

Broom Service – A kártyajáték

A játék célja

A boszorkányok ismét seprűre szállnak, hogy a Broom Service nevében színes bájitalokat szállítsanak le. A mágikus kérdés újra a következő: bátor vagy, vagy gyáva? Kockáztatsz – és lehet, hogy elveszítesz mindent? Vagy biztosra játszol, csekély haszonnal? 4 gyors körben a játékosok bizonyíthatják rátermettségüket és ravaszságukat.

A játék győztese az a játékos, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze a játék végéig.

A játék elemei

144 boszorkány kártya (lila hátlappal, valamint minden kártyán rajta van, hogy az adott színből mennyi szerepel a pakliban):

- 10 gyökér boszorkány (barna minta)
- 11 mezei boszorkány (zöld)
- 12 tűz boszorkány (piros)
- 14 gyümölcs boszorkány (lila)
- 16 nap boszorkány (sárga)
- 18 víz boszorkány (kék)
- 20 köd boszorkány (szürke)
- 21 éj boszorkány (fekete)
- 22 hó boszorkány (fehér)

11 feladat kártya

6 összefoglaló kártya

A játék dobozában megtalálható még 16 speciális + 3 szabály lap, amely a nagydobozos Broom Service társasjáték 1. kiegészítője, ezeket a lapokat csak abban a játékban lehet felhasználni. Szabályfordítás megtalálható a kártyajáték szabályai után.

A játék előkészítése

Válogassuk ki a játékoszámnak megfelelő feladat kártyákat (a kártyák bal felső sarkában megtalálható, hogy hány fős játék esetén kell használni azokat). Keverjük meg a kiválogatott kártyákat és fordítsunk fel hármat képpel felfelé. A maradékból képezzünk paklit, és helyezzük el képpel lefelé a felfordított lapok mellé.

Válogassuk ki a játékoszámnak megfelelő boszorkány kártyákat (a felhasználandó kártyák listája megtalálható az összefoglaló kártyákon is):

- 3 játékos esetén a 10-18 sorszámú kártyákat (81 kártya / 6 típus)
- 4 játékos esetén a 10-20 sorszámú kártyákat (101 kártya / 7 típus)
- 5 játékos esetén a 10-21 sorszámú kártyákat (122 kártya / 8 típus)
- 6 játékos esetén a 10-22 sorszámú kártyákat (144 kártya / 9 típus)

A fel nem használt kártyákat tegyük vissza a játék dobozába.

Keverjük meg a kiválogatott boszorkány kártyákat, és játékoszámtól függően osszunk minden játékosnak ugyanannyi lapot:

- 3 játékos esetén 17 lapot
- 4 játékos esetén 15 lapot
- 5, illetve 6 játékos esetén 14 lapot

A megmaradt boszorkány lapokból képezzünk paklit és képpel lefelé fordítva helyezzük el a játéktéren. Fordítsunk fel annyi lapot, ahány játékos játszik. A kezdőjátékoskal kezdve sorban, az óramutató járásának megfelelően mindenki válasszon ki a felfordított lapok közül egyet és helyezze maga elé „gyáva” boszorkánynak megfelelően, azaz azon része nézzen a kártyának az asztal közepe felé, amelyen egy bájital található meg.

A játék menete

A játék 4 körből áll, és minden kör 3-9 fordulóból.

Minden kör elején minden játékos választ a kezéből 3 különböző típusú boszorkányt, a többi lapot pedig félreteszi, azokat nem használhatja már ebben a körben. (Ha valaki csak két különböző típusú boszorkányt tud kiválasztani, akkor válasszon ki két lapot).

Ezután a kezdőjátékos kiválasztja az egyik lapját a háromból, hangosan kimondja, hogy „Én vagyok a bátor *** boszorkány” vagy „Én vagyok a gyáva *** boszorkány” és maga elé helyezi a kártyát. Ha a játékos gyáván helyezi le a lapot, akkor az egy bájitalos rész nézzen az asztal közepe felé, egyébként pedig a három bájitalos rész.

Ezután az óramutató járásának megfelelően minden játékosnak be kell jelentenie, hogy az adott típusú Boszorkányt kiválasztotta-e. Ha nem, haladhatunk tovább a következő játékkal, neki is nyilatkoznia kell, hogy nála van-e a megfelelő típusú boszorkány.

Ha a játékos szintén kiválasztotta a megfelelő típusú boszorkányt, akkor hangosan ki kell mondania, hogy bátor vagy gyáva boszorkányt választott-e ki, és maga elé kell helyeznie a lapot (a bejelentésnek megfelelően). Ha ez a bejelentés bátor boszorkányt jelentett, minden korábbi (azonos típusú) bátor boszorkány lapot képpel lefelé kell fordítani, ők ebben a körben nem szállítanak le bájitalt.

Ha gyáva boszorkányt választott ki a játékos, akkor se a korábbi játékosokat, se a későbbieket nem befolyásolja az ilyen típusú boszorkányokkal kapcsolatban (azaz gyáva boszorkányt kijátszani biztos, ámde csekélyebb jutalmat jelent)

Ha minden játékos nyilatkozott (és legfeljebb egy bátor boszorkány maradt talpon/seprűn), akkor új lapot kell kijátszania annak, aki utoljára választott bátor boszorkányt. Ha senki se választott bátor boszorkányt, akkor annak kell kijátszania a következő lapot, aki az előző típusú lapot először kijátszotta. Ha elfogyott a lapja annak a játékosnak, akinek kellenie kezdenie a következő boszorkánytípus választását, akkor a tőle balra ülő játékos kezdjen. Ezután az első laphoz hasonlóan mindenki nyilatkozik az adott típusú boszorkányról, és a kör így folytatódik tovább.

Ha minden játékos kijátszotta mindhárom lapját, akkor a kör végetért. Érdemes a játékosoknak típusonként összerendezniük a korábban kijátszott lapjaikat. A lefelé fordított, bátor, de elbukott boszorkányokat vegyék vissza a tulajdonosok a kezükbe.

A kör végén van lehetőség még a feladat kártyák megszerzésére is. Ha valamelyik játékos kijátszott korábban valamelyik feladatlapnak megfelelő típusból elegendő mennyiségű bájitalt, akkor magához

veheti azt a feladatlapot. Ha több játékosnak is sikerült ugyanazon kör végére ugyanazt a feladatot teljesítenie, akkor a lefordított feladatlapok közül is lehet elvenni lapot. A megszerzett feladatlapok a játék végén 5 győzelmi pontot érnek. Fontos, hogy a feladatlapokat nem pótoljuk, csak a játék elején kiválasztott három feladatlapért folyik a küzdelem. Egy játékos egy körben több feladatlapot is megszerezhet.

Ha a fentiekkel készen vannak a játékosok, akkor mindenki húzzon három új lapot a középső húzópakliból. Ezután a saját lapjaik közül ismét válasszanak három különböző típusú boszorkánylapot.

A következő kört az a játékos kezdi, aki az előző körben az utolsó bátor boszorkányt választotta ki (vagy ha mindenki gyáva volt, akkor az első játékos az utolsó típusú boszorkányt kijátszók közül).

A játék vége

A játék a negyedik kör után ér véget. A játékosok az összegző kártyák segítségével meghatározzák a pontjaikat. Meg kell számolni minden színből hány bájtalt szállított le az adott játékosból (színenként külön-külön, a szivárványszínűeket nem szabad ideszámolni). Az összegző kártyán látható, hogy adott mennyiségű bájtaltért hány pont jár. Ezután meg kell számolni a szivárványszínű bájtaloikat (minden bátor boszorkánynál megtalálható egy), majd az ezeknek megfelelő pontszámot is meg kell határozni az összegző kártyák segítségével. Végül minden megszerzett feladatlap 5 pontot ér még továbbá.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyeri meg a játékot. Döntetlen esetén az a játékos végez előrébb, aki kevesebb boszorkány lapot játszott ki. Ha ezután is döntetlen áll fenn, a játékosok azonos helyezéssel végeznek.

Kiegészítő a nagydobozos Broom Service-hez

A játék előkészítésekor a 16 speciális kártyát keverjük meg, és képezzünk belőlük két paklit, képpel felfelé.

A játék során, minden olyan esetben, ha a játékos gyáva akciót választ, akkor a szerepkártyán található jutalom helyett dönthet úgy, hogy elveszi valamelyik speciális kártyát az egyik speciális pakli tetejéről, vagy kijátssza valamelyik korábban kihúzott speciális kártyát. A felhasznált speciális kártyát el kell dobni.

A speciális kártyák fajtái:

- Két, a kártyán szereplő nyersanyag elvétele (4 db)
- Bájtaloik beváltása győzelmi pontért (6 db)
- Adott típusú területen álló bábukért 3 győzelmi pont (5 db)
- Mindkét bábuval mozoghatsz egy szomszédos területre (nem kötelező mindkettővel, és az áthúzott egyenlőségjel arra utal, hogy nem lehet egy bábuval kettőt lépni)
- Beszállíthatsz mindkét bábuval egy bájtalt (nem kötelező mindkettővel, és az áthúzott egyenlőségjel arra utal, hogy nem lehet egy bábuval kettőt beszállítani)