

Kuruzslók

Quedlinburgban



Wolfgang Warsch zsáképítő játéka kuruzslóknak
2–4 játékos részére, 10 éves kortól



Játékelemek



4 üst (játékostábla)



1 pontozósáv a fordulójelzővel

216 összetevő jelző



2 sárga összetevők könyve



1 fekete összetevők könyve



2 zöld összetevők könyve



1 narancs összetevők könyve



2 piros összetevők könyve



2 kék összetevők könyve



2 lila összetevők könyve



24 jóskártya

A pirossal jelölt összetevők könyveit használják az első játékhoz

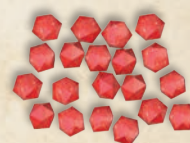


4 lombik



4 db

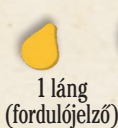
0/50-pecsétlapka



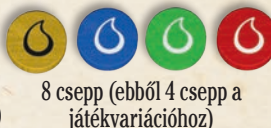
20 rubin



4 zsák



1 láng (fordulójelző)



8 csepp (ebből 4 csepp a játékvariációhoz)



1 bónuszszkocka



4 pontjelző



3 csere jelző



4 patkánykő

1 összetevők almanachja



Játékcél

Évente egyszer Quedlinburg városa 9 napos vásárt tart. Az ország legjobb csodadoktorai és kuruzslói gyűlnék össze egy helyen, hogy bemutassák gyógyító tudományukat és gyógyitalaikat. Bűdös, izzadó lábak, honvágy, csuklás és szerelmi betegség - mindenre van gyógymódjuk. Minden sarlatán saját gyógyitalt főz.



A gyógyitalok elkészítéséhez a játékosok összetevőket húznak a saját zsákjuktól, amíg úgy nem gondolják, hogy a tökéletes gyógyital elkészült. De csak óvatosan: picivel több ezekből a speciális összetevőkből, és az egész edény felrobbanhat!



Szóval meg kell találni a megfelelő időt a megálláshoz, mielőtt túl késő lenne, és talán egy kisebb adagot kell elsőre készíteni, hogy a nyereségből értékesebb összetevőket kereshessenek később. Így a játékos zsákja fokozatosan töltődik fel egyre értékesebb, hasznosabb összetevőkkel, és ettől a következő bájjal még értékesebb lehet.

Előkészületek

Az a játékos kezdi az első fordulót, aki legutóbb főzött valamit. Kezdejátékosként megkeveri a jóskártyákat, és képpel lefelé maga elé teszi húzópaklinak.



Tegyétek középre a pontozósávot, és az 1-es fordulót jelölő mezőjére a lángot. A 4 db pecsétlapkát tegyétek a pontozósáv pecsétmezőire a 0-s oldalával felfelé. A pontozótábla mellé kerüljenek a rubintok és a kocka.

Tegyétek az asztal közepére a fehérek kivételével az összes összetevő jelzőt 3 halomba rendezve. Az egyes halmokba színüktől függetlenül az azonos értékű összetevők kerüljenek:

Az egyik csoportba az 1-es értékűek, a másikba a 2-es értékűek, a harmadikba a 4-es értékűek.



Az összetevők könyveiből a narancsot és feketét tegyék le a kezdéshez. Erre a két könyvre minden játékban szükség lesz. A fekete könyv egyik oldala a 2-fős játékhoz, a másik a 3- és 4-fős játékhoz való – a játékosok számát a könyv alján látható üstök száma jelzi.



A többi összetevők könyvéből 4 készletet állíthatunk össze, mindegyikben 5 különböző összetevő (zöld, kék, piros, sárga és lila) található. Játékonként egy készletre van szükség. Az egyes készletek tagjait a könyvek alsó szélén látható könyvjelzők száma azonosítja be. A könyvek elejét és hátlapját is vegyék figyelembe. Az egyes készletek összetevői úgy lettek összeállítva, hogy jól illeszkedjenek egymáshoz. Az első játékhoz az 1-es készletet (az 1 könyvjelzős könyveket) javasoljuk.



Ha ezt a készletet már jól ismeritek, akkor javasoljuk a 2-es készletet kipróbálni, majd utána 3-as készletet és végül a 4-eset. A tapasztalt játékosok saját készleteket is összeállíthatnak a kedvenc összetevőikből.

Kezdeként a készletből csak a zöld, a kék és a piros könyvre lesz szükség. A sárgát és a lilát tegyék félre ekkor még.

Minden játékos kap 1 üstöt, 1 zsákot és a választott színének megfelelő pontjelzőt, amit tegyen a megfelelő pecsétjelzőre mindenki. Minden játékos tegye maga elé az üstjét a kémcső nélküli oldalával felfelé, majd tegye a színének megfelelő egyik cseppet az üstje közepén található 0-s mezőre ❶. A megmaradt cseppek a játékvariációhoz kellenek.

Ezen kívül minden játékos kap egy lombikot is, amit mindenki tegyen a teli oldalával felfelé az üstje melletti lombiktartótárra ❷ (jobbra lenn látható). A mellette lévő kis

csészére tegyék a játékosok a színüknek megfelelő patkánykövet. **3.** Az üst jobb oldalán látható rubinos zsákra pedig 1 rubin kerüljön a talonból mindenkinél **4.**

Minden játékos vegyen el, és tegyen a zsákjába 1 fehér 3-as, 2 fehér 2-es, 4 fehér 1-es, 1 narancs 1-es és 1 zöld 1-es összetevőt **5.**

A játékosláblán ábrázolt könyv bal oldalán is látható, hogy milyen összetevőket kell a játékosnak a zsákjába tennie a játék elején.



A patkányok

(leghamarabb a 2-ik fordulótól)

A jóskártyák felolvasása után a patkányok köre következik. A patkányok a játékos üstjét még a főzet elkészítése előtt picit telítettebbé teszik. A vezető játékos kivételével mindenki patkányfarkakat dobhat az üstjébe, ami lehetővé teszi számukra, hogy a patkánykövéket előre mozgassák az üstjükben. Minden játékos a patkánykövét annyi mezővel léptetheti előre, amennyi patkányfarok van a pontozósávon közte és a vezető játékos közt. A patkánykövet arra a mezőre kell tenni, ahol a csepp van, majd a patkányfarkak számával egyező számú mezőt kell előre lépni vele.



A megmaradt fehér összetevők a győzelmpont-sáv mellé kerüljenek.

A játék menete

A játék 9 fordulóból áll. A fordulójelzőre tett láng mutatja a játékosoknak, hogy épp melyik fordulóban járnak.

Jóskártyák



Minden forduló kezdetén az a játékos, aki előtt a jóskártyák találhatóak, felveszi a felső kártyát, hangosan felolvassa azt, majd képpel felfelé a pontozósáv mellé teszi a dobópaklira. A felolvasott esemény minden játékosra érvényes. Ha a játékosok az esemény következtében sárga vagy lila összetevőkhöz jutnának, akkor ezeket csak akkor kaphatják meg, ha a megfelelő összetevők könyve már játékba került (lásd a fordulójelzőt).

Ha a felolvasott lap egy kék jóskártya, akkor az a forduló egészére vagy a forduló végén hat. Ha az egy lila jóskártya, akkor a forduló kezdete előtt kell végrehajtani. Az olyan jóskártyáknál, ahol a játékosok több akció közül választhat-

Példa: A zöld játékos vezet. A kék játékos a 2. De a zöld és a kék játékos közt nincs patkányfarok. Így ebben a fordulóban a kék játékos nem használhatja a patkánykövét. A zöld és a sárga játékos közt 1 patkányfarok van, így a sárga játékos a patkánykövét 1 mezővel viheti előre a csepptől. A zöld és a piros játékos közt 2 patkányfarok van: a piros játékos így 2 mezővel viheti előre a patkánykövét a csepptől.



A patkányfarkak megszámlálása és a patkánykövek ennek megfelelő mozgatása után, a játékosok a főzeteiket egyszerre készítik el.

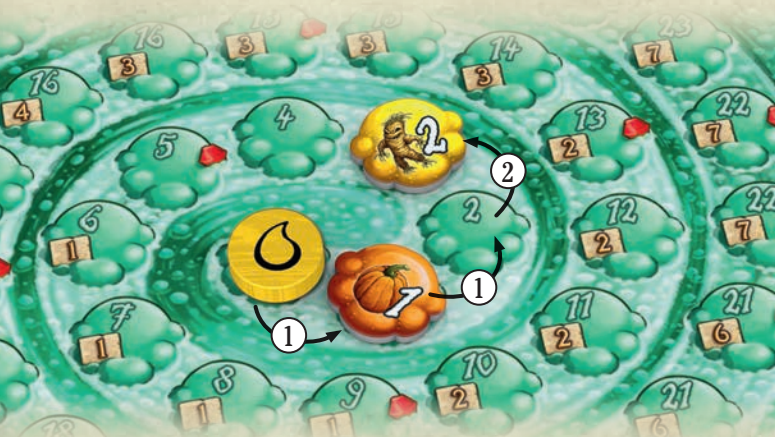


A főzetkészítés

A főzete készítésekor minden játékos egyesével húz a zsákjából összetevőket, amit az üstje számsávjára tesz. A főzetkészítéskor nincs körsorrend, minden játékos **egyszerre** tölti az üstjét.

Az első kihúzott összetevőt az **értékének megfelelő** távolságra kell tennie a cseptől (vagy a patkánytól, ha van az is a játékos üstjében). Az összetevő értéke 1, 2, 3 vagy 4 lehet.

Egy 1-es összetevőt a csepp (vagy a patkány) utáni első számmezőre kell tenni, egy 2-es összetevőt a második mezőre, stb. Minden további kihúzott összetevőt az előzőleg letett összetevőtől kell az értékének megfelelő távolságra tenni. Így üres mezők marad(hat)nak a sávon, amiket üresen is kell hagyni.



Példa: Benedek egy narancs 1-es összetevőt húz ki elsőként a zsákjából, amit a csepp utáni első mezőre tesz (1-es mező). Ezt követően egy sárga 2-es összetevőt húz a zsákjából. Ezt az előzőleg letett narancs összetevőtől kell 2 mezőnyire tennie, így a 3-as mezőre kerül. A 2-es mező üresen marad, és nem használható az aktuális fordulóban. Ha következőként egy 1-es összetevőt húzna, akkor azt a 4-es mezőre kellene tennie.

Minden összetevőhúzás és lerakás után a játékos eldönti, hogy akar-e egy újabb összetevőt húzni a zsákjából vagy inkább megáll. Ha az utolsó összetevőt is kihúzta a zsákjából a játékos, akkor mindenképp meg kell állnia. Aki befejezte a húzást, az tegye a zsákját maga elé az asztalra. Így mindenki számára világos, hogy ki húz még a zsákjából. A játék során **tilos** a játékosoknak **belenézniük a zsákjukba**.

Megállás robbanás miatt



Ha a kihúzott **fehér összetevők összesített értéke több lesz mint 7**, akkor túl sok csattanó maszlag kerül a főzetbe, és az üst felrobban. Amelyik játékosnak a főzete felrobban, annak azonnal meg kell állnia, és **nem húzhat újabb összetevőket!** Az utoljára húzott összetevő még bekerül az üstbe.

FONTOS! A robbanás meghatározásához **csak a fehér összetevők értékét kell összeadni**. A más színű összetevők értéke **nem számít!** A jóskártyák eseményeire, illetve az összetevők bónuszakcióira (lásd alább) nincs hatással a robbanás.



Példa: Eszter üstjében a fehér összetevők értéke már $2 + 3 + 1 = 6$. A narancs összetevő értéke **nem számít**. Úgy dönt, hogy húz még egy összetevőt a zsákjából. Egy 2-es értékű fehér összetevőt húzott (piros karikával jelölve), amit a 9-es mezőre tesz, majd újra megszámlálja a fehér összetevői összesített értékét. Mivel az összesített érték 8, az üstje felrobban. Így kénytelen megállni, és nem húzhat több összetevőt a zsákjából.



Összetevők bónuszakciói

Az összetevők többsége nem csak az üstöt tölti, hanem bónuszakciót is ad.

- ♦ A **fehér és narancs összetevők** csak töltik az üstöt, finomabbá teszik a főzetet, de nem adnak bónuszakciót.
- ♦ A **kék, piros és sárga összetevők** olyan bónuszakciót adnak a játékosoknak, ami az **összetevő kihúzása után azonnal aktiválódik**.
- ♦ A **zöld, lila és fekete összetevők** is adnak bónuszakciót, de ezek csak a **forduló végén** (lásd értékelés) aktiválódnak.

Az így szerzett bónuszakciókat a játékosok nem kötelesek végrehajtani, passzolhatják is.

Az összes bónuszakció részletes leírása megtalálható az Almanachban.



Példa: Benedek egy kék 2-es összetevőt húz. Ezt leteszi az üstjére, azután a kék 2-es miatt húzhat 2 összetevőt a zsákból, amiből legfeljebb az egyiket teheti az üstjére. Egy fehér 3-as és egy piros 1-es összetevőt húz. Úgy dönt, hogy a piros 1-es teszi az üstjére, a fehér összetevőt pedig vissza a zsákba. Úgy is dönthetett volna, hogy egyik összetevőt sem teszi le, mindkettőt visszatehette volna a zsákba.

Lombik

A játékos arra használhatja a lombikját, hogy ha az utoljára húzott összetevője fehér, akkor azt visszateheti a zsákba. Figyelem: Ha az utoljára húzott összetevő felrobbantotta az üstöt, akkor a lombikot már **nem lehet használni!** A játékos a lombik használata után további összetevőket húzhat a zsákból. A lombikot a felhasználása után a másik oldalára (üres lombik) kell fordítani. A játékos csak akkor használhatja újra a lombikját, ha az fel lesz töltve (lásd az értékelésfázis F lépését). Ez azt jelenti, hogy egy lombikot csak egyszer lehet használni egy fordulóban.

Fázis vége

Amint minden játékos úgy döntött, hogy nem húz több összetevőt a zsákjából, vagy egy robbanás miatt volt kénytelen megállni (túl sok fehér összetevő), akkor kezdődik az értékelés.

Értékelés

Az utoljára húzott és letett összetevő után közvetlenül következő mező lesz az egyes játékosok értékelőmezője erre a fordulóra.



Értékelőmező értéke

A játékos kap egy rubint

Győzelmi pont

Az értékelőmező meghatározásakor nem számít, hogy az utoljára húzott összetevő okozott-e robbanást vagy sem.



Példa: A fenti példában, ahol Eszter üstje felrobbant, az utoljára letett összetevő a 9-es mezőre került. Az értékelőmező ezért a 10-es mező (sárgával bekarikázva).

Az értékelésfázis során a játékosok sorban, balról jobbra haladnak végig az értékelőzászlókon.



Az a játékos, akinek felrobbant az üstje, az nem vesz részt az értékelésfázis „A” lépésében.



A) Bónuszkocka

Először nézzétek meg, hogy azon játékosok közül, akiknek **NEM** robbant fel az üstje, ki érte el a **legnagyobb számértékű értékelőmezőt**. Ha több játékos ugyanolyan számú értékelőmezőt ért el, akkor nézzétek meg, hogy melyikük jutott messzebbre az üstjében (több egymás utáni mező lehet ugyanolyan értékű). Ez a játékos dob a **bónuszkockával**, és kapja meg a bónuszt. Holtverseny esetén a benne részt vevők mindannyian külön-külön dobhatnak a kockával, és megkapják a dobásuknak megfelelő bónuszt.



A játékos 1 győzelmi pontot kap.



A játékos 2 győzelmi pontot kap.



A játékos 1 rubint kap.



A játékos a cseppjével 1 mezőt előre léphet. (ha szükséges toljátok félre a összetevőket)



A játékos kap 1 narancs összetevőt a zsákjába.



Éva

Benedek

Példa: Éva és Benedek is a 23-as értékelőmezőt érte el, és megálltak mielőtt felrobbant volna az üstjük. Éva értékelőmezője (pirossal karikázva) nagyobb, mint Benedeké (sárgával karikázva), mert messzebb van az üstjében. Így Éva dob a bónuszkockával.

B) Összetevőakció

Nézzétek meg, hogy **fekete, zöld vagy lila** összetevőt húzott-e valaki. A kezdőjátékoskal kezdve körsorrendben haladva hajtátok végre ezen összetevők **bónuszakcióit** (lásd az összetevők almanachjában).

Mennyi fekete összetevőt húztak az egyes játékosok? Aki több fekete összetevőt húzott, mint a mellette ülők (lásd bónuszakciók), az kapja a megfelelő bónuszt. Ezt követően a zöld összetevők feltételeit ellenőrizzétek, stb.

Példa: Ahogy a könyv mutatja, minden játékos 1 rubint kap minden olyan zöld összetevőjéért, amit az üstje utolsó vagy utolsó előtti mezőjére tett.



C) Rubin

Minden játékos, akinek az **értékelőmezője** egy rubint ábrázol, kap egy rubint. Nem számít, hogy a játékos üstje felrobbant-e vagy sem.



FIGYELEM! Azoknak a játékosoknak, akiknek felrobbant az üstje, most választaniuk kell a D) és az E) lépés közt. A többi játékos mindkét lépést végrehajtja.



D) Győzelmi pont

A kezdőjátékoskal kezdve, majd körsorrendben haladva, minden játékos megkapja az értékelőmezőjén ábrázolt **győzelmi pontokat**. A pontozósávon ennek megfelelően mozgassátok a pontjelzőket.

Példa: Benedek (sárga) értékelőmezője a 23-as, ami 7 győzelmi pontot ad. Így a pontjelzőjét 7 mezővel lépteti előre.



FIGYELEM: Ha egy játékos eléri vagy túl lépi az üstje utolsó mezőjét (33-as), akkor az összetevőjét a 33-as mezőre kell tennie, és kanálon ábrázolt értékeket kapja. A játékos 15 győzelmi pontot kap, és 35 érmével mehet vásárolni (lásd E lépés). Mindenki, aki elérte az utolsó, legnagyobb mezőt, megkapja a bónuszkockadobás lehetőségét, feltéve, hogy nem robbant fel az üstje. Ha egy játékos eléri az 50-es győzelmi pont-mezőt, akkor fordítsa át a pecsétjelzőjét az 50-es oldalára.

E) Összetevők vásárlása

A kezdőjátékoskal kezdve, és körsorrendben haladva mindenki vehet **1 vagy 2 különböző színű összetevőt**.

A játékosok értékelőmezőjének a száma adja meg, hogy mekkora összegből vásárolhat a játékos újabb összetevőket. A összetevők ára az összetevők könyveiben van feltüntetve.



A bal szélső érték az 1-es értékű összetevő ára, a középső a 2-es értékűé, a jobb szélső pedig a 4-es értékű összetevőé. Ha csak egy érték látható a listán, akkor csak 1-es értékű összetevőt lehet venni abból a fajtából.



A magasabb értékű összetevő előnye, hogy a játékos több mezőt léphet előre az üstje számsávján. De az érték szerepet játszik a zöld és kék könyv esetén is, mert a bónuszakció a zseton értékétől függ.

A fel nem használt pénz elveszik. Az egyes összetevőkből korlátozott mennyiség áll rendelkezésre. Abban az esetben, ha olyan összetevő már nincs, amit a játékos venni szeretne, kénytelen másikat választani.

Amint mindenki befejezte a vásárlást, tegyék a zsákokba a megvásárolt összetevőket az összes többi kihúzott összetevővel együtt.



Eszter

Benedek



Példa: Eszter (piros) üstje felrobbant miután kihúzta a fehér 3-ast. Az értékelőmezője a 19-es. Benedek (sárga) időben megállt. Az ő értékelőmezője a 15-ös. Benedek így dobhat a bónuszcockával. Kap 1 rubint, 3 győzelmi pontot és 15 érmevel mehet vásárolni. Eszternek döntenie kell, hogy 5 győzelmi pontot kapjon vagy inkább 19 érmeért vásároljon. Eszter a pénz mellett dönt. Vesz egy 2-es zöld összetevőt 8 érmeért, és egy kék 2-es összetevőt 10 érmeért. Benedek egy 4-es zöld összetevőt vesz. Mindkét játékosnak 1 érmeje marad, ami elveszik.

F) A forduló vége

A forduló végén a játékosok a következő akciókat hajthatják végre (többször is) rubinjaik felhasználásával:

♦ Előrelépés a cseppel

A játékos, ha befizet 2 rubint, a cseppjével 1 mezőt előre léphet. Így gyorsabban tudja feltölteni majd az üstjét, hisz az ezt követő fordulóban a zsákból kihúzott első összetevőt magasabb értékű mezőre tudja majd letenni.



♦ Lombik feltöltése

A játékosok feltölthetik a lombikjaikat 2 rubin elköltségével. Ha így tesznek, fordítsák a lombikjukat újra a teli oldalával felfelé. Így a következő fordulóban újra használható lesz a lombik.



Ezt követően minden játékos vegye ki a patkánykövét az üstjéből, és tegye vissza a kis csészébe. A jóskártyapakli az óramutató járása szerint következő játékoshoz kerüljön, ő kezdi majd a következő fordulót. Valamint a fordulójelzőt is léptessétek egy mezővel előre. Kezdődhet a következő forduló.

Fordulójelző

A fordulójelző mindig mutatja, hogy melyik forduló van soron, és hogy kell-e vagy sem a forduló előtt akciót végrehajtani, valamint, hogy melyik plusz akciókat kell a 9. fordulóban végrehajtani:



A 2. forduló megkezdése előtt a sárga összetevők könyvét, a 3. forduló előtt a lila összetevők könyvét kell betenni a játékba.



A 6. forduló megkezdése előtt minden játékosnak egy plusz fehér 1-es összetevőt kell a zsákjába tennie.





Az utolsó fordulóban mindenkinek meg kell fognia a zsákját, és parancsszóra, egyszerre kell az összetevőket kihúzniuk.

Az a játékos, aki a jóskártyát olvasta fel, adja ki a parancsot: „Húzás!”, ezután egyszerre minden játékos vagy húz egy összetevőt a zsákjából, vagy ha úgy dönt, hogy megáll, az üres kezét húzza ki.

A játékosok dönthetnek úgy is, hogy az 1-8 fordulókban is így, egyszerre húzzák ki az összetevőket. Ez megakadályozza, hogy valaki azzal szerezzen előnyt magának, hogy sokat gondolkodik azon, hogy megálljon-e vagy sem.



Az utolsó forduló végén a játékosok győzelmi pontokat vehetnek, darabját vagy 5 érmeért (a forduló végén a vásárlásra kapott összegből) vagy 2 rubinért. Ezt bármennyiszer végrehajthatják.

A játék vége

Az a játékos nyeri a játékot, akinek a pontjelzője a legmesszebb jutott a pontozósávon. Ha egynél több jelző áll az első helyen, akkor a holtversenyben állók közül az nyer, aki az utolsó fordulóban legjobban feltöltötte az üstjét.

Ha még mindig holtverseny állna fenn, akkor többen is megszerzik a Quedlinburg legjobb kuruzslója címet.

Játékvariáció

Ajáték nagyon változatos. Mivel keverednek az összetevők, és egyéb dolgok is, így minden játék kicsit más lesz, mint az előző. Játékról játékra válasszatok másik összetevők könyve készletet.

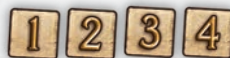
Ha szeretnétek, összeállíthatok saját készletet is.



Miután már játszottatok a játékkal néhány partit, használhatjátok a játékhoz az üst hátoldalát is (a kémcsöves oldalát). Ha a kémcsöves oldalát használjátok, akkor minden játékos tegyen egy másik, a színének megfelelő cseppet a bal szélső kémcsőre. A játék során bármikor, ha a játékos előre léphetne a cseppjével (jóskártya, összetevő bónuszakciója vagy 2 rubin befizetése miatt), eldöntheti, hogy a két csepp melyikével lép előbbre: az üstjében lévő cseppel vagy a kémcsöveken lévő cseppjével. Ha úgy dönt, hogy egy kémcsövön lévővel lép, akkor egy üvegnyit jobbra lép a cseppel. Majd azonnal megkapja az ott ábrázolt bónuszt:



A játékos 1 rubint kap.



A játékos a megadott számnak megfelelő győzelmi pontot kapja (1, 2, 3 vagy 4).



A játékos az ábrázolt összetevőt kapja, amit azonnal beledob a zsákjába.

Annak ellenére, hogy a hátoldalon nincs jelzés arra, hogy mi történik robbanáskor, a robbanás szabályai továbbra is érvényben vannak.

A kiadó és a szerző köszönetet mond minden játéktesztelőnek és szabályolvasónak.



Importálja és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft. H-2030 Érd Budai út 28.
www.compaya.hu e-mail: info@compaya.hu
tel: +36204281186
Magyar fordítás: Dunda

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



Amanach

Részletes magyarázatok az összetevők könyveihez

Nem kell elolvasnotok az összes összetevők könyvét. Mindig csak azon összetevők könyveit olvassátok el, amik az aktuális játékban az asztalra kerülnek.



Tök:

(Ez a könyv minden készlet része.)

Ár: A narancs 1-es összetevő ára 3 érme.

Bónuszakció: Nincs. Az 1-es tökösszetevőnek nincs más funkciója, mint hogy 1 mezőjét feltölti az üstnek. Ez a legolcsóbb összetevő a játékokban.

Varjúkoponya:



1-es készlet

Ár: Kék 1-es/2-es/4-es összetevő ára 5/10/19 érme.

Bónuszakció: Ha egy kék összetevőt húzol a zsákból, tedd azt az üstbe. Az összetevő értékének megfelelő számú újabb összetevőt húzhatsz a zsákból.

- ♦ Egy 1-es összetevőért, 1 plusz összetevőt húzhatsz.
- ♦ Egy 2-es összetevőért, 2 plusz összetevőt húzhatsz.
- ♦ Egy 4-es összetevőért, 4 plusz összetevőt húzhatsz.

A kihúzott összetevőkből **egyét letehetsz** az üstödbe. A többi tedd vissza a zsákba. Ha egyik sem tetszik, akkor mindet visszateheted a zsákba. Ha az újonnan letett összetevőnek is van bónuszakciója, akkor azt is azonnal végrehajthatod.



2-es készlet

Ár: Kék 1-es/2-es/4-es összetevő ára 5/10/19 érme.

Bónuszakció: Ha egy kék 1-es összetevőt húzol a zsákból, akkor a győzelmi pontokat is megkapod és vásárolni is mehetsz, akkor is, ha a főzeted a következőnek húzott összetevő miatt felrobban. De ha felrobbansz, a bónusz-kocka-dobás továbbra sem jár. Ha egy kék 2-es összetevőt húzol a zsákból, a fentebbiek akkor is érvényesek maradnak, ha a főzeted a következőnek húzott 2 összetevő valamelyikétől robban fel. Ha egy kék 4-es összetevőt húzol a zsákból, a fentebbiek akkor is érvényesek maradnak, ha a főzeted a következőnek húzott 4 összetevő valamelyikétől robban fel.

A bónuszakciók nem adódnak össze. Ha egy kék 4-est teszel le, majd utána egy kék 2-est, akkor a bónuszakció a következő 3 összetevőre lesz érvényes, nem a következő 5-re.



3-as készlet

Ár: Kék 1-es/2-es/4-es összetevő ára 4/8/14 érme.

Bónuszakció: Ha egy kék összetevőt húzol a zsákból, és az egy rubinos mezőre kerül, akkor **azonnal** kapsz 1 rubint. A kék összetevő értékének nincs jelentősége.



4-es készlet

Ár: Kék 1-es/2-es/4-es összetevő ára 5/10/19 érme.

Bónuszakció: Ha egy kék 1-es összetevőt húzol a zsákból, és az egy rubinos mezőre kerül, akkor **azonnal** kapsz 1 győzelmi pontot. Kék 2-es összetevőért 2 győzelmi pontot kapsz, kék 4-esért pedig 4 győzelmi pontot, amit azonnal le is kell lépni a pontozásávon.



Légyölő galóca:

1-es készlet

Ár: Piros 1-es/2-es/4-es összetevő ára 6/10/16 érme.

Bónuszakció: Ha egy piros összetevőt húzol a zsákból, akkor a már az üstödben lévő narancs összetevők számától függően lépj plusz mezőket vele előre. Ha nincs narancs összetevő az üstödben, akkor csak a piros összetevőd értékének megfelelően lépj. Ha már 1 vagy 2 narancs összetevő van az üstödben, akkor a piros összetevővel 1 plusz mezőt lépj. Ha már 3 vagy több narancs összetevő van az üstödben, akkor 2 mezővel lépj többet. Annak nincs jelentősége, hogy a narancs összetevők hol találhatók az üstödben.

2-es készlet

Ár: Piros 1-es/2-es/4-es összetevő ára 4/8/14 érme.

Bónuszakció: Ha egy piros összetevőt húzol a zsákból, tedd azt az üstöd mellé. **Miután befejeztél az összetevők húzását** (akár kényszerből, akár szándékosan) lehetőség nyílik letenni ezt az összetevőt az ebben a fordulóban utoljára letett összetevőd után. Vagy elteheted egy későbbi fordulóra, és hagyod az üstöd mellett. Bármelyik ezt követő fordulóban lehetőség van letenni ezt az összetevőt az üstödbe, miután befejeztél az összetevők húzását. Ha több piros összetevőd van az üstöd mellett, akkor minden összetevőről egyedileg dönthetsz, hogy be akarod-e tenni az üstödbe vagy sem. Csak miután eldöntötted, hogy beteszed-e vagy sem az összetevőt, az után kezdődik az értékelésfázis. Bármikor úgy is dönthetsz, hogy visszarakod az összetevőt a zsákodba.

3-as készlet

Ár: Piros 1-es/2-es/4-es összetevő ára 5/9/15 érme.

Bónuszakció: Ha egy piros összetevőt húzol a zsákból, nézd meg, hogy közvetlen előtte fehér összetevőt tettél-e le az üstödbe. Ha igen, akkor a fehér összetevő értékét add hozzá a most húzott piroséhoz (azaz a piros összetevőt a fehér összetevő értékével megnövelt távolságra teheted le). Egy piros 1-es összetevőt közvetlen egy fehér 2-es összetevő után letéve, összesen 3 mezőt léphetsz előre vele.

4-es készlet

Ár: Piros 1-es/2-es/4-es összetevő ára 7/11/17 érme.

Bónuszakció: Amint legalább egy piros összetevőd lesz az üstödben, **minden** fehér 1-es összetevő, amit kihúzol, nem csak 1 mezőt, hanem 2 mezőt lép előre. Az ez után kihúzott piros összetevőknek nincs hatása. A fehér 2-es és 4-es összetevőkre nincs hatással ez a bónuszakció. A fehér 1-es összetevő értéke (amikor a robbanást ellenőrzitek) változatlan marad.

Mandragóra:

1-es készlet

Ár: Sárga 1-es/2-es/4-es összetevő ára 8/12/18 érme.

Bónuszakció: Ha egy sárga összetevőt húzol **közvetlen egy fehér összetevő után**, visszateheted ezt a fehér összetevőt a zsákba (értékétől függetlenül). Az a mező üres lesz ahol a fehér összetevő volt, és a sárga összetevő nem kerül visszább. Például, ha egy fehér 2-es összetevő kerül a 2-es mezőre, majd egy sárga 1-es kerül le a 3-as mezőre, akkor a fehér összetevő visszatehető a zsákba. A sárga összetevő marad ahol volt, a 3-as mezőn.

2-es készlet

Ár: Sárga 1-es/2-es/4-es összetevő ára 9/13/19 érme.

Bónuszakció: Ha egy sárga összetevőt húzol a zsákból, akkor a következőként letett összetevőt kétszer messzebb teheted le. Például, ha egy 2-es összetevőt húzol egy sárga összetevő után, akkor azt 4 mezővel előrébb teszed le. A sárga összetevő értéke lényegtelen.

3-as készlet

Ár: Sárga 1-es/2-es/4-es összetevő ára 8/12/18 érme.

Bónuszakció: Amikor az első sárga összetevőt kihúrod a zsákból, a fehér összetevők robbanási határértéke 7-ről 8-ra nő. Miután a harmadik sárga összetevőt is kihúztad, a fehér összetevők robbanási határértéke 9-re nő. A sárga összetevők értékének nincs jelentősége.



4-es készlet

Ár: Sárga 1-es/2-es/4-es összetevő ára 8/12/18 érme.

Bónuszakció: Ha egy sárga összetevőt húzol a zsákból, ellenőrizd, hogy mennyit tettél már az üstödbe:

- ♦ Ha ez az első sárga összetevő, akkor 1 mezővel többet lépj vele,
- ♦ ha ez a második sárga összetevő, akkor 2 mezővel többet lépj vele,
- ♦ ha ez a harmadik sárga összetevő, akkor 3 mezővel többet lépj vele, mint az összetevő értéke.

Az összes ez után húzott sárga összetevőnek már nincs plusz bónuszakciója, pontosan annyit lépj velük, mint az összetevő értéke. A korábban kihúzott sárga összetevők értékének nincs jelentősége.

A következő könyvek bónuszakciói mindig csak akkor kerülhetnek végrehajtásra, ha mindenki befejezte az összetevők húzását (vagy kényszerből vagy magától). Nem számít, hogy volt-e robbanás. Az értékelésfázis B lépésében sorban hajtsátok végre ezeket.

Afrikai halálfejes lepke

(Ez az oldal a két fős játékhoz)

Ár: Egy fekete 1-es összetevő ára 10 érme.

Bónuszakció: Az értékelés B) lépésében számold meg a fekete összetevőket az üstödben. Ha ugyanannyi fekete összetevőt húztál, mint az ellenfeled, akkor 1 mezőt léphetsz előre a cseppdel. Ha több fekete összetevőt húztál, mint az ellenfeled, akkor 1 mezőt léphetsz előre a cseppdel, és kapsz 1 rubint.



(Ez az oldal a három és négy fős játékhoz.)

Ár: Egy fekete 1-es összetevő ára 10 érme.

Bónuszakció: Az értékelés B) lépésében számold meg a fekete összetevőket az üstödben. Ha a bal vagy a jobb oldalon ülő játékosnál több fekete összetevőt húztál, akkor 1 mezőt előre léphetsz a cseppdel.

Ha a bal és a jobb oldalon ülő játékosnál is több fekete összetevőt húztál, akkor 1 mezőt előre léphetsz a cseppdel, és kapsz 1 rubint is.



Keresztospók:

1-es készlet

Ár: Zöld 1-es/2-es/4-es összetevő ára 4/8/14 érme.

Bónuszakció: Az értékelés B) lépésében egy rubint kapsz minden zöld összetevőért (értékétől függetlenül) ami az **utolsó** vagy **utolsó előtti** foglalt mezőn van az üstödben. Azokért a zöld összetevőkért nem jár semmi, amik **nem** az üst utolsó két foglalt mezőjén találhatóak.

2-es készlet

Ár: Zöld 1-es/2-es/4-es összetevő ára 6/11/18 érme.

Bónuszakció: Az értékelés B) lépésében egy plusz összetevőt kapsz minden zöld összetevőért (értékétől függően), ami az **utolsó** vagy **utolsó előtti** foglalt mezőn van az üstödben:

- ♦ Egy zöld 1-es összetevőért egy narancs 1-es összetevőt tehetsz a zsákodba.
- ♦ Egy zöld 2-es összetevőért vagy egy kék 1-es összetevőt vagy egy piros 1-es összetevőt tehetsz a zsákodba.
- ♦ Egy zöld 4-es összetevőért vagy egy sárga 1-es összetevőt vagy egy lila 1-es összetevőt tehetsz a zsákodba.

3-as készlet

Ár: Zöld 1-es/2-es/4-es összetevő ára 6/11/21 érme.

Bónuszakció: Az értékelés B) lépésében nézd meg, hogy az üstödben lévő fehér összetevők összesített értéke mennyi. Ha pont 7, akkor az üstödben lévő zöld összetevők értéke megduplázódik. Ami azt jelenti, hogy az utolsóknak letett összetevőt a zöld összetevők értékével egyező számú mezővel előrebb teheted. Ha például 3 zöld összetevő van az üstödben, amiknek az összesített értéke 6, akkor az utolsóként letett összetevővel (a színének nincs jelentősége) még 6 mezőt előre léphetsz.



4-es készlet

Ár: Zöld 1-es/2-es/4-es összetevő ára 4/8/14 érme.

Bónuszakció: Az értékelés B) lépésében befizethetsz 1 rubint **minden** olyan zöld összetevő után (értékétől függetlenül) ami az **utolsó** vagy **utolsó előtti** foglalt mezőn van az üstödben, és mindegyikért 1 mezőt előre léphetsz a cseppdel. Például, ha egy zöld összetevő van az üstöd utolsó előtti helyén, akkor 1 rubint fizethetsz, hogy a csepped 1 mezőt előrebb lépjen. Nem lehet egynél több rubint fizetni egy zöld összetevőért.

Szellem szufla

1-es készlet

Ár: Egy lila 1-es összetevő ára 9 érme.

Bónuszakció: Az értékelés B) lépésében számold össze a lila összetevőket az üstödben.

Az alábbi bónuszok **egyikét** kaphatod:

- ♦ Ha 1 lila összetevő van ott, 1 győzelmi pontot kapsz.
- ♦ Ha 2 lila összetevő van ott, 1 győzelmi pontot és 1 rubint kapsz.
- ♦ Ha 3 vagy több lila összetevő van ott, 1 győzelmi pontot kapsz, és 1 mezőt előre léphetsz a cseppdel.

Csak 1 bónuszt kaphatsz, azonban azt megteheted, hogy alacsonyabb értékű bónuszt választasz. Például dönthetsz úgy, hogy 1 győzelmi pontot és 1 rubint kérsz, bár 3 lila összetevő van az üstödben.

2-es készlet

Ár: Egy lila 1-es összetevő ára 12 érme.

Bónuszakció: Az értékelés B) lépésében eldobhatod a húzott lila összetevőket a következő bónuszok egyikéért cserébe:

- ♦ 1 lila összetevőért 1 fekete 1-es összetevőt, 1 győzelmi pontot és 1 rubint kapsz.
- ♦ 2 lila összetevőért 1 zöld 1-es összetevőt, 1 kék 2-es összetevőt, 3 győzelmi pontot kapsz és a cseppdel 1 mezőt előre léphetsz.
- ♦ 3 lila összetevőért 1 sárga 4-es összetevőt, 6 győzelmi pontot és 1 rubint kapsz és a cseppdel 2 mezőt léphetsz előre.

Csak 1 bónusz választható, hiába tudnál többet is cserélni. Azonban használhatsz kevesebb összetevőt annál, mint amennyit húztál. Például csak 2 összetevőt cserélsz el, pedig összesen 4-et tettél az üstödbe.

3-as készlet

Ár: Egy lila 1-es összetevő ára 10 érme.

Bónuszakció: Az értékelés B) lépésében nézd meg, hogy hol találhatóak lila összetevők az üstödben. Minden olyan lila összetevőért, ami a 0-9 mezőkön van, 0 győzelmi pont jár. Minden olyan lila összetevőért, ami a 10-19 mezőkön van, 1 győzelmi pont jár. Minden olyan lila összetevőért, ami a 20-29 mezőkön van, 2 győzelmi pont jár, és minden a 30-as vagy nagyobb mezőn található lila összetevőért 3 győzelmi pont jár.

4-es készlet

Ár: Egy lila 1-es összetevő ára 11 érme.

Bónuszakció: Az értékelés B) lépésében számold össze a lila összetevőket az üstödben.

- ♦ Ha 1 lila összetevő van az üstödben, akkor az **üstöd** egyik 1-es összetevőjét cseréld el egy ugyanolyan színű 2-es összetevőre.
- ♦ Ha 2 lila összetevő van az üstödben, akkor az **üstöd** egyik 2-es összetevőjét cseréld el egy ugyanolyan színű 4-es összetevőre.
- ♦ Ha 3 vagy több lila összetevő van az üstödben, akkor az **üstöd** egyik 1-es összetevőjét cseréld el egy ugyanolyan színű 4-es összetevőre.

Ez a fejlesztés az aktuális fordulót nem befolyásolja. Csak egy cserét hajthatsz végre, hiába tudnál több cserét is végrehajtani a lila összetevőiddel. Azonban azt megteheted, hogy kisebb értékű bónuszakciót választasz, mint amelyet választhatnál. Például, ha 2 lila összetevőd van, de nincs 2-es összetevő az üstödben, akkor cserélhetsz egy 1-es összetevőt egy 2-es összetevőre.



Importálja és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft. H-2030 Érd Budai út 28.
www.compaya.hu e-mail: info@compaya.hu
tel: +36204281186

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



Válassz:
Lépj a cseppeddal
2 mezőt előre
VAGY
vegyél el 1 lila
összetevőt.

Válassz

bölcsen



Lépj a
cseppeddél
1 mezőt előre.

Az

üst

festölstése



A legkevesebb
rubint birtokló
játékos(ok)
kap(nak) 1 rubint.

Asamizsna



Minden játékos húzzon
5 összetevőt a zsákjából.

Aki(k)nek az összesített
értéke a legkisebb, kap(nak) egy kék
2-es összetevőt. A többi játékos 1
rubint kap. A kihúzott összetevők
kerüljenek vissza a zsákokba.



Válassz: Kapsz
VAGY 1 fekete összetevőt
VAGY egy tetszőleges 2-es
összetevőt
VAGY 3 rubint.



**Elcserélhetsz
1 rubint
egy tetszőleges 1-es
összetevőre.
Feketét és lilát nem
választhatsz.**

Csere-

üzlet



Eladhatsz a forduló
elején szerzett patkány-
farkakból 1-3-at, és kapsz
érte ugyanannyi rubint.
A maradékért lépj a
patkányköveddel.

Egy

jó

kezdés



Mindenki dobjon
egyszer a kockával,
és megkapja a
megfelelő bónuszt.

Adomány

An illustration of a hand with purple nail polish, wearing a blue chain bracelet and a ring with a blue gemstone. A yellow ribbon with the word 'Adomány' is draped across the hand. The background is a soft purple with a large, glowing orb and some faint, stylized patterns.

Húzz 4 összetevőt a zsákodból.

Az egyik húzott összetevőt
elcserélheted egy ugyanolyan színű
eggyel nagyobb értékű összetevőre.
Ha nem tudsz cserélni, akkor vegyél
el egy zöld 1-es összetevőt.
Ezután minden összetevőt tegyél
vissza a zsákodba.

Kedvező

askalom



A legkevesebb
győzelmi ponttal
rendelkező játékos(ok)
kap(nak) egy zöld
1-es összetevőt.

Kezdők

bónusza



Ebben a fordulóban
duplázzátok meg
a patkányfarkak
számát és ennek
megfelelően lépjete a
patkánykövekkel.

Patkányinvázió



Válassz:
Kapsz 4 győzelmi pontot
VAGY
eldobhatsz egy
fehér 1-es összetevőt
a zsákból.

Épp

időben



Válassz:
Kapsz egy tetszőleges
4-es összetevőt
VAGY
1 győzelmi pontot kapsz
az üstödbe kerülő minden
patkányfarokért.



A fehér összetevők
robbanási határértéke
ebben a fordulóban
7-ről 9-re nő.



**Ha a fehér összetevőid
összesített értéke
pontosan 7 a forduló végén,
akkor lépj egy mezőt előre
a cseppeddel.**



Függetlenül attól, hogy
felrobban-e vagy sem az üstöd:
Ha ebben a fordulóban
az értékelőmeződ rubinos,
akkor 2 plusz
győzelmi pontot kapsz.



**Ha ebben a fordulóban
az értékelőmező
rubinos, akkor kapsz
egy plusz rubint.**

Itt

csislog

vasami



**Ha felrobban
az üstöd ebben a
fordulóban, a bal oldali
szomszédod kap egy
tetszőleges
2-es összetevőt.**



Káröröm

Ebben a fordulóban
az elsőként kihúzott
fehér összetevőt
tedd vissza a zsákodba.



Az(ok) a játékos(ok),
aki(k) ebben
a fordulóban a kockával
dob(nak),
kétszer dobjanak.

Az

üst

megtest



**Miután az első
5 összetevőt letetted
az üstödre, válassz:
folytatod
VAGY
újra kezded a fordulót
Csak egyszer teheted meg.**



Ha robbanás nélkül
állsz meg, húzz legfeljebb
5 összetevőt a zsákból,
és ezek egyikét
leteheted az üstödre.

Erős

összetevő



Ebben a fordulóban
minden narancs összetevő
1 plusz mezőt
lép előre.



A forduló végén
minden lombik
ingyen újratöltődik.

Varázsital

An illustration of a hand with purple-painted fingernails holding a large, translucent blue crystal ball. The hand is adorned with several rings, including a prominent one with a blue gemstone, and a silver chain bracelet. A flowing, golden-yellow ribbon is draped around the hand and crystal ball. The background is a light blue sky with soft white clouds.