



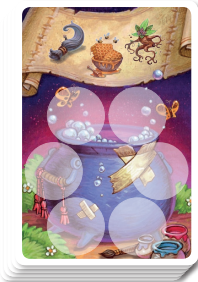
TRICKY DRUIDS

Ein vertracktes Würfelspiel für 2-4 Spieler
ab 8 Jahren von Carlo A. Rossi

Sie zaubern, sie sammeln und das Beste: sie verschenken einfach alles! Die Druiden leben im tiefsten Wald, kaum ein Mensch hat sie je zu Gesicht bekommen. Den ganzen Tag verbringen sie damit, Zutaten für ihre Zaubertänke zu sammeln. Doch anstatt diese für sich zu behalten, beschenken sie sich gegenseitig. Das klingt nett, oder? Doch Vorsicht, hinter den geschlossenen Türen der Druidenhütten können die Gefühle genauso schnell überbrodeln wie manch Zaubertank! Schlüpf in die Rolle der Tricky Druids und erlebt herrlich komischen Spielspaß!

Spielmaterial

Karten



16 Zaubertankkarten



4 Mülleimerkarten
(2-seitig)

4 Druidenhütten



Würfel



1 Zahlenwürfel



4 Zutatenwürfel

Zutaten



8x Erdkröte in
Formaldehyd



8x giftige
Fliegenpilze



8x köstlich
klebrige Honigwaben



8x reinste
Sternenessenz



8x frisch gepflückte
Alraune



8x feinste
Trollhaare

Spielziel

Jeder von euch muss versuchen, im Verborgenen seiner Druidenhütte, seine Zaubersäfte fertig zu brauen. Hierfür müsst ihr die Zutaten sammeln, die im oberen Teil eurer Zaubersaftkarten abgebildet sind.



Zaubersaftkarten

Im oberen Teil jeder Zaubersaftkarte sind die Zutaten abgebildet, die für den jeweiligen Saft benötigt werden.

Es dürfen nur die 3 abgebildeten Zutatensorten verwendet werden!

Wichtig: Euer **Zaubertrank** ist erst dann fertig gebraut, wenn **alle 6 Ablagefelder** eurer Zaubersaftkarte gefüllt sind **und jede der 3 abgebildeten Zutaten mindestens 1x** im Saft enthalten ist!

Vorbereitung

1. Mischt die Zaubersaftkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
2. Legt alle Zutaten als Vorrat in die Tischmitte.
3. Sucht euch jeder 1 Druidenhütte aus und stellt sie als Sichtschutz vor euch auf.
4. Nehmt euch jeder 1 Zaubersaftkarte und 1 Müllimerkarte und legt sie offen hinter eure Druidenhütte. Achtet darauf, dass der Müllimer 3 Ablagefelder zeigt.
5. Legt nun noch die 4 Zutatenwürfel bereit und schon kann es losgehen! Den Zahlenwürfel benötigt ihr für das Grundspiel nicht.



Spielverlauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn und der Netteste unter euch beginnt. Ihr könnt euch nicht einigen? Schade, dann seid ihr einfach zu gemein für dieses Spiel und könnt es somit leider nicht spielen!

Ihr konntet euch einigen? Super, ihr scheint eine nette Truppe zu sein!

Wenn du an der Reihe bist, dann würfle mit den **4 Zutatenwürfeln**. Das Würfelerggebnis zeigt dir eine Auswahl an möglichen Zutaten. Entscheide nun:

1. Welche der gewürfelten Zutaten bietest du als Geschenk an?

Entscheide klug und nimm dir die entsprechende(n) Zutat(en) aus dem Vorrat. Du musst mindestens 1 Zutat auswählen. Die übrigen gewürfelten Zutaten, die du nicht anbieten möchtest, bleiben im Vorrat. Ist eine bestimmte Zutat derzeit nicht im Vorrat vorhanden, kannst du diese auch nicht anbieten.

2. Welchem Mitspieler möchtest du diese Zutat(en) anbieten?

Wähle einen Mitspieler aus und biete ihm die Zutat(en) freundlich als Geschenk an.

Der beschenkte Spieler hat nun 2 Möglichkeiten:

Entweder **nimmt er alle** ihm angebotenen Zutaten **an** und bedankt sich freundlich. Er platziert die passenden Zutaten auf seiner Zaubertrankkarte. Alle anderen Zutaten legt er auf seine Mülleimerkarte.

ODER

Er lehnt dein Geschenk höflich ab und **gibt dir alle** angebotenen Zutaten **zurück**. Lege die passenden Zutaten auf deine Zaubertrankkarte. Alle anderen Zutaten wandern in den Mülleimer.

Sind die Zutaten platziert, ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.



Beispiel: Teresa bekommt 2x Sternenessenz und 1x Trollhaare angeboten. Sie braucht für ihren Trank die Sternenessenz. Sie entscheidet sich, das Geschenk anzunehmen und legt die 2x Sternenessenz auf ihre Zaubertrankkarte und die Trollhaare in den Müll.



Hilfe - mein Müll quillt über!

Sind alle 3 Felder deines Mülleimers belegt und es kommt eine weitere Zutat hinzu, quillt dein Eimer über und verschmutzt deinen Zaubertrank. Entsorge den verunreinigten Zaubertrank, indem du die Karte verdeckt zurück unter den Stapel legst. Alle Zutaten von Zaubertrank und Mülleimer kommen zurück in den Vorrat.

Nimm dir dann **1 neue Zaubertrankkarte** vom Stapel und **drehe deine Mülleimerkarte um**, so dass die Seite mit 4 Feldern zu sehen ist. Quillt dein Mülleimer ein weiteres Mal über (sobald eine fünfte Zutat hinzukommt), wiederholt sich der Prozess. Allerdings drehst du deine Mülleimerkarte nicht wieder zurück, sondern sie bleibt bis zum Spielende so liegen, dass die 4 Felder zu sehen sind.



Beispiel: Sarah bietet Henry 1x Honigwaben an. Er benötigt diese nicht und lehnt das Geschenk höflich ab. Nun muss Sarah die Zutat zu sich nehmen. Da sie die Honigwaben nicht für ihren Trank verwenden kann, muss sie diese in den Mülleimer legen. Dadurch quillt ihr Müll über, weil bereits alle Felder belegt sind.

Dein Zaubertrank ist fertig?

Sind alle 6 Felder deines Zaubertrankes belegt, hast du deinen Trank fertig gebraut! Präsentiere ihn stolz den anderen Druiden, indem du deine Hütte hochhebst. Anschließend legst du die fertige Zaubertrankkarte verdeckt vor dir ab und nimmst dir eine neue vom Stapel. Alle Zutaten von Zaubertrank und Mülleimer kommen zurück in den Vorrat.

Spielende

Das Spiel endet, sobald einer von euch die **festgelegte Anzahl** an Zaubertränken fertig gebraut hat. Bei **2 Spielern** sind es **4 Tränke**, bei **3 Spielern** **3 Tränke** und bei **4 Spielern** **2 Tränke**. Derjenige gewinnt das Spiel und ist der freundlichste Druide unter euch. Oder etwa nicht?!

Variante (für 3 oder 4 Spieler)



Jetzt kommt der Zahlenwürfel ins Spiel! Die Regeln des Grundspiels bleiben bestehen. Allerdings werft ihr nun **zusätzlich noch den Zahlenwürfel**. **Dieser zeigt an, wie viele der gewürfelten Zutaten du wählen musst.** Dabei darfst du nur Zutaten anbieten, die im Vorrat auch vorhanden sind. Das erscheint einfach - doch das ist es keineswegs. Der Zahlenwürfel verändert die Art, wie dieses Spiel gespielt wird. Probiert es selbst aus!

Impressum: Autor: Carlo A. Rossi · Illustration: Chris Seaman · Realisation & Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.