

Das

ELIXIER



HCM
KINZEL



Das ELIXIER

Ages: 8+

Number of players: 3-7

Time to play: 10 minutes

An epic encounter between the world's savviest alchemists is drawing universal attention.

Contents

- 3 x Ingredients dice
- 42 x Ingredients tokens
- 14 Beetles (blue)
- 14 Mushrooms (red)
- 14 Vials (green)
- 1 x Potion bottle
- 1 x Rulebook

Each alchemist starts with the same basic ingredients; rare Mushrooms, secret liquid Vials and poisonous Beetles. In a match of wit and bluff, they compete to get rid of their ingredients and take control of the final potion. Closely watching each others move, who will prevail in this unique and original game of psychological deception?

Object of the Game

Be the first player left with only one type of ingredient in their possession.

Set Up

Each player receives 2 tokens of each type of ingredient (2 blue Beetles, 2 red Mushrooms, 2 green Vials).

Set aside the remaining unused tokens. Place the empty bottle in the center of the table.

Players place all their ingredients in the palm of one hand.

Note: Ingredients should be kept hidden in the players' palms, so their opponents cannot see what ingredients they have remaining.

How to Play "Das Elixier" (4-7 Players)

At the beginning of each round, a player will roll the dice to determine the ingredients players will be bidding on. After considering the roll, players secretly choose one ingredient from their palm and place it in their other hand. Once all players have made their choice, everyone reveals their selected ingredient.

Compare the type and quantity of the ingredients revealed with the result of the dice roll. Players who meet the winning conditions set by the dice may discard their ingredient and place it into the bottle. The players who did not meet the winning condition keep their ingredient.

Dice are passed clockwise to the next player who rolls the dice, and a new round begins.



What are the Winning Conditions?

1) You have a winning condition when the total quantity of an ingredient revealed by the players matches one of the dice faces. The players who revealed that ingredient could (subject to rule 3 below) discard their ingredient into the bottle.

The other players keep their ingredient.

(*Note:* The quantities of an ingredient are not combined if it appears on more than one die. See the examples on the following pages).

2) If a player has revealed an ingredient that does not appear on the face of any die, and none of the ingredients revealed by the other players meet a winning condition, the player(s) who revealed the ingredient that did not appear on any die may discard their ingredient into the bottle (subject to rule 3 below).

3) If the result of the round is that ALL players meet the conditions set by the dice, then NO ONE gets to discard their ingredient and a new round starts.

The following examples assume a 4 players game.

Example 1

The dice roll as follows:



Die 1



Die 2



Die 3



Emma



Zoe



Phil



Dan

Emma and Zoe have chosen the Beetle and met Die 1 condition, and now they may discard their Beetle tokens. Dan has chosen the Mushroom which matches Die 2 condition, and now he may discard his Mushroom token. Phil has chosen the Vial which doesn't match any die, and since there are players who matched the dice with their ingredient, he must keep the Vial token.

Example 2

The dice roll as follows:



Die 1



Die 2



Die 3



Emma



Zoe



Phil



Dan

Emma, Zoe, and Dan revealed a total of 3 Vials. Their combined ingredient quantity does not match any die. (Remember the rolls cannot be combined – in this case, you cannot combine the 1 Vial roll and the 2 Vial roll into 3 Vials), so they keep their Vial tokens. Phil did not meet the dice requirement of 3 Mushrooms so also keeps his Mushroom token. No player discards this round.

Example 3

The dice roll as follows:



Die 1



Die 2



Die 3



Emma



Phil



Zoe



Dan

Emma and Dan have revealed Mushrooms. The roll calls for only one mushroom, so they keep their Mushroom tokens. Phil has revealed a Vial but the roll calls for two Vials, so he too keeps his token. Zoe who bet on the other players' failure to meet the two other dice conditions, played a Beetle and therefore gets to discard her token.

Game Ends

At the end of a turn, the player with only one type of ingredient left reveals their remaining token(s) and is declared the winner. If multiple players achieve victory at the same time, the game ends in a tie.



3- Players variant

When playing a 3 player game, use only 2 dice. Set aside the die depicting ingredients in 3's.

All other rules remain unchanged.

Das ELIXIER

Age : 8+

Joueurs : 3-7

Temps de jeu : 10 min.

Une rencontre au sommet entre les alchimistes les plus futés se dessine.

Contenu

3 dés Ingrédients

42 jetons Ingrédients

14 Scarabées (bleu)

14 Champignons (rouge)

14 Fioles (vert)

1 Bouteille

1 Livret de règles

Chaque alchimiste aura en sa possession au départ les mêmes ingrédients de base : champignons rares, fioles de liquide secret et scarabées venimeux. Serez-vous l'alchimiste le plus astucieux qui réussira à se débarrasser de ses ingrédients en premier et ainsi prendre le contrôle de la potion? Étudiez bien les gestes et expressions de vos adversaires dans ce jeu unique de bluff et de déception!

But du jeu

Être le premier joueur à posséder un seul type d'ingrédient.

Mise en place

Chaque joueur reçoit 2 jetons Ingrédients de chaque sorte (2 scarabées bleu, 2 champignons rouge, 2 fioles vertes). Mettez de côté les jetons inutilisés. Placez la bouteille au centre de la table. Les joueurs cachent leurs ingrédients dans la paume de leur main.

Note: les ingrédients devraient rester cachés dans la paume des joueurs afin que leurs adversaires ne puissent voir les ingrédients restants.



Comment jouer à »Das Elixier« (4-7 joueurs)

Au début de chaque ronde, un joueur lancera les dés pour déterminer les ingrédients sur lesquels les joueurs pourront miser. Selon le résultat du lancer, les joueurs choisissent secrètement un ingrédient dans la paume de leur main et le place dans leur autre main. Lorsque tous les joueurs ont fait leur sélection, ils présentent simultanément leur ingrédient.



Comparez les types d'ingrédients et leur quantité avec le résultat des dés. Les joueurs qui répondent aux conditions de victoire identifiées par les dés déposent leur jeton Ingrédient dans la bouteille. Les joueurs qui n'ont pas rencontré les conditions de victoire gardent leur ingrédient.

Les dés sont passés au prochain joueur en sens horaire et une nouvelle ronde commence.

Quelles sont les conditions de victoire?

1) Un joueur rencontre les conditions de victoires lorsque la quantité totale d'un ingrédient révélé par les joueurs correspond à une des faces d'un dé. Les joueurs qui ont révélé cet ingrédient peuvent (selon la règle 3) déposer leur ingrédient dans la bouteille. Les autres joueurs gardent leur ingrédient.

(Note : les quantités d'ingrédients ne sont pas combinées s'ils apparaissent sur plus qu'un dé. Voir les exemples suivants.)

2) Si un joueur révèle un ingrédient qui n'apparaît pas sur les faces des dés et qu'aucun joueur rencontre les conditions de victoire, le ou les joueurs qui ont révélé cet ingrédient n'apparaissant sur aucun dé peuvent déposer leur jeton dans la bouteille.

3) Si le résultat de la ronde indique que tous les joueurs rencontrent les conditions de victoire déterminées par les dés, personne ne pourra se départir de leur ingrédient et une nouvelle ronde commence.

Les exemples suivants sont basés sur une partie à 4 joueurs :

Exemple 1

Le résultat des dés est le suivant :



Dé 1



Dé 2



Dé 3



Emma



Zoé



Phil



Dan

Emma et Zoé ont choisi un scarabée et ont rencontré la condition de victoire du dé 1. Elles peuvent donc disposer de leur jeton Ingrédient. Dan a choisi le dé champignon et rencontre la condition de victoire du dé 2. Il peut disposer de son jeton Ingrédient. Phil a joué une fiole qui ne correspond à aucun dé alors que les autres joueurs ont réussi une condition de victoire. Il doit alors garder son ingrédient.

Exemple 2

Le résultat des dés est le suivant :



Dé 1



Dé 2



Dé 3



Emma



Zoé



Phil



Dan

Emma, Zoé et Dan ont chacun révélé une fiole. La quantité totale de cet ingrédient ne correspond à aucun des trois dés (Notez que le résultat des dés ne peut être combiné. Dans cet exemple, le dé avec deux fioles ne peut être combiné avec le dé à une fiole). Ils conservent donc leur jeton. Phil, avec un champignon, ne rencontre aucun objectif figurant sur les dés et conserve son jeton. Aucun joueur ne se débarrasse d'un ingrédient lors de cette ronde.

Exemple 3

Le résultat des dés est le suivant :



Dé 1



Dé 2



Dé 3



Emma



Zoé



Phil



Dan

Emma et Dan ont révélé un champignon. Ils ne rencontrent pas la condition de victoire du dé 2 et doivent garder leur jeton Ingrédient. Phil a révélé une fiole, mais la condition de victoire demandait un total de 2 fioles. Il garde lui aussi son jeton. Zoé a plutôt misé sur l'échec des autres joueurs à rencontrer les conditions de victoire des dés en jouant un scarabée. Elle se départie donc de son jeton ingrédient.

Fin de la partie

À la fin d'un tour, le joueur avec un seul type d'ingrédient dans sa main révèle ses jetons restants et est déclaré le gagnant. Si plusieurs joueurs accomplissent les conditions de victoire au même moment, la partie se termine par une égalité.



Variante pour 3 joueurs

Dans une partie à 3 joueurs, utilisez seulement deux dés. Mettez de côté le dé avec des séries de trois ingrédients sur ses faces. Les autres règles demeurent les mêmes.

Das ELIXIER

Età: 8+

Numero di giocatori: 3-7 giocatori

Tempo di gioco: 10 minuti

Un incontro epico tra astuti alchimisti di tutto il mondo attira su di sé l'attenzione generale.

Contenuto

- 3 x cubi degli ingredienti
- 42 x pedine per gli ingredienti
- »14 coleotteri (blu)
- »14 funghi (rossi)
- »14 fiale (verdi)
- 1 x flaconcino per l'elisir
- 1 x libro delle regole
- 1 Livret de règles

Tutti gli alchimisti iniziano con gli stessi ingredienti principali. Ci sono funghi rossi rari, fiale contenenti liquidi segreti di colore verde e coleotteri blu velenosi. In una sfida tra ragionamento e furbizia, affronta i tuoi compagni di gioco, prova a sbarazzarti dei tuoi ingredienti il prima possibile e a controllare il tanto desiderato elisir. Osserva con precisione i tuoi compagni, i loro volti e i loro movimenti – chi avrà la meglio in questo gioco unico e originale?

Scopo del gioco

Sii il primo giocatore ad avere in suo possesso un solo tipo di ingrediente.

Preparazione

Ogni giocatore riceve 2 pedine per ogni ingrediente: 2 coleotteri blu, 2 funghi rossi, 2 fiale verdi. Metti da parte le restanti pedine non ancora utilizzate. Posiziona il grande flacone vuoto, destinato all'elisir, nel centro del tavolo. Tutti i giocatori tengono i loro ingredienti nel palmo della mano.

Consiglio: gli ingredienti devono rimanere nascosti nel palmo della mano del giocatore, affinché il compagno di gioco non possa vedere, quali ingredienti sono ancora in gioco.



Come si gioca a "Das Elixier"? (4-7 giocatori)

Per iniziare il giro, un giocatore deve tirare tutti e tre i dadi per decidere gli ingredienti. I requisiti per vincere vengono stabiliti con il dado. I giocatori guardano il dado e valutano quali ingredienti devono mettere da parte i compagni di gioco. Poi, scelgono segretamente un ingrediente tra quelli presenti nella loro mano e lo spostano nell'altra. Non appena tutti i giocatori avranno fatto la loro scelta, ognuno di loro rivelerà l'ingrediente da lui selezionato.



Confronta il tipo e la quantità degli ingredienti in gioco con il risultato del dado. I giocatori che soddisfano i requisiti per vincere possono inserire il loro ingrediente nel flaconcino per l'elisir. I giocatori che non soddisfano i requisiti per vincere devono tenere il loro ingrediente.

I dadi vengono passati al giocatore successivo procedendo in senso orario per dare inizio a un nuovo giro.

Come si vince?

1) I giocatori soddisfano i requisiti per vincere il gioco, quando il quantitativo totale di un ingrediente, che è stato scelto da tutti i giocatori, corrisponde alla quantità riportata dal dado. I giocatori che hanno deciso di giocare l'ingrediente/gli ingredienti possono inserirlo/inserirli nel flaconcino per l'elisir. Gli altri giocatori devono tenere in mano i loro ingredienti.

(Consiglio: le quantità degli ingredienti che si vedono sul dado non possono essere combinate tra di loro. Consulta la pagina successiva per vedere gli esempi.)

2) Se un giocatore decide di mettere in gioco un ingrediente che non viene mostrato su alcun dado, il giocatore può metterlo nel flaconcino per l'elisir, a condizione, però, che nessuno dei compagni di gioco sia in grado di soddisfare i requisiti per vincere descritti nella regola n. 1.

3) Se TUTTI i giocatori, durante una partita soddisfano i requisiti per vincere, che sono stabiliti con il dado, NESSUN giocatore può mettere il suo ingrediente nel flaconcino per l'elisir. Inizia un nuovo giro!

Gli esempi seguenti presuppongono una partita a 4 giocatori :

Esempio 1

Il risultato del dado è il seguente:



Dado 1



Dado 2



Dado 3



Pia

Katrin

Manuel

Jan

Pia e Katrin hanno scelto ogni volta il coleottero ed entrambe soddisfano il requisito del dado 1, quindi possono mettere le loro pedine, ossia i coleotteri, nei rispettivi flaconcini per l'elisir. Jan ha scelto il fungo che corrisponde al risultato del dado 2, quindi, può mettere la sua pedina, ossia il fungo, nel flaconcino per l'elisir. Manuel ha scelto la fiala verde, che non corrisponde a nessun dado. Poiché c'è un giocatore con un ingrediente che soddisfa i requisiti per vincere, il suddetto giocatore deve tenere in mano la sua pedina, ossia la fiala

Esempio 2

Il risultato del dado è il seguente:



Dado 1



Dado 2



Dado 3



Pia



Katrin



Manuel



Jan

Pia, Katrin e Jan giocano complessivamente 3 fiale verdi. La quantità totale dei loro ingredienti non corrisponde ad alcun dado, quindi, devono tenere le loro pedine (Ricordate che i dadi non possono essere combinati tra di loro). Neanche l'ingrediente di Manuel corrisponde al risultato dei 3 funghi rossi, pertanto anche lui deve tenere la sua pedina. In questo giro, nessun giocatore può mettere da parte un ingrediente nel flaconcino per l'elisir..

Esempio 3

Il risultato del dado è il seguente:



Dado 1



Dado 2



Dado 3



Pia



Katrin



Manuel



Jan

Pia e Jan hanno deciso di giocare i funghi rossi. Tuttavia, il dado richiede un solo fungo, quindi, entrambi i giocatori devono tenere le loro pedine, ossia il fungo. Manuel ha giocato una fiala verde, ma il dado richiede 2 o 3 fiale, perciò anche lui deve tenere la sua pedina. Katrin ha scommesso che i suoi compagni di gioco non soddisfacessero gli altri requisiti per vincere e ha giocato il coleottero, pertanto, può inserire il suo ingrediente nel flaconcino per l'elisir.

Come terminare la partita

Se, alla fine del giro, ad un giocatore resta un solo tipo di ingrediente, quest'ultimo deve essere rivelato agli altri, così il giocatore viene dichiarato vincitore. Se più giocatori vincono contemporaneamente il gioco, la partita termina in parità.



Variante a 3 giocatori

Quando si gioca in 3, sono richiesti soltanto 2 dadi. Lancia il dado colui che. Metti da parte il cubo che raffigura gli ingredienti in combinazioni a 3 vie. Tutte le altre regole rimangono invariate.



HCM Kinzel GmbH
Felix-Wankel-Str. 9/1
74374 Zaberfeld
Deutschland
www.hcm-kinzel.de

Anleitung zum Download in EN, FR, IT:
https://shop.hcm-kinzel.de/das_Elixier

A game concept by:
Kasper Lapp - Denmark
FoxMind® and The Potion®
are registered TMs of FoxMind Group LTD.
© 2018 FoxMind Group LTD. All rights reserved. Made in China.



Das **ELIXIER**



In einem Spiel
zwischen Verstand und Bluff
treten Alchemisten gegeneinander an.

Die Aufgabe ist es, die Zutaten so schnell es geht
loszuwerden, um die Kontrolle über das Elixier zu
übernehmen. Sieh dir deine Mitspieler, ihre Gesichter und
Bewegungen genau an - wer wird sich in diesem einzigartigen
und originellen Spiel durchsetzen?

