das Punktefeld gelegt, auf dem die entsprechende Kombination abgebildet ist. Braut man mit dem großen Topf einen Drilling oder die „4 verschiedenen Farben“ dann legt man den Marker vom Topf neben den Spielplan. Im **Beispiel** sieht man das gewürfelte „Full House“: Da der Spieler seinen Marker von seinem braunen Topf „Full House“ bereits heruntergenommen hat, nimmt er einen eigenen Marker vom großen Topf und legt ihn auf das entsprechende sechseckige Punktefeld. Braut man einen Drilling dann ist das nichts anderes als würde man einen farbigen Topf mit 3 Zutaten brauen, gleiches gilt für Vierling und Fünfling.



Variante mit Bonuszauberpunkten: Immer, wenn ein Spieler in einem Würfelwurf (nicht durch mehrere Würfelversuche) mindestens 3 gleichfarbige Zutaten würfelt, dann bekommt der Spieler, der dies als erster bemerkt und die entsprechende Farbe ruft, 1 Zauberpunkt auf der Zauberskala dazu. Sollten mehrere Spieler völlig gleichzeitig rufen, dann bekommt jeder von ihnen einen Zauberpunkt. Also auch aufpassen, wenn die anderen Spieler am Würfeln sind, vielleicht springt ja ein Zauberpunkt dabei heraus.

### Herstellung und Vertrieb:

Spiele mit Biss  
Rudolf Biber  
Kapellenstr. 9  
91809 Wellheim-Gammersfeld  
www.biber-spiele.de      biber-spiele@t-online.de



**ACHTUNG:** Für Kinder unter 3 Jahren ist das Spiel nicht geeignet: Verschluckbare Kleinteile! Diese Anleitung muss beim Spiel aufbewahrt werden, da sie wichtige Informationen enthält!