



Ein Spiel von
Los Rodriguez und Frédéric Leygonie.
Illustrationen
Bernard Bittler.



*Mixtur ist ein Spiel
von Cutting Edge Publishing & Design House GmbH
unter Lizenz von
Asmodée Editions & Week End Games.*

Übersetzung: Alex Klesen

Die Karten

56 „Zaubersprüche“

- 16 Sprüche der Stufe 1
- 8 Sprüche der Stufe 3
- 24 Sprüche der Stufe 2
- 8 Sprüche der Stufe 4

112 „Fundstücke“

- 64 „Zutaten“ (16 verschiedene, jeweils viermal)
- 39 „Gegenstände“ (davon 32 magische und 7 nichtmagische)
- 9 „Handelsaktionen“ (3 Markttage, 3 Versteigerungen, 3 Flohmärkte)



Beschreibung des Spiels

Mixtur ist ein Gesellschaftsspiel, bei dem jeder Spieler versucht, eine bestimmte Anzahl von Zaubersprüchen (kurz „Sprüche“) zur Beeinflussung des Spielverlaufes einzusetzen.

Ziel des Spiels

Derjenige Spieler, der als erster alle seine Sprüche verbraucht hat, ist der Gewinner.

Spielvorbereitungen

Das Sortieren der Spruchkarten

Es gibt 4 verschiedene Sorten (sogenannte Stufen) von Zaubersprüchen. Diese werden zu Spielbeginn jede für sich gemischt und in getrennten Stapeln mit der Spruchbeschreibung nach unten in der Tischmitte abgelegt.

Die auf der Rückseite einer jeden Spruchkarte abgedruckte Zahl gibt die Stufe des Spruches an, welche der Anzahl der Zutaten entspricht, die zum Einsetzen des Spruches benötigt werden.

- Stufe 1 = eine Zutat
- Stufe 2 = zwei Zutaten
- Stufe 3 = drei Zutaten
- Stufe 4 = vier Zutaten

Die im Einzelfall benötigten Zutaten sind auf der Textseite einer jeden Spruchkarte oben links angegeben.

Spielerreihenfolge

Der jüngste Mitspieler beginnt (selbstverständlich kann der beginnende Spieler auch auf eine andere, zufällige Weise ermittelt werden). Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Spruchkarten ziehen

In der Spielerreihenfolge zieht nun jeder Spieler seine Spruchkarten einzeln, d.h. der erste Spieler zieht einen Spruch aus dem Stapel seiner Wahl, danach zieht der Spieler zu seiner Linken eine Karte, usw.

Das Ziehen der Spruchkarten wird solange fortgesetzt, bis jeder Mitspieler so viele Sprüche auf der Hand hält, daß die Summe ihrer Stufen und damit auch die für ihren Einsatz benötigten Zutaten mindestens 11 ergibt.

Anmerkung: Für Ihre erste Partie sollten Sie sich mit 9 Zutaten zufrieden geben, denn grundsätzlich gilt „wenige Zutaten = kurze Spielzeit, viele Zutaten = längere Spielzeit“. Später können Sie mit Ihren Mitspielern auch eine größere Anzahl von Zutaten vereinbaren.

Jeder Spieler sieht sich nun seine Sprüche an, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen.

Es kann durchaus vorkommen, daß die Anzahl der Zutaten, die ein Spieler für seine Sprüche insgesamt benötigt, höher ausfällt als zuvor vereinbart, weil er sich beim Zusammenzählen der Stufen seiner Sprüche geirrt hat oder Zauberspruchstapel erschöpft waren. Auch aus diesem Grund kann die Anzahl der Spruchkarten von Spieler zu Spieler unterschiedlich ausfallen.

Die restlichen Spruchkarten werden nun zur Seite gelegt. Sie werden bis zum Ende des Spiels nicht mehr benötigt.

Fundstücke verteilen

Nun werden die Fundstücke gemischt und der beginnende Spieler teilt 5 Karten an jeden Spieler aus und bildet in der Tischmitte aus den restlichen Fundstücken den verdeckten Vorratsstapel.

Alle anderen Stapel, die im Verlauf des Spieles gebildet werden, werden offen auf dem Tisch abgelegt. Es handelt sich dabei um den Ablagestapel für die eingesetzten Fundstücke und den persönlichen Ablagestapel eines jeden Spielers, auf dem er die Sprüche ablegt, die er während des Spiels eingesetzt hat.

Jetzt kann es losgehen!

Spielablauf

Der Spielablauf von MIXTUR ist in Runden unterteilt, wobei eine Runde jeweils aus den Aktionen der einzelnen Mitspieler besteht.

Jedesmal, wenn alle Mitspieler reihum ihre Aktionen beendet haben, ist damit eine Runde abgeschlossen.

Fundstücke ziehen

Zu Beginn seines Zuges zieht ein jeder Spieler eine Karte vom Vorratsstapel der Fundstücke.

Aktionen

Abhängig von den Fundstücken, über die er nun verfügt, kann er daraufhin eine oder mehrere der folgenden Aktionen durchführen:

• Eine oder mehrere Handelsaktionen einleiten

Die entsprechenden Karten werden nach ihrem Einsatz abgelegt. Im Verlauf einer solchen Handelsaktion kann sich ein zuvor hinderlich erscheinender, nichtmagischer Gegenstand als sehr nützlich erweisen;

• und/oder einen oder mehrere magische Gegenstände einsetzen

Die entsprechenden Fundstücke werden sofort nach ihrem Einsatz abgelegt;

• und/oder einen oder mehrere Sprüche einsetzen

Um das tun zu können, muß der Spieler über alle für diesen Spruch notwendigen Zutaten verfügen (einige magische Gegenstände können eine Zutat ersetzen). Der Spieler legt die verwendeten Zutaten - zusammen mit den eventuell verwendeten magischen Gegenständen - auf den Ablagestapel und legt die Spruchkarte offen vor sich auf den Tisch. Die Auswirkungen des Spruches treten sofort ein.

Die Auswirkungen einer Handelsaktion, eines Gegenstandes oder eines Spruchs werden jeweils auf der entsprechenden Karte erklärt.

Einige Gegenstände und Sprüche können, wie in ihrer Beschreibung angegeben, auch zu einem beliebigen Zeitpunkt außerhalb des eigenen Zuges eingesetzt werden. Hierfür müssen natürlich alle Voraussetzungen erfüllt und/oder notwendigen Zutaten vorhanden sein und abgelegt werden.

Sollten zwei Sprüche „gleichzeitig“ ausgeführt werden, so bestimmt grundsätzlich die Reihenfolge des Ausspielens, in welcher Reihenfolge sie sich auswirken, sofern dies im Text einer der eingesetzten Karten nicht anders angegeben ist.

Wenn der Vorratsstapel der Fundstücke erschöpft ist, wird aus den abgelegten Fundstücken ein neuer Stapel gemischt.

Einige Sprüche der Stufe 1 erlauben es einem von einem Spruch betroffenen Mitspieler, die Auswirkungen des Spruches abzuwenden, indem er dem „zaubernden“ Spieler ein oder zwei Fundstücke abtritt. Es bleibt immer dem betroffenen Mitspieler überlassen, ob er die Auswirkungen des Spruches auf sich nehmen oder ob er sich lieber mit dem Abtreten von Fundstücken loskaufen will. Eine solche Abwehr ist allerdings nur bei den Sprüchen gestattet, die dies ausdrücklich zulassen.

Der Nächste bitte

Wenn der Spieler alle von ihm gewählten Aktionen ausgeführt hat, beendet er seinen Zug, indem er das laut und deutlich bekannt gibt.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler den letzten Spruch, den er noch auf der Hand hielt, eingesetzt und abgelegt hat.

Es ist dabei gleichgültig, wieviele Zutaten für den Spruch erforderlich sind, ob es sich um einen bereits zu Spielbeginn gezogenen Spruch handelt oder um einen Spruch, den der Betreffende erst später erhalten hat.

Der Spieler der als erster seine letzte Spruchkarte ablegt, gewinnt das Spiel (sofern nicht sofort noch ein Zauber oder ein Gegenstand eingesetzt wird, der dies verhindert, wie etwa der Spruch „Schade!!“).

Kartenlegende

Zutaten



Ein Fünkchen
Narretei



Trollnase



Vampirzahn



Maßlose Angst



Eine Dosis
guten Humors



Ein Sack
Fersengeld



Echsenei



Ein Hauch Ironie



Ein Tropfen
Fliedertau



Eine Unze
Sternenstaub



Singendes Gras



Kürbiskernfarbe



Ogerbart



Drachenzunge



Engelshaar



Greifenfeder



Nichtmagische
Gegenstände



Magische
Gegenstände

Handelsaktionen



Folgende Handelsaktionen können Sie mit der entsprechenden Karte durchführen, wenn Sie am Zug sind:

Markttag • Alle Spieler können zwei ihrer Fundstücke ablegen und dafür anschließend ein neues Fundstück vom Vorratsstapel ziehen.

Flohmarkt • Sie wählen eine beliebige Anzahl Ihrer Fundstücke aus und legen sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Alle Spieler, die am Flohmarkt teilnehmen wollen, müssen nun ebenfalls die gleiche Anzahl Fundstücke verdeckt auslegen.

Die herausgelegten Karten werden daraufhin gemischt und als Stapel auf dem Tisch abgelegt.

Alle Beteiligten ziehen nun reihum solange jeweils eine Karte, bis alle Karten wieder verteilt sind.

Versteigerung • Jeder Spieler kann eines oder mehrere seiner Fundstücke offen oder verdeckt zur Versteigerung anbieten. Jeder Spieler kann pro Versteigerung nur einen Satz Fundstücke anbieten.