

Der Almanach der Zutaten

Zusätzliche Erläuterungen zu den Zutaten-Büchern

Die Zutaten-Bücher müssen nicht alle durchgelesen werden, sondern nur die im Spiel befindlichen Sets.



Kürbis:

(Dieses Buch wird bei jedem Set verwendet.)

Aktion: Keine! Ein 1er-Kürbis besitzt im Kessel keine Funktion, außer der, dass er den Kessel um ein Feld voller macht. Dafür ist er der billigste Chip im Spiel.



Krähenschädel:

SET 1

Aktion: Ziehst du einen blauen Chip aus dem Beutel, lege diesen in den Kessel.

Danach darfst du entsprechend der Zahl auf dem Chip weitere Chips aus deinem Beutel ziehen.

- ◆ Bei einem 1er-Chip ziehe 1 weiteren Chip.
- ◆ Bei einem 2er-Chip ziehe 2 weitere Chips.
- ◆ Bei einem 4er-Chip ziehe 4 weitere Chips.

Von den gezogenen Chips **darfst** du **einen** als nächsten Chip auslegen. Der Rest kommt dann wieder in den Beutel. Sagt dir kein Chip zu, kannst du auch alle Chips wieder in den Beutel werfen. Besitzt der neu angelegte Chip wieder eine Aktion, darf diese auch sofort ausgeführt werden.



SET 2

Aktion: Hast du einen blauen **1er-Chip** in deinen Trank gemixt und explodiert dein Kessel **beim nächsten Chip**, bekommst du trotzdem die vollen Siegpunkte **UND** kannst einkaufen. Ein blauer 2er-Chip im Kessel bietet diese Aktion, wenn der Kessel innerhalb der nächsten 2 Chips explodieren sollte, und ein blauer 4er-Chip bietet diese Aktion während der nächsten 4 gezogenen Chips. Würfeln darf der Spieler bei einem explodierten Trank aber dennoch nicht.

Die Aktionen addieren sich nicht. Wurde nach einem blauen 4er-Chip ein blauer 2er-Chip gelegt, gilt die Aktion nur für die verbleibenden 3 Chips und nicht für die nächsten 5 Chips.



SET 3

Aktion: Ziehst du einen blauen Chip aus dem Beutel und musst ihn auf einem Rubinfeld ablegen, bekommst du sofort 1 Rubin. Die Werte der blauen Chips spielen dabei keine Rolle.



SET 4

Aktion: Ziehst du einen blauen 1er-Chip aus dem Beutel und musst ihn auf ein Rubinfeld ablegen, bekommst du sofort 1 Siegpunkt. Bei einem 2er-Chip bekommst du 2 und bei einem 4er-Chip sogar 4 Siegpunkte, die du **sofort** auf der Siegpunkteleiste vorwärtsgehst.

Fliegenpilz:



SET 1

Aktion: Ziehst du einen roten Chip aus dem Beutel, wird dieser Chip entsprechend der Anzahl der bereits im Kessel liegenden orangen Chips um zusätzliche Schritte weiter vorwärts abgelegt. Liegen bereits 1 oder 2 orange Chips im Kessel, wird der rote Chip zusätzlich 1 Schritt weiter vorwärts abgelegt. Bei 3 oder mehr orangen Chips im Kessel sogar um 2 Schritte. An welcher Stelle die orangen Chips liegen, ist dabei egal. Liegt noch kein oranger Chip im Kessel, wird der rote Chip nur den aufgedruckten Wert weiter vorwärts abgelegt.



SET 2

Aktion: Ziehst du einen roten Chip aus dem Beutel, lege ihn neben den Kessel **zur Seite. Nach deinem Stopp** (egal ob erzwungen oder freiwillig) hast du die Möglichkeit, den Chip in dieser Runde nach dem letzten Chip in den Kessel zu legen. Alternativ kannst du ihn auch für eine spätere Runde neben dem Kessel liegen lassen. In allen folgenden Runden hast du nach dem Stopp jeweils die Wahl, ob du ihn einsetzen möchtest oder nicht. Liegen mehrere rote Chips neben dem Kessel kannst du für jeden dieser Chips individuell entscheiden, ob du ihn anlegen möchtest oder nicht. Erst nachdem du dich entschieden hast, ob du Chips anlegst oder nicht, beginnt die Wertung.



SET 3

Aktion: Ziehst du einen roten Chip aus dem Beutel, schaue, ob der letzte bereits ausliegende Chip im Kessel weiß ist. Ist dies der Fall, darfst du dessen Wert zu dem Wert des gerade eben gezogenen roten Chips addieren (d.h. du darfst den roten Chip entsprechend weiter vorwärts ablegen). Ein roter 1er-Chip, der direkt nach einem weißen 2er-Chip angelegt werden soll, wird z. B. 3 Schritte weiter vorwärts abgelegt.



SET 4

Aktion: Sobald mindestens ein roter Chip im Kessel liegt, wird **jeder** weiße 1er-Chip, der gezogen wird, nicht nur 1 Schritt, sondern gleich 2 Schritte weit bewegt. Darauf folgend gezogene rote Chips haben keine Wirkung mehr. Weiße 2er- und 3er-Chips sind von der Aktion nicht betroffen. Der Wert des weißen 1er-Chips (beim Bestimmen, ob der Kessel explodiert) bleibt aber unverändert.



SET 1

Aktion: Ziehst du einen gelben Chip aus dem Beutel, schaue, ob der letzte bereits ausliegende Chip im Kessel weiß ist. Ist dies der Fall, darfst du diesen weißen Chip (unabhängig von seinem Wert) zurück in deinen Beutel legen. Der Platz des weißen Chips bleibt dann leer und der gelbe Chip wird nicht zurückgesetzt. Wenn z.B. ein weißer 2er-Chip auf Feld 2 gelegt wird und dann auf Feld 3 ein gelber 1er-Chip, kommt der weiße Chip wieder in den Beutel. Der gelbe Chip bleibt unverändert auf Feld 3 liegen.



SET 2

Aktion: Ziehst du einen gelben Chip aus dem Beutel, wird der nächste Chip, den du anlegst, so angelegt, als hätte er das Doppelte **seines aufgedruckten Wertes**. Ein gezogener 2er-Chip, der auf einen gelben Chip folgt, wird z.B. 4 Felder weit gezogen. Der Wert des gelben Chips spielt dabei keine Rolle.



SET 3

Aktion: Ziehst du den ersten gelben Chip aus dem Beutel, steigt dein Grenzwert (die Summe aller weißer Chips, bis zu dem der Topf nicht explodiert) für weiße Chips von 7 auf 8. Ab 3 gezogenen gelben Chips liegt dein Grenzwert für weiße Chips bei 9. Die Werte der gelben Chips spielen dabei keine Rolle.

Alraunwurzel:





SET 4

Aktion: Ziehst du einen gelben Chip aus dem Beutel, schaue, wie viele gelbe Chips bereits in deinem Kessel liegen:

- ♦ Ist dies dein 1. gezogener gelber Chip, darfst du den Chip zusätzlich um 1 Schritt weiter vorwärts ablegen.
- ♦ Dein 2. gezogener gelber Chip darf zusätzlich schon um 2 Schritte weiter vorwärts abgelegt werden.
- ♦ Deinen 3. gezogenen gelben Chip darfst du zusätzlich sogar 3 Schritte weiter vorwärts ablegen, als der Wert des Chips es angibt.

Für alle weiteren gezogenen gelben Chips gibt es keine Aktion mehr.
Die Werte der gelben Chips spielen dabei keine Rolle.

Die Aktionen der folgenden Bücher werden immer erst wirksam, **nachdem** alle Spieler gestoppt haben (egal ob erzwungen oder freiwillig). Dabei ist es unerheblich, ob es zu einer Explosion gekommen ist oder nicht. In Wertungsphase B werden diese dann der Reihe nach ausgeführt.

Totenkopffalter

(Dieses Buch ist für das Spiel mit 2 Spielern und wird bei jedem Set verwendet.)



Aktion: In Wertungsphase B zählst du deine ausliegenden schwarzen Chips in deinem Kessel. Hast du gleich viele schwarze Chips wie dein Mitspieler gezogen, darfst du deinen Tropfen um 1 Feld nach vorne rücken.

Hast du mehr schwarze Chips als dein Mitspieler gezogen, darfst du deinen Tropfen um 1 Feld nach vorne rücken und erhältst 1 Rubin.

(Dieses Buch ist für das Spiel mit 3 oder 4 Spielern und wird bei jedem Set verwendet.)



Aktion: In Wertungsphase B zählst du deine ausliegenden schwarzen Chips in deinem Kessel.

Hast du mehr schwarze Chips als dein linker **oder** dein rechter Nachbar gezogen, darfst du deinen Tropfen um 1 Feld nach vorne rücken. Hast du mehr schwarze Chips als dein rechter **und** auch dein linker Nachbar gezogen, darfst du deinen Tropfen um 1 Feld nach vorne rücken und erhältst 1 Rubin.

Kreuzspinne:

SET 1



Aktion: In Wertungsphase B bekommst du für jeden grünen Chip, der als **letzter** oder **vorletzter Chip** platziert wurde, einen Rubin. Für alle grünen Chips, die sich **nicht** an letzter oder vorletzter Stelle befinden, erhalten die Spieler keine Rubine.

SET 2



Aktion: In Wertungsphase B bekommst du für jeden grünen Chip, der als **letzter** oder **vorletzter Chip** platziert wurde, einen zusätzlichen Chip in deinen Beutel:

- ♦ Ist es ein grüner 1er-Chip, erhältst du einen orangen 1er-Chip.
- ♦ Ist es ein grüner 2er-Chip, kannst du dir einen blauen oder roten 1er-Chip in deinen Beutel packen.
- ♦ Ist es sogar ein grüner 4er-Chip, darfst du dir einen gelben oder lila 1er-Chip in deinen Beutel packen.

SET 3



Aktion: In Wertungsphase B schaust du, ob die Summe deiner ausliegenden weißen Chips im Kessel genau 7 beträgt. Ist dies der Fall, wird der letzte ausliegende Chip um den Wert aller ausliegenden grünen Chips vorwärts gezogen. Wenn z.B. 3 grüne Chips mit einem Gesamtwert von 6 ausliegen, darfst du **nach dem Stopp** mit dem zuletzt gezogenen Chip (egal welcher Farbe) 6 Schritte vorwärts ziehen.



SET 4

Aktion: In Wertungsphase B kannst du **pro** grünem Chip, der als **letzter** oder **vorletzter Chip** platziert wurde, 1 Rubin zahlen und dafür den Tropfen um 1 Feld vorwärts ziehen. Sollte z.B. ein grüner Chip auf dem vorletzten Feld liegen, ist es maximal möglich 1 Rubin abzugeben, um den Tropfen 1 Feld weiterzuziehen. Mehr als 1 Rubin pro grünem Chip abzugeben ist nicht möglich.



SET 1

Aktion: In Wertungsphase B zählst du die gezogenen lila Chips in deinem Kessel und führst **genau eine** der folgenden Aktionen aus:

- ♦ Liegt 1 lila Chip aus, bekommst du 1 Siegpunkt.
- ♦ Liegen 2 lila Chips aus, bekommst du 1 Siegpunkt und 1 Rubin.
- ♦ Liegen 3 oder mehr lila Chips aus, bekommst du 2 Siegpunkte und darfst deinen Tropfen um 1 Feld vorrücken.



SET 2

Aktion: In Wertungsphase B kannst du **gezogene lila Chips in den allgemeinen Vorrat abgeben** und führst dafür **genau eine** der folgenden Aktionen aus:

- ♦ Für 1 lila Chip bekommst du 1 schwarzen 1er-Chip, 1 Siegpunkt und 1 Rubin.
- ♦ Für 2 lila Chips bekommst du 1 grünen 1er-Chip, 1 blauen 2er-Chip, 3 Siegpunkte und du darfst deinen Tropfen um 1 Feld vorrücken.
- ♦ Für 3 lila Chips bekommst du sogar 1 gelben 4er-Chip, 6 Siegpunkte, 1 Rubin und du darfst deinen Tropfen um 2 Felder vorrücken.



SET 3

Aktion: In Wertungsphase B schaust du, an welcher Position im Kessel die lila Chips liegen. Jeder lila Chip, der im Bereich Feld 0 bis Feld 9 liegt, bringt 0 Siegpunkte. Für jeden lila Chip, der auf den Feldern 10 bis 19 liegt, bekommst du 1 Siegpunkt. Jeder lila Chip, der auf den Feldern 20 bis 29 liegt, bringt 2 Siegpunkte ein und jeder lila Chip, der auf Feld 30 oder höher liegt, bringt sogar 3 Siegpunkte.



SET 4

Aktion: In Wertungsphase B zählst du die gezogenen lila Chips in deinem Kessel:

- ♦ Liegt 1 lila Chip in deinem Kessel, kannst du einen gezogenen 1er-Chip **aus deinem Kessel** gegen einen 2er-Chip gleicher Farbe eintauschen.
- ♦ Liegen 2 lila Chips in deinem Kessel, kannst du einen 2er-Chip **aus deinem Kessel** in einen 4er-Chip gleicher Farbe eintauschen.
- ♦ Liegen 3 oder mehr lila Chips in deinem Kessel, kannst du einen 1er-Chip **aus deinem Kessel** direkt in einen 4er-Chip gleicher Farbe eintauschen.

Diese Aufwertung der Chips hat für die aktuelle Runde keine Auswirkung mehr. Es ist nicht möglich die Aktion mehr als einmal zu nutzen. Es ist allerdings immer möglich, eine kleinere Aktion als die größtmögliche zu wählen und die restlichen lila Chips wieder in den Beutel zu packen. Wenn also der Spieler z.B. 2 lila Chips gezogen hat, sich aber kein 2er-Chip in seinem Kessel befindet, kann er einen 1er-Chip in einen 2er-Chip umwandeln. Ein Spieler darf seine Aktion nie aufteilen. Hat er z.B. 3 lila Chips gezogen, darf er nicht 3x die Aktion für 1 lila Chip ausführen.