

17
Andreas Pelikan
Alexander Pfister

Andreas Pelikan & Alexander Pfister

Broom Service

Broom Service



Behekt ... en afgeleverd !
Wie levert de meeste toverdrankjes ?

Ravensburger

Broom Service
Alea, 2015
Andreas PELIKAN & Alexander PFISTER
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Broom Service

Behekst ... en afgeleverd !

Wie levert de meeste toverdrankjes ?

SPELIDEE

De spelers kruipen in de rol van verzamelaars, heksen en druïden en proberen winstgevend toverdrankjes samen te stellen en deze dan via de 'broom service' in het ganse magische rijk te leveren.

Etappe na etappe kiezen de magische medestrijders uit tien rollenkaarten er telkens vier uit, die dan ronde na ronde worden uitgespeeld. Elke kaart biedt een moedige en een laffe actie. De moedige acties zijn weliswaar zeer winstgevend maar houden ook het grote risico in om ze te verliezen aan een volgende speler en dan zelf compleet met lege handen achter te blijven. **Behekst ... !**

De laffe acties zijn op hun beurt weinig winstgevend, maar kunnen ook door niemand worden weggekaapt ... **en afgeleverd !**

Wat moet men doen ? Welke beslissing moet men nemen ?

Wie kiest welke rollenkaarten ? Wie speelt welke kaart wanneer uit ?

Wie is moedig ? Wie is eerder laf ?

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

De speler die na zeven etappes de meeste zegepunten heeft, wint het spel!

SPELIDEE

Met behulp van 10 verschillende rollenkaarten proberen de spelers winstgevend toverdrankjes samen te stellen en te leveren.

Alle rollenkaarten tonen zowel een moedige actie en ook een laffe actie. De moedige actie is zeer winstgevend, maar ook riskant. De laffe actie is minder winstgevend maar daarvan is men zeker.

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

SPELMATERIAAL

2 stanskartons:

voor het basisspel

- 24 onweerswolken
- 24 toverstokjes
- 2 speloverzichten

voor de varianten

- 15 amuletten
- 17 landschapskaartjes
- 8 stormwolken

1 speelbord (tweezijdig)

60 drankjes

10 spelfiguren

5 zegepuntmarkers

60 speelkaarten

- 5x 10 rollenkaarten
- 10 gebeurteniskaarten

Vóór het eerste spel moeten alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt. Alle onderdelen met een paarse rand worden alleen gebruikt in de varianten.





Als men de spelregels voor de eerste keer leest, raden wij aan om de tekst in de 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 (basisspel)

Het **speelbord** wordt met de voorzijde naar boven in het midden van de tafel gelegd. De voorzijde is te herkennen aan het feit dat de twee burchten rode vaandels tonen (op de rugzijde tonen ze paarse vaandels).



Iedere speler ontvangt:

- **de 10 rollenkaarten** van één kleur (rugzijde),
- **de 2 spelfiguren** van dezelfde kleur die hij in de twee gebieden met de burchten plaatst,
- **de zegepuntmaker** van dezelfde kleur, die hij op het **veld 10** van het scorespoor legt,
- **1 toverdrankje per kleur** alsook  / 
- **1 of 2 toverstokjes**, die hij voor zich neerlegt:

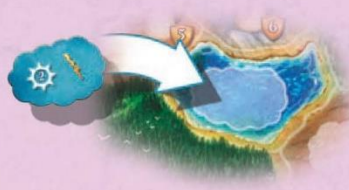
De oudste speler wordt de startspeler. Hij en zijn rechterbuur (= de laatste speler in de rij) ontvangen elk één toverstokje, alle andere spelers elk twee toverstokjes. (In een spel met 2 spelers ontvangt iedere speler dus maar 1 toverstokje.)

De resterende toverdrankjes en toverstokjes (vanaf nu hulpbronnen genoemd) worden als algemene voorraad naast het speelbord klaargelegd.

De beide speloverzichten worden tussen de spelers neergelegd. Ze tonen op de voorzijde het verloop van een etappe en een ronde alsook op de rugzijde de zegepunten die men aan het einde van het spel als extra kan behalen



De 24 onweerswolken (met witte ster op de voorzijde) worden verdekt gemixt. Daarna wordt op elk overeenkomstig gemarkeerd vlak van het speelbord (op de voorzijde 18 vlakken, op de rugzijde 19 vlakken) één toevallige wolk **open** neergelegd.



De **10 gebeurteniskaarten** worden verdekt zeer grondig gemixt. Daarna worden drie kaarten verdekt terug in de doos gelegd en de overige **zeven gebeurteniskaarten** worden als verdekte stapel naast het speelbord gelegd. De bovenste kaart van de stapel wordt open naast de stapel gelegd. Deze gebeurtenis geldt voor de eerste van de zeven etappes.



SPELVOORBEREIDING

Het speelbord wordt met de voorzijde naar boven in het midden van de tafel gelegd.

Iedere speler ontvangt:

- 10 rollenkaarten
- 2 spelfiguren
- 1 zegepuntmaker
- 1 toverdrank per kleur
- 1 of 2 toverstokjes

De resterende hulpbronnen (toverdrankjes en toverstokjes) vormen de algemene voorraad.

De speloverzichten worden klaargelegd.

De onweerswolken worden toevallig en open op de overeenkomstige vlakken van het speelbord gelegd.

Er wordt een stapel gevormd met 7 toevallig getrokken gebeurteniskaarten. De bovenste kaart wordt blootgelegd.

Als er slechts 2 - 4 spelers deelnemen aan het spel, moeten nog de 'behekste rollenkaarten' (voor de details zie pagina 6) worden neergelegd. Hiervoor worden de 10 rollenkaarten van een niet gebruikte kleur zeer grondig gemixt en naast de stapel met de gebeurteniskaarten gelegd. Afhankelijk van het aantal spelers wordt aansluitend een bepaald aantal 'behekste rollen' blootgelegd: bij 2 spelers → 3 kaarten, bij 3 spelers → 2 kaarten, bij 4 spelers → 1 kaart (het ezelsbruggetje hierbij is: het aantal spelers + behekste rollen = 5).

Het **resterende materiaal** (landschapskaartjes, amuletten, stormwolken) wordt enkel voor de spelvarianten gebruikt (zie vanaf pagina 10).

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over zeven etappes. Aan het begin van elke etappe kiezen alle spelers om te beginnen elk vier rollenkaarten. Vervolgens wedijveren ze in een soort van slagenspel ronde na ronde om de passende acties van de uitgekozen rollenkaarten. Als alle uitgekozen kaarten zijn uitgespeeld (na minstens vier en hoogstens tien 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 10 rollenkaarten er vier uit. Deze vier kaarten hebben ze ter beschikking in deze etappe (met uitzondering van de gebeurtenis 'Meer of minder'; zie volgende pagina). De spelers nemen hun kaarten zo in de hand dat de andere spelers ze absoluut niet kunnen zien. De resterende zes rollenkaarten legt iedere speler verdeckt voor zich neer, ze hebben in deze etappe geen functie. Als alle spelers dit hebben gedaan, geldt: de wedstrijd kan beginnen !



De magische wedstrijd begint !

De startspeler begint door één van zijn vier handkaarten open voor zich uit te spelen (= de uitspeler). Dan leest hij ofwel de bovenste ofwel de onderste tekst van deze kaart luidop voor: "*Ik ben de moedige woudheks en ik wil in een naburig woud vliegen ... (enzovoort)*" of "*Ik ben een laffe vruchtenverzamelaar en ... (enzovoort)*".

Heeft hij de bovenste 'moedige' tekst voorgelezen (goed maar ook wel riskant !), meldt hij aan zijn medespelers dat hij aanspraak wil maken op de beste actie. De nakomende spelers kunnen dit echter nog verhinderen. De speler voert de actie dus nog niet uit en wacht het verdere verloop van de ronde af.

Heeft hij de onderste 'laffe' tekst voorgelezen (niet zo goed maar wel zeker), voert hij deze actie nu onverwijld uit. (Meer details over de afzonderlijke acties en rollen kan men lezen vanaf pagina 7.)



Bij 2, 3 of 4 spelers worden nog de 'behekste rollen' klaargelegd en 3, 2 of 1 kaart(en) blootgelegd.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over 7 etappes en elke etappe bestaat uit 4 tot 10 rondes.

Om te beginnen kiezen alle spelers tegelijkertijd 4 kaarten uit hun 10 rollenkaarten uit.

De eerste uitspeler begint en leest ofwel de 'moedige' ofwel de 'laffe' tekst van zijn kaart voor.

Heeft hij gekozen voor de 'moedige' tekst, moet hij het verloop van de ronde afwachten.

Heeft hij gekozen voor de 'laffe' tekst dan voert hij onmiddellijk de actie uit.

Welke keuze de uitspeler ook heeft gemaakt, aansluitend **moet** de volgende speler (met de wijzers van de klok mee) de uitgespeelde rollenkaart 'volgen'. Hierbij geldt:

1. Hij heeft deze rollenkaart niet in de hand, dit betekent dat hij niet kan volgen en daarom zegt hij gewoon "verder" en de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, komt aan de beurt ... enzovoort.
2. Hij heeft dezelfde rollenkaart in de hand en moet deze kaart nu open voor zich neerleggen en onmiddellijk kiezen voor de mogelijkheden van de kaart 2A of 2B:
 - 2A. Hij leest de bovenste 'moedige' tekst voor ("Ik ben de moedige woudheks ...") en neemt zo het actierecht over van zijn moedige voorganger (in het geval er zo een speler was). De vorige moedige speler blijft met lege handen achter en voert in deze etappe met deze rol geen enkele actie uit (noch de moedige, noch de laffe). Ook de moedige actie is nog niet zeker voor deze speler omdat ook de navolgende spelers de actie nog kunnen overnemen.
 - 2B. Hij leest de onderste 'laffe' tekst voor ("Ik ben een laffe woudheks en ik ...") en voert onmiddellijk deze actie uit. De laffe actie is steeds zwakker dan de moedige actie, kan niet worden afgepakt en kan door meerdere spelers in een etappe worden doorgevoerd.

Nadat alle spelers één voor één aan de beurt zijn geweest, mag nu de speler die als laatste voor de moedige actie heeft gekozen de actie, die bovenaan de rollenkaart is beschreven, uitvoeren. (Meer details over de afzonderlijke acties en rollen kan men lezen vanaf pagina 7.)

Daarna wordt deze speler tot volgende 'uitspeler' benoemd. Dit betekent dat hij één van zijn resterende handkaarten kiest en open voor zich neerlegt. Hij leest dan ofwel de bovenste ofwel de onderste tekst luidop voor, bijvoorbeeld "Ik ben een laffe weerfee ..." ... enzovoort.

Voorbeeld

Marc begint de ronde en legt de 'woudheks' met de woorden "Ik ben een laffe woudheks ..." open voor zich neer. Aansluitend verzet hij één van zijn spelfiguren in een aangrenzend woudgebied.

Dan volgt **Filip**. Ook hij heeft de woudheks in de hand en moet deze kaart dus open voor zich neerleggen. Hij kiest echter voor de woorden "Ik ben de moedige woudheks ...!". Hij moet nu afwachten wat de drie spelers die na hem komen zullen doen.

Ook **Carl** heeft deze rollenkaart in de hand en legt die neer. Ook hij is vol vertrouwen en verkondigt "Ik ben de moedige woudheks ...!". Hierdoor valt **Filip** uit deze ronde en de woudheks zal hem in deze etappe niets opleveren.

Dan volgen nog **Anne** en **Herman**. Beiden hebben de woudheks niet in de hand en zeggen dienovereenkomstig de een na de andere "verder".

De ronde is ten einde. **Carl** is de (laatste) moedige woudheks en verplaatst nu één van zijn spelfiguren in een aangrenzend woudgebied en levert daar extra nog een paarse toverdrank aan een paarse toren waarvoor hij de daar aangegeven zegepunten ontvangt.

Aansluitend begint Carl de volgende ronde door een nieuwe rollenkaart neer te leggen en luidop te lezen "Ik ben een laffe daldruide ...". Onmiddellijk levert hij een toverdrank aan een vrije toren in het woudgebied. Daarna volgt **Anne** met "verder" omdat zij de daldruide niet in de hand heeft ... enzovoort.

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

►... ofwel de 'moedige' tekst voorlezen en het verdere verloop van de ronde af te wachten

►... ofwel de 'laffe' tekst voorlezen en de bijbehorende actie onmiddellijk uit te voeren

Aan het einde van de ronde voert de 'laatste' moedige speler de bijbehorende actie van de rollenkaart uit.

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



Andere belangrijke spelregels

- ⇒ Men mag uitdrukkelijk een actie kiezen zelfs als kan of wil men ze niet uitvoeren. Evenzo kan men verzaken aan het uitvoeren van een actie ook al kan men ze toch uitvoeren (om bijvoorbeeld hulpbronnen te sparen voor een andere rol of voor de gebeurtenis).

Speciaal voor de heksen (zie volgende pagina) geldt: Als moedige heks mag men ook in een overeenkomstig aangrenzend gebied vliegen, zonder daar wat af te leveren. Het omgekeerde geldt niet: geen heks mag blijven staan en een toverdrank afleveren, wel mag ze blijven staan en niets doen.

- ⇒ De laatste moedige speler moet in elk geval een nieuwe ronde beginnen met het uitspelen van een rollenkaart, ook wanneer hij de actie niet of maar gedeeltelijk heeft uitgevoerd.
- ⇒ Als alle deelnemende spelers de rol van 'lafaard' hebben gespeeld, moet de uitspeler van deze rol ook de nieuwe rol uitspelen.
- ⇒ Als de uitspeler geen handkaarten meer heeft, moet de volgende speler (met de wijzers van de klok mee) die nog handkaarten heeft de volgende rol uitspelen.
- ⇒ Er heerst steeds 'volgplicht' ! Diegene die een rol uitspeelt die al in een vorige ronde van deze etappe werd uitgespeeld, legt deze kaart zonder effect af en is gelijk opnieuw aan de beurt.

- ⇒ De uitgespeelde rollenkaarten moeten lichtjes verschoven en waaivormig voor iedere speler worden neergelegd. Zo kan men op elk moment duidelijk zien welke rollenkaarten er al werden uitgespeeld en hoeveel handkaarten iedere speler nog in zijn hand heeft.



- ⇒ De **allerbelangrijkste regel** bij het uitspelen van de kaarten is: Vóór men zelf aan de beurt is en de plicht heeft om de uitgespeelde kaart te volgen, is het verboden om door een of ander teken aan te geven dat men de betreffende rollenkaart in de hand heeft of niet. Het is dus zeer belangrijk om te wachten tot de vorige speler helemaal klaar is met zijn actie vooraleer te zeggen "verder" of "Ik ben ...".
- ⇒ Met de '**behekste rollen**', die bij 2 tot 4 spelers open neerliggen, moet men al rekening houden bij het uitkiezen van zijn vier rollenkaarten, want: Iedereen die een rol uitspeelt die in de actuele etappe 'behekst is', moet onmiddellijk na het uitspelen zijn zegepuntmarker 3 zegepunten terugzetten, om het even of hij moedig of laf is en of hij de actie uitvoert of niet.

TIP

- Door deze minpunten (en ook door minpunten op grond van gebeurteniskaarten) kan het zijn dat de zegepuntmarker van een speler onder nul wordt gezet.
- Zodra de stapel met de 'behekste rollen' ontoereikend is geworden, worden alle 10 kaarten gemixt en als nieuwe stapel klaargelegd.

Er mogen ook acties worden gekozen die niet uitvoerbaar zijn of waaraan men wil verzaken.

De laatste moedige speler is steeds de nieuwe uitspeler.

Als iedereen 'laf' is, moet de uitspeler van deze rol ook de nieuwe rol uitspelen.

De plicht tot uitspelen gaat naar de volgende speler met de wijzers van de klok mee als de eerste speler geen kaarten meer heeft.

Er heerst 'volgplicht' !

De kaarten worden waaivormig neergelegd zodat men steeds het overzicht kan bewaren.

Men moet steeds wachten tot de vorige speler helemaal klaar is vooraleer te reageren.

Het uitspelen van een 'behekste rol' kost steeds 3 zegepunten.

De volgende etappes

Een etappe eindigt zodra geen enkele speler nog handkaarten bezit. Onder bepaalde omstandigheden kan het zijn dat een speler aan het einde van een etappe als enige nog handkaarten over heeft. Hij speelt dan deze kaarten zonder concurrentie uit.

Als laatste wordt nog de actuele gebeurtenis uitgevoerd, in zover ze betrekking heeft op het einde van een etappe (lees meer vanaf pagina 9 onder het hoofdstuk 'De gebeurtenissen').

Daarna begint de volgende etappe:

- De volgende gebeurteniskaart wordt blootgelegd en open op de vorige kaart gelegd.
- Evenzo worden bij 2, 3 of 4 spelers de volgende 3, 2 of 1 'behekste rollen' blootgelegd en open op de vorige(n) gelegd.
- Elke speler kiest opnieuw uit zijn 10 rollenkaarten er vier uit en neemt die in de hand.
- De laatste moedige speler van de zonet beëindigde etappe (respectievelijk de laatste uitspeler wanneer in de laatste ronde alle spelers gekozen hebben voor de laffe actie) is de uitspeler van de eerste rol van de nieuwe etappe ... enzovoort.

EINDE VAN HET SPEL

Na zeven etappes eindigt het spel. Iedere speler ontvangt nu nog zegepunten voor zijn verzamelde bliksems (zie rugzijde van de overzichten) en zijn resterende hulpbronnen: voor telkens vier verschillende hulpbronnen krijgt men 4, voor telkens drie verschillende hulpbronnen nog 2 zegepunten.

De speler die de meeste zegepunten heeft, is de winnaar van het spel.

Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste hulpbronnen bezit.

Bij een hernieuwde gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



De speler ontvangt aan het einde nog $4 (1) + 2 (2) + 19 (3) = 25$ zegepunten erbij. De resterende 3 hulpbronnen (4) leveren niets meer op.

De rollen

De verzamelaars

Met hun hulp ontvangen de spelers nieuwe hulpbronnen. De ingezamelde hulpbronnen worden telkens zo vóór de spelers neergelegd dat iedere medespeler op elk moment kan tellen hoeveel en welke hulpbronnen er liggen.

Afhankelijk van het feit of een rol moedig of laf wordt gespeeld, ligt het aantal hulpbronnen die een speler uit de algemene voorraad mag nemen tussen 3 en 1.

OPMERKING

Normaal gezien zijn er genoeg toverdrankjes en toverstokjes. Als de hulpbronnen toch zouden uitgeput zijn, mogen ze kortstondig door iets anders worden vervangen.



Als alle handkaarten werden uitgespeeld (en eventueel ook nog de gebeurtenis werd uitgevoerd), eindigt een etappe.

De volgende etappe wordt voorbereid:

- nieuwe gebeurtenis
- nieuwe 'behekste' rollen
- elke speler kiest opnieuw 4 rollen uit zijn 10 kaarten
- de laatste moedige speler speelt als eerste een rol uit

EINDE VAN HET SPEL

Na 7 etappes eindigt het spel.

Er worden nog zegepunten uitgedeeld voor de verzamelde bliksems en voor de resterende hulpbronnen.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.



De heksen

Met hun hulp bewegen de spelers hun spelfiguren over het speelbord (zowel laffe als moedige). Bovendien leveren de moedige heksen ook toverdrankjes af aan de torens voor de daar aangegeven zegepunten.

De druïden

Met hun hulp leveren de spelers toverdrankjes af aan de torens voor de daar aangegeven zegepunten (zowel laffe als moedige).

De moedige druïden ontvangen extra 3 zegepunten.

Toverdranken leveren (als moedige heks):

- Om te beginnen trekt de speler met een van zijn twee spelfiguren in één van de passende buurgebieden van de neergelegde heks. Dit gebied mag willekeurig veel andere spelfiguren bevatten, maar geen wolvenkaartje (zie onderaan: 'De wolven').
- Dan legt hij in het nieuwe gebied één van zijn toverdrankjes naar keuze op een lege ronde toren van dezelfde kleur. Als er geen passende vrije toren meer is, kan de speler niet leveren.
- Onmiddellijk rukt hij met zijn zegepuntmaker zoveel zegepunten naar voor als wordt aangegeven bij de toren waaraan men geleverd heeft. Als er daar nog extra één of twee toverstokjes zijn afgebeeld, neemt de speler deze uit de algemene voorraad en legt die voor zich neer. De toren is nu belegd en neemt geen verdere toverdrank meer aan.
- In plaats van aan een ronde toren te leveren, kan een speler ook aan een hoekige toren leveren (indien voorhanden). In dit geval wordt de drank echter niet op de toren, maar steeds in de algemene voorraad gelegd. De hoekige torens kunnen dus niet éénmaal maar bestendig worden beleverd en blijven in het ganse spel steeds vrij. Ook in dit geval ontvangt men bij het leveren aan de toren de aangegeven zegepunten. Ook bij de hoekige torens mag iedere speler per rol maar één toverdrank afleveren.

Wanneer de pijl naar de toren wijst, wordt de drank hierop gelegd; de toren is nu 'belegd'.



Wanneer de pijl van de toren weg wijst, wordt de drank in de algemene voorraad gelegd, deze toren kan nu terug beleverd worden.



Toverdranken leveren (als druïde):

Voor het leveren van een toverdrank door een druïde (moedig of laf) gelden dezelfde regels, met de volgende uitzonderingen: hier wordt geen spelfiguur bewogen, maar er moet al minstens één eigen figuur in het passende gebied staan.

Als moedige druïde ontvangt een speler 3 zegepunten meer dan aan de toren, waaraan geleverd wordt, wordt aangegeven.

Deze extra 3 zegepunten ontvangt men maar alleen dan, wanneer er ook een toverdrank wordt geleverd; alleen moedig zijn is dus niet genoeg.



Deze vier torens kunnen vanuit de volgende gebieden beleverd worden (beslissend is altijd de grond waarop de toren staat): de linker toren (paars) vanuit het woud, vanuit de heuvels of vanuit de heide (en dit telkens voor 4 zegepunten), de middelste toren (paars) precies één keer vanuit de heuvels of vanuit de heide (voor 6 punten), de bovenste toren (oranje) alleen vanuit de heuvels (voor 5 punten) en de onderste toren (paars) alleen vanuit de heide (voor 3 zegepunten + 1 toverstok, de beide eveneens slechts éénmaal!).



Drank leveren (heksen)

- een spelfiguur in een buurgebied plaatsen
- een toverdrank op een toren van dezelfde kleur leggen
- de zegepuntmaker passend vooruitzetten; eventueel plus 1-2 toverstokjes

Een belegd toren kan geen toverdrank meer aannemen.

De hoekige torens kunnen bestendig toverdrank aannemen (deze drankjes worden in de algemene voorraad gelegd).

Drank leveren (druïden)



- een toverdrank op een toren van dezelfde kleur leggen of respectievelijk in de algemene voorraad leggen
- de zegepuntmaker passend vooruitzetten

De wolken

Geen enkele spelfiguur mag op of over watergebieden of in gebieden waarin minstens nog één wolkenkaartje ligt, worden gezet. Daarom moeten de spelers proberen om deze wolken met de hulp van de **weerfee** weg te toveren. Bovendien leveren de bliksems van de weggetoverde wolken aan het einde van het spel nog zegepunten op (zie de rugzijde van de speloverzichten).

Om een wolk te kunnen wegtoveren, moeten de volgende voorwaarden vervuld zijn:

- ⇒ De speler moet de weerfee neerleggen en minstens één eigen spelfiguur moet aangrenzend aan de weg te toveren wolk staan.
- ⇒ De speler moet het aantal aan toverstokjes dat in de ster van de wolk is aangegeven terug in de algemene voorraad leggen.

Aansluitend neemt de speler de weggetoverde wolk weg en legt die open voor zich neer.

Als moedige weerfee ontvangt de speler als extra bij het wolkenkaartje ook nog 3 zegepunten. Deze extra 3 zegepunten ontvangt men maar alleen dan, wanneer er ook een wolk wordt weggetoverd; alleen moedig zijn is dus niet genoeg.



Om deze wolk weg te toveren zijn er 3 toverstokjes nodig.

De gebeurtenissen

Er zijn 10 verschillende gebeurtenissen. Eén geldt nog vóór het uitkiezen van de rollenkaarten, drie tijdens de etappe en zes aan het einde van de etappe.

De tekst op de gebeurteniskaarten is duidelijk, daarom worden hier alleen nog de details uitgelegd.

“Meer of minder ?”

Nadat alle spelers hun keuze hebben gemaakt (het best verborgen onder de tafel), tonen alle spelers tegelijkertijd het aantal van hun uitgekozen rollenkaarten en ontvangen of respectievelijk verliezen overeenkomstig dit aantal aan zegepunten. De etappe verloopt daarna zoals gewoonlijk.

“Zwarte markt” en “Illegale stokerij”

Telkenmale wanneer een speler een rollenkaart ‘laf’ speelt, kan hij beslissen of hij de actie of de gebeurtenis benut.

“Gevaarlijke gebieden”

Voorbeeld

De beide spelfiguren van **Carl** staan telkens in woudgebieden: hij gaat op het scorespoor 2 zegepunten terug. De beide spelfiguren van **Anne** staan op heide en in een woud: zij gaat 4 zegepunten terug.

“Vriendelijke gebieden”

Voorbeeld

De beide spelfiguren van **Carl** staan op een heuvel en op een berg: hij gaat noch vooruit noch terug op het scorespoor. De beide spelfiguren van **Anne** staan op heide en in een woud: zij gaat 2 zegepunten vooruit.

De wolken



Wolken wegtoveren:

- een weerfee uitspelen
- een eigen spelfiguur moet aangrenzend aan de wolk staan
- de nodige toverstokjes terug in de voorraad leggen
- de wolk open neerleggen
- + 3 zegepunten extra als het een moedige fee was

De gebeurtenissen

Deze kaarten hebben effect ofwel vóór, ofwel tijdens ofwel na een etappe.



“Met volle handen”

Om te beginnen laat iedere speler weten over hoeveel hulpbronnen hij beschikt. Daarna nemen alle spelers tegelijkertijd, naar keuze een aantal hulpbronnen in de gesloten vuist en houden die vuist boven de tafel. Hebben ze dit gedaan, wordt de vuist geopend en de hoeveelheid van de geboden hulpbronnen vergeleken.

“Met lege handen”

De hulpbronnen moeten niet afgegeven worden.

“Eenmaal alles”

Elke speler mag nu maximaal een set aan hulpbronnen afgeven.

“Gelijkgezind”

De beide spelfiguren van een speler moeten niet in hetzelfde gebied staan (mogen wel).

DE VARIANTEN

Eén voor één kunnen de volgende varianten, ook willekeurig met elkaar worden gecombineerd.

Nu komen de stormwolken (met lichtblauwe ster op de voorzijde), de landschapskaartjes en de amuletten alsook de rugzijde van het speelbord in het spel.

De stormwolken



De stormwolken kunnen zowel op de voorzijde alsook op de rugzijde van het speelbord worden gebruikt. Zij worden aan het begin van het spel, samen met de onweerswolken, verdekt gemixt. Daarna worden, zoals gewoonlijk, de voorziene vlakken met toevallig getrokken wolkenkaarten open bedekt. De resterende wolkenkaartjes worden terug in de doos gelegd.

Als men wil, kan men minder onweerswolken gebruiken om zo de kans te verhogen dat er meer stormwolken op het speelbord zullen worden gelegd.



(2x) Zolang er zulk een wolk neerligt, ontvangt men bij het leveren van elke toverdrank 2 zegepunten meer dan is aangegeven, als de afleverende spelfiguur hierbij in een aangrenzend gebied van deze wolk staat. Bevinden zich beide wolken in een aangrenzend gebied, worden extra 4 zegepunten uitgedeeld.

Als een speler, bij wijze van voorbeeld, een spelfiguur heeft staan naast deze beide wolken en hij levert als moedige druïde aan een toren van 2 met een toverstok, ontvangt hij: $2 + 2 + 2 + 3 = 9$ zegepunten + 1 toverstok.

Dit is de enige stormwolk die bestendig werkzaam is, zolang zij op het speelbord ligt.

Alle andere stormwolken werken slechts éénmaal op het moment dat ze worden weggetoverd:



(2x) Diegene die zulk een wolk wegtovert, mag aansluitend één van zijn twee spelfiguren naar keuze in een aangrenzend gebied naar keuze zetten, net alsof hij de passende laffe heks had uitgespeeld.



DE VARIANTEN

De stormwolken

De stormwolken worden aan het begin van het spel, samen met de onweerswolken, gemixt en op het speelbord gelegd.

Deze wolk levert 2 extra zegepunten als de afleverende spelfiguur aangrenzend staat.

Een spelfiguur in een aangrenzend gebied naar keuze zetten.



(1x) Diegene die zulk een wolk wegtovert, mag aansluitend met één van zijn twee spelfiguren naar keuze een drank naar keuze afleveren, net alsof hij de passende laffe druide had uitgespeeld.



(3x) Diegene die zulk een wolk wegtovert, mag meteen het aantal zegepunten, dat op de wolk is aangegeven, vooruitgaan op het scorespoor op voorwaarde dat hij minstens zoveel toverdranken van dezelfde kleur in zijn bezit heeft, als op de wolk is aangegeven, dus minstens 3 oranje, 4 paarse of 4 groene toverdranken.

Deze toverdranken moeten niet worden afgegeven !

Bezit een speler bij het wegtoveren van de wolk de vereiste toverdranken niet, ontvangt hij deze zegepunten niet, maar wel het wolkenkaartje.

De bergkaartjes en de amuletten



De bergkaartjes en de amuletten **kunnen** op de voorzijde van het speelbord worden gebruikt. Als er met de rugzijde van het speelbord wordt gespeeld, **moeten** ze worden gebruikt.

De vijf kaartjes worden aan het begin van het spel verdekt gemixt. Daarna wordt toevallig telkens één open op de daarvoor voorziene vlakken van de drie passende berggebieden geplaatst. Als er hierdoor torens worden afgedekt, verliezen deze hun functie. De resterende twee bergkaartjes worden terug in de doos gelegd.

Elke speler legt een amulet van zijn kleur naast elk bergkaartje.

Zodra een speler met een spelfiguur in zulk een berggebied komt, doet hij, in een volgorde naar keuze, het volgende:

- ⇨ Hij neemt zijn amulet die daar klaarligt en legt die voor iedereen zichtbaar voor zich neer. De amuletten leveren de spelers aan het einde van het spel zegepunten op: voor één amulet ontvangt hij aan het einde van het spel 4 zegepunten, voor 2 amuletten ontvangt hij samen 9 zegepunten en voor alle 3 amuletten samen 15 zegepunten (zie ook de rugzijde van de overzichten).
- ⇨ Hij gebruikt de functie van de bergkaartjes (zie verder), zonder deze te verwijderen. Als een speler de functie van het kaartje niet wil benutten, vervalt de functie voor hem en mag hij de functie in een volgende beurt niet meer benutten (ook herkenbaar eraan omdat hij zijn amulet al bij zich heeft gelegd).
- ⇨ Hij kan een toverdrank afleveren op voorwaarde dat hij de moedige bergheks is.

De afzonderlijke bergkaartjes hebben de volgende betekenis:



De speler neemt één toverdrank per kleur uit de algemene voorraad. Eén van deze drie nieuwe drankjes mag hij ook onmiddellijk leveren, op voorwaarde dat hij de moedige heks is.



De speler neemt twee toverstokjes uit de algemene voorraad.

Een drank naar keuze leveren.

Het passend aantal zegepunten vooruitgaan op voorwaarde dat men de gevraagde toverdranken in het bezit heeft.

De bergkaartjes en de amuletten

De bergkaartjes en de amuletten **kunnen** op de voorzijde, **moeten** op de achterzijde van het speelbord worden gebruikt.

Er worden er 3 toevallig open in de passende berggebieden gelegd, samen met telkens één amulet per speler.

De speler die in zulk een berggebied komt ...

- ... legt zijn amulet voor zich neer (1 tot 3 amuletten leveren aan het einde 4, 9 of 15 zegepunten op)
- ... gebruikt het bergkaartje als hij dit wil
- ... levert een toverdrank als hij de moedige heks is

+ 1 toverdrank per kleur

+ 2 toverstokjes



De speler mag met een spelfiguur naar keuze een toverdrank naar keuze afleveren, net alsof hij de passende laffe druïde had uitgespeeld. *Aandacht: ook het leveren aan een hoekige toren is toegelaten.*



De speler mag tot 2 bewegingen met één spelfiguur naar keuze uitvoeren of telkens één beweging met de beide spelfiguren, net alsof hij de passende laffe heks had uitgespeeld



De speler mag met één eigen spelfiguur naar keuze één aangrenzende wolk wegtoveren, net alsof hij de passende laffe weerfee had uitgespeeld

De woudkaartjes



De woudkaartjes worden altijd gebruikt wanneer er met de rugzijde van het speelbord wordt gespeeld. De zes woudkaartjes worden aan het begin van het spel verdekt gemixt. Daarna wordt er telkens één toevallig op de daarvoor voorziene vlakken van de vier passende woudgebieden gelegd. De resterende twee woudkaartjes worden terug in de doos gelegd.

Zodra een speler met een spelfiguur in zulk een woudgebied komt, neemt hij het woudkaartje van het speelbord en legt dit open, voor iedereen zichtbaar, voor zich neer. Vanaf de volgende ronde kan hij dit kaartje éénmaal inzetten, daarna legt hij het verdekt naast het speelbord. Per rollenkaart of respectievelijk aan het begin van een etappe kan een speler zulk een woudkaartje inzetten.

De afzonderlijke woudkaartjes hebben de volgende betekenis:



(2x) De speler die een rol 'laf' speelt en zulk een kaartje afgeeft, mag aansluitend in plaats van de laffe actie toch de moedige actie uitvoeren. De speler blijft echter in strikte zin voor de andere spelregels 'laf'. Hij bestelt dus niet de speler die tot nu toe moedig was en hij wordt dus ook niet de nieuwe uitspeler. Bij de gebeurtenis 'Zoals in de goede oude tijd', kan de uitspeler zich niet ontdoen van de verplichting om 'moedig' uit te spelen.



(2x) De speler die zulk een kaartje aan het begin van een etappe afgeeft, mag een kaart meer in de hand nemen. Dit kaartje mag bij de gebeurtenis 'Meer of minder' ook nog ingezet worden, nadat alle spelers hun handkaartenaantal hebben bekendgemaakt; de kaart meer wordt bij ontvangen van de zegepunten bij deze gebeurtenis niet in aanmerking genomen.



(2x) De speler die een rol 'laf' speelt en zulk een kaartje afgeeft, gaat, in plaats van de laffe actie uit te voeren, met zijn zegepuntmarker 5 zegepunten naar voor. Als dit kaartje wordt afgegeven tijdens de gebeurtenis 'Zwarte markt' of 'Illegale stokerij', ontvangt de speler desondanks toch maar 5 zegepunten (en niet nog eens de 3 extra zegepunten of een hulpbron naar keuze).

1x leveren

2x bewegen

1 wolk wegtoveren

De woudkaartjes

De woudkaartjes worden gebruikt op de rugzijde van het speelbord.

Er worden er 4 toevallig in de passende woudgebieden gelegd.

De speler die als eerste in zulk een woudgebied komt, neemt het kaartje bij zich.

'laf spelen' en toch de moedige actie uitvoeren

+ 1 kaart in de hand

5 zegepunten in plaats van een laffe actie

De heuvelkaartjes



De heuvelkaartjes worden altijd gebruikt wanneer er met de rugzijde van het speelbord wordt gespeeld. De zes heuvelkaartjes worden aan het begin van het spel verdekt gemixt. Daarna wordt er telkens één toevallig op de daarvoor voorziene vlakken van de vier passende heuvelgebieden gelegd. De resterende twee heuvelkaartjes worden terug in de doos gelegd.

De afzonderlijke heuvelkaartjes hebben de volgende betekenis:



(5x) Zodra een speler met een spelfiguur in een heuvelgebied met zulk een kaartje komt, ontsteekt hij meteen de turbo van zijn bezem en verplaatst deze spelfiguur op één van de beide op dit kaartje aangegeven steenkringen. In het nieuwe doelgebied mag hij, als hij de moedige heuvelheks is, een toverdrank afleveren.



(1x) In dit heuvelgebied wordt er geen turbo ontstoken, maar hier kan iedere speler als moedige heuvelheks een oranje toverdrank voor 7 zegepunten aan de algemene voorraad leveren, net alsof de juiste toren op dit speelbord was afgebeeld (zie ook pagina 8). Hetzelfde geldt wanneer hier iemand als bergtopdruide een toverdrank aflevert.

De heuvelkaartjes

De heuvelkaartjes worden gebruikt op de rugzijde van het speelbord.

Er worden er 4 toevallig in de passende heuvelgebieden gelegd.

De spelfiguur onmiddellijk op één van de beide aangegeven steenkringen plaatsen (en daar als moedige heuvelheks eventueel toverdrank afleveren)

Een oranje toverdrank voor 7 zegepunten afleveren (terug in de algemene voorraad).



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
12 april 2015

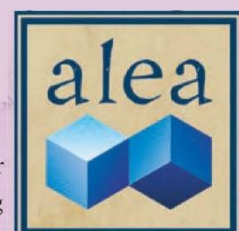
De auteur en de uitgever danken de talrijke testspelers voor hun energieke medewerking, in het bijzonder bij Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Dennis Rappel, Harald Schatzl, Walter Schranze, Julian Steindorfer en Stefan Widerin alsook de spelgroepen uit Bad Aibling, Bödefeld, Grassau, Oberhof, Reutte, Siegsdorf en Wien.

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

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau

Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722 © 2014 Andreas Pelikan & Alexander Pfister

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de © 2015 Ravensburger Spieleverlag



233143

Raken de toverdrankjes stilaan op en moeten er nieuwe worden geleverd ?
 Dan is het hoogtijd om de "Broom Service" in te schakelen.

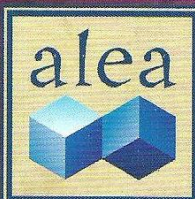
Nog maar pas besteld of daar swingen de vlugge heksen al op hun snelle bezems door het magische rijk met talrijke flesjes in hun bagage.

En of het nu gaat over de productie of het aanleveren van toverdrank, of over de helpers zoals Wurzelsepp, Fruchtzwergl of Donna Wetter die ter hulp komen, steeds gaat het erom om de juiste kaart op het juiste moment te spelen.

Het lijkt wel behekst !







Farb- und Materialänderungen vorbehalten.



© 2015 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 24 60
 D - 88194 Ravensburg
 www.aleaspiele.de
 Made in Czech Republic



Inhalt: 1 doppelseitiger Spielplan; 10 Spielfiguren + 5 Marker aus Holz; 50 Spiel- + 10 Ereigniskarten; 2 Stanztafeln mit 32 Wolken, 15 Amuletten, 24 Zauberstäben, 2 Übersichten + 17 Landschaftsplättchen; 1 Spielregel
 Autoren: Andreas Pelikan & Alexander Pfister
 Realisation: Stefan Brück | Foto: Markus Schmuck
 Illustrationen und Design: Vincent Dutrait

 2-5	 10+
 45-75	 3/10