

The background is a dark, atmospheric laboratory. A scientist with a mustache and a blue lab coat stands in the center, holding three jars containing a brain, teeth, and an eye. To his left, a hunchback in a brown hooded cloak runs away, carrying two more jars. The shelves are filled with various jars and bottles, some containing colorful liquids and others with anatomical parts. A rat is visible on the left shelf. The lighting is dramatic, with a bright light source from the right and a lightning bolt in the dark sky above.

Dr. Frankenstein

Spielanleitung



Vorbereitung - Ein Blick ins Vorratsregal

Mischt die Komponentenplättchen und legt sie offen als Rechteck mit 6 Spalten aus. Platziert jedes Plättchen so, dass die Deckel der Gläser nach oben zeigen und sich 10 Gläser in jeder Spalte stapeln.

Unabhängig von der Spieleranzahl muss einer von euch die Rolle von Dr. Frankenstein übernehmen und ist somit der Startspieler. Die anderen Spieler sind seine Assistenten. Jeder Spieler nimmt ein Set aus 5 Rezepturenkarten, ab jetzt kurz Rezepturen genannt, und mischt sie verdeckt. Dann ziehen alle Spieler die jeweils oberste Rezeptur von ihren Stapeln und prüfen heimlich, welche Komponenten sie hierfür benötigen.



Jede Rezeptur zeigt den jeweiligen Charakter **1**, die Komponenten, die **in der angegebenen Reihenfolge** gesammelt werden müssen **2**, und die Anzahl der Punkte, die die Rezeptur bringt, was bei einem Gleichstand zählt **3**.



Im Rezepturen-Set jedes Spielers gibt es zwei Karten im Wert von 1 Punkt, zwei Karten im Wert von 2 Punkten und eine Karte im Wert von 3 Punkten.

Spielablauf - Ran an die Gläser!

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler, der die Rolle von Dr. Frankenstein übernommen hat. Ihr könnt in eurem Zug bis zu 3 Aktionspunkte ausgeben, um verschiedene Aktionen durchzuführen:



- 1) das Vorratsregal umräumen: **1 Aktionspunkt**,
- 2) eine Rezeptur austauschen: **2 Aktionspunkte**,
- 3) eine Rezeptur komplettieren: **1 Aktionspunkt**.

ACHTUNG: Die Komplettierung einer Rezeptur beendet euren Spielzug, auch wenn ihr noch nicht alle Aktionspunkte verbraucht habt!

Beispielsweise kann ein Spieler das Vorratsregal dreimal umräumen, oder ein Spieler kann das Vorratsregal zweimal umräumen und dann eine Rezeptur komplettieren usw. Ungenutzte Aktionspunkte gehen verloren und werden nicht in die nächste Runde mitgenommen.

Die einzelnen Aktionen

1) DAS VORRATSREGAL UMRÄUMEN:

Für 1 Aktionspunkt könnt ihr **ein oder mehrere Gläser** von oberster Stelle einer ausgewählten Spalte in eine rechts oder links benachbarte Spalte verschieben, gemäß den folgenden Regeln:

- a) Die Gläser müssen sich in der Spalte ganz oben befinden.



b) Die Gläser müssen nach links oder rechts in eine direkt benachbarte Spalte geschoben werden. Wenn keine benachbarte Spalte vorhanden ist (z. B. wenn ein Spieler die Gläser von der Spalte ganz rechts nach rechts verschiebt), dann stellt ihr die Gläser „auf den Boden“, wodurch eine neue Spalte entsteht.



c) Ihr könnt die Gläser nicht auf eine höhere Position stellen als ihre Ausgangsposition: Ihr müsst sie auf derselben Ebene oder auf einer niedrigeren Ebene platzieren.

Daher könnt ihr zu Beginn des Spiels nur die Gläser von der ganz rechten oder ganz linken Spalte benachbart auf den Boden stellen.

d) Wenn ihr mehrere Gläser auf einmal umplatziert, verschiebt ihr den gesamten Block, ohne die Reihenfolge zu verändern.



Beispiel:



Victor möchte, dass Glas  auf Glas  steht. Also nutzt er 1 Aktionspunkt, um das Glas  nach rechts zu verschieben, und dann 1 weiteren Aktionspunkt, um das Glas  nach rechts auf das Glas  zu verschieben.



Beispiel:



Maria möchte, dass Glas  auf Glas  steht. Dazu sind drei Züge nötig. Dies kostet 3 Aktionspunkte: Zuerst bewegt sie den Stapel der drei Gläser nach rechts, dann bewegt sie Glas  nach links und dann Glas  nach rechts auf Glas . Da sie alle 3 Aktionspunkte verbraucht hat, kann sie die Rezeptur noch nicht komplettieren.



Hinweis: Wenn zwischen zwei Spalten eine leere Spalte entsteht, bleibt sie weiterhin eine Spalte (und das Verschieben von Gläsern in diese Spalte kostet wie sonst auch 1 Aktionspunkt). Die Spalten werden nicht zusammengeschoben, um solche Lücken zu schließen.

2) EINE REZEPTUR AUSTAUSCHEN:

Für 2 Aktionspunkte könnt ihr die Rezeptur auf eurer Hand austauschen: Legt dazu die Rezeptur verdeckt unter euren Rezepturenstapel und zieht dann von diesem die oberste Karte. Diese Aktion kann euch helfen, an eine Rezeptur zu gelangen, die leichter zu erfüllen ist oder mehr Punkte wert ist (dies ist im Falle eines Gleichstands bedeutend).



3) EINE REZEPTUR KOMPLETTIEREN:

Für 1 Aktionspunkt könnt ihr die Rezeptur auf eurer Hand fertigstellen und anschließend die oberste Karte von eurem Rezepturenstapel nachziehen.

Das Komplettieren einer Rezeptur kann auf zwei Arten geschehen:

a) Die drei Komponenten der Rezeptur befinden sich in einer Spalte ganz oben entweder in identischer oder in umgekehrter Reihenfolge wie auf der Rezeptur angegeben.



oder

b) die drei Komponenten der Rezeptur liegen ganz oben in jeweils **drei benachbarten Spalten** entweder in identischer oder in umgekehrter Reihenfolge wie auf der Rezeptur angegeben.



Zeigt euren Mitspielern die Rezeptur, damit sie überprüfen können, ob ihr diese richtig fertiggestellt habt. Wenn ihr eine Rezeptur richtig komplettiert habt, legt ihr diese offen neben euren Rezepturenstapel und entfernt die drei Komponenten aus dem Vorratsregal. Dann zieht ihr eine neue Rezeptur nach.

ZUR ERINNERUNG: Die Komplettierung einer Rezeptur beendet euren Spielzug, auch wenn ihr noch nicht alle Aktionspunkte verbraucht habt!

Spielende - Es lebt, es lebt!

Das Spiel endet je nach Spieleranzahl auf folgende Weise:

Bei 2 Spielern: Wenn Dr. Frankenstein seine letzte (**fünfte**) Rezeptur komplettiert, führt der Assistent einen letzten Zug aus. Gelingt es auch dem Assistenten, seine letzte (fünfte) Rezeptur fertigzustellen, gewinnt der Assistent. Schafft er es nicht, gewinnt Dr. Frankenstein. Sollte der Assistent seine letzte Rezeptur vor Dr. Frankenstein fertigstellen, dann gewinnt der Assistent sofort. (Die Punkte auf den Rezepturen spielen hier keine Rolle.)

Bei 3 Spielern: Wenn ein Spieler seine **vierte** Rezeptur komplettiert, wird die Runde so beendet, dass alle von euch gleich oft am Zug gewesen sind. (Wer rechts von Dr. Frankenstein sitzt, führt also den letzten Zug im Spiel aus). Hat nur ein Spieler 4 Rezepturen fertiggestellt, gewinnt dieser Spieler. Haben mehrere von euch 4 Rezepturen komplettiert, zählen die am Gleichstand Beteiligten die Punkte ihrer fertiggestellten Rezepturen zusammen. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt. Sollte weiterhin ein Gleichstand vorliegen, haben die daran Beteiligten gemeinsam den Sieg errungen.

Bei 4 Spielern: Wenn ein Spieler seine **dritte** Rezeptur komplettiert, wird die Runde so beendet, dass alle von euch gleich oft am Zug gewesen sind. (Wer rechts von Dr. Frankenstein sitzt, führt also den letzten Zug im Spiel aus). Hat nur ein Spieler 3 Rezepturen fertiggestellt, gewinnt dieser Spieler. Haben mehrere von euch 3 Rezepturen komplettiert, zählen die am Gleichstand Beteiligten die Punkte ihrer fertiggestellten Rezepturen zusammen. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt. Sollte weiterhin ein Gleichstand vorliegen, haben die daran Beteiligten gemeinsam den Sieg errungen.



Autor: Michael Schacht

Entwicklung: Paulina Kortas, Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński, Agnieszka Walczak

Illustration: Kamila Mrożek-Zielińska

Grafik: Kamila Mrożek-Zielińska

Technische Entwicklung: Grzegorz Traczykowski

Übersetzung: E. de Haan



TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



02545