

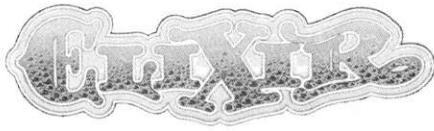


Silver Bear plc

PHANTAS



Die gefährliche Suche nach dem Elixier des Lebens



Ein Spiel von Autor Nik Sewell der Firma 3 Wishes, England.

Die gefährliche Suche nach dem Elixier des Lebens
für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 4 Plastikständer
- 4 kleine Zaubererkarten
- 4 große Zaubererkarten
- 36 große Gebräukarten
- 12 große Karten der Unbekannten
- 36 kleine Zutatenkarten
- 9 kleine Formelkarten
- 36 Goldstücke (goldene Chips)
- 6 rote Chips
- 1 Formeltabelle
- 1 Spielregel

2

Die großen Zaubererkarten legt jeder Zauberer vor sich hin. Die kleinen Zaubererkarten werden in je einen Plastikständer gesteckt und in das farblich passende Laboratorium gestellt.

Jeder Spieler erhält eine Formeltabelle und sechs Goldstücke, die unterhalb der großen Zaubererkarte abgelegt werden müssen. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Die Runde wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Die Spieler benötigen Bleistifte, damit sie sich Notizen auf den Formeltabellen machen können.

3 oder 2 Spieler

Die generellen Regeln bleiben unverändert, lediglich die Anzahl von jedem Typ der Gebräu- und Zutatenkarten werden auf 3 Stück reduziert.

Bei 3 Spielern bleiben 30 Goldstücke im Spiel, 2 Spieler benutzen nur 22 Goldstücke.

Spielverlauf

Gold

In jeder Runde bekommt ein Zauberer ein Goldstück vom Goldhaufen. Das Gold, das die Zauberer wieder ausgeben (z.B. um Zutaten zu kaufen, den Heiler zu bezahlen, Unbekannte anzuheuern etc.), wird auf den Goldhaufen zurückgelegt. Falls ein Zauberer kein Gold vorfindet, weil der Haufen leer ist, kann er dies auch in den nachfolgenden Runden nicht einfordern. Die Zauberer können untereinander kein Gold verleihen.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler spielt einen Zauberer, der versucht, das Elixier des Lebens zu brauen. Das Elixier des Lebens entsteht durch Kombinationen der Elixiergebräue Teil 1, Teil 2 und Teil 3. Zu Beginn des Spieles weiß niemand, welche Zutaten für die Teile des Lebenselixiers gebraucht werden, sodaß die Zauberer experimentieren müssen, indem sie verschiedene Zutaten zusammenbrauen, um ihrem Ziel näher zu kommen.

Gewinner des Spiels ist der Zauberer, der als erster alle 3 Teile des Lebenselixiers zusammen hat.

Spielvorbereitung

4 Spieler

Das Spielbrett sollte auf einen ausreichend großen Tisch gelegt werden. Mischen Sie die Gebräukarten und legen diese mit der Innenseite nach unten neben den Spielplan. Danach legen Sie die 36 Goldstücke auf einen Haufen zu den Gebräukarten. Mischen Sie die Karten der Unbekannten und legen Sie diese mit der Innenseite nach unten auf das entsprechende Feld im Spielplan. Dann mischen Sie die Formelkarten und legen je eine mit der Innenseite nach unten auf das große Formel-Feld in der Mitte des Spielplans. Sortieren Sie die Zutatenkarten und legen Sie die jeweils 4 Karten jeden Typs in die entsprechenden Felder der drei braun umrandeten Läden auf dem Spielplan.

Jeder Spieler wählt nun eine große und eine kleine Zaubererkarte in derselben Farbe. Die Laboratorien der Spieler sind in der gleichen Farbe umrandet und befinden sich in den 4 Ecken des Spielplans.

Das Ziehen der Figuren

Die Straße ist in einzelne Felder unterteilt. Die Häuser und die Sackgasse zählen als ein Feld und können betreten werden, indem man die entsprechende schwarze Linie überschreitet. Es wird zum Ziehen nicht gewürfelt, stattdessen kann jeder Zauberer bis zu 4 Felder pro Runde ziehen. Sobald er aber in seinem Zug gestoppt hat, um etwas zu kaufen, ist sein Zug beendet. Ein Zauberer kann sich in jede Richtung bewegen und in einem Spielfeld können sich beliebig viele Zauberer aufhalten. Kein Zauberer darf das Laboratorium eines anderen betreten. Ein Zauberer kann den Heiler nur dann aufsuchen, wenn er verwünscht worden ist.

Zutaten

Beendet ein Zauberer seinen Zug in einem der braun umrandeten Geschäfte, kann er Zutaten einkaufen. Er kann dort einkaufen, soviel er will, solange er genug Geld hat. Er bezahlt den auf den Karten angezeigten Betrag, nimmt die gewünschte(n) Karte(n) und legt sie links neben seiner großen Zaubererkarte ab.

Die Laboratorien

Jedes Laboratorium hat einen Labortisch sowie Regale, um die Zutaten (Kräuter, Spezialzubehör, Edelsteine) zu lagern. Ein Zauberer, der einen Zug in seinem Laboratorium beendet, kann alle Zutaten, die er bei sich trägt (die Zutaten neben seiner großen Zaubererkarte), in die entsprechenden Regale legen. Gebräukarten und Goldstücke trägt der Zauberer immer bei sich, sie liegen also immer neben der großen Zaubererkarte.

Die Begegnung mit einem Unbekannten

Beendet ein Zauberer seinen Zug auf einem Straßenfeld (ausgenommen in der Sackgasse), muß er eine Karte der Unbekannten ziehen und laut vorlesen. Wenn der Unbekannte versucht, den Zauberer zu berauben, niederzuschlagen oder ihn zu verwünschen, muß gewürfelt werden. Ist die gewürfelte Zahl innerhalb der auf der Karte abgedruckten Erfolgsspanne, so war der Unbekannte erfolgreich und der Zauberer muß die auf der Karte stehende Anweisung befolgen. Ist die gewürfelte Zahl außerhalb der Erfolgsspanne, ist der Versuch fehlgeschlagen.

Einige Unbekannte kann man leihen, die Leihgebühren sind auf der Karte abgedruckt. Möchte ein Zauberer einen Unbekannten leihen, so muß die Leihgebühr sofort gezahlt werden, anderenfalls wird die Karte zurück unter den Stapel gelegt. Ist die Leihgebühr bezahlt, kann der Unbekannte beliebig lange behalten und irgendwann ausgespielt werden, wenn der Zauberer an der Reihe ist. Wird eine solche Karte ausgespielt, so wird der Erfolg in der oben beschriebenen Weise durch Würfeln entschieden. Danach wird die Karte unter den Stapel zurückgelegt.

Unbekannte, die Zutaten in einem Laboratorium stehlen oder zerstören, können die Dinge, die gerade auf dem Labortisch zum Brauen bereitstehen, nicht wegnehmen.

Der Heiler

Verwünschte oder niedergeschlagene Zauberer werden sofort beim Heiler abgestellt. Um geheilt zu werden, muß der Zauberer, wenn er an der Reihe ist, 3 Goldstücke an den Heiler zahlen, damit er die Praxis verlassen kann. Ein Zauberer, der nicht zahlt, kann den Heiler nicht verlassen.

4

Die Sackgasse

Gegenstände, die entweder von „Fergus dem Plattfuß“, „Norman dem Feinen“ oder „Phil dem Ganoven“ gestohlen werden, müssen in der Sackgasse abgestellt werden. Jeder Zauberer, der sich in die Sackgasse begibt, kann sich dort einige oder auch alle Gegenstände nehmen; er muß dafür nicht bezahlen.

Ein Gebräu anfertigen

Ein Zauberer kann nur aus den in seinem Laboratorium gelagerten Zutaten Gebräue zubereiten (also nicht aus denen, die er bei sich führt). Allerdings braucht er nicht in seinem Labor zu sein, um ein Gebräu herzustellen. Bestandteile aller Gebräue sind immer drei verschiedene Zutaten: Edelsteine, ein Kräuterteil und ein Spezialartikel. Der Wert der Edelsteine (Goldwert auf der Karte) bestimmt, ob das Gebräu gelungen ist oder nicht. Ist das Gebräu ein Erfolg, so bestimmen die Kräuter und Spezialzutaten, um welches Gebräu es sich handelt. Um das Gebräu herzustellen, wird zunächst ein Kräuterteil, ein Spezialartikel und mindestens ein Edelstein auf den Labortisch gelegt. Danach wird gewürfelt. Das Ergebnis ist in der Tabelle abzulesen, indem man in der oberen Zeile den Würfelwert sucht und dann das Ergebnis in dem Feld abliest, das sich aus dem Schnittpunkt des Würfelwertes mit dem Wert der Edelsteine ergibt.

		Würfelwert					
		1	2	3	4	5	6
Wert der Edelsteine	1	N	N	NR	NR	G	G
	2	N	NR	NR	G	G	G
	3	NR	NR	G	G	G	G
	4	NR	G	G	G	G	G
	5+	G	G	G	G	G	G

Ergebnisse

N: Das war nix! Die Zutaten müssen in die entsprechenden Läden zurückgelegt werden.

NR: Würfeln Sie in der nächsten Runde noch einmal, das Gebräu ist noch nicht fertig. Vielleicht sollten dem nächsten Brauvorgang mehr Edelsteine zugefügt werden, um die Erfolgchance zu erhöhen.

G: Das Gebräu ist gelungen! Nun wird in dem Formelfeld in der Mitte des Spielplans nachgesehen, wo sich die Reihe des benutzten Kräuterteils mit der Reihe des benutzten Spezialartikels kreuzt. Die dort liegende Formelkarte bestimmt die Art des Gebräus. Der Zau-

berer sieht sich die Karte an, die auf diesem Spielfeld liegt, ohne sie den anderen zu zeigen, macht dann eine Notiz an der entsprechenden Stelle auf seinem Formelbogen und legt die Karte verdeckt zurück. Die verbrauchten Zutaten werden ebenfalls in die Läden zurückgelegt. Anschließend kann die entsprechende (große) Gebräukarte aus dem Kartenstapel neben dem Spielfeld gesucht werden. Die Karte mit dem soeben zubereiteten Gebräu wird herausgesucht und mit der Innenseite nach unten, rechts neben der großen Zaubererkarte, abgelegt. Die Gebräukarten und den Formelbogen sollte kein anderer Mitspieler einsehen können. Sind die Gebräukarten der Sorte, die Sie soeben gebraut haben, ausgegangen, erhalten Sie kein Gebräu – die Zutaten sind trotzdem verbraucht.

Pro Runde kann jeder Zauberer nur ein Gebräu zubereiten. Ein bereits zubereitetes Gebräu können die Zauberer jedoch in den folgenden Runden immer wieder brauen. Bei vier Spielern sind von jeder Sorte vier Gebräukarten im Spiel. Kein Zauberer darf sich den Gebräukarten-Stapel durchsehen, es sei denn, er darf sich sein soeben zubereitetes Gebräu herausuchen.

Das Trinken von Gebräuen

Möchte ein Zauberer eines seiner Gebräue trinken, legt er die entsprechende Gebräukarte offen vor sich hin. Mit einem roten Chip markiert er zu Beginn der nächsten Runde auf der Karte das Feld mit dem höchsten Flüssigkeitsstand. Ab sofort können alle Fähigkeiten, die das Gebräu verleiht, genutzt werden. Zu Beginn jeder nachfolgenden Runde muß der rote Chip in das Feld mit dem nächst niedrigeren Pegel geschoben werden. Wenn am Anfang einer Runde der rote

Chip bereits auf dem Feld mit dem niedrigsten Pegel liegt, wird die Gebräukarte unter den Kartenstapel zurückgelegt. Ein Zauberer kann mehrere Gebräue gleichzeitig trinken.

Zugfolge

Jeder Zauberer muß bei seinem Zug folgende Reihenfolge beachten:

1. Ist ein Gebräu im Gebrauch, so schieben Sie den roten Chip ein Feld weiter.
2. Nehmen Sie ein Goldstück.
3. Ziehen Sie. (Falls Sie sich beim Heiler aufhalten, müssen zuvor 3 Goldstücke bezahlt werden).
4. Befinden Sie sich nach dem Zug in einem Laden, können Sie Zutaten kaufen. Befinden Sie sich nach dem Zug in Ihrem Laboratorium, entscheiden Sie, ob Sie Zutaten in die Fächer legen.
5. Wenn Sie einen „Unbekannten“ geliehen haben und diese Karte jetzt ausspielen wollen, können Sie diese Karte nun gegen einen anderen Zauberer einsetzen.
6. Anschließend können Sie ein Gebräu anfertigen.
7. Nun können Sie entscheiden, ob Sie ein Gebräu trinken wollen (Gebräukarte aufdecken und zu Beginn der nächsten Runde das erste Feld mit dem roten Chip markieren).

Bedeutung der Gebräukarten

In einigen Fällen kann es passieren, daß die Anweisungen auf den Gebräukarten nicht mit den allgemeinen Regeln übereinstimmen. In einem solchen Fall haben die Anweisungen auf den Gebräukarten Vorrang.

6

Elixier des Lebens

Die Elixiere können nicht getrunken werden und haben auch keine speziellen Auswirkungen, es sei denn, ein Spieler hat gleich alle drei beisammen; denn der erste Zauberer, dem dies gelingt, hat das Spiel gewonnen.

Wichtige Spieltips

Taktik

Es erweist sich für die Zauberer als nützliche Taktik, zu warten, bis sie zwei Gebräue zusammen haben, bevor sie eines davon trinken. Wenn ein Zauberer sein erstes Gebräu, direkt nachdem er es gebraut hat, trinkt, wissen die anderen Zauberer, falls sie sich eine entsprechende Notiz gemacht haben, welche Zutaten man benötigt, um dieses Gebräu herzustellen.

Wie man das Spiel verkürzen kann

Falls Ihre Zeit nicht für ein vollständiges Spiel reicht, kann man das Spiel auf folgende Weise verkürzen:

Wenn alle Spielvorbereitungen getroffen sind, kann sich jeder Zauberer eine Formelkarte auf einer Formeltabelle ansehen und sich eine Notiz auf dem eigenen Formelblatt machen. Natürlich dürfen die Zauberer nicht die entsprechenden Gebräukarten ziehen.

Diebesflüssigkeit

Es handelt sich um ein sehr wirksames Gebräu. Das Gebräu ist sehr zweckmäßig, wenn ein rivalisierender Zauberer kurz vor dem Gewinn des Spieles ist und er daher besser um ein oder zwei Elixier-Teile erleichtert werden sollte!

Glückslikör

Dieses Gebräu ist von großem Nutzen, wenn ein Zauberer ein Gebräu zubereitet, aber keine hochwertigen Edelsteine hat. Außerdem verbessert es beim Ausspielen oder Ziehen einer Karte der Unbekannten die Chancen.

Alchemistisches Gegenmittel

Gold ist meist ein Problem für den Zauberer, deshalb sollte die Gelegenheit, drei Goldstücke zu erhalten, nicht ausgelassen werden.

Lösung des Schwindeligredens

Dieses Gebräu wird am besten getrunken, wenn sich der Zauberer beim Juwelier aufhält, weil er dann wertvolle Edelsteine mitnehmen kann, ohne dafür zu bezahlen. Außerdem hilft dieser Trunk, sich sicher auf der Straße zu bewegen.

Super-Soda

Dieser Trunk ist nützlich, weil ein Zauberer mit ihm viel schneller auf dem Spielplan vorankommt.

Verhängnisvolles-Gebräu

Dieses Gebräu kann ein Zauberer nicht selbst trinken. Es ist aber ein recht nützlicher Trunk – sehr wichtig, wenn es einem Zauberer gut geht und er es für möglich hält, daß ein anderer Zauberer ihm ein oder zwei Gebräue klaut.