

ANDREW FEDERSPIEL

APOTHECA™

THE SECRET POTION SOCIETY



1-4
PLAYERS



AGES
13+



TIME
30 MIN

ÁTTEKINTÉS

Készíts varázsitalokat egy titokzatos piacon. Téveszd meg ellenfeleid rejtett italokkal, és a megfelelő pillanatban használd mágikus képességeid, hogy összekeverd a hozzávalókat. De légy óvatos – ellenfeleid rájöhetnek, hogy mit forralsz, és ellened fordíthatják! Minden párosítás kiszolgál egy varázsitalárust. Az győz, aki elsőként szolgál ki 3 varázsitalárust.

TARTALOM

- 1 piac tábla
- 45 varázsital lapka (15 vörös, 15 kék, 15 sárga)
- 36 drágakő (12 vörös rubin, 12 kék zafír, 12 sárga topáz)
- 15 varázsitalárus kártya
- 4 varázsitalárus állomás
- 4 játékos referenciakártya
- 3 rendelet token (a Piac mestere játékvariánshoz)
- 1 extra akció token (csak 3 játékos esetén)



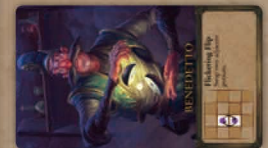
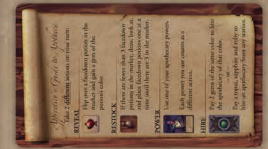
ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a piac táblát a játékosok közé.
2. Válasszátok ki a kezdőjátékost az alapján, hogy ki a legcselesebb.
3. Keverjétek meg a varázsital paklit. Tegyetek egy-egy varázsitalt képpel felfelé a tábla négy sarkába. A tábla közepére tegyetek két varázsitalt képpel lefelé, úgy, hogy átlósan szomszédosak legyenek, és a rajtuk lévő nyilak mutassanak a második játékos felé.
4. A maradék varázsitalokat tegyétek képpel lefelé a piac tábla mellé. Ez lesz a varázsitalok húzópaklija.
5. Minden játékos kap egy referenciakártyát.
6. Keverjétek meg a varázsitalárusok pakliját. Ha először játszotok, a következőket külön keverjétek meg, és tegyétek a pakli tetejére: Benedetto, Corvidus, Imogen, Merten, The Porter King.
7. Mindenki húz egy varázsitalárust, és képpel felfelé maga elé teszi.
8. Szereljétek össze a varázsitalárus állomásokat, és tegyétek a piac tábla mellé az alábbi képen látható módon. Ez lesz a Varázsitalárusok utcája. Tegyetek egy-egy varázsitalárust képpel felfelé mindhárom 2-drágaköves állomáshoz, a maradékból képzett húzópaklit pedig a 3-drágaköves állomáshoz.
9. A drágaköveket tegyétek az azonos színű állomások mellé.
10. Ha 3 játékos van, a harmadik játékos megkapja az extra akció tokenet. Ezt bármelyik körében elköltheti, hogy végrehajtsa egy harmadik, az első kettőtől különböző akciót.
11. A kezdőjátékos az első körében csak egy akciót hajthat végre.

VARÁZSITALÁRUSOK UTCÁJA



1. JÁTÉKOS



2. JÁTÉKOS

VARÁZSITAL HÚZÓPAKLI



2. OLDAL

A JÁTÉKOS KÖRE

Körödben 2 **különböző** akciót kell végrehajtani az alábbi 4 közül.

FELFEDÉS



Fordíts fel egy képpel lefelé fekvő varázsitalt a piacon. Kapsz egy drágakövet a varázsitalal megegyező színben. Az akció előtt nem lesheted meg a varázsitalt – ha látni szeretnéd, fel kell fordítanod, hogy mindenki láthassa. Drágakövekből bármennyid lehet. Abban a ritka esetben, ha elfogynának a drágakövek, helyettesítedek valami mással.

KÉPESSÉG



Válaszd ki egy varázsitalárusodat, és használd a képességét. Minden varázsitalárus képessége külön akciónak számít, így többször is használhatod a Képesség akciót, ha mindig másik varázsitalárus képességét használod. Nem választhatod ezt az akciót, ha nincs aktív varázsitalárusod, vagy ha az akció semmit sem változtatna a játéktábla állapotán.

A képességek egyformán hatnak minden varázsital lapkára, függetlenül attól, hogy azok képpel felfelé vagy lefelé fekszenek a táblán. A varázsitalok átmozoghatnak más varázsitalok felett, ha van elég mozgásuk hozzá, de nem fejezhetik be a mozgásukat egy másik varázsitalon. A varázsitalokat felcserélő képességekkel nem lehet cserét végrehajtani üres mezővel.

Az Apothecában a „szomszédos” szó csak oldalukkal érintkező mezőket jelent. Az „ortogonálisan” azt jelenti, hogy „vízszintesen vagy függőlegesen.” Az egyes képességek leírását lásd a 15. oldalon.

FELTÖLTÉS



Nem használhatod ezt az akciót, ha már legalább 3 képpel lefelé lévő varázsital van a piacon. Húzz egy varázsitalt a húzópakliból, titokban nézd meg, és tedd le képpel lefelé a piac egy üres mezőjére. Ezt addig folytasd, míg újra 3 lefordított varázsital nem lesz a piacon.

Mikor leraksz egy varázsitalt, a nyíl mutasson feléd. A feléd mutató varázsitalok alját bármikor megnézheted.

Betelik a piac

Ha nem marad üres mező a piacon, és nem látható párosítás, akkor nézzétek meg a húzópakli legfelső lapját. Az összes ilyen színű képpel felfelé lévő varázsitalt a felhúzottal együtt keverjétek vissza a pakliba.

FELFOGADÁS



Fogadj fel egy varázsitalárust a Varázsitalfárusok utcájáról két megfelelő színű drágakő befizetésével.
- VAGY -

Fizess egy topázt, egy zafírt és egy rubint, hogy felfogadd a három varázsitalárus bármelyikét vagy a pakli tetején lévő ismeretlen varázsitalárust.

A felfogadott varázsitalárust helyezd magad elé – most már a tiéd. Bármennyi varázsitalárusod lehet.

Ha a felfogadás során egy varázsitalfárus állomás megüresedik, töltsétek fel egy újonnan felhúzott lappal.

PÁROSÍTÁSOK ÉS A VARÁZSITALÁRUSOK KISZOLGÁLÁSA

A párosítás 3 felfordított, egyszínű varázsital egymás mellett, egy sorban vagy egy oszlopban. Amikor egy párosítás keletkezik a körödben, vedd le a benne szereplő varázsitalokat, és tedd rá képpel felfelé egy aktív varázsitalárusodra. Ezt a varázsitalárust nem használhatod többé – ő már elégedett a főzeteddel. Tetszőleges színű párosítással kiszolgálható bármelyik varázsitalárus.

SPECIÁLIS PÁROSÍTÁSOK

Ha a párosításodban 3-nál több varázsital szerepel, kapsz egy extra drágakövet a párosítás színéből. A különleges párosítások a következők: 4 egy vonalban, L-alakzat, T-alakzat és kereszt.



Ha párosítást hozol létre, de nincs aktív varázsitalárusod, akit kiszolgálhatnál, akkor a párosításban szereplő varázsitalokat keverd vissza a húzópakliba. Kapsz egy drágakövet a párosítás színéből, de ez a párosítás nem számít bele a győzelemhez szükséges 3 párosításba.

EGYSZERRE TÖBB PÁROSÍTÁS

Ha egynél több párosítást hozol létre egyszerre, egyesével hajtsd őket végre tetszésed szerinti sorrendben.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Az első játékos vagy csapat, amelyik kiszolgál 3 varázsitalárust, az megnyeri a játékot!

4-FŐS JÁTÉK

4 játékos esetén alkossatok két kétfős csapatot. A csapattársak egymással szemben helyezkedjenek el. A csapattársak nem adhatnak át egymásnak drágaköveket, és nem nézhetik meg egymás lefordított varázsitalait. Az első csapat, amelyik kiszolgál 3 varázsitalárust, az megnyeri a játékot. A játék előtt döntsétek el, hogy megengeditek-e az összebeszélést.



JÁTÉKVARIÁNS: SOLO (1 JÁTÉKOS)

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezd magad elé a piac táblát.
2. Keverd össze a varázsitalokat. Helyezz egy-egy lapkát a piac tábla négy sarkára. A maradék mezőket töltsd fel sakktáblaszerűen, képpel lefelé fordított varázsitalokkal. A nyilak mutassanak tőled ellentétes irányba.
3. A piac tábla bal és jobb oldalán is készíts két-két oszlopot, minden oszlopban 4 képpel lefelé fordított varázsitalal (lásd a lenti ábrán). A nyilak mutassanak tőled ellentétes irányba.
4. A megmaradt varázsitalokat tedd vissza a dobozba. A játék további részében nem lesz rájuk szükség.
5. Keverd meg a varázsitalárusok pakliját. Húzz magadnak egy varázsitalárust, majd készítsd elő a Varázsitalfárusok utcáját a megszokott módon.

AKCIÓK ÉS FELTÖLTÉS

Minden körben hajts végre 2 akciót (az első körödben is). A következők változások lépnek érvénybe:

- Nem hajthatsz végre Feltöltés akciót.
- Végrehajthatod ugyanazt az akciót kétszer. Ha nem tudsz második akciót választani, a köröd véget ér.
- A Felfogadás 3 egyszínű drágaköbe kerül 2 helyett. Továbbá nem használhatod az alternatív fizetési módot, hogy egy topáz, zafír és rubin fizetésével fogadj fel.

Minden második akciód után válassz egy varázsitalt a piacon kívülről, és tedd a tábla megfelelő üres mezőjére. Például a 2. oszlop 3. sorában lévő külső varázsitalt tedd a piac tábla 2. oszlopának 3. sorába. Nézd meg a lerakott varázsital másik oldalát, és fordítsd a nyilat magad felé. Ha nem tudsz varázsitalt lerakni üres mezőre, a játék véget ér.

PÁROSÍTÁSOK ÉS

A VARÁZSITALÁRUSOK KISZOLGÁLÁSA

Mikor egy párosítást hozol létre, ne vedd le a benne szereplő varázsitalokat. Helyette hajtsd végre a következőket:

1. Tedd a párosított varázsitalokat a párosítás egy mezőjére. Ezeket az egymásra tett lapkákat kezeld úgy, mint egy normális varázsitalt.
2. Ha van aktív varázsitalárusd, az egyiket fordítsd képpel lefelé, hogy ezzel jelezd, hogy ki van szolgálva.
3. Ha kiszolgáltál egy varázsitalárust, 1 pontot kapsz minden képpel felfelé lévő, a párosítással azonos színű varázsitalért (az egymásra tett varázsitalok egy italnak számítanak). A pontok számontartásához tetszőleges segédeszközt használhatsz.

Ha nem szolgáltatál ki varázsitalárust, nem kapsz pontot, de kapsz egy drágakövet a párosítás színéből.

BETELIK A PIAC

Ha a piac teljesen tele van, akkor se hajtsd végre a megszokott „Betelt a piac” fázist.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor egy új varázsitalt kellene leraknod a piacra, de nem tudsz. Ha nem maradt varázsital a piacon kívül, kapsz 5 bónusz pontot. Add össze a pontjaid, és nézd meg, hogyan teljesítettél!

0-14: Asszisztens

15-19: Tanonc

20-24: Tapasztalt

25-29: Szakértő

30-34: Mester

35-39: Nagymester

40+: Apotheca legendája

VARÁZSITALÁRUSOK UTCÁJA



JÁTÉKOS



JÁTÉKVARIÁNS: A PIAC MESTERE (2-4 JÁTÉKOS)

ELŐKÉSZÜLETEK

Kövessétek a normális előkészületeket a következő különbségekkel:

1. A kezdő piacot ne teljesen véletlenszerű varázsitalokkal töltsétek fel, hanem keverjétek össze 2 sárga, 2 kék és 2 vörös varázsitalt, majd ezeket tegyétek a piacra a megszokott módon.
2. Válasszátok ki, hogy melyik játékos legyen a mester. A többiek alkotják a mester ellen játszó tanítványok csapatát. A csapattagok nem adhatnak át egymásnak drágaköveket, és nem nézhetik meg egymás lefordított varázsitalait.
3. A mester nem kap kezdő varázsitalárust. Ehelyett helyezétek a Varázsitalárusok utcáját a mester elé. A mester mindhárom varázsitalárus képességét használhatja, de fizetnie kell érte.
4. A mester megkapja a 3 rendelet tokenet. A piac előkészítése után a mester kiválaszt egy rendelet tokenet aktiválásra, és a másik kettőt tetejére helyezi. A mester csak az aktív rendelet színében készíthet párosításokat, míg a többiek csak a másik két színből.
5. A mester kezdi a játékot, és az első körében csak egy akciót hajthat végre. Ezután a tanítványok az óramutató járásának irányában kerülnek sorra, de a mesternek minden tanítvány után van egy saját köre.

MESTER KIVÁLTSÁGOK

- Varázsital színének elrendelése: A mester kezeli a 3 rendelet tokenet, melyek közül mindig 1 aktív. A mester csak az aktív rendelet színében készíthet párosításokat, míg a többiek csak a másik két színből. Egy akcióval és egy drágakő elköltésével a mester megváltoztathatja az aktív színt az elköltött drágakő színére.
- Varázsitalárusok felfogadása és használata: A mester soha nem fogad fel varázsitalárusokat. A mester akciójaként használhatja a Varázsitalárusok utcáján található varázsitalárusok képességeit a megfelelő színű 2 drágakő befizetéséért cserébe. Amikor egy másik játékos felfogad egy varázsitalárust, a fizetendő drágaköveket a mesternek adja, nem a készletbe teszi vissza.
- Párosítások: A mester nem szolgál ki varázsitalárusokat az elkészített párosításaival, egyszerűen megtartja őket.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

- Párosítások készítése: Mivel a játékosoknak követniük kell a rendelet token által megszabott színt, előfordulhat, hogy olyan párosítást hoznak létre, ami számukra nem megengedett. Ilyenkor az első játékos, akinek megengedett, a köre elején felveszi a párosítást. Például, ha a mester köre végén a rendelet piros, és van a pályán egy piros párosítás, azt a következő játékos viszi el a köre elején.
- Bónusz drágakövek: A mester nem kap bónusz drágakövet, ha speciális párosítást készít.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A mester győz, ha mindhárom színből begyűjt egy-egy párosítást.

A tanítványok csapata győz, ha összesen 3 varázsitalárust kiszolgálhatnak.



2. JÁTÉKOS - TANÍTVÁNY



VARÁZSITAL PAKLI



RENDELET TOKENEK



I. JÁTÉKOS - MESTER



APOTHECA STRATÉGIAI TIPPEK

- Ne hagyj a köröd végén két egyszínű varázsital egymás mellett (vagy köztük egy üres mezővel). Ezzel esélyt adsz ellenfelednek arra, hogy első akciójával odaillő színű varázsitalt húzzon és melléjük tegye, majd a második akciójával felfordítva párosítást készítsen.
- Ha fel szeretnél fordítani egy ismeretlen, lefordított varázsitalt, azt az első akcióddal tedd, hogy a második akcióddal csinálhass is vele valamit (vagy megakadályozd, hogy az ellenfeled használja fel).
- Nem muszáj felfordítanod az ellenfeled által lerakott varázsitalt! Próbáld kitalálni, hogy milyen színű varázsital lehet, és hogy mit tervez vele az ellenfeled! Lehet, hogy pont veled szeretné felfordítani!



APOTHECA VILÁGA

Ha azt hiszed, szilárd talajon állsz, akkor az univerzum átvert. Én Lain vagyok, a kereskedő. Jártam Danziger zöldhátú hegységeitől, melyeken még egy élőlény sem kelt át élve; Yandukar kék sivatagán keresztül; Shartusan mocsárvidékéig, ahol a mocsár gőzei olyan károsak, hogy kihullik tőle a fogad. Eleget láttam ahhoz, hogy tudjam: ha bárki is mestere a vadonnak, az nem más, mint a titkos varázsital társaság. Ezek a varázsitalárusok olyan ősi erő felett rendelkeznek, amiről azt mondják, hogy bármilyen kívánságot valóra vált, akár az örök életet is. De hol találkoznak egymással? És ami még fontosabb, hogyan lehet meggyőzni őket, hogy a Te terveid támogassák?

Bár sok információt összegyűjtöttem a legismertebb varázsitalárusokról, a felkutatásukat már valaki másnak kell megoldania.



PÁROSÍTÁSOK ÉS A VARÁZSITALÁRUSOK KISZOLGÁLÁSA



Afrit

Még nem találkoztam ezzel a lényel, de szeretném, ha ez így is maradna. Van egy buta szóbeszéd, miszerint adni is szokott, de inkább csak elvesz: az álmaid, a reményeid és minden életcélod. A nagybátyám legjobb barátja egyszer szembe került vele.

Szegény ember élete elég unalmas volt — amíg a

kavargó ló-démonok meg nem gyilkolták. És ez szinte könnyőreületes volt azok után, amiket az Afrit tett vele. Ahhoz, hogy valaki az Afrittal táncoljon, nagyon bátornak, vagy nagyon ostobának kell lennie.



Corvidus

Az anyag, helyszín és idő fontos dolgok egy varázsitalárus számára. Ez a három fogalom az univerzum alapvető építőköve: a megfelelő dolog jó helyen, jó időben. Nem is csoda, hogy egy volt postai szállítóból ilyen csodálatos varázsitalárus lett. Fecskék által nevelve és varjaktól

tanulva, Corvidusnak megvan a repülési sebessége és a súlyelosztása hozzá, hogy a játszóterévé tegye a világot. És a varázsitalok kotyvasztása jobban fizet, mint a küldemények szállítása.



Benedetto

Benedetto volt az udvari orvos Umbriscol királyának udvarában. Az apáról fiúra szálló tisztség főleg a királyi bütykök masszírozásából állt.

Azonban a Nagy kihálás idején, Benedetto gondos masszázsa ellenére is, az umbriscai királyi vonal mind az öt örököse elhunyt. Ezért a király kidobta Benedettót az

udvarból, az ablakon keresztül! Mivel a bajszára esett, precíz kezeinek nem esett baja — legalábbis így magyarázták nekem. Benedetto most varázsitalok készítéséhez szükséges gyógyfüveket masszíroz.



Giada

Létezik egy régi danzigi közmondás, miszerint „A szikla ártalmatlan, amg nem árt valakinek.” Nem hiszem, hogy eredetileg Giadára gondoltak, akik kitalálták, de jól illik rá: egy szerény szerzet, mégis pusztító erő lakozik benne. Kitiltották Tarosból, erőszakért körözik a Jó Szelek fokánál és a kavargó ló-

démonok is feljelentették. Legalábbis úgy gondoljuk. Senki nem beszél ló-démonul, de az biztos, hogy elég mérgesek voltak rá.



Imogen

A szeretetnek van egyfajta illata, és Imogen képes megtalálni ezeknek a régi, földalatti műhelyeknek az eszenciáját, hogy a legszeretetteljesebb illatot árasszák. Imogent piszkálták az orra miatt, de a hozzáértők pont az orráért imádják őt. Oblivia könyvtárának dohos, rothadó papírjától a Catalya raktáraiból

áradó nevezetes zöld bűzőkig, mind feltárják kincseiket Imogen számára, amiért hajlandó megszagolni őket... majd bepalackozni, hogy másnak ne kelljen szagolnia.



Karinne

Néhány anyag túl van még a legügyesebb varázsitalárusok által elképzelt határokon is. Leáshatnak, felrepülhetnek vagy elvitorlázhatnak akármilyen irányba. De hogy elérjék a másvilági dolgokat, Karinne játssza a kapuépítő, kulcsőrző és kapuőrző szerepét. Nem tudni, kitől tanulta a sziklarendezés elfeledett

tudományát, de páratlan tudása szinte szent figurává emelte. Sokan könyörögtek, hogy a tanítványai lehessenek, de eddig mindenkit elküldött.



A Maszkos Nő

A Maszkos Nő ismeri a személyiség erejét, és ezért őt is van neki belőle... amiről tudunk. Egy titkos, megújult szépség, egy vadiúj egyén, a parancsára palackozva és kiadva. Ki tudna egy ilyen dolognak ellenállni? Ki tudna ellenállni, hogy pénzt kérjen mindezért? Nem, a Maszkos Nő túl van az olyan kicsinyes

fogalmakon, mint a „jó” és a „rossz”. Őt nem érdekli, és nem ítélkezik.



Carbuncle Mester

Carbuncle Mester kívül marad Yandukar Gíknépségének halk csapdájából. Főleg az Umbriától nyugatra fekvő sivatagokban ásnak alagutakat, de ő így is mindig a piacok közt utazgat, miközben udvariasan villogtatja ráncos mosolyát. Miután nyélbe ütött egy üzletet, azon törheted a fejed,

hogy nem vesztettél-e valami értékesebbet, mint amit kaptál. Nem kétség, hogy a varázsitalárusi megérzései az alkudozós mesterévé tették. Mozgásban lévő tárgyak, ennyi, és aki követni tudja őket, az nyer.



Merten

A szálnalmasság és a jóképűség határán ott van Merten. Vagyis ő egy igazi úriember, csak azokat a lábakat és azt az arcot nem úri dolgokra teremtették. Merten nem tud a segítségedre sietni vagy kezet rázni veled anélkül, hogy kiütéseket okozna. Harmincnegyven nyelven mesterien tudja

mondani, hogy „bocsánat”, még a Torongi nyelvén is, ahol csak a szemöldökük rángatásával beszélnek. Merten mégis úgy gondolja, ha a szíved tiszta, a szépség — és a vagyon — megtalál majd. Eddig még nem tévedett.



A Málhás Király

Azt mondják, a Málhás Király Erdávia trónörököse volt. A történet így szól: Gusztáv király első fia, II. Gusztáv, foltoslázban halt meg. A második, szintén Gusztáv, szintén foltosláz. A harmadikat, Luciust megmérgezte a negyedik, Rictor, akit királyölésért kivégeztek. Az ötödik fiú

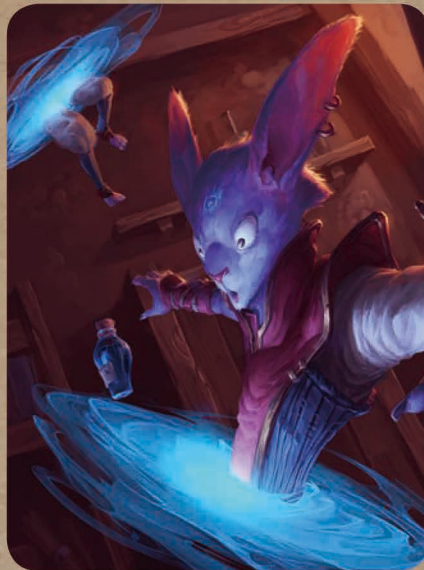
elmenekült a koronával járó kötelességek elől, de büntetésként nagy terhet kell viselnie: bárhova mehet, ahová kedve tartja, de csak nagyon lassan. Persze Erdáviát kifosztották a kavargó ló-démonok egy évvel később, úgyhogy végül is nem járt rosszul.



Ooki és Oogi

Az lehet az első benyomásod, hogy Ooki dolga az emelgetés, és Oogié az elmélkedés, de mindketten elismert varázssitalárusok magukban is. Oogi számos félig sikeres hordozót készített, egy univerzális oldószerher, míg Ooki felfedezte, hogy még egy „univerzális oldószer” sem képes

ártani hatalmas kezeinek. De ez csak szőrszálhasogatás, mert mindig együtt publikálják a kísérleteiket. Ooki ragaszkodik hozzá, hogy elől szerepeljen a neve, Oogit pedig állítólag nem zavarja.



Qwixly

A pontosság sosem volt a türelmetlenek erőssége, és Qwixly-t nem úgy ismerik, mint aki bárkire vagy bármire is képes lenne várni. Azt mondják, mindig rosszkor van rossz helyen, jóval azelőtt, hogy bárki is észrevenné, köztük Qwixly sem. Honnan ez a megézés: Talán belekörtölyt a

Holderlegbe? Vagy ő lenne Hosszúlábnak, a nyulak királyának fia? Amikor megkérdeztem, Qwixly azt mondta: egy kicsit ez, egy kicsit az.



Solas

A laikus számára szokatlan látvány lehet, de a „madáreszű” jelzőt Solas akár bóknak is veheti. Tudniillik, fiatal éveinek nagy részét a Vörösbegyetem falai közt töltötte, diplomákat gyűjtve mindenféle tudományterületről: vallás, ékszerészet, még madárjog is, ami nem olyan ám, mint az

emberi jog. Viszont ahogy mondják, minden tanulmány a varázsitalokhoz vezet — és nem találsz Solasnál iskolázottabb varázsitalárust.



A Dagálymester

Jobb nem újat húzni a Dagálymesterrel: képes szó szerint elállítani a lélegzeted. És most nem a titkos szerelmeddel való váratlan találkozást követő ájulásra gondolok, hanem arra az igen végzetes élményre, amikor egy leeresztett bőrkulaccsá változol. Mégis a vitorlásokkal, óceánokkal, és távoli

kereskedéssel teli világunkban az ember, aki beszéli a szelek nyelvét, talán szükséges rossz.



A Strega

Volt egy kivizsgálás, amikor egy csirkefarmon libák kezdtek kikelni a tojásokból. A közeli libafarmon azt gondolták, hogy a csibészek az ő tojásaikat lopják, de a nyomozók nem találtak tojáslopásra utaló jeleket, azután sem, hogy felfedeztek egy csempészett borral teli rejtékhelyhez vezető

titkos ajtót. A nyomozást beszüntették, miután a libafarmon is kiscsirkéket találtak a libakeltetőben. Esküszöm, nem értem a hogyanokat és miértet — de egy évvel később a csirkefarmer hozzáadta a fiát a libafarmer lányához, és azóta mindenki boldogan él.

KÉSZÍTŐK

Tervezés

Andrew Federspiel

Fejlesztés

Andrew Federspiel, Mark Major, Matthew Austin, Kevin Chang

Grafikai tervezés

Phillip Jenné

Illusztráció

Eduardo Garcia

Világ és történet megtervezése

Brian Nichols

Játéktesztelés

Rachel Miller, Christina Major, Greg, Chris és John Federspiel, Eric Guidice, Peter Vaughan, Kevin Warner, Francisco Souki, Aaron Vanderbeek, Phillip Jenné, JR Honeycutt, Cody Lewis, Erik Herrington, Jonathan Beer, Alex Colby, Joe Brogno, Joseph Alessandra, Srinavin Nair és sok más a Gen Conon, Metatopián, Strategiconokon, és máshonnan!

Fordítás

Francia: Danielle Jenné

Német: Lars Frauenrath

Olasz: Fabio Piovesan

Spanyol: Javier Nieto Moncó

Magyar szabály: Ősz Olivér

Külön köszönet

Köszönjük a sok Kickstarter backernek. - hálásak vagyunk a támogatásotokért!



For more from Renegade, please visit:

www.renegadegamestudios.com

www.twitter.com/playrenegade

www.facebook.com/playrgs

Renegade Game Studios
306-N West El Norte Pkwy #325
Escondido, CA 92026
United States

customerservice@renegadegames.com



For localized rules and more from Knapsack, please visit:

www.knapsackgames.com

www.twitter.com/knapsackgames

www.facebook.com/knapsackgames

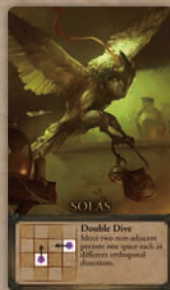
Knapsack Games
536 N Shelton St
Burbank, CA 91506
United States

Copyright © Knapsack Games, LLC 2016.
All Rights Reserved.

VARÁZSITALÁRUS KÉPESSÉGEK



Chained Charge
Válassz két szomszédos varázsitalt. Az egyiket mozgasd egy szomszédos mezőre, a másik pedig követi, és a helyére kerül.



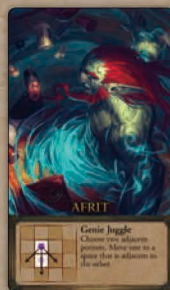
Double Dive
Mozgass két nem szomszédos varázsitalt egy mezővel különböző ortogonális irányokba.



Faithful Float
Válassz egy belső sort vagy oszlopot. Mozdasd az ott lévő varázsitalokat egy mezővel a sor vagy oszlop mentén az egyik irányba. A pályát elhagyó lapkák a túloldalra kerülnek.



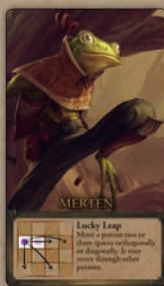
Flickering Flip
Cseréld meg két szomszédos varázsitalt.



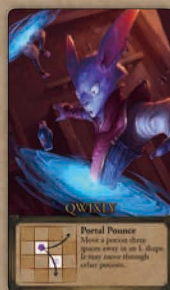
Genie Juggle
Válassz két szomszédos varázsitalt. Az egyiküket mozgasd a másiknak egy másik szomszédos oldalára.



Gully Glide
Mozgass egy varázsitalt egy vagy több mezővel ortogonálisan. Átmozoghat más varázsitalok felett.



Lucky Leap
Mozgass egy varázsitalt 2 vagy 3 távolságra ortogonálisan, vagy átlósan. Átmozoghat más varázsitalok felett.



Portal Pounce
Mozgass egy varázsitalt L-alakban (vagy tükrözött L-alakban) 3 lépésre. Átmozoghat más varázsitalok felett.



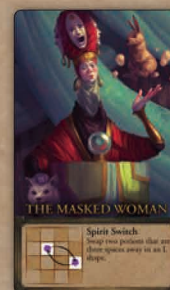
Portal Pounce
Válassz egy átlós vonalat. Mozdasd az ott lévő varázsitalokat egy mezővel az átló mentén az egyik irányba. A pályát elhagyó lapkák a túloldalra kerülnek.



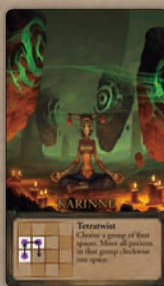
Shadow Swap
Cseréld meg egy lefordított és egy felfordított varázsitalt.



Sorceress Spin
Cseréld meg két varázsitalt, melyek 2 vagy 3 távolságra vannak egymástól ortogonálisan vagy átlósan.



Spirit Switch
Cseréld meg két varázsitalt, amelyek 3 távolságra vannak egymástól L-alakban (vagy tükrözött L-alakban).



Tetratwist
Válassz egy 2x2 négyzetet. Az ott lévő varázsitalokat mozgasd az óramutató járásának irányába egy mezővel.



Wandering Waltz
Mozgass egy varázsitalt egy mezővel ortogonálisan vagy átlósan.



Wizarding Winds
Válaszd ki a piac egyik oldalát. Mozdasd az összes varázsitalt az oldal felé, amennyire csak lehet.