

# Broom Service

## VIHARFELHŐK



Amíg ez a felhő a táblán van, addig a játékosok 2 plusz győzelmi pontot kapnak, ha varázsitalt szállítanak a bábujukkal a felhővel szomszédos területen.



Az a játékos, aki levarázsolja ezt a felhőt, azonnal az egyik bábujával egy szomszédos területre lép, pont úgy, mintha egy megfelelő gyáva boszorkát tett volna le.



Az a játékos, aki levarázsolja ezt a felhőt, azonnal leszállíthat az egyik bábujával egy tetszőleges varázsitalt, pont úgy, mintha a megfelelő gyáva druidát játszott volna ki.



Az a játékos, aki levarázsolja ezt a felhőt, azonnal megkapja a megfelelő számú győzelmi pontot, ha a játékos birtokol legalább annyi és olyan színű varázsitalt, amennyit és amilyet a felhő mutat. Ezek a varázsitalok nem kerülnek vissza a készletbe, a játékosnál maradnak!

## HEGYLAPKÁK

A hegylapkákat minden egyes játékos egyszer használhatja a játék során. Amikor a játékos az egyik bábujával ezen hegyterületek egyikére lép, megkapja a saját amulettjét (győzelmi pontot ér a játék végén), és **azonnal** végrehajthatja a megfelelő akciót.



A játékos minden színből egy varázsitalt vesz el az általános készletből.



A játékos két varázspálcát vesz el az általános készletből.



A játékos az egyik bábujával leszállíthat egy tetszőleges típusú varázsitalt, pont úgy, mintha a megfelelő gyáva druidát játszott volna ki.



A játékos kettőt léphet az egyik bábujával, vagy egyet-egyet mindkét bábujával, pont úgy, mintha a megfelelő gyáva boszorkát játszott volna ki.



A játékos tetszőleges olyan felhőlapkát levarázsolhat, ami szomszédos valamelyik bábujával, pont úgy, mintha a gyáva időjárásündéert játszott volna ki. (A szükséges varázspálcákat ki kell fizetni.)

## ERDŐLAPKÁK

Az a játékos, aki az egyik ilyen erdőterületre lép az egyik bábujaival, elveszi az erdőlapkát és képpel felfelé, mindenki számára jól láthatóan, maga elé teszi. A játékos egy későbbi körben egyszer használhatja a megszerzett lapkát (azután eldobja). A játékos maximum egy lapkát használhat fel szerepkártyáinként, és egy "+ 1 kártya" lapkát a forduló elején.



Ha a játékos a szerepét gyáván játssza ki, és felhasználja ezt a lapkát, akkor a gyáva akció helyett a bátrát hajthatja végre. A játékos minden egyéb tekintetben gyáva marad.



Az a játékos, aki használja ezt a lapkát, egy forduló elején eggyel több szerepkártyát tarthat meg.



Az a játékos, aki gyáván játssza ki a szerepkártyáját, és használja ezt a lapkát, 5 győzelmi pontot kap a gyáva akció végrehajtása helyett.

## DOMBLAPKÁK

Bármelyik játékos, aki az egyik ilyen dombterületre lép egy bábujaival, begyűjti a "turbó seprű" tulajdonságot, és azonnal elrepti ezt a bábut a lapka által mutatott



2 kő kör egyikére. Az új területen a játékos leszállíthat egy varázsitalt, ha a bátor dombi boszorkát játszotta ki.



A játékos leszállíthat egy narancssárga varázsitalt a készletbe 7 győzelmi pontért, ha a bátor dombi boszorkát vagy csúcsi druidát játszotta ki, ugyanúgy, mintha egy torony lenne a táblán (lásd 7. oldal).

## A JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Villámok							Erőforrások		Amulettek				
	1	2	3	4	5	6	7+				1	2	3
	3	6	10	14	19	24	30				4	9	15