



DOEL VAN HET SPEL

De heksen en tovenaars proberen naar de jaarlijkse Magie-Conventie te vliegen, maar hun bezems zijn op mysterieuze wijze verdwenen! Gebruik je geheugen en vind en verzamel zo de ingrediënten die je nodig hebt om toverdranken te brouwen en zo je bezem stuk per stuk weer te doen verschijnen. Maar pas op, want alles kan plots op magische wijze veranderen... En zorg ervoor dat je explosies vermijdt!

De eerste speler die een complete bezem tevoorschijn tovert, wint het spel!

VOORBEREIDING

Duw eerst de 63 ingrediënt- & de 3 slangentokens uit de tegels. Plaats de 3 ketels met elk 1 lepel erin in een driehoek in het midden van de tafel. Leg vervolgens alle 63 ingrediënt/bezem-tokens er willekeurig omheen met de ingrediëntzijde naar boven. De slangen-tokens zijn alleen nodig voor de 'Meester'-regels.

Schud alle ingrediënt-tegels en bezem-tokens (borstel of punt) met de ingrediëntenkant naar beneden. Elke speler kiest vervolgens willekeurig 2 ingrediënttegels, 1 bezem 'borstel'-tegel en 1 bezem 'tip'-tegel en legt deze voor zich neer met de ingrediëntzijde zichtbaar. Leg de bezem 'borstel'-zijde aan de linkerkant en de tegel met de 3 sterren aan de rechterkant zoals in Afbeelding 1. Leg alle overgebleven tegels opzij.

AFBEELDING 1



BEZEM BORSTEL-TEGEL INGREDIËNTTEGEL INGREDIËNTTEGEL BEZEM TIP-TEGEL

SPEEL & PAS JE AAN

Alle tovenaars proberen nu al hun tegels te vervolledigen door de juiste ingrediënt-tokens in de zeshoekige openingen van de tegels te plaatsen. Zodra een tegel compleet is, mag de speler deze omdraaien en zal op deze manier, een deel van de bezem weer tevoorschijn komen. Zodra een tegel is omgedraaid, is deze veilig, ook voor een ontplofing (Zie 'Explosie').



Er zijn 2 spel niveaus:

- 'Leerling'-regels (beginnersniveau): Leerlingen moeten alleen de juiste ingrediënten vinden en kunnen de kleur van de ingrediënt-tokens negeren.
- 'Meester'-regels (niveau voor gevorderden): Meesters moeten de juiste ingrediënten in de juiste kleuren vinden... en moeten ook opletten voor de slangen. Op de afgeronde bezem 'borstel'- en 'punt'-tegels is een ingrediëntkleur aangegeven dus zowel Leerlingen als Meesters moeten alleen het aangegeven ingrediënt in om het even welke kleur gebruiken om de tegel te vervolledigen.

DRAAI OM



'LEERLING'-REGELS

De jongste speler begint en het spel verloopt met de klok mee. Tijdens zijn beurt kan een speler eerst kiezen om de inhoud van 1 van de ketels te tonen of niet (zie 'Onthulling') om zo ingrediënten voor zijn bezem te verzamelen. Daarna moet die speler, om zijn beurt te beëindigen, beide dobbelstenen gooien. Hij plaatst dan eerst een ingrediënt in een van de ketels volgens het resultaat van de kleurendobbelsteen en voert dan de eventuele actie uit op basis van de combinatie van de actiedobbelsteen en de kleurendobbelsteen (zie 'Dobbelsteen combinaties'). Daarna is de volgende tovenaars aan de beurt.

DOBDELSTEEN COMBINATIES

De 2 dobbelstenen worden gecombineerd en kunnen een magische combinatie vormen... of niet!



KLEURENDOBDELSTEEN: Deze dobbelsteen geeft de kleur aan om een ingrediënt in een ketel te plaatsen als eerste stap. De speler kan ervoor kiezen om een ingrediënt in de aangegeven kleur in om het even welke ketel te plaatsen of om een ingrediënt van om het even welke kleur in de ketel met de aangegeven kleur te plaatsen. De lepel bepaalt de kleur van de ketel. Om vergissingen te voorkomen, is het aan te raden om luidop aan te kondigen welke kleur ingrediënt in welke kleur ketel wordt geplaatst voordat het token in de ketel wordt gelegd.



ACTIEDOBDELSTEEN: Deze dobbelsteen geeft aan welke elementen omgewisseld moeten worden... of niet!

Als beide dobbelstenen dezelfde kleur aangeven, gebeurt er niets voor Leerlingen. Maar als de aangegeven kleuren verschillend zijn, dan moeten ofwel de ketels ofwel de lepels als volgt verwisseld worden:

- Als de actiedobbelsteen een lepel in een andere kleur aangeeft dan de kleurendobbelsteen, moet je alleen de 2 lepels in de 2 aangegeven kleuren verwisselen, dus zonder de ketels te verplaatsen.
- Als de actiedobbelsteen een ketel in een andere kleur aangeeft dan de kleurendobbelsteen, moet je de positie van de 2 ketels (zonder hun lepels aan te raken) in die 2 kleuren van plaats verwisselen.

VOORBEELD

1



Als de kleuren-dobbelsteen 'blauw' aangeeft, dan moet de speler eerst een blauw ingrediënt in om het even welke ketel (ook de blauwe) plaatsen of om het even welke kleur ingrediënt in de blauwe ketel.

2A



Als de actie-dobbelsteen ook een blauwe ketel of een blauwe lepel laat zien, gebeurt er niets (voor Leerlingen).

2B



Als de dobbelsteen een oranje lepel laat zien, moet de speler alleen de oranje en blauwe lepels omwisselen.

2C



Als de actiedobbelsteen een groene ketel laat zien, moet de speler de groene en blauwe ketels omwisselen (zonder de lepels aan te raken).



DIT TEKEN DUIDT EEN SPELELEMENT AAN DAT JE HELPT OM JE AANPASSINGSVERMOGEN TE VERSTERKEN!



INHOUD:
3 magische ketels, 3 gekleurde lepels, 2 dobbelstenen (1 kleuren- en 1 actie-dobbelsteen), 6 bezem 'borstel'-tegels, 6 bezem 'tip'-tegels, 18 ingrediënt/bezem-tegels, 63 ingrediënt/bezem-tokens, 3 slangen-tokens, spelregels.

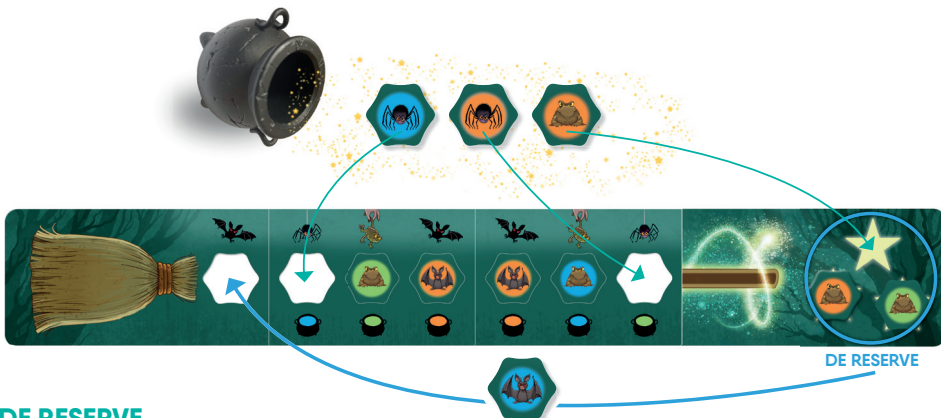


ONTHULLING

Om ingrediënten te verzamelen en voor je de dobbelstenen gooit, kan je ervoor kiezen om de inhoud van 1 van de ketels te onthullen als je denkt dat deze EXACT 3 ingrediënten bevat.

In dat geval zeg je **'Abracada-Broom!'** en maak je 1 ketel naar keuze leeg. Als deze inderdaad 3 ingrediënten bevat, kan je die in je tegels plaatsen in de daarvoor bestemde uitsparingen of in je reserve (zie 'De Reserve'). Voor de 'Leerling'-regels mag je de kleur van de ingrediënten negeren om ze te plaatsen.

OPGELET! Als de ketel niet exact 3 ingrediënten bevat, moet je alle ingrediënten uit de ketel terug in het midden van de tafel leggen en mag elke andere speler één ingrediënt naar keuze van de tafel pakken en in zijn tegels plaatsen.



DE RESERVE

In het geval dat ingrediënten niet in een relevant vakje in de tegels geplaatst kunnen worden, worden deze opzij gelegd in de reserve op de sterren bij de punt van de bezem. Zodra je 3 ingrediënten in je reserve hebt, moet je ze onmiddellijk transformeren in een ingrediënt naar keuze. In dat geval, zeg je eerst **'Transformo!'**, leg je de 3 ingrediënten uit de reserve terug in het midden van de tafel en kies je 1 ingrediënt uit het midden van de tafel of uit de reserve van een andere speler. Ingrediënten in de reserve zijn nooit veilig en blijven in de reserve, ook na het omdraaien van de bezem tip-tegel.



EXPLOSIIE ... OF NIET!

Als een toverdrank te veel ingrediënten bevat, ontploft deze! Dus als een andere heks of tovenaars een ingrediënt in een ketel plaatst en je denkt dat er nu 4 ingrediënten of meer in zitten, kan je **'Alerto Explosio!'** roepen en de inhoud onthullen.

- Als je gelijk hebt en de ketel bevat inderdaad 4 ingrediënten of meer, dan heb je een explosie voorkomen en kan je ofwel 2 ingrediënten uit die ketel nemen of 1 uit de ketel en 1 van de heks of tovenaars die per vergissing het laatste ingrediënt heeft toegevoegd aan die ketel (ofwel uit de nog zichtbare ingrediënten van deze speler of uit zijn reserve). De overgebleven tokens worden terug in het midden van de tafel gelegd.
- Als je je vergist en er bevinden zich minder dan 4 ingrediënten in de ketel, verlies je je volgende beurt. Alle tokens uit de ketel worden dan terug in het midden van de tafel gelegd.

'MEESTER'-REGELS

Het spel wordt op precies dezelfde manier gespeeld als het Leerling-niveau, maar met de volgende extra regels. Meesters moeten de juiste ingrediënten in de juiste kleuren vinden zoals aangegeven wordt door de kleur van de ketel onder het ingrediënt.



SLANGEN-TOKENS

In het Meester-niveau worden de 3 slangentokens mee in het midden van de tafel gelegd als onderdeel van de voorbereiding.

In dit level moet je, als beide dobbelstenen dezelfde kleur aangeven, een slangen-token in een ketel naar keuze plaatsen voordat je het ingrediënt volgens de standaardregels toevoegt.

LET OP!

Als een slang in een ketel zit, slikt deze een ingrediënt in. Dus als je de inhoud van een ketel met een slang wilt onthullen, moet deze nu **4 ingrediënten in plaats van 3** bevatten, anders wordt dit beschouwd als een vergissing.

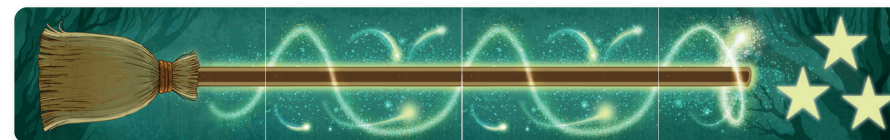
'ALERTO SERPENTO'

Er mogen ook geen 2 slangen in dezelfde ketel zitten, omdat ze dan gaan vechten en de toverdrank verpesten!

- Als je denkt dat een speler een tweede slang in een ketel heeft geplaatst, kan je **'Alerto Serpento!'** roepen. Dit wordt beschouwd als het voorkomen van een explosie, met dezelfde gevolgen als je gelijk hebt of niet (zie 'Explosie'). Als de ketel onvoldoende ingrediënten bevat, mag je er ook van tafel oprapen.
- Als een speler een ketel onthult met 2 slangen erin (ongeacht het aantal ingrediënten), wordt dit beschouwd alsof deze niet exact 3 ingrediënten bevat (zie 'Onthulling'), met dezelfde gevolgen voor alle spelers.

EINDE VAN HET SPEL - DE WINNAAR

Het spel eindigt als een heks of tovenaars hun laatste ingrediënten-tegel voltooit.



Deze speler draait dan zijn laatste tegel om en onthult daarmee de complete bezem. Hij of zij wint het spel en vliegt naar de Magie-Conventie!

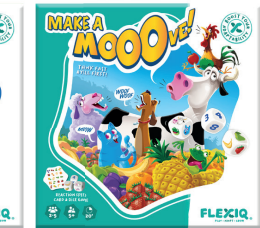


DIT TEKEN DUIDT EEN SPELEMENT AAN DAT JE HELPT OM JE AANPASSINGSVERMOGEN TE VERSTERKEN!

REACTIE-
SNELHEID
DOBBEL-
SPELLEN



REACTIE-
SNELHEID
KAART-
SPELLEN



'FLEX'
GEHEUGEN
SPELLEN



SNELLE
STRATEGIE-
SPELLEN



TACTISCHE
BORD-
SPELLEN



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW