

# ZAUBERCOCKTAIL

Ein zauberhafter Mix für 4-7 Spieler ab 8 Jahren  
Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Magiern und  
mischen Zaubercocktails. Der Zufall hat ihnen einige  
Zutaten in die Hand gespielt. Jetzt muss jeder durch  
geschicktes Verhandeln und zielstrebiges Tauschen mit  
den anderen seine Vorräte verbessern. Viele Zutaten  
einer Sorte sind gut, viele Zutaten der besonders  
seltenen Sorten sind besser. Aber, mit jedem Tausch  
hilft man auch einem Konkurrenten!

## **Spielmaterial**

165 Spielkarten

- 155 Zutaten (in 10 verschiedenen  
Sorten und

4 Schwarze Etwas)

9 Rezeptkarten

1 Magischer Blitz

7 Zaubersteine aus Glas

7 Setzsteine aus Holz

1 Spielplan



## **Spielziel**

Die Spieler sammeln in den einzelnen Runden Zutaten und erhalten dafür magische Punkte. Für diese Punkte ziehen sie mit ihren Setzsteinen auf dem Zauberpfad voran. Es gewinnt, wer bei Spielende auf dem Pfad am weitesten vorne steht.

## **Spielvorbereitungen**

\* Der Spielplan wird auf den Schachteleinsatz gelegt.

Dieser Spielkarton plus Einsatz werden in die Tischmitte gestellt. Jeder Spieler nimmt sich einen Setzstein und setzt

- ihn auf das große quadratische Startfeld auf dem Plan.

- \* In der gleichen Farbe bekommt jeder noch einen Zauberstein|
- \* den man vor sich ablegt, (Bei weniger als 7 Spielern werden
- \* nicht verwendete Setz- und Zaubersteine beiseite gelegt.)
- \* Die 9 Rezeptkarten werden verdeckt gemischt,  
Dann werden drei Karten abgezählt, dazu kommt verdeckt] der Magische Blitz. Diese vier Karten werden gemischt und unter den Stapel mit den anderen Rezeptkarten gelegt. Der ganze Stapel wird tiefen dem Spielkarton abgelegt.

### *Spielverlauf*

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Nach jeder Rundef werden Punkte vergeben und danach eine neue Runde eingeläutet. Sobald der Magische Blitz auftaucht, endet das Spiel sofort..

### *Ablauf einer Runde*

Der älteste Spieler mischt sämtliche Zutaten und die Schwarzen Etwas gründlich in einem Stapel. Verdeckt teilt er dann Karten einzeln an die Spieler aus:

- ➡ Bei der ersten Runde teilt er an jeden Spieler zehn Karten aus.-
- ➡ Bei den weiteren Runden teilt er an jeden Spieler nur noch fünf Karten aus.

Nicht verteilte Karten werden als Stapel bereitgelegt.

Die Spieler nehmen die Karten auf die Hand. Erst wenn jeder Die Karten gesichtet hat, deckt der Kartengeber den obersten Zauberspruch auf, der über die Punktvergabe am Ende der Runde informiert. Danach beginnt das Spiel sofort.

Alle Spieler agieren gleichzeitig. Sie versuchen Zutaten einzutauschen. Jeder ruft sein Angebot laut aus und versucht, keinen Tauschpartner zu finden. In einem Angebot sind verschiedene Kombinationen von Karten erlaubt. Man muss Allerdings immer wahrheitsgemäß anbieten und tauschend

- Bsp.: „Ich suche drei Blaue Schlumse" und gebe dafür ein Faranblatt!"
2. Bsp.: „Ich kann eine Weißbeere abgeben, suche dafür aber dringend ein Silbergras!"
3. Bsp.: „Für eine Goldrose gebe ich fast alles, was wollt ihr haben?"

Bind sich zwei Zauberer handelseinig geworden, tauschen sie Ihre Zutaten wie vereinbart. Sollte dabei ein Spieler andere Zutaten als vereinbart abgeben, ruft der Tauschpartner laut „Stopp!". Das Spiel wird kurz unterbrochen. Keiner darf jetzt | weiterhandeln. Der „falsche" Tausch wird rückgängig gemacht Sand der „Falschhändler" muss mit seinem Setzstein ein Feld zurückziehen. Danach geht das hektische Tauschen sofort weiter|

### *Ende einer Runde*

Wenn ein Spieler glaubt, nicht weiter tauschen zu brauchen, legt er seine Zutaten verdeckt vor sich ab und platziert seinen Zauberstein in der Aussparung im unteren Bereich des Spielplans (im Ring). Er nimmt an den weiteren Tauschaktionen nicht mehr teil.

Der zweite und dritte Spieler, die aus den Verhandlungen aussteigen, legen ihre Zaubersteine in die Aussparungen im Kelch. Sobald drei Zaubersteine auf dem Plan liegen, endet die Runde und es wird ausgewertet. (Bei vier Spielern endet die Runde bereits, wenn zwei Spieler ausgestiegen sind.)

Jeder Spieler muss nun aus den Karten auf seiner Hand, mindestens 2 Karten zur Wertung bringen. Jeder Spieler darf

- \* höchstens zwei verschiedene Sorten (Zutaten) auslegen, und
- \* von jeder ausgelegten Sorte (Zutat) müssen es mindestens zwei Karten sein.

Die Schwarzen Etwas haben eine Jokerfunktion. Sie zählen für jede beliebige Zutat. Sie dürfen aber nie alleine sondern immer nur in Ergänzung zu „normalen“ Zutaten \*gelegt werden.

penn ein Spieler keine zwei Zutaten einer Sorte hat, muss |r dies laut ansagen und zum Beweis seine Karten allen Mitspielern zeigen.

Wenn alle Karten gelegt wurden, wird gleichzeitig aufgedeckt und der Wert der Zutaten ermittelt und gegebenenfalls (bei zwei eingebrachten Sorten) zusammengezählt.

\* Die Spieler mit den höchsten Ergebnissen ziehen gemäß der offen liegenden Rezeptkarte mit ihren Setzsteinen nach vorne. Es ziehen immer nur die besten drei Spieler vorwärts] unabhängig davon wie viele Spieler am Spiel teilnehmen.

\* Der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis muss seinen Setzstein zurücksetzen, allerdings nie hinter das letzte Feld des Zauberpfad. Hat ein Spieler keine Zutaten ausgelegt| da er keine zwei gleiche hatte, muss er zurück.

Bei einem Unentschieden ist der Spieler besser, der insgesamt mehr Karten eingesetzt hat. Gibt es so immer noch keine Eindeutige Rangfolge, ziehen die Spieler eine Karte vom Nachschubstapel. Die wertvollere Karte bestimmt die Rangfolge. Die Karten kommen anschließend unter den Stapel. Der Vorgang muss unter Umständen wiederholt werden.

\* Der Spieler, der seinen Zauberstein im Ring abgelegt hat, also zuerst aus den Verhandlungen ausgestiegen ist, darf zusätzlich 2 Felder vorziehen, wenn er unter den besten Drei ist (bei 4 und 5 Spielern) bzw. unter den besten Vier (bei 6 und 7 Spielern). Schafft er das nicht, muss er die 2 Felder rückwärts ziehen.

Dann werden alle eingesetzten Zutatenkarten kurz gemischt und unter den Nachschubstapel gelegt, so dass immer genügend Karten zum Verteilen vorhanden sind. Schließlich nehmen die Spieler noch ihre Zaubersteine vom Plan zurück.

### *Die nächste Runde*

Der Kartengeber nimmt den Nachschubstapel und verteilt, ohne erneut zu mischen, an jeden Mitspieler fünf Karten Einzel aus. Je nachdem wie die Spieler zuvor gehandelt und Zutaten eingesetzt haben, stehen ihnen jetzt eine unterschiedliche Anzahl an Karten zur Verfügung.

Nach dem Verteilen deckt der Kartengeber die nächste Rezeptkarte auf und die Tauschangebote aller Spieler beginnen sofort wieder aufs Neue.

### *Spielende*

Sobald bei den Rezeptkarten der Magische Blitz aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort. Wer jetzt mit seinem Setzstein auf dem Zauberpfad am weitesten vorne steht, hat gewonnen. Das Spiel endet vorzeitig, wenn ein Spieler das große Zielfeld erreicht.

*Beispiel für die Punktberechnung:*

Arne hat  
4x Giraextrakt (44 Pkt) + 2x Weißbeere (42 Pkt) = 86 Pkt  
Babs hat  
3x Faranblatt (93 Pkt) = 93 Pkt  
Chris hat  
7x Grünwurz (70 Pkt) + 2x Bleierde (16 Pkt) = 86 Pkt  
Doro hat  
3x Trollhaare (42 Pkt) + 3x Gelber Schlums (45 Pkt) = 87 Pkt  
Erni hat  
2x Weißbeere und 1x Schwarzes Etwas (66 Pkt) = 66 Pkt

Gemäß der offen liegenden Rezeptkarte (5/3/1/-2) werden die Setzsteine folgendermaßen versetzt:

- \* Babs mit 93 Pkt.: 5 Felder vor
- \* Doro mit 87 Pkt.: 3 Felder vor
- \* Chris mit 86 Pkt. (9 Karten): 1 Feld vor
- \* Arne mit 86 Pkt. (6 Karten): stehen bleiben
- \* Erni mit 66 Pkt.: 2 Felderzurück

Hinzu kommt noch der Bonus für den Zauberstein im Ring von + 2 Feldern für den Spieler, der zuerst aus dem Tauschhandel ausgestiegen ist. Das war in diesem Fall Doro. Wäre Doro Letzte geworden, hätte sie 4 Felder zurückgehen Bussen (2 fürs frühe Passen und 2 für die Rezeptkarte).

Zu berücksichtigen ist noch, dass Babs und Erni lediglich drei Karten, Arne und Doro schon sechs Karten und Chris Ssogar neun Karlen eingesetzt haben.

*Die magischen Zutaten* (Anzahl in Klammern)

*Blauer Schlums* (27) In der Zauberkunde finden nur ihre Freuden-tränen Verwendung. Da sie wenig zu lachen haben, braucht man sehr viele von ihnen.

*Grünwurz*(23) Männer schreiben ihr wundersame Kräfte zu; Frauen sagen, dass Grünwurzkauen auf jeden Fall gut für die Zähne ist.

*Bleierde* (21) Wird in großen Mengen gesammelt. Die Legende besagt, dass aus Bleierde, wenn sie mit den richtigen Zutaten vermischt wird. Gold werden kann.

*Giraextrakt* (19) Ein Drüsensekret der in den Baumkronen des tropischen Regensvaldes lebenden Giraffenhalsfledermäuse.

*Trollbaare* (16) Bleiben in norwegischen Blaubeerbüschen hängen und werden von blonden Frauen abgezapft. In größeren Mengen gut gegen Techno-Hörschäden.

*Gelber Schlums* (14) Die vornehmen Verwandten der Blauen Schlumse. Liefern den sogenannten „Krötenkaviar“.

*Silbergras* (11) In Südamerika sehr begehrt, weil es korrupten Politikern die Aura von Seriosität verleiht. Neuerdings auch in Mitteleuropa zunehmend gefragt.

*Weißbeeren* (9) Eine besonders in Bayern sehr begehrte Frucht, aus der das bekannte „Weiß-Beer“ gewonnen und halbliterweise getrunken wird.

*Faranblatt* (6) Soll eine Geheimschrift enthalten, die sich nach dem Trinken eines Faran-Sudcs als „innere Stimme“ bemerkbar macht. Begehrt bei Analphabeten und Börsenmaklern.

**Goldrose** (5) Alte minoische Kulturpflanze; 1989 in einer Danziger Schießbude wiederentdeckt. Sehr selten und wertvoll. Keiner weiß wofür sie gut ist.

**Schwarzes Etwas** (4) Ein **kohlrabenschwarzes**, unfassbares Ding, das für alles stehen kann, ohne jemals sitzen zu müssen. Macht jeden Cocktail zur blühenden Landschaft.

**Der Autor** Arnd Ueckert, Jahrgang 1971, lebt und arbeitet als Spieleentwickler in Bochum. Auch wenn er sich **berufsbedingt** in seiner Freizeit mit jeglichen elektronischen Spielereien beschäftigt, zieht er den noch ein gemeinschaftliches Brettspiel immer vor. Besonders wenn es dabei so hoch hergeht wie bei seinem Zaubercocktail, seiner ersten Computerlosen **Veröffentlichung**. Für Kosmos hat der Autor die **Software-Umsetzung** des Catan Kartenspiels entwickelt. Mehr Informationen zu seinem Zaubercocktail finden Sie **unter [www.zaubercocktail.de](http://www.zaubercocktail.de)**.

*Redaktionelle Bearbeitung* **TM-Spiele**

**Grafik** Franz **Vohwinkel**

Autor und Verlag danken allen Testspielern! und Regellektern für ihre große Hilfe.

Art.-Nr: 680718

2001 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D 70049 Stuttgart

TELEFON +49 (0)711-2191-0

FAX +49 (0)711-2191-422

WEB **[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)**

E-MAIL [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

**ALLE RECHTE: VORBEHALTEN**  
**MADE IN GERMANY**