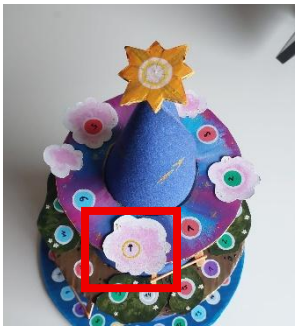
DER VERZAUBERTE HUT - Ein exemplarischer Spielablauf

Der Name unseres Brettspiels „Der verzauberte Hut“ lässt auf ein magisches Spielerlebnis schließen. Das Spielbrett ist ebendieser Zauberhut. Das Ziel des Spiels ist es auf die Spitze des Hutes zu gelangen.

Um einen Einblick in den Spielablauf zu geben, werden hier die Phasen des Spiels mit Bildern aus dem Playtest dargestellt. Zuerst noch eine Übersicht aller Spielmaterialien:

Komponenten	Regelung	Nutzen
 6-seitiger Würfel	Zu Beginn jedes Zuges werfen; die Augenzahl = Anzahl der Felder in vorgegebener Richtung	Bestimmt das Tempo eines Spielzugs; sorgt für Chancengleichheit
 12-seitiger Würfel	Einmal zu Beginn; 1-4/5-8/9-12 bestimmt die Startzone	Verteilt die Spieler zufällig auf Startzonen
 Besondere Felder (Kristall, Chaos, Bewegung, Interaktion)	Landet man darauf, zieht man eine Karte des passenden Stapels und führt die Aktion aus	Bringt Abwechslung, Kristalle und Interaktionen ins Spiel
 Magie-Anzeige	Jede Landung auf einem besonderen Feld füllt ein Segment; ist sie voll, erscheint am Ende der Runde eine Leiter auf einem ausgewürfelten Feld	Treibt das Spiel voran und öffnet den Weg nach oben
 Leiter	Erscheint auf dem Feld, das der Summe der gewürfelten Würfe entspricht; erst nach Ende der laufenden Runde	Ermöglicht den Aufstieg auf die nächste Ebene

Magieverlust	3 Runden nach Erscheinen der Leiter werden die Felder der unteren Ebene deaktiviert	Erzeugt Zeitdruck, schneller nach oben zu wollen
 Tor zur Hutspitze	Nur mit mindestens 5 Kristallen passierbar; wer zuerst die Spitze erreicht, bekommt 3 Zusatzkristalle und beendet das Spiel	Verknüpft die beiden Spielziele (aufsteigen + sammeln) miteinander
 Figuren-Fähigkeiten	Jede Figur hat eine eigene Sonderfähigkeit (z. B. Wurfergebnis =1, Positionstausch)	Gibt jedem Spieler eine individuelle Strategie
 Kristalle	Der Sammelgegenstand; Zu erhalten bei Besonderen Feldern	

Spielbeginn



Vor Spielbeginn werden alle Komponenten des Spielbretts aufgebaut. Die Karten werden gemischt auf 4 Stapel entsprechend der farbigen Markierung gelegt. In Reichweite werden die Kristalle, die beiden Leitern und die Magie-Anzeige gelegt. (siehe Abb. 1)

Sobald alles vorbereitet ist, wählen die Spielenden je eine Spielfigur aus. Um die Startposition zu bestimmen, würfelt jeder Spielende mit dem 12-seitigen Würfel. Die Würfelergebnisse 1-4 entsprechen der 1. Zone und dem gelb markierten Startfeld. Die Ergebnisse 5-8 die 2. Zone und so weiter.

Abbildung 1

Phase 1 - Spielzug



Abbildung 2



Abbildung 3



Abbildung 4

Die Person, die an der Reihe ist, würfelt mit dem 6-seitigem Würfel und bewegt die Spielfigur in die entsprechende Richtung (siehe Abb. 2). Die Bewegungsrichtung ist mit Pfeilen an dem Hut markiert.

Wenn die Spielfigur auf einem der besonderen Felder landet, wird diese abgehandelt. Ziel hierbei ist es an Kristalle zu gelangen (siehe Abb.4), die mit den Karten der besonderen Felder zu erhalten sind (siehe Abb.3).

Nach abhandeln der Karte wird diese auf die Magie-Anzeige gelegt. Mit dieser Aktion oder wenn man auf einem normalen Feld gelandet ist, ist der Spielzug beendet. Der nächste Spielende würfelt.

Phase 2 - volle Magie-Anzeige



Abbildung 5



Abbildung 6

Die 1. Phase wird so lange wiederholt, bis die Magie-Anzeige voll ist (siehe Abb.5). Sobald dies passiert, wird für die Leiter aufgestellt (siehe Abb.6). Dazu wird 4mal mit dem 6-seitigen Würfel gewürfelt. Die Summe der Würfelergebnisse bestimmt die Position auf dem Spielbrett. Die Felder sind durchnummeriert.

Danach ist das Ziel so schnell es geht auf die neue Ebene zu gelangen, da nach 3 weiteren Runden die besonderen Felder der aktuellen Ebene erlöschen und zu normalen Feldern werden.

Phase 3 – Spielzug nach freischalten der 2. Ebene



Die nächste Phase ist wie **Phase 1**. Die Magie-Anzeige ist wieder geleert und da Ziel weiter Kristalle zu sammeln, bleibt gleich. Die einzige Änderung ist die neu dazugekommene 2. Ebene (siehe Abb.7)

Abbildung 7

Phase 4 - erneute volle Magie-Anzeige



Abbildung 8

Wenn die Magie-Anzeige erneut gefüllt ist, verläuft es wie in **Phase 2**. Mit der 2. Leiter steht die letzte Ebene offen und damit auch das Portal zur Spitze des Huts (siehe Abb.8). Nun haben die Spielenden die Möglichkeit das Spiel zu beenden, wenn sie mit 5 Kristallen auf das Feld gelangen.

Phase 5 - Spielende



Sobald der erste Spielende auf das Portalfeld gelangt und auf der Spitze des Hutes steht, ist das Spiel beendet (siehe Abb.9). Die Person, die das Spiel beendet, erhält weitere 3 Kristalle. Nun wird ausgewertet wer gewonnen hat anhand der gesammelten Kristalle. Die Person mit den meisten gewinnt.

Abbildung 9