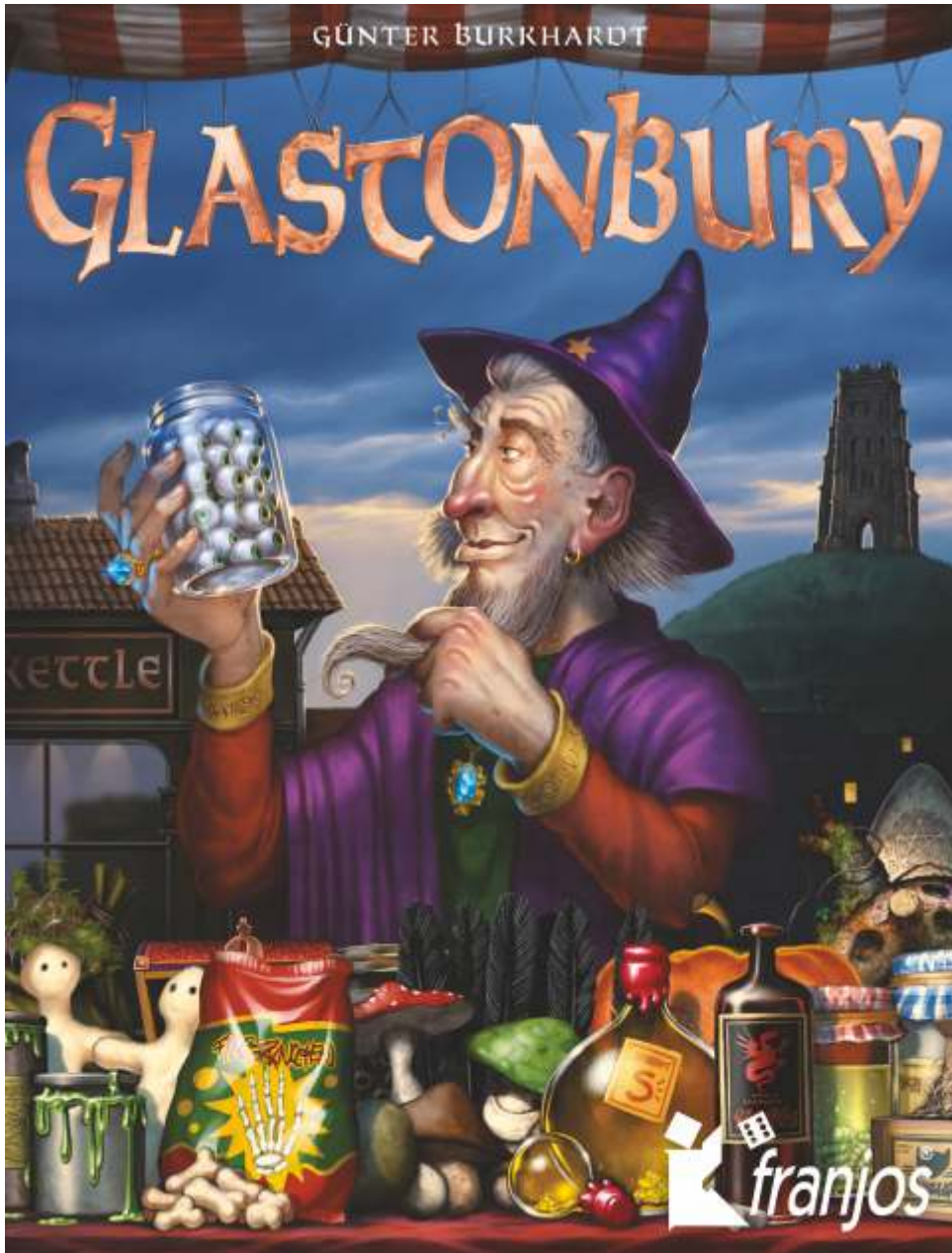


GÜNTER BURKHARDT

GLASTONBURY



Günter Burkhardt

für 2 bis 4 Spieler
ab 8 Jahren

GLASTONBURY

Willkommen in Glastonbury, der magischen Stadt. In der High Street finden Sie alles, was Sie an wirkungsvollen Zutaten für Ihre mächtigen Zaubertänke brauchen.

Spielziel

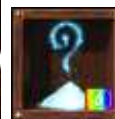
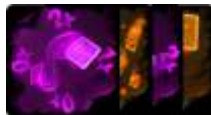
Abwechselnd sammeln die Spieler Zutatenkarten für ihre Zaubertänke ein und legen sie auf ihre Ablagestapel - die "Zauberkessel".

Jeder Spieler versucht dabei möglichst viele der Karten mit der jeweils gleichen Zutat einzusammeln. Er sieht jedoch immer nur die oberste Zutatenkarte in seinem Kessel. Daher muss er sich merken, welche Zutaten er bereits gesammelt hat. Sonst kann es bei Spielende unangenehme Überraschungen geben, denn Zutatenkarten von Sorten, die nur einmal im Kessel liegen, bringen Minuspunkte.

Bei Spielende werden die gesammelten Zutaten gewertet, und es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spielmaterial

- 72 Zutatenkarten, je 4 in 18 Sorten
- 2 "Immuto"-Karten (Gestaltwandler)
- 10 Zauberkarten
- 4 Eckkarten
- 4 Kesselkarten
- 4 Übersichtskarten Wertung
- 10 Rezeptkarten
- 4 Zauberer-Spielfiguren



Vorbereitung

Die Rezeptkarten werden im Grundspiel nicht benötigt.

Die Zutatenkarten, die beiden "Immuto"-Karten und die Zauberkarten werden zusammengelegt und verdeckt gut gemischt. Danach werden einzeln nacheinander 32 Karten aufgedeckt und zu einem 6 mal 6 Karten großen Feld offen ausgelegt, wobei die Ecken zunächst frei bleiben. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

In die Ecken werden nun die 4 Eckkarten platziert, sodass ein vollständiges Quadrat entsteht. (Vgl. die Abbildung auf der nächsten Seite.)

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt diese **neben** eine Ecke. Außerdem erhält er die Übersichtskarte Wertung und die Kesselkarte in seiner Figuren-Farbe. Diese legt er offen vor sich ab. Auf der Kesselkarte legt der Spieler alle Zutatenkarten ab, die er im Laufe des Spieles sammelt. Der dabei entstehende Stapel ist sein "Zauberkessel".



Spielverlauf

Auf beliebige Weise bestimmt man, wer mit dem Spiel beginnt. Im Uhrzeigersinn geht es dann weiter.

Wer an der Reihe ist, **muss**

1. mit seiner Spielfigur ziehen,
2. eine Karte aufnehmen,
3. eine neue Karte aufdecken.

Spielfigur ziehen

Der Spieler zieht seine Spielfigur im Uhrzeigersinn **außen** um die Kartenauslage herum. Im ersten Zug müssen zwei Schritte gezogen werden (entsprechend der Zahl auf der Kesselkarte). Später muss man mit seiner Figur genau so viele Schritte machen, wie die Zahl auf der obersten Zutatenkarte im Zauberkessel anzeigt. Jede Kartenreihe und jede Eckkarte zählt dabei als ein Schritt. (Vgl. die Abbildung auf der nächsten Seite.)

Es können auch mehrere Figuren neben der gleichen Reihe oder der gleichen Eckkarte zum Stehen kommen.

Bewegung der blauen Figur zur Reihe "X"



Karte aufnehmen

Der Spieler **muss** eine beliebige Karte aus der Reihe nehmen, neben der seine Spielfigur nun steht. Steht sie allerdings neben einer Eckkarte, so darf der Spieler keine Karte nehmen und sein Zug endet damit, es sei denn, er benutzt jetzt noch einen "Declinatio"-Zauber, um die Figur weiter zu bewegen. (S. Zauberarten)

Wenn die genommene Karte eine Zutatenkarte oder eine "Immuto"-Karte ist, legt er sie offen oben auf seinen Zauberkessel. Später legt er weitere Karten immer auf dort schon liegende Karten, sodass auf der Kesselkarte ein offener Ablagestapel entsteht, von dem immer nur die oberste Karte zu sehen ist.

Wichtig: Im weiteren Spielverlauf dürfen weiter unten im Stapel liegende Zutatenkarten nicht mehr eingesehen werden, es sei denn, der Spieler nutzt einen "Perluco"-Zauber (s. Zauberarten).

Hat der Spieler eine Zauberkarte genommen, so wird diese je nach ihrer Art sofort oder später für eine besondere Aktion genutzt (s. Zauberarten).

Neue Karte aufdecken

Nach der Aufnahme einer Karte zieht der Spieler die oberste Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen auf den frei gewordenen Platz. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, kann keine neue Karte aufgedeckt werden, und der Platz bleibt leer. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

IMMUTO-Karte (Gestaltwandler)

Eine "Immuto"-Karte wird wie eine Zutatenkarte oben auf den Zauberkessel gelegt. Die Karte zeigt die Zahl "0". Im nächsten Zug des Spielers bleibt die Spielfigur deshalb stehen, und der Spieler muss nochmals eine Karte aus der selben Reihe nehmen.



Die Karte wird für die Schlusswertung benötigt. Der Spieler darf sie zu einer beliebigen Zutatensorte legen, z.B. um diese in die Wertung zu bringen oder den Bonus (für 4 gleiche Karten) zu erhalten. Die "Immuto"-Karte selbst zählt dabei immer 0 Punkte.

Die Zauberkarten

Es gibt insgesamt vier Arten von Zauberkarten, drei davon gibt es jeweils zweimal im Spiel. Nur der "Vanesco"-Zauber kommt viermal vor. Der Besitz von Zauberkarten erlaubt es dem Spieler, den entsprechenden Zauber zu nutzen, allerdings nur höchstens einen Zauber pro Spielzug.

ACCIO (Herbei-Zauber)

Wer eine solche Karte nimmt, legt sie mit der "2x" nach oben vor sich ab und dreht sie jedes Mal, wenn er den Zauber benutzt, um eine Stufe zurück.

Der Spieler darf damit zweimal im Spiel, nachdem er seine Figur bewegt hat, eine **beliebige** Karte aus der Auslage nehmen ("herbeizaubern") und muss sich nicht an die Reihe neben seiner Spielfigur halten. Eine "Vanesco"- oder "Perluceo"-Zauberkarte darf er dabei aber **nicht** nehmen.



Und wenn die Figur nach seinem Zug neben einer Eckkarte steht, darf der Zauber gar nicht eingesetzt werden.

Hat ein Spieler den "Accio"-Zauber zweimal benutzt, legt er die Karte verdeckt neben seinen Zauberkessel.

DECLINATIO (Ecken-Zauber)

Wer eine solche Karte nimmt, legt sie mit der "3x" nach oben vor sich ab und dreht sie jedes Mal, wenn er den Zauber benutzt, um eine Stufe zurück.

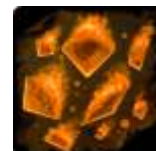
Wenn seine Figur neben einer Eckkarte landet, darf der Spieler damit gleich noch einmal ziehen und zwar entsprechend der Zahl auf der obersten Karte in seinem Zauberkessel. Eine "Vanesco"- oder eine "Perluceo"-Zauberkarte darf er dann aber **nicht** nehmen.



Hat ein Spieler den "Declinatio"-Zauber dreimal benutzt, legt er die Karte verdeckt neben seinen Zauberkessel.

VANESCO (Verschwinde-Zauber)

Dieser Zauber wird sofort nach dem Aufnehmen der Karte ausgeführt. Alle **anderen** Spieler müssen dazu die oberste Karte von ihrem Zauberkessel entfernen. Diese Karten werden zurück unter den Nachziehstapel gelegt. Ist dieser jedoch bereits aufgebraucht, so kommen die Karten ganz aus dem Spiel.



Anschließend legt der Spieler die Zauberkarte verdeckt neben seinen Zauberkessel.

PERLUCEO (Durchleuchte-Zauber)

Dieser Zauber wird sofort nach dem Aufnehmen der Karte ausgeführt. Der Spieler darf sich einmalig alle Karten in seinem Zauberkessel ansehen. Die oberste Karte muss aber dabei ihre Position behalten.



Anschließend legt der Spieler die Zauberkarte verdeckt neben seinen Zauberkessel.

Spielende

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, können auf die freien Plätze keine Karten mehr gelegt werden. So entstehen immer mehr Lücken.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die letzte Karte aus einer beliebigen Reihe nimmt. Dieser Spieler darf noch wählen, ob er diese Karte behalten möchte oder nicht. Das Spiel endet aber in jedem Fall. Ist diese letzte genommene Karte ein "Vanescio"-Zauber, so wird dieser noch ausgeführt.

Anschließend erhalten die Spieler für ihre gesammelten Zutaten Punkte.

Wertung

Alle gesammelten Zutatenkarten im Zauberkessel werden gewertet.

Die Wertung ist am einfachsten durchzuführen, wenn jeder Spieler seine Karten nach Art der verschiedenen Zutaten getrennt schuppenartig so übereinander legt, dass die Zahl auf jeder Karte zu erkennen ist.

Einzelne Karten einer Zutat zählen entsprechend ihrem Wert **Minuspunkte**.

Zwei Karten mit der gleichen Zutat zählen nichts (**0 Punkte**).

Drei Karten mit der gleichen Zutat zählen entsprechend der Summe der Zahlen auf den Karten **Pluspunkte**.

Vier Karten mit der gleichen Zutat zählen ebenfalls entsprechend der Summe der Zahlen auf den Karten **Pluspunkte**. Zusätzlich gibt es einen **Bonus von 5 Pluspunkten**.

Alle Punktwerte von Zutatenkarten der eigenen Figuren-Farbe (Gelb, Grün, Rot oder Blau) werden außerdem verdoppelt - auch als Minuspunkte! Der 5-Punkte-Bonus bei vier gleichen Karten jedoch wird **nicht** verdoppelt.

Beispiel:



Die blauen Zutaten zählen für den Spieler hier doppelt, weil ihm die blaue Figur gehört. Der 5-Punkte-Bonus wird aber nicht verdoppelt. Deshalb erhält der Spieler für die vier Kürbiskarten 25 Punkte.

Eine "Immuto"-Karte ergänzt eine beliebige Zutat. Sie macht aus einer einzelnen Zutat ein Paar und löscht damit die Minuspunkte.

Aus zwei gleichen Zutatenkarten macht sie drei und bringt die Karten damit in die Wertung. Aus drei gleichen Zutatenkarten macht sie vier und bringt damit einen Bonus für diese Zutat. Die "Immuto"-Karte selbst zählt dabei immer 0 Punkte.

Besitzt ein Spieler bereits alle vier Karten der gleichen Zutat, so bringt ihm die "Immuto"-Karte hier keine weiteren Punkte.

Hat ein Spieler **beide** "Immuto"-Karten gesammelt, so kann er diese nach Belieben zu zwei verschiedenen Zutaten legen oder auch nur zu einer einzigen.

Hätte der Spieler im Beispiel oben noch eine "Immuto"-Karte gesammelt, so sähe das Ergebnis anders aus. Würde er die "Immuto"-Karte zu den drei Pilz-Karten legen, dann bekäme er dafür noch den 5-Punkte-Bonus.

Würde er sie zu den zwei grünen Karten legen, so würde er diese in die Wertung bringen und dafür $3+4+0=7$ Punkte bekommen.

Am besten jedoch würde Spieler Blau die "Immuto"-Karte zu der einzelnen blauen Zutatenkarte legen. Aus den 8 Minuspunkten würde er dadurch 0 Punkte machen und sein Ergebnis auf 33 Punkte verbessern.

Die Zauberkarten spielen bei der Wertung keine Rolle.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Variante für 2 Spieler

Beim Spiel zu zweit werden 8 Zutatenkarten in einer der Farben der nicht beteiligten Spielfiguren aussortiert. Sie bleiben in der Schachtel.

Variante mit Rezeptkarten

Es gibt zwei verschiedene Sorten von Rezeptkarten (zu unterscheiden an der Rückseite der Karten).

Der Spielaufbau erfolgt wie im Grundspiel. Vor Spielbeginn werden zusätzlich die Rezeptkarten nach Sorten getrennt gemischt. Jeder Spieler bekommt von jeder Sorte eine Karte. Die übrigen werden verdeckt zurück in die Schachtel gelegt.

Jeder Spieler sieht sich seine Karten an, ohne dass die anderen Spieler sie sehen können. Dann legt er sie verdeckt vor sich ab. Während des Spiels darf man sich seine Rezeptkarten aber jederzeit noch einmal ansehen.

Die Rezeptkarten zeigen Zusatzaufgaben. Hat ein Spieler bei Spielende eine seiner Aufgaben erfüllt, so erhält er zusätzliche Pluspunkte.

Bei der Wertung empfiehlt es sich, zunächst die Zutatenkarten wie im Grundspiel auszuwerten und erst danach die Rezeptkarten.

Rezeptkarten der ersten Sorte



Diese Rezeptkarten zeigen die Zutaten-Farben in den Nicht-Spielerfarben Orange, Grau, Violett, Weiß und Schwarz. Jeweils zwei verschiedenen Zutaten ist die gleiche Farbe auf den Schildern zugeordnet.

Hat ein Spieler am Ende **mehr** Zutatenkarten der passenden Farbe in seinem Zauberkessel gesammelt als jeder der anderen, so erhält er beim Spiel zu zweit oder zu dritt für jede dieser Karten einen Punkt, beim Spiel zu viert bekommt er pro Karte 2 Punkte.

Eine "Immuto"-Karte zählt immer zu der Zutaten-Farbe, für die der Spieler sie bei der normalen Wertung eingesetzt hat. Sollte der Spieler für diese Farbe Rezept-Punkte bekommen, erhält er diese dann auch für die "Immuto"-Karte.

Rezeptkarten der zweiten Sorte

Hat der Besitzer dieser Karte insgesamt **weniger** Zutatenkarten gesammelt (inklusive der "Immuto"-Karten) als jeder der anderen, so bekommt er 10 Pluspunkte zusätzlich.



Hat der Besitzer dieser Karte **weniger** 4-er Zutatenkarten gesammelt als jeder der anderen, so bekommt er 10 Pluspunkte zusätzlich.



Hat der Besitzer dieser Karte **weniger** Zauberkarten aufgenommen als jeder der anderen, so bekommt er 10 Pluspunkte zusätzlich.



Hat der Besitzer dieser Karte **mehr** 1-er Zutatenkarten gesammelt als jeder der anderen, so bekommt er 10 Pluspunkte zusätzlich.



Hat der Besitzer dieser Karte das Spiel beendet, so bekommt er 10 Pluspunkte zusätzlich.



Ausnahme-Situationen

Falls ein Spieler einen “Declinatio”-Zauber benutzt und seine Figur dann neben einer Reihe landet, in der nur noch “Vanesco”- oder “Perluceo”-Zauberkarten liegen, dann darf er trotzdem keine von diesen Karten nehmen. Das Spiel endet damit sofort, und es kommt zur Wertung.

Falls die Figur eines Spielers neben einer Eckkarte steht und ein anderer Spieler einen “Vanesco”-Zauber einsetzt, dann kann es passieren, dass anschließend eine “Immuto”-Karte offen auf seinem Zauberkessel liegt. In diesem Fall zieht der Spieler seine Figur im nächsten Zug so viele Felder weiter, wie der Wert der Karte unter der “Immuto”-Karte anzeigt.

Die mystische Stadt

Die Kleinstadt Glastonbury im Südwesten Englands ist ein mystischer Ort mit esoterischem Flair. Die Stadt erhebt den Anspruch, das sagenhafte Avalon zu sein. Hier soll am Fuße des “Glastonbury Tor” einst der Heilige Gral versteckt worden sein. Und an der Stelle der Ruine einer alten Abtei sollen angeblich um 1190 die sterblichen Überreste von König Artus entdeckt worden sein. Heute ist die Stadt das esoterische und spirituelle Zentrum Englands.



Über den Autor ...

Günter Burkhardt, Jahrgang 1961, war Realschul-Lehrer für Gemeinschaftskunde, Erdkunde und Mathematik, bevor er sich ausschließlich der Entwicklung von Spielen widmete. Er lebt mit seiner Familie auf der Schwäbischen Alb.

Der Spiele-Autor sieht es als Privileg, sein Hobby zum Beruf gemacht zu haben und engagiert sich deshalb auch ehrenamtlich, zum einen als Vorsitzender des Sportvereins FTSV Bad Ditzbach-Gosbach sowie als Gemeinderat.

Seine Ideen bekommt Burkhardt häufig beim Fahrradfahren oder auf seinen Reisen mit dem Wohnmobil. Im Sommer 2012 besuchte er das sagenumwobene Glastonbury und war von der mystischen Stadt in Südengland so fasziniert, dass er ihren Namen in diesem Spiel verewigte.

...und seine Spiele

Bereits 1997 erschienen Burkhardts erste Spiele bei großen Verlagen: "Manitou" bei Goldsieber, sowie "Lang lebe der König" und "Büro Crazy" bei F.X. Schmid. Mit "Manitou" gelang ihm auf Anhieb der Sprung auf die Auswahlliste zum "Spiel des Jahres". Aber auch für "Kupferkessel Co.", dem direkten Vorläufer von "Glastonbury", erhielt der Autor 2002 einen Platz auf der Auswahlliste.

Mittlerweile sind mehr als 50 Spiele von Günter Burkhardt veröffentlicht worden, etliche Neuheiten auch in diesem Jahr, wie z.B. „Just in Time“ bei Ravensburger. Zu seinen erfolgreichsten Spielen gehört die Geografierihe bei Kosmos, die 2007 mit dem Titel „DEUTSCHLAND - Finden Sie Minden!“ ihren Anfang nahm.