

Broom Service

Elsuhanó seprűk mozgásba hozzák a varázssitalokat...

JÁTÉKÖSSZEFOGLALÓ

A játékosok boszorkákká, druidákká és gyűjtögetőkké válnak, erős varázssitalokat gyártanak, és a Seprű Szolgálat segítségével elszállítják azokat szerte az egész mágikus birodalomban. Fordulóról fordulóra a bűbajos vetélytársak 10-ből 4 szerepkártyát választanak. Mindegyik kártyának van egy bátor és egy gyáva akciója.

A bátor akciók gyümölcsözőbbek, de nagy a kockázata, hogy az ellenfél elviheti. A gyáva akció kevésbé jövedelmező, ámde biztonságos.

Melyik szerepkártyát fogod titkosan választani? És melyiket választják az ellenfeleid? Ki lesz bátor és ki gyáva?

Az a játékos győz, aki a 7 forduló során a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte.

Fordulóról fordulóra válasszatok a 10-ből 4 szerepkártyát.

Okosan válasszatok a bátor vagy a gyáva akció közül; a bátor akciók rizikósabbak, de jövedelmezőbbek.

A legtöbb pontot szerző játékos győz.

A JÁTÉKELEMELK

2 kinyomótábla:

Az alapjátékhoz:

- 24 zivatarfelhő
- 24 varázspálca
- 1 játékösszefoglaló

A játékvariációkhoz:

- 15 amulett
- 17 tájlapka
- 8 viharfelhő

1 játéktábla (kétoldalú)

60 varázssital

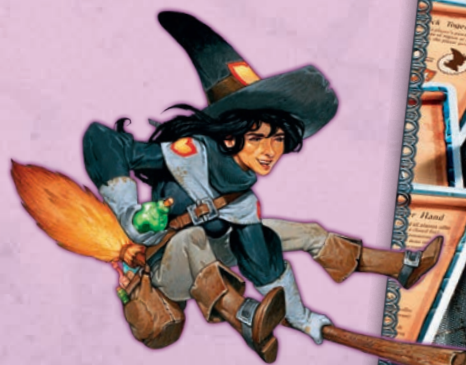
10 bábu

5 győzelmipont-jelző

60 kártya:

- 5 x 10 szerepkártya
- 10 eseménykártya

(Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki az összes játékelemet. Azok az alkatrészek, amelyek lila színnel szegélyezettek, csak a játékvariációkhoz kellene, az alapjátékhoz nem.)




Ha először olvassátok ezt a szabályt, akkor hagyjátok figyelmen kívül az oldalak jobb oldalán található vastag betűs részeket. Ezek a szövegek csak összefoglalóként szolgálnak, hogy gyorsan felidézhesétek a szabályokat a következő játékok alatt.

ÉLŐKÉSZÜLETEK (ALAPJÁTÉK)

Tegyétek a **játéktáblát** képpel felfelé (azaz ahol 2 vöröses zászlójú kastély látható) az asztal közepére. (Megjegyzés: A tábla másik oldalán lila zászlójú kastélyok láthatók.)



Minden játékos kap:

- **10 szerepkártyát** egy színben,
- **2 bábut** ugyanabban a színben, amit tegyen a két kastélyrégióra,
- **1 győzelmipont-jelzőt** ugyanabban a színben, amit tegyen a győzelmipont-sáv 10. mezőjére,
- **1-1 varázsitalt** minden színből, és 
- **1 vagy 2 varázspálcát:** A legöregebb játékos kezd. A kezdőjátékos és a tőle jobbra lévő játékos, (aki az első fordulóban az utolsó játékos lesz), 1 varázspálcát kap, a többiek 2-t. (2 játékos esetén mindketten 1 varázspálcát kapnak.)

A maradék varázsitalokat és varázspálcákat (mostantól erőforrásként hivatkozunk rájuk) tegyétek általános készletként a tábla mellé.

A játékösszefoglalót tegyétek a játékosok közé. Az első oldala áttekintést ad a fordulókról és a körökről, a másik oldala összefoglalja, hogy miért, mennyi győzelmi pontot kaphattok a játék végén.



A 24 zivatarfelhőt (fehér csillaggal az elején) keverjétek meg, és véletlenszerűen tegyétek képpel felfelé 1-1 felhőt minden megfelelő helyre a táblán (18 hely van a tábla elülső oldalán, és 19 a másik oldalán.)



A 10 eseménykártyát keverjétek meg. 7 kártyát tegyetek egy pakliba a tábla mellé, a maradék 3 kártyát pedig anélkül, hogy megnéznék tegyétek vissza a dobozba. A legfelső eseménykártyát fordítsátok fel. Ez a kártya vonatkozik a hétből az első fordulóra.



ÉLŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a **játéktáblát** az előlapjával felfelé az asztal közepére.

Minden játékos kap:

- **10 szerepkártyát**
- **2 bábut** (a kastélyokra)
- **1 győzelmipont-jelzőt** (a 10-re)
- **1 varázsitalt** minden színből
- **1 vagy 2 varázspálcát**

Tegyétek a megmaradt erőforrásokat általános készletként a tábla mellé.

A játékösszefoglalót a játékosok közé.

A zivatarfelhőket véletlenszerűen választva tegyétek képpel felfelé a megfelelő mezőkre.

Készítsetek egy megkevert húzópaklit a 10 eseménykártyából 7-et választva; fordítsátok meg a felső kártyát.

Kevesebb, mint 5 játékos esetén: Keverjétek meg egy nem használt szín 10 szerepkártyáját, és tegyétek húzópakliként az eseménykártyák mellé. A játékosok számától függően fordítsátok fel a következő számú **„megbabonázott”** szerepkártyát:

2 játékos → 3 kártya / 3 játékos → 2 kártya / 4 játékos → 1 kártya
(Megjegyzés: A játékosok száma + a megbabonázott kártyák száma mindig = 5!)

A megmaradt játékelemek (tájlapkák, amulettek, viharfelhők) csak haladó játékvariációk esetén szükségesek (lásd a 9. oldalon).

A JÁTÉK MENETE

A játék 7 fordulóból áll. Minden forduló elején minden játékos kiválaszt 4-et a 10 szerepkártyája közül. Ezt követően a játékosok átverésre készen, körről körre versenyeznek a kiválasztott szerepkártyákon lévő akciókért. Minimum 4, de nem több, mint 10 kör után, minden választott szerep akcióját lejátszva, a forduló véget ér, és a következő forduló kezdődik...

SZEREPKÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSA

Minden forduló elején minden játékos **egyszerre** kiválaszt 4-et a saját 10 szerepkártyájából, amit ebben a fordulóban használni fog (kivéve: *„Több vagy kevesebb”* esemény; lásd alább). Minden játékos fogja a saját kiválasztott 4 kártyáját, és titokban tartja a többiek elől. A maradék 6 szerepkártyát minden játékos tegye képpel lefelé maga elé, nem vesznek részt ebben a fordulóban. Mikor minden játékos kiválasztotta a kártyáit...



KEZDŐDJÖN A MÁGIKUS VERSENY!

A forduló kezdőjátékosa kijátszik 1-et a 4 szerepkártyája közül. Például: Leteszi azt az asztalra és hangosan felolvassa a felső vagy az alsó szöveget a kártyáról: *„Én vagyok a bátor erdei boszorka, el szeretnék repülni egy szomszédos erdőbe ... (stb.)”* vagy *„Én egy gyáva erdei boszorka vagyok, és ... (stb.)”*.

Ha a játékos a felső, „bátor” szöveget olvassa (jó, de rizikós!), igényt tart az akciójára. Mivel ez az akció ellopható egy következő játékos által, a játékos *nem hajtja még végre* az akciót, helyette vár, hogy a még hátralévő játékosok végrehajtsák a körük.

Ha a játékos az alsó, „gyáva” szöveget olvassa fel (kevésbé jó, de biztonságos!), akkor a játékos azonnal végrehajtja az akciót. (További részletekért a különböző szerepekről/akcióról, lásd a 6. oldalt.)



Kevesebb, mint 5 játékos esetén keverjétek meg egy nem használt szín 10 szerepkártyáját, és tegyétek az eseménykártyák mellé.

2, 3 vagy 4 játékosnál fordítsatok fel 3, 2 vagy 1 kártyát.

A JÁTÉK MENETE

A játék 7 fordulóból áll; 4-10 kör van egy fordulóban.

Először egyszerre kiválaszt minden játékos 4 kártyát a 10 szerepkártyájából.

A kezdőjátékos kijátszik egy kártyát, és felolvassa a „bátor” vagy a „gyáva” szöveget.

Ha a játékos „bátor” volt, nem hajtja végre az akciót, vár, amíg az összes később sorra kerülő játékos kijátsza a lapját...

Ha a játékos „gyáva” volt, azonnal végrehajtja az akciót.

Mikor az első játékos befejezte, akkor az óramutató járása szerint következő játékosnak kell az épp kijátszott szerepkártyát „követnie”:

1) Ha a következő játékosnál nincs az adott szerepkártya, akkor egyszerűen azt mondja „következő!” A kör az óramutató járása szerint következő játékoskal folytatódik.

2) Ha a következő játékosnál van az adott szerepkártya, akkor le kell tennie azt az asztalra, és végre kell hajtania vagy a 2 a) vagy a 2 b) akciót:

2 a) A játékos hangosan felolvassa a felső szöveget („*Én vagyok a bátor erdei boszorka ...* “), és átveszi az akciót az előző játékos-tól (ha volt ilyen játékos). A korábbi bátor játékos kiesik, és ehhez a kártyához semelyik akciót sem hajthatja végre ebben a fordulóban - sem a bátort, sem a gyávát.

Azonban az új játékos akciója sincs még biztonságban, mivel még a többi játékos is következik...

2 b) A következő játékos hangosan felolvassa az alsó szöveget („*Én egy gyáva erdei boszorka vagyok, ...* “) és azonnal végrehajtja az akciót.

A gyáva akció mindig gyengébb, mint a bátor akció, de azt nem lehet ellopni.

Ezért a gyáva akció sorban bármennyi játékos által végrehajtható.

Miután óramutató járása szerint haladva minden játékos befejezte a körét, az utolsó olyan játékos, aki a bátor akciót választotta, most végrehajtja azt.

(További részletekért a különböző szerepekről/akcióról, lásd a 6. oldalt.)

Ez a játékos lesz a következő kezdőjátékos, aki kiválaszt egyet a megmaradt szerepkártyái közül, képpel felfelé leteszi az asztalra, és felolvassa a felső vagy az alsó szöveget. *(Például: „Én egy gyáva időjárástündér vagyok, ...”).* És így tovább ...

Példa: Péter kezdi a fordulót, és kijátssza az erdei boszorkát, majd azt mondja „Én egy gyáva erdei boszorka vagyok, ... “ és leteszi a kártyát maga elé. Ezután az egyik bábuját egy szomszédos erdőre teszi át.

Évi következik. Mivel neki is van erdei boszorka a kezében, ezért neki szintén maga elé kell azt tennie. Ezután azt mondja: „Én vagyok a bátor erdei boszorka...” és most meg kell várnia, hogy a következő három játékos mit csinál.

Zsoltnak szintén a kezében van egy ilyen a kártya, így azt maga elé teszi. Ő is biztos magában, és kijelenti, hogy “Én vagyok a bátor erdei boszorka ...”. Ezzel Évi kiesik, és az erdei boszorka elveszett számára ebben a fordulóban.

Dani és Móni következik. Egyiküknek sincs erdei boszorka kártyája, ezért mindketten azt mondják: „következő!”

A körnek vége. Zsolt az (utolsó) bátor erdei boszorka, ezért ő a bábui közül eggyel átlép egy szomszédos erdőre, ahol leszállít egy lila varázssílt egy lila toronyba, és megkapja a győzelmi pontokat érte.

Zsolt a következő kör kezdőjátékosaként kijátssza egy új szerepkártyát, és kijelenti: „Én egy gyáva völgyi druida vagyok, ...”. Azonnal leszállít egy varázssílt az egyik szabad toronyba az erdőben. Az őt követő Dani azt mondja: „következő!”, mivel neki nincs völgyi druidája... stb.

Körsorrendben a többi játékos követi...

Ha nincs a kezében ez a szerepkártya, azt mondja „következő!”

Ha nála van a szerepkártya, maga elé teszi az asztalra, és:

... vagy hangosan felolvassa a „bátor” szöveget, és vár a kör hátralévő részében.

... vagy hangosan felolvassa a „gyáva” szöveget, és azonnal végrehajtja a megfelelő akciót.

Miután minden játékos végzett ezzel a szereppel ebben a körben, az utolsó bátor játékos végrehajtja a megfelelő akciót.

Ezután ő lesz a következő kör kezdőjátékosa.



EGYÉB FONTOS SZABÁLYOK

- * A játékos kiválaszthat egy akciót akkor is, ha nem tudja, vagy nem akarja azt végrehajtani. Hasonlóan, választhatja azt, hogy nem hajtja végre az akciót, habár megvan a lehetősége rá (pl.: *megtartani az erőforrásokat egy másik szerep vagy esemény miatt*).
- * A boszorkákra a következők alkalmazandók: A bátor boszorka átléphet úgy egy szomszédos területre, hogy ott nem ad le egy varázsitalt. Azonban egy boszorka sem szállíthat le varázsitalt mozgás nélkül. A boszorka maradhat a helyén, és nem csinál semmit.
- * Az utolsó bátor játékosnak kell kezdenie az új kört. kijátszva egy új szerepkártyát, még akkor is, ha az előző akciót nem hajtotta végre teljesen (vagy részlegesen).
- * Ha az összes résztvevő játékos „gyáván” játssza ki a szerepét, akkor az előző kör kezdőjátékosa fogja kezdeni a következő kört is.
- * Ha a kezdőjátékosnak nincs több szerepkártyája, akkor az óramutató járása szerinti következő olyan játékos lesz a következő kezdőjátékos, akinek még van szerepkártyája.
- * „Kötelesség a követés!” A játékosoknak kötelességük követni a kezdőjátékost, ha tudják. Ha egy játékos egy olyan szerepkártyát játszik ki, amit a forduló egy előző körében már kijátszottak, akkor maga elé kell tennie a kártyát ÉS nem hajthatja végre az akcióját.
- * A játékosnak a kijátszott szerepkártyáit eltolva kell egymásra tennie, hogy a többiek láthassák, hogy a fordulóban mely kártyák lettek már kijátszva, és mennyi kártyája maradt még az egyes játékosoknak.



- * A legfontosabb szabály egy szerepkártya lerakásakor: Mielőtt a játékos köre következne, tilos utalnia arra, hogy az a szerepkártya nála van-e vagy sem. *Mindig várj, amíg te következsz, mielőtt azt mondanád, hogy "Következő!" vagy "Én vagyok a..."*.
- * **A „megbabonázott” szerepeket** 2-4 játékos esetén használjátok. Fontos alaposan áttanulmányozni a megbabonázott szerepeket, mielőtt a játékos kiválasztja a szerepkártyáját, mert azonnal 3 győzelmi pontot veszít az, aki egy megbabonázott szerepet tesz le (akár a bátor, akár a gyáva akciót választja, és akár végrehajtja, akár nem az akciót).

Megjegyzések:

- A győzelmi pontok elvesztése (a megbabonázott szerepek vagy bizonyos eseménykártyák következtében) rákényszerítheti a játékosokat, hogy 0 pont alá vigyék a győzelmipont-jelzőjüket.
- Ha a megbabonázott szerepkártyák húzópaklija elfogy, keverjétek meg mind a 10 szerepkártyát, és új húzópaklit képezetek belőle.

Lehet olyan akciót választani, amit nem tud végrehajtani a játékos. Nem szükséges az akciót végrehajtani.

Az utolsó bátor játékos játssza ki a következő szerepkártyát.

Ha mindenki gyáván játszik, akkor az előző kör kezdőjátékosa kezdi a következő kört. Ha kifogyott a kártyákból, akkor a tőle balra ülő első olyan játékos, akinek még van kártya a kezében lesz a kezdő.

A játékosoknak követniük kell az első játékost, ha tudják.

A kártyákat egymásra elcsúsztatva tegyétek, hogy könnyebben követhető legyen, mely szerepkártyákat játszottátok már ki.

Mindig várd meg a körödet, mielőtt beszélsz!

Egy „megbabonázott” szerepkártya kijátszása mindig 3 győzelmi pontba kerül.

EGY FORDULÓ VÉGE

A fordulónak vége, amikor minden játékosnak elfogytak a szerepkártyái. Ha már csak egy játékosnak vannak kártyái, akkor egyedül játssza ki azokat, amíg van mit. Végül hajtsátok végre az aktuális eseményt, ha ez egy „forduló vége” eseménykártya. (Lásd a 8. oldalon: „Az események”).

Ez után a következő forduló kezdődik:

- * Tegyétek a következő eseménykártyát képpel felfelé az előzőre.
- * 2, 3 vagy 4 játékos esetén tegyétek a következő 3, 2 vagy 1 „megbabonázott” szerepkártyát képpel felfelé az előző(ek)re.
- * A játékosok újra kiválasztanak 4-et a 10 szerepkártyájukból. A megmaradt 6-ot félreteszik, ebben a fordulóban nem lesz rájuk szükség.
- * A kezdőjátékos az lesz, aki az előző forduló utolsó körének bátor játékos volt (ha mindenki gyáva volt, akkor annak az utolsó körnek a kezdőjátékos).

A JÁTÉK VÉGE

A hetedik forduló után a játék véget ér. Minden játékos megkapja a győzelmi pontjait az összegyűjtött villámok (lásd az összefoglalókártya hátlapját), és a maradék erőforrások után:

4 GYP jár minden egyes 4 különböző erőforrásból álló csoportért, 2 GYP jár minden egyes 3 különböző erőforrásból álló csoportért.

A legtöbb pontot szerző játékos nyer. Holtverseny esetén, a közülük legtöbb erőforrással rendelkező játékos nyer. Ha még mindig holtverseny állna fenn, akkor mindannyian nyertek.

A SZEREPEK

A gyűjtögetők*: A gyűjtögetők segítenek a játékosoknak új erőforrásokat gyűjteni. Az erőforrásokat a játékosoknak mindig jól láthatóan maguk előtt kell tartaniuk, hogy a többi játékos által bármikor megszámlálható legyen.

Attól függően, hogy a szerep bátran vagy gyáván volt kijátszva, a készletből elvehető erőforrások száma 3 vagy 1.

Megjegyzés: A varázsitalok és varázspálcák készlete sosem fogy ki. Használjatok helyettesítőket, ha szükséges.

**a fordító megjegyzése: a magyar nyelvű kártyáknál a füvesember is a gyűjtögetők közé tartozik.*



A játékos a játék végén 4 (1) + 2 (2) + 19 (3) = 25 győzelmi pont kap. A 3 megmaradt erőforrásért (4) nem jár GyP.



Ha minden kiválasztott szerepkártyát kijátszottatok (és az eseménykártyát teljesítettétek), a fordulónak vége.

A következő forduló előkészítése:

- Fordítsatok fel egy új eseménykártyát.
- Fordítsatok fel új „megbabonázott” szerepe(ke)t (2-4 játékos esetén).
- Minden játékos újra válasszon 4-et a 10 szerepkártya közül.
- Az utolsó bátor játékos játssza ki az első szerepkártyát.

A JÁTÉK VÉGE

A 7. forduló után a játék véget ér.

További győzelmi pont jár az összegyűjtött villámokért, és a megmaradt erőforrásokért.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyer.



Boszorkák: A boszorkák (a bátrak és a gyávák is) segítenek a játékosoknak mozgatni a bábuikat a táblán. A bátor boszorkák varázsitalokat is visznek a tornyokba, győzelmi pontokat szerezve ezzel a játékosoknak.

Druidák: A druidák (a bátrak és a gyávák is) segítenek a játékosoknak elszállítani a varázsitalokat a tornyokba, győzelmi pontokat szerezve ezzel nekik. A bátor druidák ezen kívül még 3 győzelmi pontot kapnak.

Varázsitalok szállítása bátor boszorkaként

* Először is a játékos az egyik bábujaival egy olyan szomszédos területre lép, ahol a kijátszott boszorkának megfelelő tájtypus van. Ezen a területen bármennyi másik bábu lehet, de nem lehet rajta felhő (lásd alább: „A felhők”).

* Majd a játékos kiválaszt egyet a varázsitalai közül, hogy elvigye az új területen egy azonos színű üres kerek toronyba. Ha nincs egyező üres torony, akkor a játékos nem tud varázsitalt szállítani.

Ha egy nyíl mutat a toronyra, akkor a varázsitalt a toronyra kell tenni, a torony „foglalttá” válik.



* Végül, a játékos előre mozgatja a győzelmipont-jelzőjét annyival, amennyi győzelmi pontot az a torony mutat, ahova leszállította a varázsitalt. Ha az 1 vagy 2 varázspálcát is ábrázol, akkor a játékos azokat az általános készletből elveszi.

A torony most már foglalt, és többé nem kaphat varázsitalt.

Kerek torony helyett a játékos szállíthat egy négyzet alakú toronyba is (ha van olyan ott). Ez esetben a varázsital nem egy toronyba lett leszállítva, hanem az általános készletbe. A négyzet alakú

tornyokba bármennyiszer lehet szállítani, ezért azok mindig nyitva vannak - az egész játék alatt. Ha egy négyzet alakú toronyba szállít a játékos, akkor is megkapja a torony mutatta győzelmi pontokat. Minden játékos szerepenként csak egy varázsitalt szállíthat le a négyzet alakú tornyokba.

Ha egy nyíl kifelé mutat a toronytól, akkor a varázsitalt az általános készletbe kell szállítani. Négyzet alakú tornyokba újra meg újra lehet szállítani.



Varázsitalok szállítása druidaként

A varázsital szállításra druidaként (bátor vagy gyáva) esetre ugyanezek a szabályok érvényesek, a következő kivétellel: A bábu nem mozoghat, de legalább a játékos egyik bábujának már a megfelelő területen kell lennie. Bátor druidaként a játékosok 3 győzelmi ponttal többet kapnak, mint amennyit a torony, ahova leszállította a varázsitalt mutat. *Ez a plusz 3 győzelmi pont csak akkor jár, ha a játékos leszállította a varázsitalt, csak az, hogy „bátor druida” nem elég!*



A torony helye attól függ, hogy melyik területet érinti az alapja. Így ez a 4 torony varázsitalt a következő területeken lévő bábuiktól kaphat:

A bal lila torony – az erdőről, a dombról, vagy a prériről (bármennyiszer, 4 győzelmi pont minden alkalommal); a középső lila torony – a dombról vagy a prériről (csak egyszer, 6 GYP); a felső narancssárga torony – csak a dombról (csak egyszer, 5 GYP); az alsó lila torony csak a prériről (csak egyszer, 3 GYP + 1 varázspálcá).



Varázsital leszállítása (boszorkák):

• Lépj egy bábuiddal egy szomszédos területre.

• Tegyel egy varázsitalt egy megegyező színű toronyra.

• Mozdasd előre ennek megfelelően a GYP jelzőt; esetleg 1 vagy 2 varázspálcát is kapsz.

Foglalt tornyok többé nem fogadnak varázsitalokat.

Négyzet alakú tornyok mindig elfogadnak varázsitalokat (ezeket a varázsitalok tegyék vissza a közös készletbe).

Varázsital leszállítása (druidák):



• Ha a játékos bábuja már a megfelelő területen van, akkor szállíthat varázsitalt a toronyba (vagy az általános készletbe).

• Mozdasd a győzelmi pont jelzőt további 3 ponttal előre, ha „bátor” vagy.

A FELHŐK

A bábukkal nem lehet sem vízterületre, sem olyan területre lépni, ahol egy vagy több felhőlapka van. A játékosnak először meg kell próbálnia levarázsolni a felhőket az időjárástündér segítségével. Az eltávolított (levarázsolta) felhőkön látható villámok győzelmi pontokat hoznak a játékok végén (lásd a játékösszefoglaló hátlapján).

Ahhoz, hogy a játékos le tudjon varázsolni egy felhőt, a következőknek kell teljesülnie:

- * Ki kell játszania az időjárástündér szerepkártyát, és legalább egy bábujának a levarázsolandó felhővel szomszédos területen kell lennie.
- * A játékosnak a felhő csillagjában látható számmal megegyező számú varázspálcát kell visszatennie az általános készletbe.

A játékos a levarázsolta felhőt megtartja (a többi játékos számára láthatóan). Bátor időjárástündérként a játékos további 3 győzelmi pontot kap. *A játékos csak akkor kapja meg a plusz 3 győzelmi pontot, ha a felhőt levarázsolta, „bátornak lenni” nem elég hozzá.*

AZ ESEMÉNYEK

10 különböző esemény van. Egy eseményt következik be minden fordulóban. A 10 eseménykártyából 1, a játékosok szerepválasztása előtt fejtik ki a hatását, 3 a forduló alatt, és 6 a forduló végén. A kártyák önmagukért beszélnek, a pontosító részleteket lásd alább.

Több vagy kevesebb?

(Mehr oder weniger?, More or Less?)

Minden játékos 1-5 szerepkártyát választ (a többi játékos elől elrejtve), aztán egyszerre felfedik a kiválasztott szerepkártyák számát, és ennek megfelelően nyernek vagy veszítenek győzelmi pontot. A forduló ezután a szokásos módon folytatódik tovább.

Feketepiac & Zugfőzde

(Schwarzmarkt & „Schwarzbrennerei, Black Market” & “Black Distillery)

A játékos minden gyáván kijátszott szerepkártyája esetén eldöntheti, hogy a gyáva akciót választja vagy az esemény következzen be.

Veszélyes helyek

(Gefährliche Gebiete, Perilous Places)

Példa:

Dani mindkét bábuja az erdőben van. 2 győzelmi pontot veszít.

Móni bábuja a prérin és az erdőben vannak. 4 győzelmi pontot veszít.

Védett helyek

(Gefällige Gebiete, Protected Places)

Példa:

Dani bábuja a dombon és a hegyen vannak. Ő nem nyer, de nem is veszít győzelmi pontot.

Móni bábuja a prérin és az erdőben vannak. Ő 2 győzelmi pontot léphet előbbre.

Bátor szív

(Wie in alten Zeiten & Brave heart)

Ahogy a kártya is írja: csak a forduló legelső bátor játékosja kap 1 varázspálcát, és nem az egyes szerepek kezdő játékosja.

A FELHŐK



A felhők levarázslásához:

- Tedd le az időjárástündért.
- 1 bábudnak a felhővel szomszédos területen kell lennie.
- Tedd vissza a megfelelő számú varázspálcát a készletbe.
- Vedd el a felhőt (képpel felfelé tartsd magad előtt).
- Kapsz +3 győzelmi pontot, ha bátor időjárástündér voltál.

AZ ESEMÉNYEK

...a hatásukat a forduló elején, közben vagy a végén fejtik ki.



Fölényben!

(Mit vollen Händen, The Upper Hand)

Minden játékos bejelenti mennyi erőforrása van. Ezután minden játékos egyszerre a kezébe vesz (a zárt öklébe) tetszőleges mennyiséget az erőforrásai közül, és a játéktábla fölé tartja azt. Az öklüket egyszerre nyitják ki a játékosuk, és összehasonlítják az erőforrások számát.

Üres kéz (Mit leeren Händen, Empty Handed)

Az erőforrásokat megtartják a játékosok.

Hirtelen mindent! (Einmal alles!, The Works!)

Minden játékos csak maximum 1 szett erőforrást juttathat célba.

Rokonérezelmű (Gleichgesinnte, Flock Together)

A játékos második bábujának azonos típusú területen kell lennie, de nem szükségszerűen ugyanazon a területen.

JÁTÉKVARIÁCIÓK

Próbáljátok ki egyesével a következő variációkat vagy kombináljátok őket össze! Bemutatjuk a viharfelhőket (világos kék csillaggal az elején), a tájlapkákat, az amuletteket, valamint a tábla hátoldalát.

A VIHARFELHŐK



... a tábla mindkét oldalán használhatók. A játék elején keverjétek össze a viharfelhőket és a zivatarfelhőket. Ezután tegyétek őket véletlenszerűen a megfelelő területekre. A megmaradt felhőlapkákat tegyék vissza a dobozba.

Ha úgy gondoljátok, akkor használjatok kevesebb zivatarfelhőt, hogy növeljétek a viharfelhők előfordulásának valószínűségét a táblán.



(2 db) Ha ez a felhő a táblán van, akkor a játékosok 2 további győzelmi pontot kapnak, ha egy varázsitalt szállítanak a bábujukkal egy, a felhővel szomszédos terület valamelyik tornyába. Ha mindkét felhő szomszédos a szállító bábuval, akkor 4 plusz győzelmi pontot kap a játékos.

Ha például Móninak van egy bábuja ennek a 2 felhőnek a szomszédságában, és mint bátor druida szállítja le a varázsitalt egy 2 GYP+ 1 varázspálcás toronyba, akkor $2 + 2 + 3 = 9$ győzelmi pontot és 1 varázspálcát kap.

Ez az egyetlen viharfelhő, amelyik mindig hat, amíg a táblán van. Az összes többi viharfelhő csak egyszer hat, abban a pillanatban, amikor a játékos levarázsolja a tábláról.



(2 db) 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.



A VIHARFELHŐK

-et keverjétek össze a zivatarfelhőkkel az elején és tegyétek őket véletlenszerűen a megfelelő területekre a szokásos módon.

Ez a felhő +2 győzelmi pontot jelent, ha a szállító bábu egy szomszédos területen van.

Mozgass egy saját bábút egy szomszédos területre.



(1 db) Az a játékos, aki levarázsolja ezt a felhőt, *azonnal* leszállíthat az *egyik* bábujaival egy tetszőleges varázsitalt, pont úgy, mintha a megfelelő gyáva druidát játszotta volna ki.



(3 db) Az a játékos, aki levarázsolja ezt a felhőt, azonnal megkapja a megfelelő számú győzelmi pontot, ha a játékos birtokol legalább annyi, olyan színű varázsitalt, amennyit és amelyet a felhő mutat. Pl. legalább 3 narancssárga, vagy 4 zöld vagy 4 lila varázsitalt. Ezek a varázsitalok nem kerülnek vissza a készletbe, a játékosnál maradnak!

Ha a játékosnak nincs meg a minimum számú varázsital, mikor levarázsolja ezt a felhőt, akkor a felhőlapkát ugyan megkapja, de a győzelmi pontokat nem.

A HEGY LAPKÁK ÉS AZ AMULETTEK



... használhatóak a játéktábla első oldalán és kötelező őket használni a tábla hátoldalán. Az 5 hegylapkát keverjétek meg a játék kezdetén és tegyetek a megfelelő helyekre egyet-egyét a 3 hegyterületen. Minden torony, ami így lefedésre kerül, elveszíti a funkcióját. A megmaradt 2 hegylapka visszakerül a dobozba.

Minden játékos leteszi 1-1 amulettjét minden hegylapkához.

Ha a játékos ezen hegyterületek egyikére lép a bábujaival, akkor - *tetszőleges sorrendben* - a következőket kell megtegye:

- * Begyűjti az amulettjét a hegyterületről, és azt a többi játékos számára jól láthatóan maga elé teszi. Az amulett győzelmi pontokat ad a játék végén a játékosok számára: 1 amulett = 4 GYP, 2 amulett = 9 GYP, mind a 3 amulett = 15 GYP (*lásd a játékösszefoglaló hátlapján*).
- * Használja a *teljes* funkcióját a hegylapkának (lásd alább) *anélkül*, hogy eltávolítaná a lapkát. Ha a játékos nem akarja használni a lapkát, az azonnal elveszik a játékos számára, vagyis a későbbi körökben már nem használhatja fel (*nyilvánvaló, hogy a játékos az amulettjét ettől még megszerezte!*)
- * Ha bátor hegyi boszorkaként lép ide, akkor leszállíthat ezen a hegymezőn egy varázsitalt is, ha akar.

Az egyes lapkák jelentése:



A játékos elvesz színenként egy varázsitalt az általános készletből. *1-et ebből a 3 új varázsitalból azonnal le kell szállítania, ha a bátor hegyi boszorkát játszotta ki.*



A játékos elvesz 2 varázspálcát az általános készletből.

Tetszőleges varázsitalt szállít.

Megnyeri az adott számú győzelmi pontot, ha a szükséges varázsitalokkal rendelkezik.

A HEGY LAPKÁK

... használhatóak a játéktábla első oldalán és kötelező őket használni a hátoldalán.

Tegyetek véletlenszerűen választva 3 lapkát képpel felfelé a megfelelő hegyterületekre, minden játékos 1-1 amulettje is kerüljön rá.

Aki az egyik ilyen hegyterületre lép:

... vegye el az amulettjét: a játék végén 1, 2 vagy 3 amulett 4, 9 vagy 15 GyP-tér.

... használja a hegylapkát (de ez nem kötelező).

... leszállít egy varázsitalt, ha bátor hegyi boszorkaként lépett ide.

+ 1 varázsital színenként

+ 2 varázspálcá



A játékos *az egyik* bábujaival leszállíthat egy tetszőleges típusú varázsitalt, pont úgy, mintha a megfelelő gyáva druidát játszotta volna ki. *Megjegyzés: Négyzet alakú toronyba is szállíthat.*



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



A játékos tetszőleges olyan felhőlapkát levarázsolhat, ami szomszédos valamelyik bábujaival, pont úgy, mintha a gyáva időjárástündért játszotta volna ki.

AZ ERDŐLAPKÁK



... *kötelező* használni őket, ha a játéktábla hátoldalán játszotok. A 6 lapkát keverjétek meg a játék kezdetén, majd véletlenszerűen tegyetek 1-1 lapkát a 4 erdőterület kijelölt mezőire. A maradék 2 lapkát tegyék vissza a dobozba.

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 felhasználhatja a megszerzett lapkát, majd lefordítva a játéktábla mellé teszi. A játékos maximum *egy* lapkát használhat fel szerepkártyáinként, és *egy* “+ 1 kártya” lapkát a forduló elején.

Az egyes lapkák jelentése:



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

Így a játékos nem bitorolja el az aktuális bátor játékos szerepét, és nem válik a következő szerepkártya kezdőjátékosává sem.

A “Bátor szív” esemény alatt a kezdőjátékos, aki az első szerepkártyát játssza ki, ezt a lapkát használva sem kerülheti el, hogy “bátor” legyen.



(2 db) Az a játékos, aki használja ezt a lapkát, *egy forduló elején* eggyel több szerepkártyát tarthat meg.

Ez a lapka használható a “Több vagy kevesebb” eseménykor, az után, hogy a játékosok kézből lévő szerepkártyáinak száma ismerté vált; a plusz kártya nem számít bele az összegbe ennek az eseménynek a győzelmi pontjai számolásakor.



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

Ha ezt a lapkát a “Feketepiac” vagy a “Zugfőzde” események alatt játssza ki a játékos, akkor csak 5 győzelmi pontot kap (és nem még + 3 győzelmi pontot vagy + bármennyi erőforrást).

1 varázsital szállítása

2 bábulépés (ugyanazzal vagy különbözőkkel)

1 felhő levarázslása

AZ ERDŐLAPKÁK

... használata a játéktábla hátoldalán *kötelező*.

Tegyetek 4 véletlenszerűen választott lapkát képpel felfelé a megfelelő erdőterületre.

Az a játékos, aki *az egyik* ilyen erdőterületre lép, elveszi az erdőlapkát.

Játssz gyáván, de hajtsd végre a bátor akciót.

+ 1 kártya a kézbe.

+ 5 győzelmi pont a gyáva akció helyett.

A DOMBLAPKÁK



... kötelező használni őket, ha a játéktábla hátoldalán játszotok. A 6 lapkát keverjétek meg a játék kezdetén, majd véletlenszerűen tegyetek 1-1 lapkát a 4 dombterület kijelölt mezőire. A maradék 2 domblapkát tegyétek vissza a dobozba.

Az egyes lapkák jelentése:



(5 db) Bármelyik játékos, aki az egyik ilyen dombterületre lép egy bábujaival, begyűjtja a “turbó seprű” tulajdonságot, és azonnal elrepíti ezt a bábút a lapka által mutatott 2 kő kör egyikére. Az új területen a játékos leszállíthat egy varázsitalt, ha a bátor dombi boszorkát játszotta ki.

Megjegyzés: Lehetséges, hogy a B kő kör nem elérhető, vagy hogy nem tudod többé elhagyni a szigetet, amire megérkeztél. Sosem lehet a szigetet elhagyni a D kő körrel.



(1 db) Ezen a területen nem lehet a “turbó seprű”-t begyűjtani, de a játékos leszállíthat egy narancssárga varázsitalt a készletbe 7 győzelmi pontért, ha a játékos a bátor dombi boszorkát játszotta ki, ugyanúgy, mintha egy torony lenne a táblán (lásd 7. oldal). Ugyanez alkalmazandó, ha egy játékos csúcsi druidaként szállít ide egy varázsitalt.

A DOMBLAPKÁK

... használata a játéktábla hátoldalán kötelező.

Tegyetek képpel felfelé 4, véletlenszerűen választott lapkát a megfelelő dombterületekre.

Azonnal lépj a bábuddal a megadott 2 kő kör egyikére (és szállíts le egy varázsitalt, ha mint bátor dombi boszorka játszottad ki a kártyádat).

Szállíts le egy narancssárga varázsitalt 7 győzelmi pontért (tedd vissza a készletbe).



A szerzők és a kiadó köszöni a sok játékosztelőnek az értékes észrevételeket, különösen Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Dennis Rappel, Harald Schatzl, Walter Schranz és Julian Steindorfer, valamint a Bad Aibling, Bödelfeld, Grassau, Oberhof, Reutte, Siegsdorf és Vienna játékcsoportjainak.

Van bármi hozzáfűzni valód, kritikád vagy kérdésed a játékról? Írj nekünk:

Ravensburger USA, Inc. | 1 Puzzle Lane | Newton, NH 03858
E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

Magyar fordítás: Triszo & Dunda

© 2014 Andreas Pelikan & Alexander Pfister
© 2015 Ravensburger Spielverlag



233157