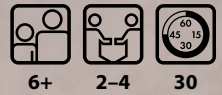




SCAN ME

# Mirakel Mix

## DEM TRANK SEI DANK...



von  
Leo Colovini  
& Teodoro Mitidieri



Ob man aus dieser Höhle jemals wieder rauskommt? ...  
 „Gar kein Problem für echte Kesselgeister“ verkündet Maximus Murkselmax mit leuchtenden Augen. Eben hat der Professor für Gruftkunde seine begabtesten Lehrlinge mit den Aufgaben ihrer Meisterprüfung vertraut gemacht.  
 „Wer zur rechten Zeit die richtigen Tränke braut, muss sich vor verschlossenen Flammenwänden, Blitzgittern und Giftgruben nicht fürchten“, erhebt er noch einmal seine Stimme.  
 Dann lässt er seine Prüflinge in den Tropfsteingängen zurück, die sie durchqueren sollen, um ihr Examen zu bestehen.  
 „Denkt immer dran. Der Kessel ist euer Schlüssel für alle Aufgaben ... und setzt eure Mitmix-Scheiben weise ein!“, hallt seine Stimme noch in den Köpfen der Lehrlinge nach. Gleich werden sie beweisen dürfen, was sie schon können – und wer der Höhle besonders schnell entkommt.

## DAS MAGISCHE ZIEL

Komm als **Erster** aus der Höhle!

## DAS ZAUBERHAFTERE MATERIAL



1 Original-Mirakel-Mix-Kessel

Vorderseite:



Rückseite:



36 Magische Tränke (Karten)



3 Zauberschalen



1 Höhlenplan mit Mischkolbenlabor



18 Tropfen (Kugeln)



40 Mitmix-Scheiben



4 Lehrlinge (Spielfiguren)

# DIE MEISTERLICHE SPIELVORBEREITUNG



Bauanleitung

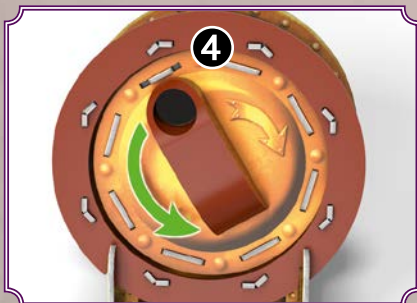
Vor dem 1. Spiel baut ihr den **Kessel** und die **3 Zauberschalen** so zusammen, wie in der Bauanleitung beschrieben.

Bevor das Spiel startet, legt ihr den **Höhlenplan mit dem Mischkolbenlabor** in eure Mitte.

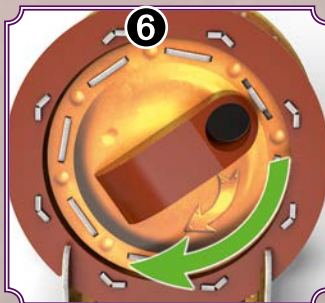
1 Achtet darauf, dass die sichtbare Seite eure **Spielerzahl** anzeigt:  
 ▲▲▲ = 2 oder 3 Spieler  
 ▲▲▲▲ = 4 Spieler

2 Legt die **36 Magischen Tränke** – mit der leeren Rückseite oben – unterhalb ihrer zugehörigen Mischkolben ab.

3 Füllt alle **Tropfen** – durch das Loch im Drehgriff – in den Kessel.



4 Dreht sein **Gewinde** mehrmals **gegen den Uhrzeigersinn**, um den Inhalt gut zu mischen.



6 Dann dreht ihr das **Gewinde** des Kessels so lange **im Uhrzeigersinn**, bis die 4 Tropfen einzeln in die Schale purzeln.



5 Um eine **Zauberschale** zu befüllen, stellt ihr sie in den **Kesselfuß**.



8 Befüllt so jede **Zauberschale** mit **4 Tropfen** aus dem Kessel und stellt sie gut zugänglich ab.

9 Jeder von euch nimmt sich den **Lehrling** und alle **Mitmix-Scheiben** seiner gewünschten Farbe.

# DER SPANNENDE LAUF DURCH DIE HÖHLE

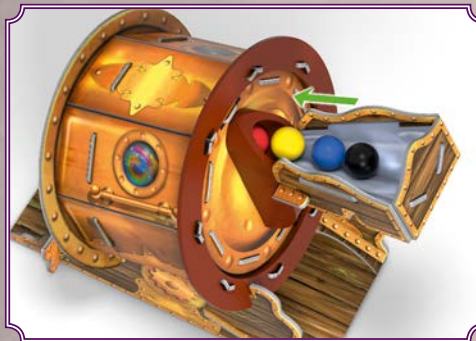
Wer zuletzt einen farbigen Trank zu sich genommen hat, startet das Spiel. Reihum stellt ihr euren **Lehrling** auf ein **unbesetztes Startfeld** der Höhle und spielt dann in unveränderter Reihenfolge weiter.



## Auf jeden Spielzug kommt es an!

### 4 Tropfen in den Kessel füllen

Bist du an der Reihe, leerst du die **4 Tropfen** einer Zauberschale deiner Wahl in den Kessel.



Das Loch am Drehgriff des Kessels befindet sich beim Befüllen immer oben.

### 4 Tropfen aus dem Kessel drehen

Dann drehst du im Uhrzeigersinn am Kessel und befüllst so die eben geleerte Zauberschale wieder mit 4 Tropfen, die dabei nacheinander aus dem Kessel herausfallen.



Drehe mit Gefühl und nicht zu schnell! Sollte es einmal haken, drehe ein wenig zurück und dann wieder vorwärts!

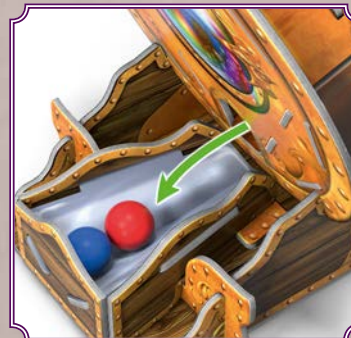


Wenn der vierte Tropfen herausgefallen ist, ist die Zauberschale voll.

### Mitmix-Scheiben legen

Nach **jedem Tropfen**, der den Kessel verlässt, legst du **sofort** eine deiner **Mitmix-Scheiben** auf ein **freies Mischkolbenfeld**, das der **Tropfenfarbe entspricht**.

- Gibt es **mehrere** freie Felder dieser Farbe, suchst du **eins** davon aus.
- Gibt es **kein** freies Feld dieser Farbe, legst du eine Scheibe auf ein **beliebiges** freies Mischkolbenfeld **irgendeiner** Farbe.



**Beispiel, Teil 1:** Du drehst am Kessel. Ein roter Tropfen fällt von dort in die Zauberschale. Du legst eine eigene Mitmix-Scheibe auf ein freies rotes Mischkolbenfeld deiner Wahl.

**Beispiel, Teil 2:** Ist kein rotes Mischkolbenfeld frei, setzt du eine Mitmix-Scheibe auf ein beliebiges anderes freies Mischkolbenfeld.

## Gibt es fertige Zaubetränke?

Sobald du die Zauberschale wieder mit 4 Tropfen befüllt – und dafür 4 Mitmix-Scheiben abgelegt – hast, werden **fertige Zaubetränke wirksam**. **Fertig** ist jeder Trank, dessen Felder **alle mit Scheiben belegt** sind.

### Es gibt zwei Möglichkeiten:

- 1. Kein** Zaubertrank ist fertig. Schade! Nichts passiert. Dein Spielzug endet.
- 2. Mindestens ein** Zaubertrank ist fertig. Super! Setze deinen Spielzug so fort, wie es dir **Wirksame Zaubetränke** erlauben:



## Wirksame Zaubetränke

- Drehe den **Kartenstapel** jedes **fertigen** Tranks auf seine **befüllte Seite**.
  - Nimm dir von **jedem fertigen Trank** die **oberste Karte** und lege sie vor dir ab. (Nur wer im **eigenen** Spielzug Zaubetränke fertiggestellt hat, bekommt Karten! Ist ein Kartenstapel leer, bekommst du davon keinen Trank.)
  - Bewege deinen **Lehrling pro fertigem Trank** um **ein Höhlenfeld** in gewünschter Richtung. Beachte dabei alles, was **das Bewegungs-Einmaleins für Lehrlinge** (siehe unten) vorschreibt.
  - Anschließend dürfen auch deine Mitspieler, die mit eigenen Mitmix-Scheiben an fertigen Tränken beteiligt sind, ihren Lehrling bewegen. Sie tun dies:
    - **reihum nacheinander** (im Uhrzeigersinn, beginnend bei deinem linken Nachbarn)
    - **ein Feld** weit für **jeden fertigen Trank**, in dem ihre Scheiben – egal in welcher Menge – enthalten sind.
- Beachtet:** Es spielt für die Bewegung eurer Lehrlinge keine Rolle, wie viele eigene Mitmix-Scheiben sich im fertigen Trank befinden. Auch wer mit mehreren Mitmix-Scheiben in einem fertigen Trank vertreten ist, bewegt seinen Lehrling (für diesen Trank) **nur 1 Feld** weit. Wer keine Mitmix-Scheibe im fertigen Trank hat, bewegt seinen Lehrling (für diesen Trank) nicht.
- Nehmt danach eure Mitmix-Scheiben von den fertigen Tränken zurück.
  - Zuletzt drehst du alle Karten der Zaubetränke wieder auf ihre leere Seite.



## Das Bewegungs-Einmaleins für Lehrlinge

- Auf **jedem Höhlenfeld** darf nur **ein Lehrling** stehen.
- Du darfst über andere Lehrlinge **hinwegziehen** („überholen“), wenn deine Zugweite dafür ausreicht. (Du musst aber das „überholte“ Feld mitzählen und kommst nicht daran vorbei, wenn deine Bewegung genau auf diesem Feld endet.)
- Du **darfst** Bewegungen teilweise oder ganz **verfallen** lassen, obwohl du sie ausführen könntest.
- Beachtet unbedingt immer die **Reihenfolge**, in der ihr nacheinander eure Lehrlinge bewegen dürft.

- Du kannst die **4 Hindernisse** (Flammenwand, Giftgrube, Blitzgitter, Monstergruft) **nur** mit Hilfe der **Magischen Tränke** durchqueren, die du bereits gesammelt hast:

- Gib den Trank ab, auf dem das Hindernis abgebildet ist, das du durchquerst. Lege die Karte (mit der leeren Seite nach oben) zurück auf ihren Stapel im Mischkolbenlabor.
- Dies darf übrigens **auch** eine Karte sein, die du **erst** im aktuellen Spielzug erhalten hast.
- Besitzt du den passenden Magischen Trank nicht, kommst du hier nicht durch.
- Du darfst im selben Spielzug mehrere Hindernisse durchqueren, wenn du die jeweils passende Magische Karte dafür abgibst (und weit genug ziehen kannst, um dies zu tun.)



- Der Magische Trank „**Tempodoppler**“ erlaubt dir deine Zugweite zu verdoppeln. Gibst du diese Karte ab, ziehst du deinen Lehrling (ohne Zwischenstopp) um die doppelte Anzahl der Felder, die du ansonsten ziehen dürftest. Du darfst nicht mehrere „Tempodoppler“ im selben Spielzug abgeben.



- Der magische Trank „**Platztaucher**“ erlaubt dir, deinen Lehrling mit einem **benachbart** stehenden Lehrling zu **vertauschen**. Gibst du die Karte ab, stellst du deinen Lehrling dorthin, wo ein benachbarter Lehrling steht und stellst diesen dorthin, wo deiner stand. Lehrlinge zwischen denen sich ein Hindernis befindet, darfst du vertauschen, wenn du **zusätzlich auch den Trank** abgibst, der dir erlaubt **dieses Hindernis** zu durchqueren.



Beispiel:



1.) *Merlina Pinkana* dreht einen gelben Tropfen aus dem Kessel. Dafür legt sie eine eigene Mitmix-Scheibe auf ein gelbes Mischkolbenfeld (ihrer Wahl).



2.) Anschließend fällt ein roter Tropfen aus dem Kessel. Es gibt nur noch ein freies rotes Mischkolbenfeld. Darauf legt *Merlina* eine ihrer Scheiben.



3.) Noch ein roter Tropfen verlässt den Kessel. Jetzt gibt es keinen Mischkolben mehr, auf dem ein rotes Feld frei ist. *Merlina* darf sich ein freies Mischkolbenfeld für ihre nächste Mitmix-Scheibe aussuchen. Sie entscheidet sich für ein grünes Feld, wodurch sie einen Zaubertrank fertigstellt.



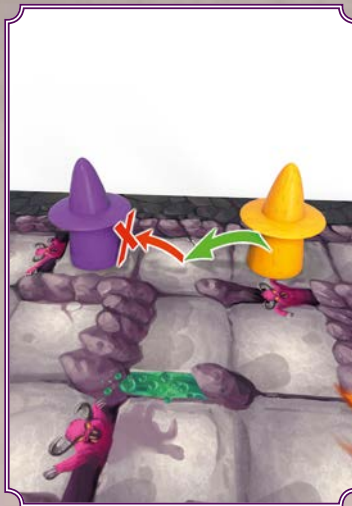
4.) Der letzte Tropfen in *Merlins* Spielzug ist blau. Damit kann sie einen weiteren Zaubertrank fertigstellen.



5.) Jetzt dreht *Merlina* die Karten der beiden fertigen Tränke auf die befüllte Seite und nimmt sich von beiden Stapeln eine Karte.



6.) 2 Zaubertränke hat *Merlina* fertiggestellt. Sie bewegt ihren Lehrling deshalb 2 Felder weit. Dabei stößt sie auf eine Giftgrube. Wie gut, dass sie soeben eine Karte des passenden Magischen Tranks erhalten hat, die sie jetzt abgibt, um hier die Giftgrube zu durchqueren.



7.) *Merlins* linker Nachbar **Houdini Orangenbart** ist an beiden fertigen Tränken – mit insgesamt 3 Mitmix-Scheiben beteiligt. Allerdings ist die Anzahl der Scheiben völlig egal, so dass **Houdini** seinen Lehrling – für die beiden fertigen Tränke – nur um 2 Felder weiterziehen darf. Allerdings steht ihm dort **Magianca Lililanca** im Weg. Weil **Houdini** auch nicht in eine andere Richtung ziehen will, bewegt er seinen Lehrling nur um ein Feld.

8.) Seinem linken Nachbarn **Balduin Braun** ergeht es noch schlechter, denn er ist an gar keinem fertigen Trank beteiligt und bleibt stehen.



9.) Seine linke Nachbarin **Magianca Lililanca** zieht zuletzt. Sie ist in beiden fertigen Tränken mit Mitmix-Scheiben vertreten, so dass ihr Lehrling 2 Felder weit ziehen darf. Dazu gibt sie eine Tempodoppler-Karte ab und darf nun sogar 4 Felder weit ziehen – durch die Giftgrube hindurch, weil sie auch dafür den Magischen Trank besitzt und diese Karte abgibt. Allerdings muss sie dort einen Schritt ihrer Bewegung verfallen lassen, weil das Feld auf dem sie mit ihrem 4. Schritt landen würde, schon von **Balduin Braun** besetzt ist.

10.) Alle Bewegungen für die beiden fertigen Tränke sind gemacht. Jetzt nimmt jeder vom Kolben dieser beiden Tränke die eigenen Mitmix-Scheiben zurück. Dann dreht **Merlina** wieder alle Magischen Tränke zurück auf die leere Seite. **Merlins** linker Nachbar **Houdini** ist nun am Zug. Er füllt die 4 Kugeln einer Schale seiner Wahl in den Kessel ...

## DAS FANTASTISCHE ENDE

Verlässt dein Lehrling die Höhle, endet das Spiel **sofort**. Du hast die Meisterprüfung von Professor Murkselmax mit Bravour bestanden und gewonnen.

So räumt ihr auf:



Art.-Nr.: 60 110 5187  
 Autor: Leo Colovini und Teodoro Mitidieri  
 Illustration: Folko Streese  
 Satz & Layout: Oliver Richtberg

2024 Zoch Verlag  
 Simba Toys GmbH & Co. KG  
 Werkstraße 1

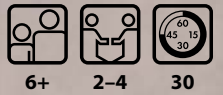
D-90765 Fürth  
 Ersatzteile: service.zoch-verlag.de  
 www.zoch-verlag.com





SCAN ME

# Mirakel Mix



by  
Leo Colovini  
& Teodoro Mitidieri

## POTIONS TO SET YOU IN MOTION...

**W**ill you ever get out of this cave?...

„No problem at all for true cauldron spirits,” Miximus Murkelmax proclaims with shining eyes. The professor of crypt science has just made his most gifted apprentices familiar with the tasks of their master exam.

„If you brew the right potions at the right time, you don't need to be afraid of locked flame walls, lightning grids and poison pits,” he raises his voice once again.

Then he leaves his examinees behind in the stalactite passageways they will have to cross through in order to pass their exam.

„Always bear in mind: The cauldron is your key to all the tasks ... and use your miracle-mix disks wisely!” his voice still reverberates in the apprentices' minds. Soon they will all try to prove what they are capable of doing – and who will escape from the cave particularly quickly.

## THE MAGICAL GOAL

Be the **first** to get out of the cave!

## THE ENCHANTING MATERIALS



1 original „Mirakel Mix“ cauldron

front side:



back side:



36 magic potions (cards)



3 magic bowls



1 cave gameboard with a mixing flask lab



18 drops (balls)



40 miracle-mix disks



4 apprentices (game figures)

# THE MASTERFUL SET-UP OF THE GAME



assembly instruction

Before the first game, put together the **cauldron** and the **3 magic bowls**, as described in the assembly instructions.

Before the game starts, place the board showing the **cave** and the **mixing flask lab** in the middle.

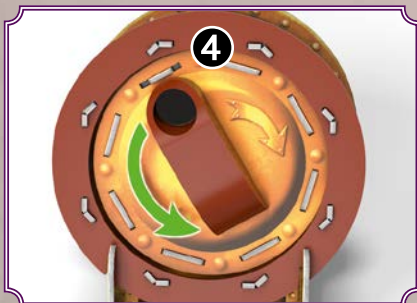
1 Make sure that the visible side indicates your number of players:

- ▲▲▲ = 2 or 3 players
- ▲▲▲▲ = 4 players

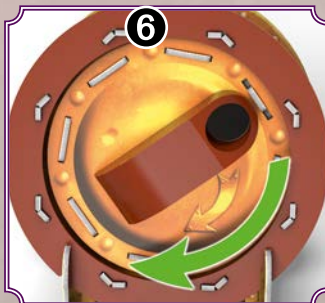
2 Sort the **36 magic potions** and put them – with the empty side facing up – below the respective mixing flask.



3 Fill all **drops** into the cauldron through the hole in the handle.



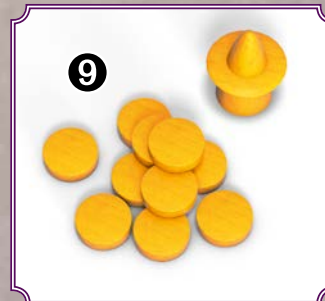
4 Rotate it multiple times in a **counter-clockwise direction**, in order to mix the contents well.



6 Keep rotating the cauldron **clockwise** until (7) the 4 drops, one by one, fall into the bowl.



5 To fill drops into a magic bowl, put it into the **base of the cauldron**.



8 After that, fill **4 drops** from the cauldron into each **magic bowl** and place the bowls so that they are easily accessible.

9 Each player takes one **apprentice** and all **miracle-mix disks** in the desired color.



# THE EXCITING RUN THROUGH THE CAVE

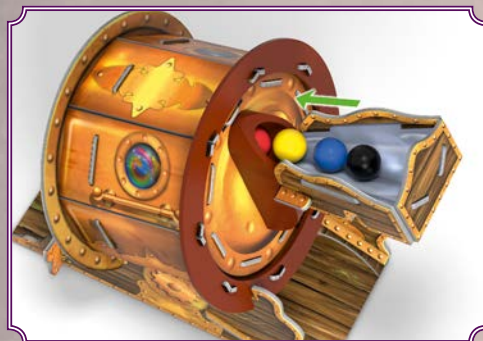
The player who last had a colored drink starts the game.  
In turn, players place their **apprentice** on an **unoccupied starting space** and then continue playing in unchanged order.



## Every game turn matters!

### Filling 4 drops into the cauldron

On your turn, you **empty the 4 drops** from one magic bowl of your choice into the cauldron.



When you fill the drops in, the hole at the twist-grip of the cauldron is always at the top.



Turn gently and not too fast! If the turning is difficult, turn the twist-grip back a little and then forward again!

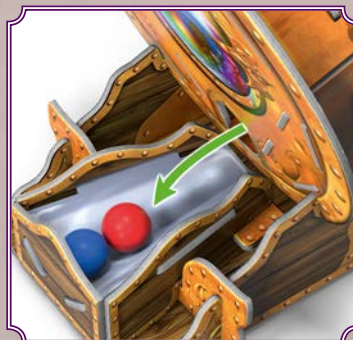


Once the fourth drop has fallen out, the magic bowl is full.

### Placing the miracle-mix disks

After **each drop** leaves the cauldron, **immediately** put one of your **miracle-mix disks** on an **unoccupied mixing-flask space** that **matches the color** of the drop.

- If there are **several** unoccupied spaces of this color, choose **one** of them.
- If there is **no** unoccupied space of this color, put one disk on **any** unoccupied mixing-flask space of **any color**.



**Example, part 1:** You turn the cauldron. A red drop falls from there into the magic bowl. You put one of your miracle-mix disks on an unoccupied red mixing-flask space of your choice.

**Example, part 2:** If there is no unoccupied red mixing-flask space left, you put a miracle-mix disk on any other unoccupied mixing-flask space.

## Are there any completed magic potions?

As soon as you have refilled the magic bowl with 4 drops (and have placed 4 miracle-mix disks), **completed** magic potions **become effective**. A potion is considered completed when **all the spaces** of its mixing flask **are occupied** with disks.

There are two options:

1. **No** magic potion is complete.  
Too bad! Nothing happens. Your game turn ends.
2. **At least one** magic potion is complete.  
Super! Continue your game turn as allowed under **Effective magic potions**.



### Effective magic potions

- Turn the **card pile** of each **completed** potion onto its **filled side**.
- Take the **top card** from **each completed potion** and put it in front of you.  
(You get cards only if you have completed magic potions **on your own** game turn!  
Once a card pile is depleted, you don't get any potion from there.)
- Move your **apprentice one cave space per completed potion** in the direction you want. In doing so, observe everything that is stipulated in **The basics of the apprentices' movement** (see below).
- After that, the other players who have contributed to completed potions with their own miracle-mix disks may also move their apprentice. They do this:
  - in turn, **one after another** (in a clockwise direction, beginning with their left neighbor)
  - **one space for each completed potion** that also contains their disks, no matter how many.



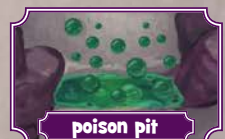
**Note:** For the movement of your apprentices, it is irrelevant how many of your own miracle-mix disks are contained in the mixing-flask of the completed potion. Even if you have several disks in a completed potion, you move your apprentice **only 1 space** (for this potion). Players who don't have any miracle-mix disk in the completed potion do not move their apprentice (for this potion).

- After that, take your miracle-mix disks back from the completed potions.
- Finally, turn all the cards of the magic potions back onto their empty side.

### The basics of the apprentices' movement

- There may be no more than **one apprentice on each cave space**.
- You are allowed to **move past** (i.e., „pass“) other apprentices, provided your moving range suffices for that. (However, you have to include the „passed“ space in your count; you can't pass if your movement ends on this very space.)
- You **may** let moves go to **waste** – partially or even completely – even if you would be able to make them.
- It is crucial to always observe **the order** in which players – one after another – may move their apprentice.

- You can cross through the **4 obstacles** (flame wall, poison pit, lightning grid, monster crypt) **only** with the help of the **magic potions** you have already collected:
  - Give up the potion that shows the obstacle you are crossing through. Put the card (with its empty side facing up) back on the corresponding pile in the mixing flask lab.
  - This can **even** be a card you have **just gotten** on the current game turn.
  - If you don't have the matching magic potion, you cannot cross through here.
  - You may cross through multiple obstacles on one game turn, provided you give up the respective magic card for this (and are able to move far enough.)



- The „**double-speed**“ magic potion allows you to double your moving range. If you give up this card, you move your apprentice (without a stopover) twice the number of spaces you could normally go. You may not give up **more than one** „double-speed“ potion **on the same** game turn.
- The „**place-swap**“ magic potion allows you to exchange your apprentice with an apprentice on an **adjacent** space. If you give up this card, you place your apprentice on the adjacent space where an apprentice has been standing, and place that apprentice on the space where yours stood. You may swap apprentices that have a barrier between them, if you **additionally give up the potion** that allows you to **cross through this obstacle**.



Examples:



1.) *Merlina Pinkana* turns a yellow drop out of the cauldron. She puts one of her own miracle-mix disks on a yellow mixing-flask space (of her choice).



2.) After that, a red drop falls out of the cauldron. There is only one unoccupied red mixing-flask space left. *Merlina* puts one of her disks on this space.



3.) Another red drop leaves the cauldron. Now there is no mixing flask with a red space left. *Merlina* may choose any unoccupied mixing-flask space for her next miracle-mix disk. She picks a green space; this way, she completes a magic potion.



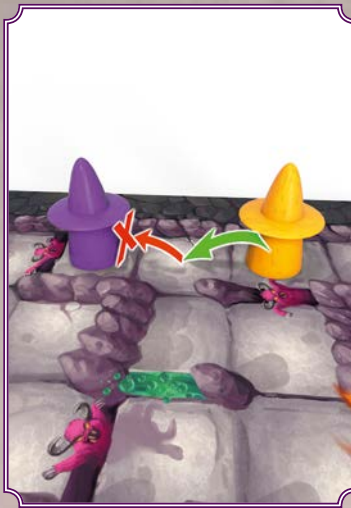
4.) The last drop on *Merlina's* game turn is blue. This enables her to complete another magic potion.



5.) Now *Merlina* turns the cards of the two completed potions onto their filled sides and takes one card from each of the corresponding piles.



6.) *Merlina* has completed two magic potions. Consequently, she moves her apprentice 2 spaces. In doing so, she hits upon a poison pit. Good that she just got a card of the matching magic potion; she gives up this card in order to cross through the poison pit here.



7.) *Merlina's* left neighbor, **Houdini Orangebeard**, has a total of 3 miracle-mix disks in both completed potions. But the number of disks doesn't matter, so that **Houdini** may advance his apprentice only 2 spaces for the two completed potions. However, **Magianca Lilacanca** is standing in his way there. Since **Houdini** doesn't want to alternatively move in a different direction, he advances his apprentice only 1 space.

8.) His left neighbor, **Balduin Brown**, isn't in a better position – since he doesn't participate in any completed potion, he remains where he is.



9.) His left neighbor, **Magianca Lilacanca**, is the last player to move. She has miracle-mix disks in both completed potions, so that her apprentice may move 2 spaces. To do so, she gives up one „double-speed“ card and may now move even 4 spaces – through the poison pit, since she has the magic potion for this as well and gives up this card. However, she has to let one step of her movement go to waste there, since the space where she would land on her 4th step is already occupied by **Balduin Brown**.



10.) All moves for the two completed potions have been made. Now everybody takes their own miracle-mix disks back from the flasks of these two potions. Then *Merlina* turns all magic potions back onto their empty side. Now *Merlina's* left neighbor, **Houdini**, has his turn. He fills the 4 drops from one bowl of his choice into the cauldron ...

## THE PHANTASMAL END

Once one player's apprentice leaves the cave, the game ends **immediately**. This player has passed the master exam of Professor Murkelmax with flying colors and wins the game.

This is how you clean up:



Art.-No.: 60 110 5187

Designer: Leo Colovini and Teodoro Mitidieri

Illustration: Folko Streese

Layout: Oliver Richtberg

English translation: Sybille & Bruce Whitehill,

"Word for Wort"

2024 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

Spare parts: service.zoch-verlag.de

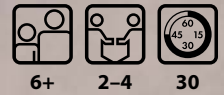
www.zoch-verlag.com





SCAN ME

# Miracle-Mix



de  
Leo Colovini  
& Teodoro Mitidieri

## BONNE PARTICIPATION !

**C**omment sortir de cette grotte ?

« C'est un jeu d'enfants pour les véritables as du chaudron », annonce le professeur Maximus Miniflop, les yeux malicieux. Le professeur de caveaux pratiques vient tout juste d'annoncer à ses meilleurs apprentis de la classe d'épouvante le sujet de leur mémoire de master. « Celui qui réussira à concocter la bonne potion au moment opportun n'aura rien à craindre de la Grille Foudroyante, du Mur de Flammes, de la Fosse Empoisonnée et du Caveau des Monstres qui lui barrent le passage », dit-il en haussant de nouveau la voix. Puis il abandonne ses élèves dans les galeries de la grotte qu'ils devront parcourir pour réussir leur examen. Et ces derniers conseils sont encore dans tous les esprits : « N'oubliez pas : le chaudron est la clé de vos épreuves ... Alors, utilisez judicieusement vos jetons magiques ! ». Désormais, à eux de prouver de quoi ils sont capables et de sortir de la grotte le plus vite possible ...

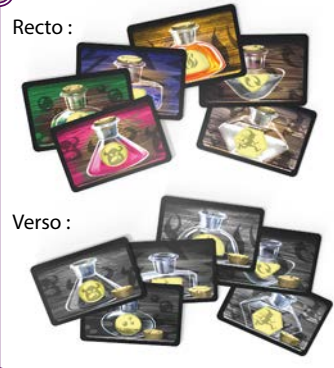
## LE BUT DU JEU MAGIQUE

Soyez le **premier** à sortir de la grotte !

## LE CONTENU ENSORCELANT



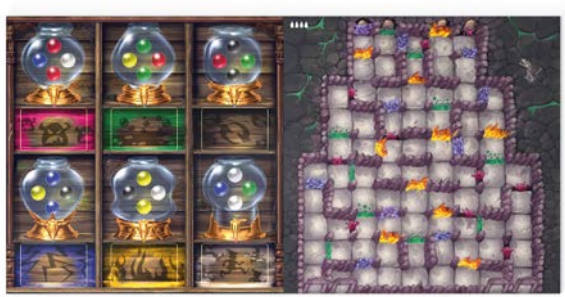
1 chaudron original Miracle-Mix



36 potions magiques (cartes)



3 godets



1 plateau de jeu représentant la grotte et le Laboratoire des fioles



18 gouttes (billes)



40 jetons Coopmix



4 apprentis (pions)

# LA MISE EN PLACE FANTOMATIQUE



notice de montage

Avant la première partie, assemblez le **chaudron magique** et les **3 godets** comme indiqué dans la notice de montage.

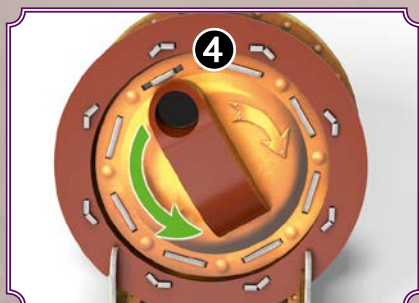
Avant de commencer à jouer, installez le **plateau au milieu** de la table et placez le **Laboratoire des fioles** à côté.

❶ Vérifiez que la face visible correspond bien au **nombre de joueurs**:

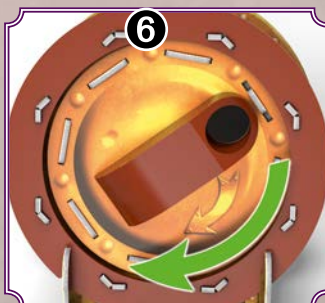
▲▲▲ = 2 ou 3 joueurs  
▲▲▲▲ = 4 joueurs

❷ Triez les **36 potions magiques** par couleur et placez chaque pile sous les fioles correspondantes, face vide visible.

❸ Versez toutes les **gouttes** – par le trou de la poignée – dans le chaudron.



❹ Tournez la **poignée** plusieurs fois en **sens antihoraire** pour bien mélanger le contenu.



❻ Puis tournez la poignée **dans le sens horaire** (❷) jusqu'à ce que vous ayez fait tomber 4 gouttes dedans.



❺ Pour remplir un godet, placez-le dans le **socle du chaudron**.



❼ Remplissez ainsi chaque **godet** avec **4 gouttes** du chaudron et gardez-les à portée de main.



❸ Chaque joueur choisit un **apprenti** et tous les **jetons Coopmix** d'une même couleur.

# LA COURSE PALPITANTE À TRAVERS LA GROTTES

Le dernier à avoir bu une boisson colorée entame la partie.

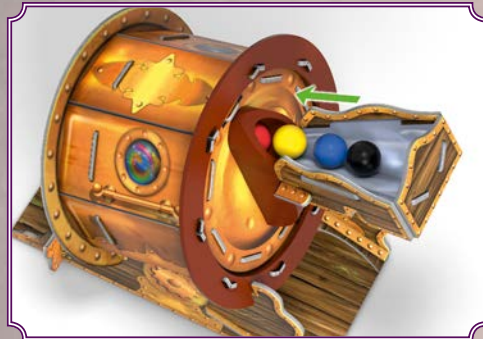
À tour de rôle, placez votre **apprenti** sur une **case de départ libre** de la grotte. La partie se poursuivra dans le même ordre.



## Tour de jeu d'un joueur

### Versez 4 gouttes dans le chaudron

À votre tour de jeu, videz les **4 gouttes** d'un godet au choix dans le chaudron.



Le trou dans la poignée du chaudron doit se trouver en haut au moment de le remplir.

### Faites sortir 4 gouttes du chaudron

Tournez la poignée du chaudron dans le sens horaire pour remplir le godet que vous venez de vider avec 4 nouvelles gouttes, qui sortent une à une.



Tournez délicatement, sans aller trop vite ! Si vous sentez une résistance, revenez légèrement en arrière avant de continuer dans le sens horaire !

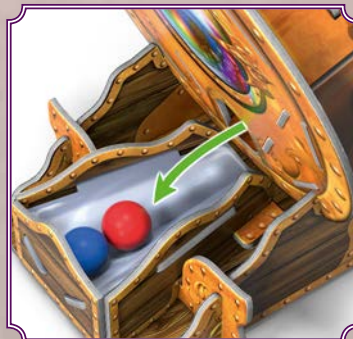
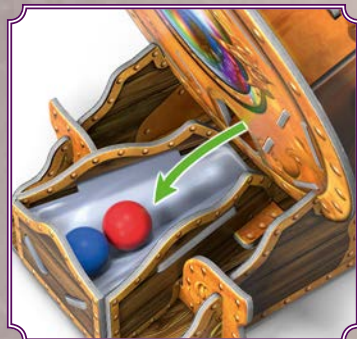


Une fois la 4<sup>e</sup> goutte tombée, le godet est plein.

### Placez les jetons Coopmix

À **chaque fois** qu'une goutte sort du chaudron, placez **immédiatement** l'un de vos **jetons Coopmix** sur un **emplacement libre** d'une fiole, correspondant à la **couleur de la goutte**.

- Si **plusieurs** emplacements de cette couleur sont libres, choisissez-en **un**.
- Si **aucun** emplacement de cette couleur n'est libre, placez le jeton sur un emplacement **libre** de **n'importe quelle** autre couleur.



**Exemple, partie 1 :** Vous tournez la poignée du chaudron. Une goutte rouge tombe dans le godet. Vous placez un de vos jetons Coopmix sur un emplacement rouge libre d'une des fioles au choix.

**Exemple, partie 2 :** Si aucun emplacement rouge n'est libre sur une fiole, placez l'un de vos jetons Coopmix sur un emplacement libre de n'importe quelle autre couleur.

## Des potions sont-elles terminées ?

Dès que le godet contient 4 gouttes, et que vous avez donc placé 4 jetons Coopmix, les **potions terminées font effet**. Une potion est **terminée** si **tous** ses emplacements **sont occupés** par des jetons.

### Deux possibilités se présentent :

1. **Aucune** potion n'est terminée. Dommage ! Il ne se passe rien. Votre tour est terminé.
2. **Au moins, une** potion est terminée. Super ! Continuez à jouer comme indiqué ci-dessous :



## POTIONS TERMINÉES

- Retournez la **pile** de chaque potion **terminée** sur sa **face remplie**.
  - Prenez la **carte supérieure** de la pile de chaque **potion terminée** et placez-la devant vous (Vous ne gagnez des cartes que si vous avez terminé des potions durant **votre** propre tour ! Si une pile est vide, vous ne pouvez rien récupérer.)
  - Déplacez votre **apprenti d'une case par potion terminée**, dans la direction que vous voulez. Respectez les **règles d'or du déplacement des apprentis** (voir ci-dessous).
  - Ensuite, tous vos adversaires qui ont également joué des jetons sur les potions terminées déplacent leur apprenti de la manière suivante :
    - **À tour de rôle** (dans le sens horaire en commençant par votre voisin de gauche) ;
    - **D'1 case par potion terminée** sur laquelle ils ont joué des jetons, quel que soit leur nombre.
- Remarque :** Le déplacement de vos apprentis ne dépend pas du nombre de jetons que vous avez placés sur une potion. Même si vous en avez plusieurs, vous ne vous déplacez que **d'1 case** (pour cette potion). Ceux qui n'ont joué aucun jeton sur la potion terminée ne déplacent pas leur apprenti (pour cette potion).
- Reprenez ensuite les jetons que vous avez placés sur les potions terminées.
  - Pour finir, retournez de nouveau toutes les cartes des potions sur leur face vide.



## Règles d'or concernant les déplacements des apprentis

- Il ne peut y avoir qu'un **seul apprenti par case**.
- Vous pouvez **passer par-dessus** d'autres apprentis (les doubler) à condition que vous ayez obtenu suffisamment de points de déplacement pour le faire. (La case sautée compte. Vous ne pouvez pas vous arrêter sur une case occupée.)
- Vous **pouvez** vous déplacer d'un nombre de cases inférieur à celui autorisé, voire rester sur place.
- Respectez toujours **l'ordre** dans lequel vous devez déplacer votre apprenti !

- Pour franchir les **4 obstacles** (Mur de Flammes, Fosse Empoisonnée, Grille Foudroyante, Caveau des Monstres), vous devez **posséder** les potions magiques **correspondantes** :
  - Une fois utilisée, remettez la potion représentant l'obstacle en question (face vide visible) sur sa pile, dans le Laboratoire des fioles.
  - Il peut s'agir d'une carte que vous venez de **gagner durant ce tour**.
  - Si vous ne possédez pas la potion magique adéquate, vous ne pouvez pas passer.
  - Vous pouvez franchir plusieurs obstacles durant le même tour, à condition de posséder à chaque fois la potion magique correspondante (et que vos points de déplacement vous le permettent).
- La potion magique « **Double Tempo** » double vos points de déplacement. Si vous utilisez cette carte, déplacez votre apprenti (d'une seule traite) du double du nombre de cases normalement autorisé. Un joueur ne peut pas utiliser plusieurs cartes Double Tempo dans le même tour.
- La potion magique « **Échange de place** » vous permet de **changer** de place avec un apprenti sur une case **voisine**. Si vous utilisez cette carte, placez votre apprenti sur la case occupée par l'apprenti voisin et placez-le sur la case que vous occupiez. Si un obstacle sépare les deux apprentis, vous devez **en plus défausser la potion magique** qui vous permet de le franchir.



Mur de Flammes



Fosse Empoisonnée



Caveau des Monstres



Grille Foudroyante



Double Tempo



Échange de place



Exemple :



1.) *Merlina Rosana* fait tomber une goutte jaune du chaudron. Elle pose donc un jeton Coopmix sur la case jaune d'une des fioles (de son choix).



2.) La prochaine goutte qui tombe est rouge. Il ne reste qu'une seule case rouge libre sur une des fioles. *Merlina* y pose un de ses jetons Coopmix.



3.) Une nouvelle goutte rouge sort du chaudron. Il ne reste plus aucune case rouge. Il ne reste plus aucune case rouge libre sur les fioles. *Merlina* peut donc choisir une case de n'importe quelle autre couleur où poser l'un de ses jetons Coopmix. Elle choisit une case verte et termine ainsi une potion magique.



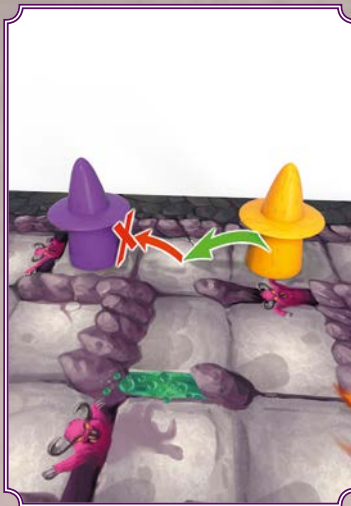
4.) La dernière goutte du tour de *Merlina* est bleue. Elle peut ainsi terminer une nouvelle potion magique.



5.) *Merlina* retourne les deux piles de cartes des potions terminées sur leur face remplie et gagne la carte supérieure de chacune de ces piles.



6.) Comme *Merlina* a terminé deux potions, elle peut déplacer son apprenti de 2 cases. Mais elle tombe sur la Fosse Empoisonnée. Par chance, elle vient de gagner la potion magique adéquate et l'utilise pour franchir cet obstacle.



7.) Son voisin de gauche, **Houdini Barborange** a contribué aux deux potions terminées, en ayant placé au total 3 de ses jetons Coopmix. Mais le nombre de jetons n'a aucune importance, si bien que **Houdini**, pour avoir contribué à terminer ces deux potions, ne peut déplacer son apprenti que de 2 cases. Mais **Magianca Violetta** est sur son chemin. Comme **Houdini** ne veut pas se déplacer dans une autre direction, il décide de n'avancer son apprenti que d'1 case.

8.) Son voisin de gauche, **Severus Marronus** ne s'en tire pas mieux, car il n'a participé à aucune potion terminée et ne peut donc pas se déplacer.



9.) Sa voisine de gauche, **Magianca Violetta**, est la dernière à se déplacer. Elle a participé aux deux potions terminées et peut donc déplacer son apprenti de 2 cases. Elle utilise en plus une carte Double Tempo qui lui permet de se déplacer de 4 cases, en traversant la Fosse Empoisonnée, dont elle possède aussi la potion magique correspondante et qu'elle utilise. Elle doit néanmoins avancer d'une case de moins car sa case d'arrivée est occupée par **Severus Marronus**.

10.) Tous les déplacements déclenchés par les deux potions terminées ont été effectués. Chaque joueur récupère les jetons Coopmix placés sur la fiole de ces deux potions. **Merlina** retourne les deux piles de potions sur leur face vide. C'est maintenant au tour de **Houdini**, assis à gauche de **Merlina** de jouer. Il verse les 4 gouttes d'un godet au choix dans le chaudron ...

## LA FIN FANTASTIQUE

Si un apprenti parvient à quitter la grotte, la partie est **immédiatement** terminée. Il a décroché le Master du professeur Miniflop, mention bravoure, et remporte la partie.

C'est ainsi que vous faites le ménage :



Art.-No. : 60 110 5187

Auteurs : Leo Colovini et Teodoro Mitidieri

Illustration : Folko Streese

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Eric Bouret

2024 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

Pièces de rechange : [service.zoch-verlag.de](http://service.zoch-verlag.de)

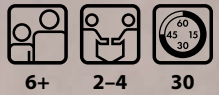
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)





SCAN ME

# Mirakel Mix



di  
Leo Colovini  
& Teodoro Mitidieri

**R**iuscirete a uscire da questa grotta?

## POZIONE... AZIONE!

*"Non sarà un problema per dei veri specialisti del calderone!", annuncia Miximus Murkelmax, mentre un luccichio balugina nei suoi occhi. Il professore di cavernologia ha appena spiegato agli apprendisti più talentuosi del suo corso come si svolgerà la loro prova d'esame finale.*

*"Se riuscirete a preparare le pozioni corrette nel momento giusto, non dovrete temere i muri di fiamme, i reticoli di fulmini, le tane di mostro e le fosse velenose che ostruiscono il vostro percorso", precisa, alzando di nuovo la voce. Dopodiché, abbandona i suoi studenti nei corridoi di stalattiti che dovranno attraversare per riuscire a superare l'esame. "Ricordate sempre: il calderone è la chiave per superare tutte le sfide... e usate saggiamente i vostri dischetti mix-miracolosi!" la sua voce riverbera ancora nelle menti degli apprendisti. Presto, tutti loro dovranno tentare di dimostrare di cosa sono capaci - per scoprire chi di loro riuscirà a uscire per primo dalla grotta.*

## IL MAGICO OBIETTIVO

L'obiettivo è essere il **primo** a uscire dalla grotta!

## I COMPONENTI INCANTATI



1 calderone originale marca "Mirakel Mix"

Fronte:



Retro:



36 pozioni magiche (carte)



3 scodelle magiche



1 tabellone con grotta e laboratorio delle ampolle di miscelazione



18 gocce (biglie)



40 dischetti mix-miracolosi



4 apprendisti (pedine)

# LA SPETTRALE PREPARAZIONE DEL GIOCO



istruzioni di montaggio

La prima volta che giocate, assemblate il **calderone** e le **3 scodelle magiche** seguendo le istruzioni di montaggio.

Prima di iniziare a giocare, disponete il **tabellone con grotta e laboratorio delle ampolle di miscelazione** al centro del tavolo.

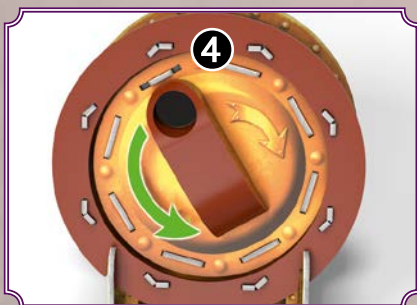
1 Assicuratevi che il lato visibile mostri il **numero di giocatori** presenti:

▲▲▲ = 2 o 3 giocatori  
 ▲▲▲▲ = 4 giocatori

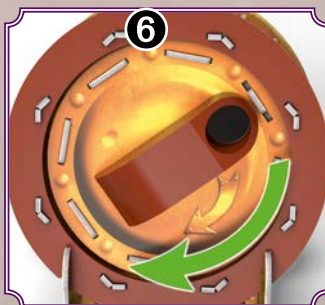
2 Disponete le **36 pozioni magiche**, con il lato vuoto (retro) verso l'alto, in modo ordinato sotto le ampolle corrispondenti.



3 Versate tutte le **gocce**, attraverso il foro dell'impugnatura rotante, nel calderone.



4 Ruotatelo più volte in **senso antiorario** per mescolare bene il contenuto.



5 Poi, ruotatelo in **senso orario** affinché (6) le 4 gocce cadano una dopo l'altra nella scodella.



6 Per riempire una scodella magica, posizionatela nella **base del calderone**.



7 Dopodiché, riempite ogni **scodella magica** con **4 gocce** dal calderone e posizionatela in modo ben accessibile.

8 Ogni giocatore prende l'**apprendista** e tutti i **dischetti mix-miracolosi** del colore desiderato.

# L'EMOZIONANTE CORSA ATTRAVERSO LA GROTTA

L'ultimo giocatore ad aver bevuto una bevanda colorata inizia il gioco. A turni, disponete il vostro **apprendista** su una **casella di partenza libera** della grotta e continuate poi a giocare nello stesso ordine.



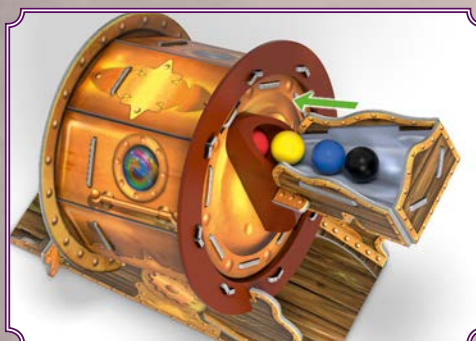
## Ogni mossa conta!

### Versare 4 gocce nel calderone

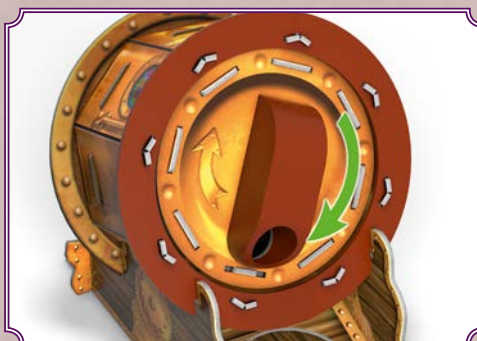
Quando sei di turno, versa le **4 gocce** di una scodella magica a tua scelta nel calderone.

### Fare uscire 4 gocce dal calderone

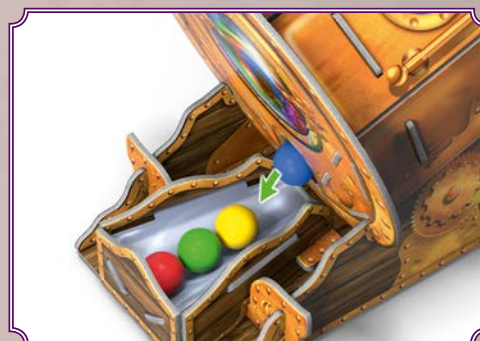
Dopodiché, gira il calderone in senso orario e riempi con 4 gocce la scodella magica che hai appena svuotato. Le gocce cadono dal calderone, una dopo l'altra. Quindi rimetti la scodella appena riempita insieme alle altre.



Quando dovete inserire le gocce, il buco all'interno dell'impugnatura del calderone deve stare sempre in alto.



Ruotate l'impugnatura del calderone con delicatezza e senza andare troppo veloci. Se la rotazione risulta difficile, tornate leggermente indietro e poi proseguite.



Quando la quarta goccia esce dal calderone, la scodella è piena.

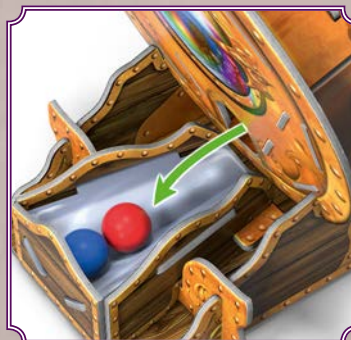
### Posizionare i dischetti mix-miracolosi

Ogni volta che una goccia esce dal calderone, devi **immediatamente** posizionare uno dei tuoi **dischetti** su uno **spazio libero** del **colore corrispondente a quella goccia** su una delle ampolle di miscelazione.

- Se ci sono **più spazi liberi** di quel colore, ne scegli **uno**.
- Se **non ci sono spazi liberi** di quel colore, posiziona il dischetto su uno spazio **libero** a tua scelta di un colore **qualsiasi**.



**Esempio, parte 1:** Ruoti il calderone. Una goccia rossa cade nella scodella magica. Posizioni un tuo dischetto su uno spazio rosso libero a tua scelta.



**Esempio, parte 2:** Se non c'è uno spazio rosso libero su un'ampolla, posiziona un tuo dischetto su uno spazio libero qualsiasi.



## Hai completato pozioni magiche?

Non appena hai riempito di nuovo la scodella magica con 4 gocce, e hai posizionato 4 dischetti, le **pozioni completate** diventano **efficaci**. Una pozione è **completata** quando **tutti** gli spazi della sua ampolla di miscelazione **sono coperti da dischetti**. Ci sono due possibilità:



**1. Nessuna** pozione è completata.  
Peccato! Non succede nulla. Il tuo turno termina.

**2. Almeno una** pozione è completata.  
Fantastico! Il tuo turno continua come descritto in **Pozioni efficaci**:

### Pozioni efficaci

- Capovolgi il **mazzo di carte** di ogni pozione **completata** sul **lato pieno (fronte)**.
  - Prendi la **prima carta** da **ciascuna pozione completata** e posizionala davanti a te. (Solo chi ha completato pozioni durante il **proprio** turno ottiene delle carte! Se un mazzo di carte è vuoto, non ricevi alcuna carta pozione di quel tipo.)
  - Per **ogni pozione completata**, muovi il tuo apprendista di **una casella** attraverso la grotta, nella direzione che preferisci. Per muoverti, segui sempre quanto prescritto nel **Manuale dei movimenti per apprendisti** (vedi sotto).
  - In seguito, anche gli avversari che hanno contribuito a completare pozioni con i loro dischetti possono muovere il loro apprendista attraverso la grotta. Lo fanno in questo modo:
    - **a turno, uno dopo l'altro** (in senso orario, iniziando dal giocatore alla tua sinistra)
    - di **una casella per ogni pozione completata** la cui ampolla **contiene dei loro dischetti**, indipendentemente dalla quantità.
- Nota:** Per il movimento dell'apprendista, non importa quanti dischetti del tuo colore si trovino nell'ampolla di miscelazione. Anche chi ha messo più dischetti nell'ampolla di una pozione completata sposta il suo apprendista (per quella pozione) di **1 sola casella**. I giocatori che non hanno alcun dischetto nell'ampolla di una pozione completata non avanzano con il loro apprendista (per quella pozione).
- Dopodiché, riprendete indietro i vostri dischetti dalle pozioni completate.
  - Infine, capovolgi di nuovo tutti i mazzi di carte delle pozioni sul loro lato vuoto.



### Manuale dei movimenti per apprendisti

- **Solo un apprendista** alla volta può occupare **una casella** della grotta.
- Puoi **oltrepassare** altri apprendisti (superarli), se il tuo movimento lo permette. (Devi comunque contare la casella "superata", e non puoi oltrepassarla se la tua mossa finisce esattamente su di essa.)
- **Puoi decidere** di non effettuare parzialmente o completamente il movimento, anche se potresti eseguirlo.
- Prestate sempre attenzione all'**ordine** in cui potete muovere i vostri apprendisti.

- Puoi oltrepassare i **4 ostacoli** (muro di fiamme, fossa velenosa, reticolo di fulmini, tana di mostro) **solo** con l'aiuto delle **pozioni magiche** che hai già raccolto:
  - Utilizza la pozione su cui è raffigurato l'ostacolo che stai attraversando. Rimetti la carta (con il lato vuoto verso l'alto) nel suo mazzo nel laboratorio di miscelazione.
  - Puoi utilizzare carte che hai appena ricevuto **nel turno corrente**.
  - Se non possiedi la pozione magica corrispondente, non puoi superare l'ostacolo.
  - Puoi attraversare più ostacoli nello stesso turno se utilizzi, per ogni ostacolo, la pozione corrispondente (e se il tuo movimento te lo permette.)



Muro di fiamme



Fossa velenosa



Tana di mostro



Reticolo di fulmini

- La pozione "**doppia velocità**" ti permette di raddoppiare la tua distanza di movimento. Se utilizzi questa carta, muovi il tuo apprendista (senza fermate intermedie) per il doppio del numero di caselle di cui potresti avanzare normalmente. Non puoi utilizzare più di un "doppia velocità" nella stessa mossa.



Doppia velocità

- La pozione "**scambio di posto**" ti permette di **scambiare** il tuo apprendista con un apprendista **adiacente**. Utilizzando la carta, metti il tuo apprendista dove si trova un apprendista adiacente, e sposta quest'ultimo dove si trovava il tuo. Puoi scambiare apprendisti separati da un ostacolo solo se utilizzi anche la pozione che ti consente di attraversare quell'ostacolo.



Scambio di posto

Esempi:



1.) *Merlina Rosina*, girando il calderone, fa uscire una goccia gialla. Di conseguenza, mette un suo dischetto su uno spazio giallo di un'ampolla (a sua scelta).



2.) In seguito, dal calderone cade una goccia rossa. Nel laboratorio di miscelazione c'è un solo spazio rosso libero. *Merlina* mette uno dei suoi dischetti su di esso.



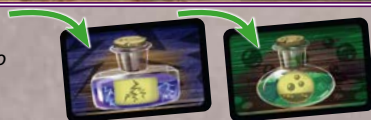
3.) Un'altra goccia rossa esce dal calderone. Ora non rimangono ampolle con spazi rossi liberi. *Merlina* può scegliere uno spazio libero di un'ampolla qualsiasi per il suo prossimo dischetto. Sceglie uno spazio verde, completando così una pozione.



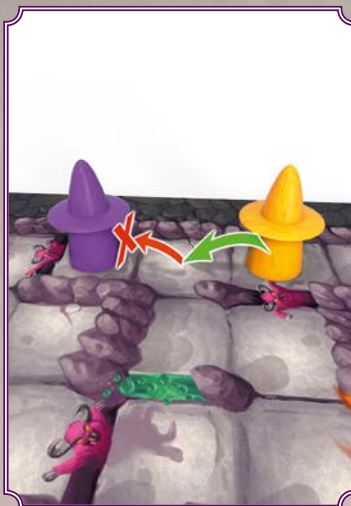
4.) L'ultima goccia del turno di *Merlina* è blu. Con questa riesce a completare un'altra pozione.



5.) Ora *Merlina* gira i mazzi di entrambe le pozioni completate sul lato pieno e prende una carta da ciascuno dei due mazzi.



6.) *Merlina* ha completato due pozioni. Quindi muove il suo apprendista di 2 caselle attraverso la grotta. Durante questo movimento, si imbatte in una fossa velenosa. Per fortuna, ha appena ricevuto una carta della pozione corrispondente, che utilizza per attraversare la fossa velenosa.



7.) Il vicino di sinistra di **Merlina**, **Houdini Barbarancia** contribuisce a entrambe le due pozioni completate con addirittura 3 dischetti. Tuttavia, il numero di dischetti su una singola ampolla non ha alcuna importanza, quindi **Houdini** può muovere il suo apprendista solo di due caselle, grazie al suo contributo alle due pozioni completate. Viene però ostacolato da **Magichina Lalilla**. Poiché **Houdini** preferisce non spostarsi "indietro" in un'altra direzione, si muove di una sola casella.

8.) Anche il giocatore successivo, **Baldovino Bruno** non ha fortuna, poiché non ha contribuito ad alcuna pozione completata e rimane fermo.



9.) La giocatrice successiva, **Magichina Lalilla**, si muove per ultima. Con i suoi 2 dischetti ha contribuito a completare entrambe le pozioni; quindi, il suo apprendista può muoversi di 2 caselle. Inoltre, utilizza una carta "doppia velocità" e può ora avanzare addirittura di 4 caselle, attraversando la fossa velenosa, poiché possiede e utilizza la pozione corrispondente. Tuttavia, non sfrutta l'ultimo passo del suo movimento, perché la casella su cui si fermerebbe con il suo 4° passo è già occupata da **Baldovino Bruno**.



10.) Tutte le mosse per le due pozioni completate sono terminate. Ora ognuno riprende i propri dischetti dalle ampolle di quelle due pozioni. Poi **Merlina** gira di nuovo tutti i mazzi delle pozioni sul lato vuoto. Ora è di turno **Houdini**, il vicino a sinistra di **Merlina**, che versa 4 biglie di una scodella a sua scelta nel calderone...

## LA FANTASMAGORICA FINE DEL GIOCO

Non appena un apprendista esce dalla grotta, il gioco termina **immediatamente**. Quel giocatore ha superato brillantemente l'esame del Professor Murkelmax e ha vinto la partita.

Per fare ordine, fate così:



Art.-No.: 60 110 5187

Autore: Leo Colovini e Teodoro Mitidieri

Illustrazione: Folko Streesse

Layout: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovini

2024 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

Parti di ricambio: service.zoch-verlag.de

www.zoch-verlag.com

