

Man spielt stets 9 Runden.

Ablauf einer Runde:

1) Wahrsage-Karte vorlesen:

- ◆ Der Spieler mit dem Stapel der Wahrsage-Karten liest die oberste Karte laut vor und legt sie offen neben der Wertungsleiste ab = Ablagestapel.
- ◆ Das vorgelesene Ergebnis gilt für alle Spieler.
- ◆ Es müssen aber die Zutaten-Bücher aktiv sein, falls die Spieler einen GELBEN oder LILA Chip nehmen dürfen.
- ◆ Eine BLAUE Wahrsage-Karte gilt für komplette Runde / Ende der Runde.
- ◆ Eine LILA Wahrsage-Karte wird sofort vor Rundenbeginn ausgeführt.
- ◆ Können Spieler bei einer Karte zwischen mehreren Aktionen wählen, fängt der Vorleser an und danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

2) Die Ratten:

frühestens ab Runde 2

- ◆ Alle Spieler - außer dem führenden - dürfen "Rattenschwänze in ihren Kessel werfen", womit ihr Rattenstein im Kessel wie folgt voranzieht:
 - a. In Spielerreihenfolge zählt man auf der Siegpunktleiste die Anzahl an Rattenschwänzen zwischen der eigenen Position und dem führenden Spieler. Das Ergebnis sind Bewegungsschritte für den eigenen Rattenstein.
 - b. Seinen RATTENSTEIN zieht man vom Feld mit seinem Tropfen weg.

3) Die Trank-Zubereitung:

Ihr spielt gleichzeitig / oder vereinbart synchron.*

- ◆ Jeder Spieler zieht aus seinem eigenen Beutel einen Chip nach dem anderen und legt diesen jeweils auf die Zählleiste seines Kessels. Der gezogene Chip kommt auf ein Feld, das so weit vom zuletzt belegten Feld (Ratte/Tropfen/Chip) entfernt ist, wie der Wert des gezogenen Chips.
- ◆ Nach jedem Ziehen und Ablegen eines Chips entscheidet man, ob man 1 weiteren Chip ziehen will ODER stoppt.
- ◆ Wer STOPPT, legt den Beutel vor sich auf den Tisch (fertig für die Runde). Es kann auch zu einem STOPP durch Explosion kommen, also wie folgt: Übersteigt die Summe der Werte aller gezogenen WEISSEN Chips (das sind die Knallerbsen) im Kessel eines Spielers die "7", "explodiert" der Kessel und der Spieler darf als Konsequenz keinen weiteren Chip ziehen. Der zuletzt gezogene Chip wird aber noch regelkonform angelegt.

CHIP-AKTIONEN:

WEISSE / ORANGE Chips: keine Aktion

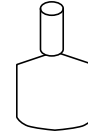
BLAUE / ROTE / GELBE Chips bieten zusätzliche sofortige Aktionen.

GRÜNE / LILA / SCHWARZE Chips bieten Aktionen zum Rundenende.

Einzelheiten kann man im "Almanach der Zutaten" nachlesen.

FLASCHEN:

- ◆ Nur eine gefüllte Flasche ist einsetzbar.
Das geht aber nur 1-mal je Runde und Spieler.



- ◆ Man kann seine Flasche einsetzen, um den zuletzt gezogenen weißen Chip in den Beutel zurückzulegen. Die Flasche auf leere Seite nach oben drehen. (Brächte der neu gezogene Chip den Kessel zur Explosion, kann die Flasche nicht eingesetzt werden.)

4) Ende des Chip-Ziehens = Rundenende = WERTUNG:

- ◆ Will/darf niemand mehr Chips ziehen, kommt es zur Wertung, d.h. , das **Feld** direkt **NACH** dem zuletzt platziertem Chip im Kessel = Wertungsfeld. Es spielt keine Rolle, ob durch den letzten Chip der Kessel explodierte.
- ◆ Die einzelnen Phasen A - F der Wertung:

A: BONUSWÜRFEL:

- ◆ Diese Wertung entfällt für Spieler, deren Kessel explodierte.
- ◆ Ermittelt, wer das wertvollste Wertungsfeld hat.
Patt: Der Beteiligte weiter vorn gilt. Beachte: Ab "15" sind alle Werte doppelt. Wer auf dem letzt möglichen Wertungsfeld "33" seinen Chip hat, würfelt auf jeden Fall, wenn sein Kessel nicht explodiert ist..
- ◆ Der ermittelte Spieler würfelt den Bonuswürfel und nimmt sich den erwürfelten Bonus. *Patt: Jeder Beteiligte würfelt für sich selbst und nimmt den vollen Bonus.*

B: CHIP-Aktionen:

- ◆ Beginnend mit Startspieler wird geprüft, ob schwarze, grüne oder lila Chips gezogen wurden. Je nach Situation gibt es Belohnungen.
Siehe dazu im "Almanach der Zutaten" nach.

C: RUBINE:

- ◆ Alle Spieler erhalten je 1 Rubin, wenn ein solcher auf ihrem Wertungsfeld abgebildet ist.

Spieler, deren Kessel explodiert ist, MÜSSEN Option D oder E wählen.

D: SIEGPUNKTE:

- ◆ Beginnend beim Startspieler gibt es der Reihe nach die Siegpunkte, die auf ihrem Wertungsfeld abgebildet sind. SP-Marker voranziehen.
Beispiel: Auf Wertungsfeld 24 gibt es 8 SP.
- ◆ Letztes Feld "33" erreicht oder theoretisch schon überschritten? Dann verbleibt der Chip auf der "33". Man erhält die 15 Siegpunkte vom Löffel und kann in Phase E dann 35 Geld ausgeben.

E: CHIPS KAUFEN (nicht in Runde 9):

- ◆ Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler EINMALIG reihum 1 oder 2 Chips in unterschiedlicher Farbe kaufen.
- ◆ Die Zahl des erreichten Wertungsfeldes zeigt an, für welchen Wert der jeweilige Spieler einkaufen kann. Restgeld verfällt.
- ◆ Die Preise für die Chips sind auf den Zutaten-Büchern abgebildet.
- ◆ Nach Abschluss aller Einkäufe kommen die neu erworbenen Chips UND alle anderen Chips aus dem eigenen Kessel in eigenen Beutel.

F: RUBINE EINTAUSCHEN:

- ◆ Gegen Abgabe von Rubinen (auch mehrfach) gibt es Belohnungen.
2 Rubine = Der Tropfen im Kessel rückt 1 Feld vor.
2 Rubine = Die Flasche ist wieder einsatzbereit (voll).

Letzte Handlungen zum Ende der Runden 1 - 8:

- ◆ Jeder Spieler nimmt seinen Rattenstein vom Kessel und legt ihn in die vorgesehene kleine Schale auf seinem Tableau.
- ◆ Der Stapel der Wahrsage-Karten geht nach links, womit der Spieler dort auch neuer Startspieler ist.
- ◆ Der Rundenmarker (Flamme) wird auf das nächste Feld gezogen. Der Marker zeigt auch an, ob neue Zutaten-Bücher offen ausgelegt (Runde 2 und 3) werden bzw. ob Zusatz-Aktionen gelten. Zu Beginn von Runde 6 muss jeder Spieler 1 zusätzlichen WEISSEN Chip in seinen Beutel werfen.
- ◆ Der Tropfen wird nie zurückgesetzt.

Letzte Handlungen zum Ende der Runde 9:

- ◆ Alle Spieler müssen - auf ein Signal hin - gleichzeitig einen Chip aus ihrem Beutel ziehen. Der Startspieler gibt das Signal. Nun hat man die Wahl aus a oder b.
 - a. Nimm 1 Chip und setze diesen in Deinen Kessel.
 - b. STOPPE und ziehe deshalb eine leere Hand aus dem Beutel. Damit beendet man für sich das Ziehen.
- ◆ Final kann man noch Geld (man kauft nichts mehr in Runde 9) sowie Rubine in Siegpunkte wechseln. Das kann man beliebig oft machen:
 - ➡ Je 5 Geld bzw. je 2 Rubine = 1 SP

SPIELENDE:

Wer am Ende der Runde 9 die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.
*Patt: Der Beteiligte gewinnt, der in der letzten Runde seinen Kessel voller bekommen hat, also mehr Chips und Rattenstein.
Bei weiterem Patt gibt es mehrere Gewinner.*

*Alle Spieler ziehen gleichzeitig immer 1 Chip und platzieren diesen.,