

ALARÚN

Spielregeln für 2-4 Spieler

Der alte Druide Alarún braut für die Bewohner seines Dorfes Zaubertänke mit Zutaten aus dem Taliesin-Wald. Auf diese Weise sorgt Alarún dafür, dass seine Dorfbewohner gesund und stark bleiben. Alarún wird jedoch älter und in letzter Zeit vergisst immer wieder wichtige Zutaten für seine Tänke - was dann auch immer wieder zu verschiedenen „Zwischenfällen“ führt. Der Dorfvorsteher sucht daher dringend einen Nachfolger. Alarún hat für seine Nachfolge ein scheinbar einfaches Spiel entwickelt. Finden Sie heraus, wie Sie die verfügbaren Zutaten am besten kombinieren können und brauen Sie die stärksten Zaubertänke. Der Dorfvorsteher wird Sie dann zum neuen Druiden des Dorfes ernennen!

Spielmaterial

98 farbige Zutaten

1 spezielle Zutat

Zweimal 7 Zutaten in 7 verschiedenen Farben



Centum auri



Fungi magica
Glück



Mondbeeren
Heilung



Ringelblume
Ewige Jugend



Phönixfedern
Schutz

7 Alarún Farbkarten



Alarún



Dracheneier
Kraft



Mandrake
Liebe



Myrrhe
Harmonie



Punktekarte



Wertungsblock



4 Druidenlehrlinge



Vorbereitung



Jeder Spieler



1 Mische die 99 **Karten mit Zutaten** und lege 3 Zutaten offen in die Mitte des Tisches.

2 Gib jedem Spieler 3 Zutatenkarten auf die Hand.

3 Lege die restlichen Zutaten verdeckt als Ziehstapel auf den Tisch. Stelle **Alarún** oben auf den Stapel.

4 Wähle deinen **Druidenlehrling** und lege ihn vor dich auf den Tisch. Dies ist die Startkarte für dein magisches Quadrat. Am Ende zählt diese Karte als eine Zutat deiner Wahl und in der Farbe deiner Wahl.

5 Jeder Spieler nimmt eine **Farbkarte von Alarún**. Lege die Karte vor dich und halte die Farbe geheim.

Die Farbkarte ist nicht Teil deines magischen Quadrats. Am Ende des Spiels erhältst du von Alarún 2 Bonuspunkte für jede Zutat dieser Farbe in deinem magischen Quadrat. Jede Farbe hat ein einzigartiges Symbol, womit du die Farben unterscheiden kannst.

Die Farbe deines Druidenlehrlings zählt nicht zum Farbbonus von Alarún.



Lege für ein Spiel mit 2 Spielern, neben die 3 offenen Zutatenkarten, 3 weitere verdeckte Zutatenkarten auf den Tisch.

Ziel des Spiels

Erziele die meisten Punkte, in dem du so starke Zaubersprüche wie möglich braust und beim Brauen zusätzliche Bonuspunkte erringst. Dazu sammelst und kombinierst du 24 Zutaten so gut wie möglich und platzierst die Zutaten in deinem persönlichen magischen Quadrat aus 5x5 Spielkarten. Am Ende des Spiels ist dein Quadrat komplett. Die Zutaten in jeder Reihe und jeder Spalte bilden je einen Zauberspruch, der dir Punkte einbringt.



Es gibt 2 Möglichkeiten, die Wirkung deiner Tränke zu steigern:



1. Platziere dieselbe Zutat in verschiedenen Farben aneinandergereiht in derselben Reihe oder Spalte.

2. Platziere verschiedene Zutaten derselben Farbe aneinandergereiht in derselben Reihe oder Spalte.

Spielrunde

Alarúns Spiel wird über 8 Runden gespielt, von denen jede auf die gleiche Weise abläuft. In diesen 8 Runden platzierst du 24 Zutaten, die zusammen dein magisches Quadrat aus 5x5 Karten bilden. Dein Druidenlehrling komplettiert das magische Quadrat.

Der Spieler, der zuletzt im Wald war, startet das Spiel. Danach spielt Ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Aktionen

Wenn du an der Reihe bist, kannst du eine der folgenden Aktionen auswählen:



Austauschen

Tausche 1 Zutat von deiner Hand mit einer der 3 Zutaten, die offen auf dem Tisch liegen.



Passen

Tausche keine Zutat aus.



Austauschen und passen

Tausche alle 3 Zutaten deiner Hand gegen alle 3 offene Zutaten auf dem Tisch. Diese Aktion gilt gleichzeitig als passen.



Wenn ihr zu zwei spielt, ist eine **vierte Aktion** möglich. In der Mitte des Tisches befinden sich 3 verdeckte Zutatenkarten. Die vierte Aktion besteht darin, diese 3 verdeckten Zutatenkarten umzudrehen und gegen die 3 offenen Zutatenkarten auszutauschen. Die ausgetauschten Karten kommen auf einen offenen Ablagestapel.

Centum auri



Es gibt eine sehr seltene Zutat: Centum auri. Mische diese Zutat in den Kartenstapel. Du kannst das Centum auri wie alle anderen Zutaten in deinem magischen Quadrat ablegen. Die Karte zählt am Ende des Spiels ★ 10 Punkte. Allerdings unterbricht das Centum auri die Zaubersprüche der Reihe und Spalte, in der es sich befindet. Wenn du das Centum auri auf der Hand hast, darfst du es mit einer Zutat in der Mitte des Tisches tauschen.



Ende deines Zuges und Ende der Runde

Dein Zug endet, nachdem du eine der drei genannten Aktionen ausgeführt hast.

Passt ein Spieler, nimmt dieser Alarún und platziert ihn vor sich. Wenn der erste Spieler passt, können alle anderen Spieler nur noch eine Aktion ausführen, bevor die Runde endet. Der passende Spieler darf in dieser Runde keine Zutaten mehr tauschen.

Runde 1 Der Anfang deiner Zauberränke

Am Ende von Runde 1 legt jeder Spieler seine 3 Zutaten offen auf den Tisch. Alle Zutaten in deinem magischen Quadrat müssen mindestens an einer Seite mit deinem Druidenlehrling (deiner Startkarte) oder einer anderen Zutat verbunden sein. Jede Zutat darf an jede andere Zutat angelegt werden.

Hanna legt
2 Dracheneier neben
ihrem Druidenlehrling
und 1 Phönixfeder
darüber.



Runde 2 bis 8 Deine Zauberränke werden stärker

Aus der vorherigen Runde befinden sich 3 (oder 6, wovon 3 verdeckt) Zutaten in der Mitte des Tisches:



Mit 2 oder 3 Spieler: lege all diese Zutatenkarten auf einen Ablagestapel. Lege vom Nachziehstapel 3 neue Zutaten offen in die Mitte des Tisches.

 In einem Spiel für 2 Spieler legst du außerdem 3 neue verdeckte Zutatenkarten in die Mitte.



Mit 4 Spieler: lasst die 3 offenen Karten der Vorrunde auf dem Tisch liegen. Mit diesen beginnt die neue Runde.

Alle Spieler erhalten 3 neue Zutaten vom Ziehstapel.

Der Spieler, der in der vorherigen Runde als Erster gepasst hat, beginnt die neue Runde. Er oder sie platziert Alarún wieder auf den Ziehstapel. Alle Spieler können wie beschrieben eine der 3 Aktionen ausführen.

Am Ende der Runden 2 bis 8 legt jeder Spieler wiederum seine 3 Zutaten in sein magisches Quadrat, wobei die Regel gilt, dass mindestens eine Seite der Zutat mit dem Druidenlehrling oder einer anderen Zutat verbunden sein muss.

 **ACHTUNG!**
Das magische Quadrat darf nicht 5x5 Zutaten überschreiten.

Wertung

Nach der 8. Runde folgt die Wertung. Die Zutaten jeder Reihe und Spalte deines magischen Quadrates bilden einen Zauberrank.

Beurteile die Kraft deiner 10 Zauberränke

- 1 Bestimme die Zutat und Farbe die dein Druidenlehrling repräsentiert.
- 2 Ermittle pro Reihe und pro Spalte deine Punktzahl. Verwende dafür nebenstehende Tabelle.

 Je mehr Zutaten der gleichen Farbe oder der gleichen Art aneinandergereiht liegen, desto höher ist deine Punktzahl pro Zauberrank.

 Liegt dieselbe Zutat derselben Farbe 2x in einer Reihe oder Spalte, so zählt sie nur 1x, unterbricht aber nicht den Zauberrank.

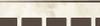
 Pro Reihe und Spalte erhältst du nur einmal Punkte. Bei 2 Zauberränken in einer Reihe oder Spalte zählt nur einer (der stärkste).

Centum auri



Der Centum auri ist ★10 Bonuspunkte wert. Diese Zutat unterbricht Zauberränke in der Reihe und der Spalte, in der sie sich befindet.

Wertung pro Zauberrank

	
	1
	3
	6
	10
	15

Schreibe die 10 ermittelten Ergebnisse auf den Wertungsblock. Berechne anschließend deinen Farbbonus von Alarún und schreib diesen auf. Alle Punkte zusammen ergeben deine Gesamtpunktzahl.

Auf der nächsten Seite findest du ein Wertungsbeispiel.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der 8. Runde. Der Druidenlehrling mit dem höchsten Endergebnis wird vom Dorfvorsteher zum neuen Druiden ernannt. Im Falle eines Unentschieden wird der Druidenlehrling mit den meisten Zauberrankpunkten zum neuen Druiden ernannt. Wenn das Endergebnis immer noch das gleiche ist, wird der Sieg geteilt.

-  **Autoren** Ruben Dijkstra & Ruurd Lammers
-  **Grafik Design und Illustrationen** Akha Hulzebos
-  Unser Dank an Familie und Freunde, die mit uns getestet haben!

© 2022 Waterfall Games
info@waterfallgames.nl



Fabryka Kart, Podłęże 650, 32-003 Podłęże, Poland



Beispiel eines Endergebnisses von Hanna

	F	G	H	I	J	
A	 ⁶	 ⁶	 ^X	 ⁶	 ^X	★6
B	 ⁶	 ⁶	 ^X	 ⁶	 ^X	★15
C	 ⁶	 ⁶	 ^X	 ⁶	 ^X	★10
D	 ⁶	 ⁶	 ^X	 ⁶	 ^X	★1
E	 ⁶	 ^X	 ^X	 ⁶	 ^X	★6
	★3	★10	★15	★10	★10	



Sie beschließt ihren Druidenlehrling als blaues Drachenei gelten zu lassen.



Der Centum auri gibt ihr ★ 10 Bonuspunkte.



Sie punktet pro rote Zutat ★ 2.



Hannas Punktzahl für die Zaubersäfte beträgt ★ 86 Punkte. Hannas Endergebnis ist: 86 + 10 + 8 = 104 Punkte.

A ★ ★ ★ X X →

Drei nebeneinander liegende in verschiedenen Farben. Die unterbricht die Reihe so dass die nicht verbunden ist und daher nicht zählt.

B ★ ★ ★ ★ ★ →

Der Druidenlehrling zählt als . Deswegen gibt es fünf nebeneinander liegende in verschiedenen Farben.

C X ★ ★ ★ ★ ★ →

Vier nebeneinander liegende in verschiedenen Farben.

D ★ X X X X X →

Enthält keine **nebeneinander liegende** Zutaten, die in Typ oder Farbe übereinstimmen.

E ★ ★ ★ X X →

Drei verschiedene, nebeneinander liegende . Hanna erhält keine Punkte für die zwei nebeneinander liegende in derselben Reihe, da man pro Reihe/Spalte nur einmal Punkte erzielen kann.

F ★ X X X X ↓

Zwei verschiedene, untereinander liegende **gelbe Zutaten**. Obwohl es in Spalte **F** noch zwei **gelbe Zutaten** gibt, wird der Zaubersaft durch das unterbrochen. Deswegen sind nur zwei **gelbe Zutaten** miteinander verbunden.

G ★ ★ ★ ★ X ↓

Vier verschiedene, untereinander liegende **weiße Zutaten**.

H ★ ★ ★ ★ ★ ↓

Fünf verschiedene, untereinander liegende **rosa Zutaten**.

I ★ ★ ★ X ★ ↓

Der Druidenlehrling zählt als . Deswegen enthält Spalte **I** fünf untereinander liegende **blaue Zutaten**. Die ist jedoch zweimal da. Sie zählt nur einmal, aber die zweite unterbricht den Zaubersaft nicht. Es gibt deswegen vier verschiedene **blaue Zutaten**, die in Spalte **I** miteinander verbunden sind.

J X ★ ★ ★ ★ ★ ↓

Vier verschiedene, untereinander liegende **rote Zutaten**.