

BEISPIEL FÜR DEN SPIELVERLAUF

Erster Zug. Die Hand des Spielers: Polyglotum-Trank, Feuersalamander, Der Zauberspruch der Transformation, Das Große Elixier der Wiedergeburt. Im Komponentenschrank: Fledermausflügel, Geistesenergie, Farnblüte und Luftkristall. Der Spieler zieht eine Karte. Es ist das Elixier der Unsichtbarkeit. Der Spieler benutzt diese Karte als Rezept, legt sie vor sich auf den Tisch, nimmt die Geistesenergie und den Luftkristall aus dem Komponentenschrank und legt diese Karten auf das Rezept mit der Rückseite nach oben. Der Spieler hat nun das Elixier der Unsichtbarkeit zubereitet und bekommt 2 Punkte. Sein Zug ist beendet.

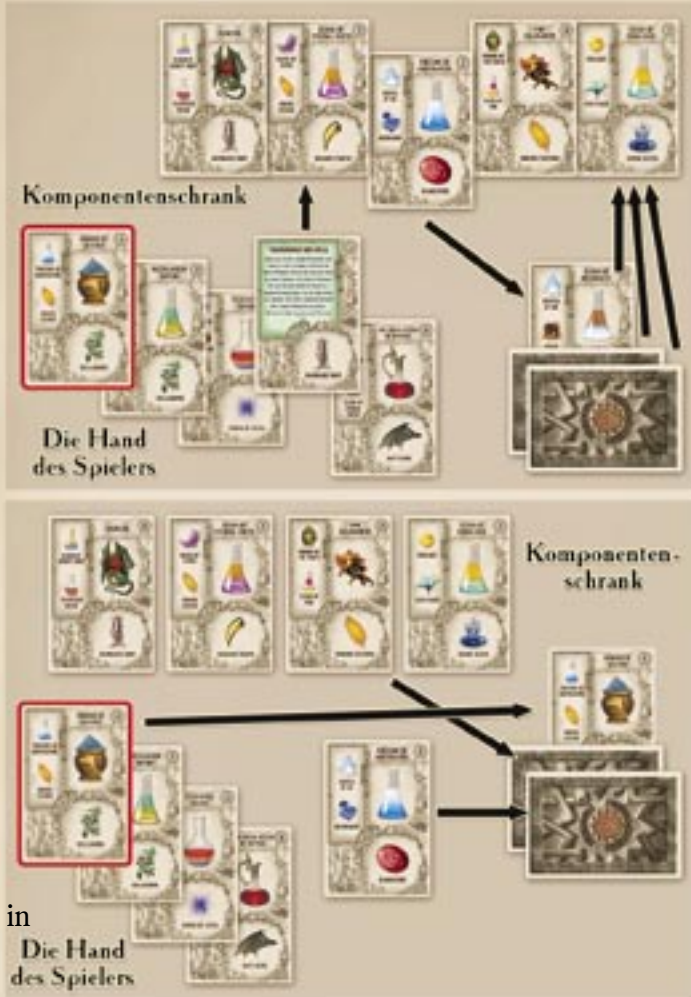


Zweiter Zug. Der Spieler hat die gleichen Karten in der Hand wie beim ersten Zug. Im Komponentenschrank liegen Mandragore, Blutstein, Drachenzahn und Pilze. Der Spieler zieht die Telepathietrank-Karte aus dem Talon. Jetzt muss er eine Karte spielen. Da es keine Zutaten auf dem Tisch gibt, die es ihm ermöglichen würden, eine Mischung zuzubereiten, spielt er die Feuersalamander als Komponente. Es ist die Feder des Phönix. Die Karte

geht in den Komponentenschrank. Da es sich noch keine Feder des Phönix im Schrank befindet, bekommt der Spieler einen Punkt. Sein Zug ist beendet.



Dritter Zug. Die Hand des Spielers: der Polyglotum-Trank, der Telepathietrank, der Zauberspruch der Transformation, das Große Elixier der Wiedergeburt. Im Komponentenschrank liegen:



Mandragore, Blutstein, Drachenzahn, Feder des Phönix und Quellenwasser. Der Spieler nimmt die obere Karte aus dem Talon – es ist das Pulver des Schicksals. Jetzt kann man eine clevere Kombination spielen. Das Ding ist, auf der Blutstein-Karte steht auch das Rezept der Infusion der Hellseherei, die für das Pulver des Schicksals benötigt wird. Wie kann man es nun zubereiten? Der Spieler setzt den Zauberspruch der Transformation ein. Er will das Elixier der Unsichtbarkeit, das er beim ersten Zug zubereitet hat, die Infusion der Hellseherei transformieren. Der Spieler erklärt, dass er

den Zauberspruch spielt, und legt die entsprechende Karte als Mandragore auf den Tisch. Da es bereits eine Mandragore auf dem Tisch gibt, wird die gespielte Karte des Zauberspruchs (wie es mit allen Zauberspruchkarten passiert) unter den Mandragore-Stapel gelegt. Dann tauscht der Spieler das Elixier der Unsichtbarkeit, das er früher zubereitet hat, gegen die Infusion der Hellseherei. Die Zutaten für das Elixier der Unsichtbarkeit (Geistesenergie und Luftkristall) sowie die Karte des Elixiers der Unsichtbarkeit gehen zurück in den Komponentenschrank als Komponenten. Für diese Handlungen bekommt der Spieler keine Punkte. Er hat aber einen Zauberspruch eingesetzt, das heißt, er darf bei diesem Zug noch eine Karte spielen. Jetzt sammelt er das Rezept der Pulvers des Schicksals, indem er die Infusion der Hellseherei, die er eben gerade erhalten hat, und die Feder des Phönix aus dem Komponentenschrank als Zutaten benutzt. Als Ergebnis bekommt der Spieler 4 Punkte.