

## Potion Explosion - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn in Runden gespielt. SP = Siegpunkte.

Ablauf eines Zuges.

- Du MUSST **1 beliebige Zutaten-Murmeln** aus einer Spender-Reihe **nehmen**. Die 9. Murmel ganz oben in jeder Reihe ist nicht wählbar.
- **Nach Entnahme** der Murmel prallen andere Murmeln dort aufeinander, wo die Lücke entstanden ist. Prallen 2 Murmeln der selben Farbe aufeinander, **EXPLODIEREN** sie. Damit sind auch alle direkt mit diesen Murmeln verbundenen Murmeln selber Farbe betroffen.  
➔ **Du erhältst alle diese Murmeln.**  
Kommt es durch Entnahme dieser Murmeln zu weiteren Aufprallfällen und ggf. Explosionen, erhältst Du auch die davon betroffenen Murmeln.

**JEDERZEIT** im Zug (aber nur 1-mal), darfst Du den Professor um Hilfe bitten.

- Dazu nimmst Du 1 Marker "Kleine Hilfe" und 1 beliebige Murmel aus dem Spender. Allerdings werden jetzt keine Explosionen ausgelöst. Der Marker kostet dich 2 SP zum Spielende.

**VERTEILEN** der erhaltenen Murmeln:

- 1) Fülle **leere Löcher Deiner Trank-Fläschchen**, wenn die Farben passen. Was mal liegt, ist unverrückbar, bis der Trank komplett gebraut ist.
- 2) Hast Du unpassende Murmeln erhalten, musst Du sie in Deine kleine **Retorten-Flasche** legen, falls noch Platz ist (3 Zutaten). Zutaten zwischen Deiner Hand und der Retorten-Flasche kannst Du während Deines Zuges beliebig tauschen.

**EINEN TRANK FERTIG BRAUEN:**

- Sind alle Löcher eines Trank-Fläschchens belegt, ist der Trank fertig.
- Alle Murmeln davon kommen in den Spender\* UND das Fläschchen wird auf seine Rückseite gedreht. Es liegt nun unterhalb Deines Arbeitstisches.
- Fertige Tränke haben einen PUNKT-Wert.

**TRÄNKE EINNEHMEN** (Tränke werten trotzdem zum Spielende noch ihre SP):

- Jederzeit in Deinem Zug darfst Du einen / mehrere Deiner fertigen Tränke einnehmen, um ihre magische Wirkung 1-MAL anzuwenden.
- Zur Anzeige der Nutzung wird der Trank auf den Kopf gestellt.
- **Nie** werden Explosionen durch Trank-Effekte ausgelöst.

**Ende Deines Zuges:**

- 1) Hast Du Murmeln übrig behalten, wirf sie in den Spender zurück.
- 2) Hast Du weniger als 2 Trank-Fläschchen in Deinem Brau-Bereich, musst Du so viele neue Tränke aus den verfügbaren ziehen, bis Du insgesamt 2 hast.
- 3) Prüfe, ob Du Anspruch auf Zauberkunst-Orden hast, also:  
3 Tränke mit selber Wirkung bzw. mind. 5 Tränke mit verschied. Wirkungen.
  - a) Du kannst von jeder Wirkung nur 1-mal 3 Tränke zum Anspruch melden.
  - b) Du kannst nur 1-mal 5 verschiedene Tränke zum Anspruch melden, die jedoch auch Tränke enthalten dürfen, die schon bei a) Orden brachten. Erhalte 1 Orden vom Countdown-Stapel oder später vom allgemeinen Vorrat, wenn Du Anspruch auf 1 Orden hast.
- 4) Prüfe, ob das Spielende ausgelöst ist.

**Spielende:**

- Wurde am Ende eines Zuges der letzte Orden vom Countdown-Stapel genommen, ist das Spielende ausgelöst.
- Ebenso wird das Ende ausgelöst, wenn es keine Trank-Fläschchen zum Nachziehen gibt. Es gibt 48 Fläschchen in 6 Sorten (Wirkungen) in jeder Partie.
- Die aktuelle Runde wird immer noch regulär zu Ende gespielt.

Punkte zählen:

- a) 3 - 11 SP je fertigem Trank
- b) 4 SP je Orden
- c) Minus 2 SP je Marker "Kleine Hilfe".

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

*Patt: Alle Beteiligten dürfen - beginnend ab Startspieler - 1 Murmel aus dem Spender nehmen, um Explosionen auszulösen. Wer dabei die meisten Murmeln einheimst, gewinnt.*

\*zufällig und so, daß jede Spenderbahn Murmeln erhält, wenn dort Platz ist.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 13.11.22