



#### ANLEITUNG:

**Vorbereitung:** Die „Waren“ und die „Zutaten-Karten“ werden auf die entsprechenden Feldern gelegt. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und setzt sie auf den Start (Kloster Helfta). Nun wird festgelegt, wer anfängt (Außwürfeln, der Jüngste, ...). Der erste Spieler würfelt, setzt seine Figur und guckt sich die Farbe des Feldes an, auf dem er gelandet ist:

Hier ist einfach nur ein Pfad, der sich durch Wiesen, Felder und Wälder schlängelt. Wie so oft im Leben passiert hier nichts.

Als Dank für eine selbstlose Tat erhältst du 1 Groschen! Hilfsbereitschaft zahlt sich halt immer irgendwann aus!

**Magister Claudius:** Für 10 Groschen überlässt dir der Magister ein Fläschchen Philosophische Milch! Ganz schön teuer, wenn man bedenkt, dass er selbst gar nicht weiß, was er damit anfangen soll! Wer nicht genug Geld hat, muss wieder vor die Tür: Ein Feld zurück!

Wer zum Magister kommt und seine Milch schon hat, muss sie vom Magister kühl stellen lassen, damit sie nicht verdorbt. Das kostet 1 Groschen.

Auch hier gilt: Wer kein Geld hat, wird wieder vor die Tür gesetzt (1 Feld zurück)!

Weil du den Dorfbewohnern geholfen hast, die fiesen Pläne ihres Landherrn zu durchkreuzen, schenken dir die Bauern ein Huhn!

**Doctor Porcellus:** Gegen 5 Hühner gibt es eine Handvoll Materia Prima vom Docto! Wer schon genug Materia Prima hat, zahlt 1 Groschen für zusätzliche Beratung. Ganz ohne Geld kommt man gar nicht erst rein (1 Feld zurück)!

Du Glücklicher findest 1 Zweig Rosmarin am Wegesrand!

**Kloster Helfta:** Die Äbtissin ist krank! 7 Zweige Rosmarin werden benötigt, um ihr vorübergehend zu helfen. Als Dank beten die Schwestern für dich. Damit hast du den Göttlichen Segen!

Nachdem der erste Spieler fertig ist, geht es reihum weiter. Versucht so schnell wie möglich die drei Zutaten (Materia Prima, Philosophische Milch und Göttlicher Segen) zu sammeln. Dazu könnt ihr euch frei auf den Kreisbahnen des Spielfelds bewegen. Achtet nur immer darauf, dass ihr in Pfeilrichtung lauft und nicht zu früh den Abzweig zum Allwissenden Magister nehmt! Wenn ihr alle drei Zutaten habt, könnt ihr euch auf den Weg zum Allwissenden Magister machen. Aber Achtung, denn hier lauern die Grafen Wolfenstein und Rabenhorst!

**Rabenhorster Schildverdreher:** Graf von Rabenhorst wollte euch in die Irre führen, indem er den Wegweiser verdreht hat. Nachdem ihr kurz in die falsche Richtung gelaufen seid, merkt ihr, dass ihr falsch lauft: 1 Feld zurück!

**Wolfensteiner Falle (schwarz):** Es dauert ein wenig, bis ihr euch aus der gemeinen Fallgrube befreien könnt: 1 Runde aussetzen!

**Übrigens:** Wenn ihr Probleme bei der Beschaffung der Zutaten habt, hilft euch vielleicht der Marktplatz. Wer auf ihn kommt, darf mit einem Mitspieler seiner Wahl Groschen, Hühner oder Rosmarin tauschen oder handeln.

Um den Allwissenden Magister zu erreichen, muss man genau auf das Feld kommen, rüber hüpfen gilt nicht!

Nun aber los! Ihr wollt doch erster werden, oder?

#### DAS SPIEL ZUM MOSAIK-ABENTEUER



#### MOSAIK-ABENTEUER

#### Würfelspiel – Auf der Suche nach dem Stein der Weisen

Ihr wollt den Stein der Weisen noch vor den Abrafaxen finden? Dann habt ihr jetzt die Möglichkeit dazu! Sammelt in einem spannenden Wettrümpfen die wichtigsten Zutaten und bringt sie dem Allwissenden Magister! Nur wer zuerst mit Materia Prima, Philosophischer Milch und dem Göttlichen Segen im Ziel eintrifft, bekommt das Wundermittel! Aber nehmt euch vor den bösen Grafen in Acht, denn die beiden werden alles versuchen, um euch von eurem Ziel abzubringen!

Ein mystischer Spielspaß für 2 oder mehr Personen (je nach Anzahl der Personen müsst ihr entsprechend viele Spielsteine und „Waren“ besorgen)!

Was ihr braucht:

1. dieses Spielbrett
2. Spielsteine (Figuren, Steinchen, Muscheln, Büroklammern...)
3. einen Würfel

4. „Waren“, dazu könnt ihr Münzen, Reiskörner, Bohnen, Murmeln... benutzen.

**Groschen:** pro Spieler mindestens 10 (als 30 bei 3 oder 50 bei 5 Spielern)

**Hühner:** pro Spieler mindestens 5 (2 Spieler = 10, 3 Spieler = 15, 4 Spieler = 20, ...)

**Rosmarin:** pro Spieler mindestens 7 (2 Spieler = 14, 3 Spieler = 21; 4 Spieler = 28, ...)

Dazu benötigt Ihr für jeden Spieler je eine Karte „Philosophische Milch“, „Materia Prima“ und „Göttlicher Segen“ (die könnt ihr selber malen und ausschneiden oder ihr nehmt Spielkarten, z.B. Ass = Materia Prima, Dame = Philosophische Milch, etc.).

Wer lieber mit Original Abrafaxe-Zubehör spielen will, kann sich die Waren-Marken und Zutaten-Karten auch im Internet unter [www.abrafaxe.com](http://www.abrafaxe.com) herunterladen und ausdrucken!



# DAS SPIEL suche nach dem stein der weisen

