

Boszorkánykonyha

1. kiegészítő - 6. játékos

A **játék elemei**: 12 szerepkártya, 5 bájitalkártya (egy "utolsó" lap minden pakliba), 5 aranyrög, 6 holló

Használjátok az alapjáték szabályait az alábbi eltérésekkel (kevesebb, mint 6 játékos esetén is):

Előkészületek: Mind az 5 új bájitalkártyát rakjátok a megfelelő pakli legaljára. Az új aranyrögöket adjátok a meglévő aranyrögökhöz. Helyeztetek az asztal közepére 4 (3-5 játékos esetén), illetve 6 (6 játékos esetén) hollót.

Rakjatok vissza **egy hollót** a dobozba, amikor egy játékos megszerez egy hollót ábrázoló bájitalkártyát. Így a játékosok könnyebben nyomon követhetik, hány holló van még játékban, és mikor várható, hogy a játék véget ér. A játék annak *a fordulónak a végén* ér véget, amikor az utolsó holló is visszakerül a dobozba.

2. kiegészítő - Amulettek

A **játék elemei**: 9 amulett

Ennek a kiegészítőnek a célja, hogy 3 játékos esetén fokozza a játékelményt és a szórakozást. Használjátok az alapjáték szabályait az alábbi eltérésekkel:

Előkészületek: Osszátok szét az amuletteket egyenlően a játékosok között, és képpel (lila oldallal) felfelé helyeztetek magatok elé az asztalra.

3 játékos esetén mindenki 3 amulettet; 4 játékos esetén 2-2 amulettet; 5 és 6 játékos esetén 1-1 amulettet kap.

A ki nem osztott amuletteket rakjátok vissza a dobozba.

Amikor egy körben te vagy a **kezdőjátékos**, aki bejelentette, hogy "Én vagyok a ...", mikor kiraktál magad elé egy új szerepkártyát, és ezután az elsődleges képesség végrehajtásának jogát elveszi tőled egy másik játékos, akkor a kör végén, miután minden játékos nyilatkozott, elhasználhatsz egy amulettet, hogy visszavedd az elsődleges képesség végrehajtásának jogát. Ezt a lehetőséget csak a kezdőjátékos használhatja, miután elvesztette az elsődleges képesség végrehajtásának jogát. Egy játékos egy fordulóban legfeljebb egy amulettet használhat fel. Hogy emlékezzetek, ki használt már amulettet az adott fordulóban, az elhasznált amuletteket fordítsátok képpel lefelé, hogy a szürke oldaluk látszódjon. Tehát az a játékos, aki előtt "szürke" amulett van, nem használhat újabb amulettet.

A forduló végén minden, az asztalon levő "szürke" amulettet rakjátok vissza a dobozba.

A játék végén minden fel nem használt amulett 2 alapanyagnak vagy 2 aranyrögnek számít egyenlőség eldöntése esetén.

3. kiegészítő - Mágikus képességek

A mágikusképesség-kártyák hatására egyes szerepkártyák különösen előnyösnek tűnhetnek, és így megkönnyíthetik a körök tervezését. Használjátok az alapjáték szabályait az alábbi eltérésekkel:

A játék elemei: 17 mágikusképesség-kártya

Előkészületek: Keverjétek meg a 17 mágikusképesség-kártyát, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit az asztal közepén.

Minden forduló elején, mielőtt kiválasztjátok a szerepkártyákat, a forduló kezdőjátékosa vegye el a mágikusképesség-pakli felső 3 lapját, a többi játékos sorban húzzon 1-1 lapot a pakli tetejéről. Minden játékos titokban nézze meg a kezében tartott lapo(ka)t. A kezdőjátékos válasszon ki 1 lapot a kézben tartott kártyái közül, és képpel lefelé rakja maga elé az asztalra. A kezében maradt 2 lapot képpel lefelé adja tovább a következő játékosnak, aki az így nála levő 3 lapból válasszon ki 1-et, és adja tovább a maradék 2-t. Ezt addig folytassátok, amíg mindannyian választottatok egy mágikusképesség-kártyát, ami képpel lefelé magatok előtt van az asztalon. Az utolsó játékos a ki nem választott két lapot a mágikusképesség-pakli aljára *képpel felfelé* (de úgy, hogy a többi játékos ne lássa). A kezdőjátékostól kezdve sorban fordítsátok fel a választott mágikusképesség-kártyákat, és hangosan olvassátok fel. *Ezután* a játék az eredeti szabályok szerint folytatódik: minden játékos kiválasztja a használni kívánt szerepkártyáit, és a kezdőjátékos kijátsza az első szerepkártyáját stb.

3 különböző típusú mágikusképesség-kártya van:

-  3 kártya a forduló elején (a szerepkártyák választása előtt) fejt ki hatását. Ezután a kártyát azonnal rakd képpel felfelé a mágikusképesség-pakli alá.
-  3 kártya hatását a forduló során egyszer használhatod. Használat után azonnal a kártyát rakd képpel felfelé a mágikusképesség-pakli alá.
-  11 kártya hatását a forduló során többször is használhatod. A forduló végén rakd a kártyát képpel felfelé a mágikusképesség-pakli alá.

Ha mágikusképesség-kártya húzása során feljön egy lap képpel felfelé, keverjétek meg a lapokat, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított új húzópaklit.

Természetesen a kiegészítők bármilyen kombinációban együtt is használhatók.

© 2008 Andreas Pelikan / © 2009 Ravensburger Spieleverlag
Magyar fordítás: Farkas Tivadar © 2013 (szabalyforditas@gmail.com)

Látogassátok meg honlapunkat (www.aleaspiele.de), ahol további információkat találhattok erről, és az alea további játékaikról.