

DIE ZAUBERSPRÜCHE

Es gibt 3 Arten von Zaubersprüchen:

 Führe den Effekt aus, sobald du den Zauberspruch nimmst

 Der Effekt gilt für die gesamte Spieldauer

 Der Effekt tritt am Spielende ein, direkt vor der Wertung



MOVIBUS **x4**
 Entferne eine deiner verfluchten Schriftrollen aus dem Spiel. Überprüfe anschließend den Besitz des **Verflucht! - Plättchens**.



REPETERIBUS **x3**
 Du darfst sofort einen weiteren Zug ausführen.



TRANSLATIO **x4**
 Schenke eine deiner verfluchten Schriftrollen einem beliebigen Mitspieler. Überprüfe anschließend den Besitz des **Verflucht! - Plättchens**.



ANTECESSIBUS **x3**
 Für jeden dieser Sprüche in deinem Besitz darfst du den Gehilfen bei jeder Bewegung um einen weiteren Laden versetzen.



SUBSTITUTIO **x4**
 Ziehe blind eine Karte von der Hand eines beliebigen Mitspielers. Gib ihm anschließend eine deiner Handkarten zurück. *(Dies kann auch die gerade gezogene Karte sein, aber keine Schriftrolle.)*



DISPARATUS **x2**
 Für jeden dieser Sprüche in deinem Besitz darfst du vor der Wertung alle Karten einer Farbe von deiner Hand ablegen.



LEVITATIO **x3**
 Nimm dir eine beliebige Karte von einem Laden. War es die einzige Karte neben dem Laden, ersetze sie mit einer Karte vom Nachziehstapel, andernfalls nicht.



SUFFOGARUS **x1**
 Lege vor der Wertung alle deine Handkarten ab.

TEAM-VARIANTE (FÜR 4 ZAUBERER)

Seid ihr zu viert, könnt ihr auch in Teams spielen: 2 gegen 2. Dazu sitzen sich die Teampartner schräg gegenüber. Die meisten Regeln des Basisspiels bleiben erhalten, d.h. auch weiterhin hat jeder Zauberer seine eigenen Handkarten, seine ausgelegten Zauber und seine verfluchten Schriftrollen.

Allerdings haben die Teammitglieder nun auch die Möglichkeit, Karten auszutauschen: Immer, wenn du wenigstens eine verfluchte Schriftrolle erhältst (aktiv, durch den Gehilfen oder passiv, als Ergebnis von Zaubersprüchen), kannst du eine der folgenden Aktionen ausführen:

- ☉ Gib deinem Teampartner eine Handkarte.
- ☉ Erhalte von deinem Teampartner eine Handkarte.
- ☉ Gib deinem Teampartner eine deiner Handkarten und erhalte von ihm eine.

Dabei dürft ihr euch jederzeit beliebig zu euren Karten(wünschen) äußern. Am Spielende addiert ihr als Teammitglieder natürlich eure beiden Ergebnisse zu einem Gesamtergebnis, um zu sehen, welches Team gewonnen hat.

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Autor: Bruno Cathala, Florian Sirieix
Illustration: Pierô
Grafik: Deborah Triggiano
Redaktion: Frank Weiß
Spielregel: Stefan Brück
Game Factory Version: © 2023

Exclusive Distribution:
 Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstr. 2
 D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
 Carletto AG | Moosacherstr. 14
 CH-8820 Wädenswil | www.carletto.ch
 www.gamefactory-games.com



All rights reserved
© Studio H 2021



BRUNO CATHALA & FLORIAN SIRIEIX

MANDRAGORA

SPIELMATERIAL

8+
2-4
20+

82 MAGISCHE GEGENSTÄNDE:



42
Zutaten
(in 5 Farben)



21
Zauberbücher
(in 6 Farben)



7
Alraunen/
Mandragoras
(= Joker)



12
Verfluchte
Schriftrollen



24
Zaubersprüche
(Werte 1-5)



10
Laden-
Plättchen



1
Verflucht! - Plättchen



1
Spielfigur
„Gehilfe“



1
Marker
„Spielende“

ZIEL DES SPIELS

Es ist Black Magic Friday – und die Läden für Zaubereibedarf im Dorf haben Schlussverkauf. Die perfekte Gelegenheit für euch, die dringend benötigten Zutaten für die verschiedenen Zaubersprüche wieder aufzufüllen. Aber achtet auf die anderen Zauberer, denn auch die sind unterwegs auf der Suche nach magischen Schnäppchen ... Also gebt ihr eurem Gehilfen eine umfangreiche Liste mit, in der Hoffnung, dass er sich auf seiner Einkaufstour durchs Dorf vor allem die wertvollen Alraunen, die Zauberbücher und die dazugehörigen Zutaten unter unter den Nagel reißt – und nicht die „verfluchten Schriftrollen“ ...

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt die 10 **Laden - Plättchen**, gerade so, wie sie kommen, zu einem geschlossenen Kreis zusammen (= das Dorf).
- 2 Platziert den **Gehilfen** auf dem Start-Laden (mit dem abgeflachten Dach).
- 3 Sortiert die 24 **Zaubersprüche** nach Werten und legt sie in 5 offenen Stapeln neben dem Dorf aus. Mischt die 1er- und 2er-Zaubersprüche zuvor.
- 4 Legt das **Verflucht! - Plättchen** und den **Spielende - Marker** bereit.

Je nach Spielerzahl müsst ihr von den magischen Gegenständen welche aussortieren (zurück in die Spieleschachtel legen):

3 Spieler:
Entfernt die 6 abgebildeten Karten

2 Spieler:
Entfernt alle blauen Karten (16) sowie die 13 abgebildeten Karten



4 Spieler: Benutzt alle 82 Magische Gegenstände

- 5 Jeder Spieler erhält eine **weiße Karte „Alraune“** als erste Handkarte.
- 6 Mischt alle restlichen magischen Gegenstände (Karten) und legt sie als **verdeckten Nachziehstapel** in die Dorfmitte.
- 7 Legt von dem Stapel der magischen Gegenstände neben jeden hellen Laden (= Tag) eine offene Karte (= 6 Karten gesamt). Neben den Laden mit dem Gehilfen legt ihr (noch) nichts.
- 8 Legt neben jeden dunklen Laden (= Nacht) eine verdeckte Karte (= 3 Karten gesamt).



SPIELVERLAUF

Wer einem Zauberer am ähnlichsten sieht, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Kommst du an die Reihe, musst du eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

- A DEN GEHILFEN BEWEGEN oder
- B EINEN ZAUBER AUSFÜHREN

A GEHILFEN BEWEGEN

- 1 Bewege den Gehilfen um 1, 2 oder 3 Läden im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Nimm dir alle Karten, die neben dem Laden liegen, auf dem du mit dem Gehilfen stehen bleibst (und nur die!). Die so erhaltenen Zutaten, Zauberbücher und Alraunen nimmst du auf die Hand. Die verfluchten Schriftrollen aber musst du immer gut erkennbar offen vor dir auslegen (auch wenn du sie als verdeckte Karten aufgenommen hast!).
- 3 Ergänze weitere magische Gegenstände: Lege neben jeden Laden, den der Gehilfe bei seiner Bewegung verlassen bzw. passiert hat, eine weitere Karte. Lege sie bei hellen Läden offen und bei dunklen Läden verdeckt aus. Auf diese Weise können auch mehr als 1 Karte bei den Läden ausliegen.

B EINEN ZAUBER AUSFÜHREN

Nimm ein beliebiges Zauberbuch von deiner Hand und füge mindestens 1 und höchstens 5 gleichfarbige Zutaten hinzu. Lege diese 2-6 Karten offen vor dir aus, so dass man die Zahl auf dem Zauberbuch jederzeit erkennen kann.

ACHTUNG: Du darfst für einen Zauber nie mehr als 1 Zauberbuch benutzen. Hast du mehrere gleichfarbige Bücher, kannst du sie nur über mehrere Runden als verschiedene Zauber auslegen.

Nimm dir anschließend den oben liegenden Zauberspruch von einem der 5 Stapel, der maximal deiner Anzahl von benutzten Zutaten entspricht. Hast du beispielsweise 3 Zutaten ausgelegt, darfst du dir entweder einen 1er-, 2er- oder 3er-Zauberspruch nehmen.

Lege den Zauberspruch so auf dein Zauberbuch, dass dessen Zahl weiterhin sichtbar ist, die Zutaten aber verdeckt werden.

Wende dann, wenn du kannst und willst, den entsprechenden Zauberspruch an (siehe letzte Seite für mehr Details).

DIE VERFLUCHTEN SCHRIFTROLLEN

Eine verfluchte Schriftrolle bringt ihrem Besitzer 1, 2 oder 3 Flüche ein. Jedes Mal, wenn jemand eine Schriftrolle erhält oder verliert (durch den Helfer oder als Ergebnis eines Zauberspruchs), überprüft ihr, wer nun die meisten Flüche besitzt. Dieser Spieler erhält das **Verflucht!**-Plättchen und legt es neben seinen Schriftrollen ab.

Bei einem Gleichstand verbleibt das Plättchen beim momentanen Besitzer. Hast du das Plättchen am Spielende, verlierst du 2 Siegpunkte!



BEISPIEL FÜR EINE BEWEGUNG

1 Du bewegst den Gehilfen 3 Läden weiter.

2 Du nimmst alle Karten neben dem Zielladen auf.

3 Du legst neben den verlassenen und alle passiert Läden je 1 neue Karte (verdeckt bzw. offen).

BEISPIEL FÜR DAS AUSFÜHREN EINES ZAUBERS



Das gelbe Zauberbuch benutzend legst du 3 Zutaten (2x gelb und 1x Joker) dazu. Damit beschwörst du einen 3er-Zauberspruch und legst diesen auf die Zutaten.



„SCHWARZE MAGIE“

Das schwarze Zauberbuch ist speziell: Es verlangt ausschließlich Zutaten **verschiedener** Farben. Du kannst beispielsweise 1 blaue, 1 rote, 1 grüne Zutat und 1 Alraune (= Joker) dazulegen und dir so maximal einen 4er-Zauberspruch nehmen.



„ALRAUNEN“

Die Alraunen sind sehr mächtige magische Gegenstände. Sie dienen als **Joker**. Entweder ersetzen sie eine beliebige Zutat oder ein beliebiges Zauberbuch. Benutzt du eine Alraune als Zauberbuch (Wert = 0), darfst du entweder 1-5 Zutaten einer beliebigen Farbe zufügen (normale Magie) oder ausschließlich Zutaten verschiedener Farben (schwarze Magie).

ACHTUNG:

Bei jedem Zauber (welcher Art auch immer) darf höchstens 1 Alraune verwendet werden, also entweder als Buch oder als Zutat.

SPIELENDE

Sobald die letzte Karte vom Nachziehstapel ausgelegt wurde, erhält der reihum nächste Spieler den **Spielende-Marker**. Ab jetzt können nach der Bewegung des Gehilfen natürlich keine weiteren Karten mehr neben die Läden gelegt werden.

Hast du den **Spielende-Marker** erhalten, leg ihn zunächst mit der Seite „III“ nach oben vor dir ab, was alle daran erinnert, dass noch 3 Runden gespielt werden. Wenn du deinen nächsten Zug gemacht hast, dreh den Marker auf die Seite „II“ (= noch 2 Runden zu spielen). Und nach deinem übernächsten Spielzug legst du ihn ganz zur Seite (= für alle die letzte Runde).



ÜBRIGENS: Statt in diesen drei Runden einen normalen Zug zu machen (Gehilfen bewegen oder Zauber ausführen), könnt ihr auch jederzeit komplett aus dem Spiel aussteigen.

Sobald die letzten drei Runden vorüber oder alle ausgestiegen sind, endet das Spiel. Ihr ermittelt eure Siegpunkte:

- Jeder deiner ausliegenden Zauber bringt dir so viele Punkte, wie das Zauberbuch (0-3) zusammen mit dem Zauberspruch (1-5) ergeben. (Die Zutaten spielen hierbei keine Rolle mehr.)
- Zieh für jede Farbe (nicht für jede Karte!), die du noch auf der Hand hast, 1 Siegpunkt ab. Die Alraunen gelten hierbei als eigene Farbe.
- Zieh 2 Siegpunkte ab, wenn das **Verflucht!**-Plättchen vor dir liegt

Wer von euch nun die meisten Siegpunkte besitzt, ist Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt hiervon derjenige, der mehr Zauberbücher besitzt. Ist auch diese Anzahl gleich, gewinnt hiervon, wer das höhere Zauberbuch besitzt.

BEISPIEL FÜR EINE ENDWERTUNG

2+3 = 5 Punkte

0+2 = 2 Punkte

3+1 = 4 Punkte

0+4 = 4 Punkte

1+1 = 2 Punkte

-2 Punkte

-2 Punkte

2 Farben bleiben

3 Farben bei den Handkarten; der Disparatus-Zauber eliminiert eine davon = -2 Punkte

GESAMT: 13 PUNKTE

