

Andreas Pelikan

Boszorkánykonyha

Egy boszorkány főztje váratlan meglepetéseket okozhat!

Bevezetés

A játékosok varázslók, boszorkányok, druidák bőrébe bújva próbálnak minél több győzelmi pontot érő értékes bájitalokat előállítani. Ehhez farkasvére, kígyóméregre, növényi nedvre és aranyra is szükségük lesz. Előrelátó tervezés és egy kis szerencse biztosíthatja a győzelmet.

A játék számos fordulóból áll. A játékosok minden forduló elején a 12 szerepkártyából kiválasztanak 5-öt. Ezeket egyesével játsszák ki, és próbálják a szerepek elsődleges akcióját végrehajtani, vagy megelégszenek a másodlagos akció nyújtotta előnyökkel.

A másodlagos akciók kevésbé értékesek, de egyben kevésbé kockázatosak is. Ha a játékos az elsődleges akciót szeretné végrehajtani, azt elveheti tőle egy másik játékos. Tehát döntenie kell, mikor éri meg kockáztatni, és mikor érdemes inkább a másodlagos akciót választani és hagyni, hogy másik játékos hajtsa végre az elsődlegeset.

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.

A doboz tartalma

99 kártya:

- 60 szerepkártya (játékosonként 12)
- 31 bájitalkártya
(3 készlet üst, 7-7 db; 2 készlet polc, 5-5 db)
- 8 bűbájkártya

60 alapanyag (20-20 piros, zöld és fehér csepp)

45 fiola

24 aranyrög

A szabályok első olvasásakor a jobb oldali sávon vastag betűvel írt szöveget figyelmen kívül hagyhatod. Ezek csak emlékeztetők a játékot ismerőknek, akik egy adott szabályt keresnek.

BEVEZETÉS

12 különböző szerepkártya segítségével a játékosok próbálnak értékes bájitalokat főzni és fiolákat gyűjteni.

Minden szerepkártyán van egy elsődleges és egy másodlagos akció. Az elsődleges akció mindig sokkal értékesebb, de el lehet veszíteni.

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.



Előkészületek

Minden játékos válasszon egy szint, és vegyen magához:

- 12 szerepkártyát a választott színű hátlappal,
- 3 alapanyagot (1 piros, 1 zöld és 1 fehér cseppet) és
- 2 aranyrögöt.

Az alapanyagokat és az aranyrögöket helyezétek magatok elé az asztalra úgy, hogy mindenki lássa. A szerepkártyákat tartsátok a kezetekben.

A ki nem osztott csepekből, aranyrögökből és a 45 fiolából képezetek készletet az asztal közepén.

Válogassátok külön a **21 üstkártyát** 3 csoportba attól függően, milyen üst szerepel rajtuk: réz, ezüst vagy vas. Minden csoportban a 7 kártyát rakjátok sorba győzelmi pontjuk (a kártya jobb alsó sarkában található lombikban látható érték) alapján úgy, hogy a legkisebb értékűek legyenek legfelül. Minden csoportot rakjátok az asztal közepére képpel felfelé.

Hasonló módon válogassátok szét a **10 polckártyát** is aszerint, hogy a lap tetején alapanyag vagy arany látható. Ezt a két pakli kártyát is rendezétek sorba győzelmi pont értékük szerint, és képpel felfelé rakjátok az asztal közepére az üstpaklik mellé.

Keverjétek meg a **8 bűbájkártyát**, és képpel felfelé helyezétek a többi pakli mellé az asztal közepére.

Valamilyen általatos választott módszerrel válasszátok ki a **kezdőjátékost**.

A játék menete

A játék számos fordulóból áll. Minden forduló elején minden játékos válasszon ki 5 szerepkártyát, amit abban a fordulóban használni szeretne. Menjetek végig a szerepeken egyesével, és próbáljátok végrehajtani azok elsődleges vagy másodlagos képességeit. Ha minden szerepkártyát kijátszottatok (5-12 kör alatt), akkor az aktuális forduló véget ér, és egy új kezdődik.

Szerepkártyák kiválasztása

Minden játékos egyszerre válasszon ki 5 lapot a 12 szerepkártyája közül, amit az aktuális fordulóban használni szeretne. A kiválasztott 5 lapot tartsátok a kezetekben úgy, hogy más ne lássa, a többi 7 lapot rakjátok képpel lefelé magatok elé az asztalra.

Minden szerepkártyán két lehetséges akció van feltüntetve: a felső az elsődleges, az alsó a másodlagos akció.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kap

- 12 szerepkártyát
- 1 zöld, 1 piros és 1 fehér cseppet
- 2 aranyrögöt

Előkészületek 4 játékos esetén:



A többi lapot és jelölőt helyezétek az asztal közepére a képen látható módon.

A JÁTÉK MENETE

A játék számos fordulóból áll. Minden fordulóban 5-12 kör van.

Először minden játékos egyszerre válasszon ki 5-öt a 12 szerepkártyája közül.

Kezdődik a bűbajosok versenye!

A forduló elején a kezdőjátékos kiválasztja a kezében tartott 5 szerepkártya közül az egyiket, és képpel felfelé leteszi maga elé az asztalra. Ezután bejelenti, hogy melyik lapot választotta úgy, hogy hangosan felolvassa a lap nevét, például: “Én vagyok a Boszorkány.” Ezzel jelzi, hogy ebben a körben szeretné végrehajtani a Boszorkány lap elsődleges akcióját. A többi játékos az óramutató járása szerinti sorrendben az alábbi lehetőségek közül választhat:

1) Ha a játékosnak a kijátszott szerepkártya nincs a kezében, akkor egyszerűen azt mondja: “Passz.”

2) Ha a kijátszott szerepkártya a játékos kezében van, akkor képpel felfelé ki kell raknia maga elé az asztalra, és az alábbi két lehetőség közül az egyiket végrehajtania:

> 2 a) Hangosan felolvassa a lap nevét, például: “Én vagyok a Boszorkány.”, és ezzel bejelenti, hogy átveszi a szerepkártya elsődleges akcióját az előző játékostól. Az előző játékos a kijátszott szerepkártyáját képpel lefelé az asztalon levő dobott szerepkártyái közé teszi. Neki ebben a körben már nem lesz más dolga.

A szerepkártya elsődleges akciójának átvétele bizonyos kockázatot rejt magában, mert az utánad következő játékosok elvehetik tőled.

> 2 b) Azt mondja: “Hát legyen!”, és elfogadja az előző játékos igényét az elsődleges akcióra. Ezután végrehajtja a szerepkártya alsó részén levő másodlagos akciót. Ha nem tudja vagy nem akarja végrehajtani azt, akkor bejelentése után nem tesz semmit. A kijátszott szerepkártyáját képpel lefelé az asztalon levő dobott szerepkártyái közé teszi.

Több játékos is választhatja a másodlagos akció végrehajtását.

A másodlagos akció gyengébb, mint az elsődleges, de többen is választhatják, és más játékosok nem vehetik el tőled.

A kör végén, miután minden játékos cselekedett, az a játékos, aki előtt a kijátszott szerepkártya képpel felfelé van, végrehajthatja az elsődleges akciót, ami a lap felső részében van leírva.

A különböző akciók részletes leírását az 5. oldaltól kezdve találod.

Ezután lapját képpel lefelé az asztalon levő dobott szerepkártyái közé teszi, és elkezd egy új kört: kezéből maga elé helyez egy új szerepkártyát képpel felfelé, és bejelenti, hogy “Én vagyok a ...”

Amikor egy játékos kijátszik egy szerepkártyát, hangosan felolvassa a lap nevét: “Én vagyok a ...”

Óramutató járása szerint a többi játékos ...

... ha nincs a kezében a kijátszott szerepkártya, azt mondja: “Passz.”

... ha a kijátszott szerepkártya a kezében van, kijátssza azt, és:

• vagy megpróbálja megszerezni az elsődleges akciót úgy, hogy kijelenti: “Én vagyok a...”;

• vagy kijelenti, hogy “Hát legyen!”, és azonnal végrehajthatja a másodlagos akciót.

A kör végén a játékos, aki elnyerte az elsődleges akció jogát, végrehajthatja azt.

Ezután új kör kezdődik egy új szerepkártya kijátszásával, és így tovább...

Példa: Anna a kezdőjátékos, lerakja maga elé a Mágus lapot, miközben bejelenti: “Én vagyok a Mágus.” A körben az első játékos nem kezdhet “Hát legyen!” kijelentéssel. Bélának a kezében van a Mágus lap, így ki kell raknia azt maga elé képpel felfelé. Mivel még három játékos jön utána ebben a körben, nem kockáztat, és azt mondja: “Hát legyen!”, és végrehajtja a lap alsó felén feltüntetett akciót: elvesz egy aranyrögöt a készletből, és a Mágus lapját képpel lefelé a többi dobott szerepkártyái közé teszi. Cili a következő játékos, és a Mágus lap neki is a kezében van, így képpel felfelé kijátssza azt maga elé. Úgy dönt, kockáztat, és kijelenti: “Én vagyok a Mágus.” Anna Mágus lapját képpel lefelé a dobott szerepkártyái közé teszi, és a kör további részében nem csinál semmit. A következő játékos, Dani, szintén kijátssza kezéből a Mágus lapot képpel felfelé, és kijelenti: “Én vagyok a Mágus.” Emiatt Cili képpel lefelé eldobja a saját kijátsszott lapját. Emma a körben az utolsó játékos, és neki a Mágus lap nincs a kezében, így passzol. Mivel a körben nincs több játékos, Dani nyeri meg a szerepkártya elsődleges akciójának jogát, ami a lap felső részében van feltüntetve: végrehajtja a legfelső bübájkártyán látható varázsigt. A következő kört Dani kezdi, kijátssza az Alkimista kártyát, és kijelenti: “Én vagyok az Alkimista.”

További fontos szabályok:

- Annak a játékosnak, aki elnyeri az elsődleges akció jogát, a lapon *felül* szereplő akciót kell végrehajtania. Nem választhatja a másodlagos akciót.
 - A kezdőjátékosnak, aki a körben először játszik ki szerepkártyát, minden esetben az elsődleges akció végrehajtására kell igényt tartania (“Én vagyok a ...”). Nem választhatja a másodlagos akciót.
 - A játékos bármikor visszakozhat, hogy nem hajtja végre a választott akciót. Ezt lehet, hogy azért teszi, mert nem tudja végrehajtani az akciót, vagy valamilyen más okból nem szeretné.
 - A következő kört annak a játékosnak kell kezdenie, aki elnyerte az elsődleges akció jogát, még akkor is, ha nem hajtotta végre azt.
 - Ha az adott körben a kezdőjátékosnak nincs több szerepkártya a kezében, akkor a tőle balra ülő játékosnak kell szerepkártyát kijátsszania (és így tovább, amíg olyan játékoshoz érünk, akinek van lap a kezében).
 - Ha egy játékos egy olyan szerepkártyát játszik ki, ami ebben a fordulóban már előfordult (mert amikor ki kellett volna játszania, elfelejtette), akkor ezt a lapot azonnal a dobott szerepkártyák közé kell dobni, és egy új lapot kell kijátsszania. További büntetés nem sújtja a játékos.
 - A játékosoknak a kézben tartott lapjaikat a kezükben legyezőszerűen széthúzva kell tartaniuk, hogy mindenki lássa, hány lap van még a kezükben.
 - **A legfontosabb szabály:** Mielőtt a körben a játékosra kerül a sor, semmilyen módon nem utalhat rá, hogy az adott szerepkártya a kezében van-e vagy sem.
- Mindig várnod kell addig, amíg rád kerül a sor, hogy kijelentsd: “Passz.”, “Én vagyok a...”, vagy “Hát legyen!”*



A kezdőjátékosnak minden esetben az elsődleges akciót kell megpróbálnia végrehajtani (sohasem a másodlagosat).

Egy elsődleges vagy másodlagos akció végrehajtása minden esetben önkéntes.

Az elsődleges akciót elnyerő játékos kezdi a következő kört, hacsaknem elfogytak a lapjai. Ebben az esetben a tőle balra ülő játékos lesz a kezdőjátékos.

Kötelező kijátsszanod a kézben tartott szerepkártyát, ha az megegyzik az ebben a körben kijátsszott lappal.

Mindig húzd szét a kezeden tartott lapjaidat, hogy a többiek lássák, hány lapod van még.

Soha ne beszélj a kezeden tartott lapjaidról, ha nem te vagy soron!

A következő forduló

A fordulónak akkor van vége, ha **minden játékos mind az 5 kézben tartott lapját** kijátszotta. *Előfordulhat, hogy egy játékos több körön keresztül egyedül játszik, mert már csak neki vannak kézben tartott lapjai. Ekkor minden esetben az elsődleges akciót kell végrehajtania, nem választhatja a másodlagosat.*

A következő forduló elején a legfelső bűbájkártyát a pakli aljára tesszük. Minden játékos ismét választ 5 szerepkártyát a teljes 12 darabos készletéből. Ezek lehetnek azonosak vagy akár teljesen különbözőek is az előző fordulóban választott lapokkal. Az új fordulón az a játékos kezd, aki az előző forduló utolsó körében megnyerte az elsődleges akció végrehajtásának jogát.

A játék vége

A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amelyben a játékosok együtt összesen legalább 4, hollót ábrázoló bájtalkártyát (üstöt és polcot) gyűjtöttek össze. *(Mind az öt pakliban 2-2 hollót ábrázoló lap van.)*

A játékosok győzelmi pontja a megszerzett bűbájkártyákon a lombikokban szereplő értékek és a fiolák számának összege. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer. Egyenlőség esetén az alapanyagok és az aranyrögök együttes száma dönt. Ha ez is egyenlő, akkor a győztesek megosztoznak a dicsőségen.

A szerepkártyák

A játékosok a **3 zöld szerepkártyával** szerezhetnek új alapanyagot.

- **A farkasok öre (Wolf keeper, Wolfshüter), Kígyófogó (Snake hunter, Schlangenfänger) és Herbalista (Herb collector, Kräutersammler):** a választott kártyától függően az elsődleges akciót megnyerő játékos elvesz 3 vörös (farkasvér), 3 fehér (kígyóméreg) vagy 3 zöld (növényi nedv) cseppet az asztal közepéről a készletből, és maga elé helyezi az asztalra. A másodlagos akciót választó játékosok 1 piros, fehér, illetve zöld cseppet vehetnek el a készletből a választott kártyától függően.

Megjegyzés: Elméletileg a játékhoz elegendő alapanyag és aranyrög áll rendelkezésre. Ha mégis kifogynak, helyettesítsétek őket valamivel. Ezek száma nincs korlátozva a dobozban található darabszámra.

A játékosok a **3 sárga szerepkártyával** szerezhetnek vagy használhatnak aranyrögöt. A kék szerepkártyák másodlagos képességeinek használatához is aranyrögre van szükség.

- **Alkimista (Alchemist, Alchimist):** Az elsődleges akciót elnyerő játékos 1 bármilyen alapanyagot (amit a lapon szürke színű cseppel jelölték) átalakíthat 5 aranyrögre. Azaz egyik cseppjét visszarakja a készletbe, és cserébe kap 5 aranyrögöt, amit maga elé helyezhet. A másodlagos akciót választó játékosok 1 bármilyen cseppet átalakíthatnak 2 aranyrögre.

- **Jövendőmondó (Fortune teller, Wahrsagerin):** Az elsődleges akciót elnyerő játékos 1 aranyrögöt elcserélhet 2 fiolára (amit a megszerzett bájtalkártyák alá rejthet). Azaz egyik aranyrögjét visszarakja a készletbe, és cserébe kap 2 fiolát, amit maga elé helyezhet. A másodlagos akciót választó játékosok 1 aranyrögöt elcserélhetnek 1 fiolára.

Minden további forduló ugyanúgy kezdődik: Minden játékos választ 5-öt a 12 szerepkártyája közül.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor a játékosok összesen 4, hollót ábrázoló bújtalkártyát összegyűjtöttek, a forduló végén a játék véget ér.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer.

A SZEREPKÁRTYÁK



3 vagy 1 piros csepp

3 vagy 1 fehér csepp

3 vagy 1 zöld csepp



alakíts át 1 bármilyen cseppet 5 vagy 2 aranyrögre



cserélj el 1 aranyrögöt 2 vagy 1 fiolára

• **Segéd (Assistant, Gehilfe):** Az elsődleges akciót elnyerő játékos 1 aranyrögöt elcserélhet 3 bármilyen alapanyagra. Azaz egyik aranyrögjét visszarakja a készletbe, és cserébe kap 3 alapanyagot, amit maga elé helyezhet (pl. 2 pirostat és 1 zöldet, vagy 3 fehérét stb.). A másodlagos akciót választó játékosok 1 aranyrögöt elcserélhetnek 1 bármilyen alapanyagra.

A játékosok a 3 **kék szerepkártyával** főzhetnek és szerezhetik meg a bájtalkártyákat. Mindegyik ilyen szereppel egy adott típusú üst bájtalkártyáit főzhetik meg:

- A Varázsló a rézüstben levő varázsitalt főzheti meg
- A Boszorkány a vasüstben levő bájtalt főzheti meg.
- A Druida az ezüstüstben levő gyógyitalt főzheti meg.

• **Varázsló (Wizard, Zauberer), Boszorkány (Witch, Hexe), Druida (Druid, Druid):** Az elsődleges akciót elnyerő játékos elveheti a szerepkártyán szereplő megfelelő üstpakli legfelső lapját, ha a lap tetején szereplő összes alapanyagot visszarakja maga elől a készletbe. Ha az elvett üstlapon van egy holló, akkor képpel felfelé rakja maga elé (így a játékosok tudni fogják, mikor van vége a játéknak). Ellenkező esetben képpel lefelé rakja maga elé az üstlapot. A másodlagos akciót választó játékosok elvehetik a szerepkártyán szereplő megfelelő üstpakli legfelső lapját, ha a lap tetején szereplő összes alapanyagot és 2 aranyrögöt visszaraknak maguk elől a készletbe. Ha az elvett üstlapon van egy holló, akkor képpel felfelé rakják maguk elé (így a játékosok tudni fogják, mikor van vége a játéknak). Ellenkező esetben képpel lefelé rakják maguk elé az üstlapot.

Ha egy játékos megszerez egy üstlapot (függetlenül attól, hogy elsődleges vagy másodlagos akció során), még 1 bármilyen alapanyagot visszarakhat maga elől a készletbe, hogy megszerezzen 1 fiolát, és azt maga elé rakja. *A játékosok ezt a képességet csak arra használhatják, hogy egy további alapanyagot egy fiolára cseréljenek.*

Megjegyzés: Mivel a másodlagos akciót választó játékosok az akcióikat az elsődleges akciót választó játékos előtt hajtják végre, előfordulhat, hogy az elsődleges akciót végrehajtó játékosnak nem lesz elég alapanyaga (vagy esetleg elfogy az adott üstpakli). **Ez szándékosan van így!** Emiatt a játékosok bármikor megnézhetik az üstpaklik lapjait (de nem változtathatják meg a lapok sorrendjét).

A játékosok a **szürke szerepkártyával** hajthatják végre a varázskönyvben levő bűbájokat (lásd az utolsó oldalt: "A bűbájok").

• **Mágus (Warlock, Hexenmeister):** Az elsődleges akciót elnyerő játékos végrehajthatja a bűbájpakli legfelső lapján látható bűbajt. A másodlagos akciót választó játékosok elvehetnek 1 aranyrögöt a készletből, és maguk elé helyezhetik azt.

Megjegyzések:

- Minden forduló végén a legfelső bűbájártyát a pakli aljára kell helyezni. Ezt abban az esetben is végre kell hajtani, ha ebben a fordulóban senki sem választotta a Mágus szerepet.
- Ha egy játékos a Mágus egy bűbája segítségével főz meg egy bájtalt egy üstben, nem fizethet plusz alapanyagot fioláért cserébe.



1 aranyért
vegyél el
3 vagy 1
alapanyagot



szükséges
alapanyagok
üst
győzelmi
pont



a megadott
alapanyagokért
(és 0 vagy 2
aranyrögért)
főzz egy
varázsitalt
(a rézüstben)



a megadott
alapanyagokért
(és 0 vagy 2
aranyrögért)
főzz egy bájtalt
(a vasüstben)



a megadott
alapanyagokért
(és 0 vagy 2
aranyrögért)
főzz egy
gyógyitalt
(az ezüstüstben)

1 további alapanyagért
vegyél el 1 fiolát



hajtsd végre a
legfelső bűbajt
vagy
vegyél el
1 aranyrögöt

A játékosok a **2 piros szerepkártyával** szerezhetik meg a polckártyákat, elsősorban a többi játékos költségére.

• **Zsebtolvaj (Cutpurse, Beutelschneider):** Az elsődleges akciót elnyerő játékos megszabadítja a *többi játékos* aranyrögeik egyharmadától (lefelé kerekítve). Viszont a Zsebtolvaj ezeket az aranyrögöket nem maga elé, hanem a legfelső arany polckártyára helyezi. Miután *minden* játékos odaadta az aranyrögöket, a Zsebtolvaj dönthet úgy, hogy egy vagy több aranyrögöt ő is a legfelső arany polckártyára helyez. Ha így annyi aranyrög összegyűlt, amennyi a lap tetején látható, akkor a Zsebtolvaj az aranyrögöket visszarakja a készletbe, elveszi a lapot, és maga elé helyezi azt. Ha az elvett polclapon van egy holló, akkor képpel felfelé rakja maga elé (így a játékosok tudni fogják, mikor van vége a játéknak). Ellenkező esetben képpel lefelé rakja maga elé a polclapot. Ha nem gyűlt össze annyi aranyrög, amennyi a polclapon van, akkor a kártya és az aranyrögök a pakli tetején maradnak a következő Zsebtolvaj akciójáig. A másodlagos akciót választó játékosok eggyel kevesebb aranyrögöt veszítenek el, mint egyébként.

Példa: Cili (2 aranyrögje van) kijátssza a Zsebtolvajt, és bejelenti: "Én vagyok a Zsebtolvaj." Daninak (5 aranyrögje van) nincs a kezében ez a lap, így passzol. Emmának (6 aranyrögje van) a kezében van a Zsebtolvaj, és a másodlagos képességet választja: "Hát legyen!" Anna (3 aranyrögje van) kijátssza kezéből a Zsebtolvajt, és bátran kijelenti: "Én vagyok a Zsebtolvaj." Anna szerencsétlenségére Bélának is a kezében van ez a lap, aki azt mondja: "Én vagyok a Zsebtolvaj." Ezzel Béla befejezi a kört, és elnyeri az elsődleges akció végrehajtásának jogát. A Zsebtolvaj a többi játékos megszabadítja aranyrögök 1/3-ától: Cili nem veszít semmit, mert a 2 1/3-a lefelé kerekítve 0; Dani 1 aranyrögöt veszít (5/3=1); Emma 1 aranyrögöt ad be (6/3=2, de ő a másodlagos képességet választotta, és emiatt 1-gyel kevesebb aranyrögöt veszít); Anna pedig 1 aranyrögöt ad be (3/3=1). Így a legfelső arany polclapon 3 aranyrög van. Mivel a lapon 5 aranyrög van feltüntetve, Béla úgy dönt, hogy bead 2 aranyrögöt a sajátjából, az így összegyűlt 5 aranyrögöt visszat teszi a készletbe, és elveszi a polclapot, amit maga elé helyez. Ha Bélának nem lett volna, vagy nem akart volna befizetni 2 aranyrögöt, akkor a lap és a 3 aranyrög a pakli tetején maradt volna a következő Zsebtolvaj érkezéséig.

• **Kolduló szerzetes (Begging monk, Bettelmönch):** Ez a szerep ugyanúgy működik, mint a Zsebtolvaj, csak aranyrögök helyett alapanyagokat kell odaadni, és a többi játékosnak *alapanyagaiknak* csak 1/4-ét (lefelé kerekítve) kell beadniuk a legfelső alapanyag polckártyára. Minden játékos maga dönti el, hogy mely cseppjeit adja be.

Megjegyzés: Az üstlapokkal ellentétben, ha a játékos polclapot szerez, nincs meg a lehetősége extra alapanyag beadásával fiolát szerezni.

Játékvariáns (3 vagy 4 játékos esetén)

A szerepkártyák egyik nem használt pakliját keverjétek meg, és rakjátok képpel lefelé az asztal közepére. Minden forduló elején fordítsátok fel a legfelső 2 (3 játékos esetén) vagy 1 lapot (4 játékos esetén). Ebben a fordulóban nem választhatjátok a felfordított szerep(ek)et az 5 szerep kiválasztása során. A következő forduló elején ezeket a lapokat fordítsátok le, és újabb 2 (vagy 1) szerepet fordítsátok fel. Ha a 12 lap elfogyott, keverjétek össze őket, és újra a teljes pakliból fordítsátok fel.



szerezd meg az arany polckártyát a többi játékos aranyrögjeinek 1/3-ával (+ a sajátjaid), vagy fizess 1 aranyröggel kevesebbet



a polckártya megszerzéséhez szükséges aranyrögök száma



szerezd meg az alapanyag polckártyát a többi játékos alapanyagainak 1/4-ével (+ a sajátjaid), vagy fizess 1 alapanyaggal kevesebbet

JÁTÉKVARIÁNS

3 vagy 4 játékos esetén húzzatok 2 vagy 1 szerepkártyát egy nem használt pakliból a forduló elején, és ezeket a szerepeket ebben a fordulóban nem választhatjátok

A bűbájok

Ebben a fejezetben a varázkönyvben található bűbájok leírását találod.



COPIA: A Mágus, aki ezt a bűbajt végrehajtja, elvehet 3 bármilyen cseppet a készletből, és maga elé helyezheti azokat.
Például minden színből egyet vagy 2 piros és 1 fehér cseppet.



MAGUS: A Mágus, aki ezt a bűbajt végrehajtja, elveheti a legfelső réz üstlapot. Ehhez annyi alapanyagot kell befizetnie, amennyi a lapon van, de ezeknek nem kell a lapon szereplő színűeknek lenni. Extra alapanyag befizetéséért nem kap fiolát.

Példa: A legfelső réz üstlaphoz 2 kígyóméreg és 2 farkasvér kell. A játékos helyett befizet 3 növényi nedvet és 1 kígyómérget, és elveszi a lapot.

A tervező és a kiadók köszönik minden tesztelőnek hatalmas hozzájárulásukat és számos javaslatukat, különösen: Thomas Bareder, Robert Beibl, Kurt Dunshirn, Alfred Dunshirn, Karin + Wolfgang Geistanger, Gerold Hammer, Annemarie Helm & Bernhard Mayer-Helm, Sybille + Michael Jüthner, Matthias Klaban, Othmar Koch, Alexia Kremmydas, Theo Kremmydas, Matthias Lehmacher, Anita Moka, Susanne Moka, Wolfgang Panning, Alexander Pfister, Monika + Christian Reininger, Christine Schmid, Susi Speckbacher, Angelika + Martin Susan, Peggy + Sebastian Voss, Hajo Welsing, Monika Zensen, Peter Zoellner, valamint Boedefeld, Druemberholz, Prien és Bécs játékos csapatainak.

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



OPTIO: A Mágus, aki ezt a bűbajt végrehajtja, elveheti valamelyik legfelső üstlapot (réz, vas vagy ezüst). Ehhez a lapon szereplő és típusú alapanyagot kell befizetnie. Extra alapanyag befizetéséért nem kap fiolát.



HERBA: A Mágus, aki ezt a bűbajt végrehajtja, 1 zöld cseppet visszarak a készletbe, és cserébe elvesz 2 fiolát, amit maga elé rak.



A **SANATIO** és a **STRIX** bűbáj ugyanúgy működik mint a **MAGUS**, csak a vas és az ezüst üstlapokat lehet megszerezni.



A **LUPUS** és a **SERPENS** bűbáj ugyanúgy működik mint a **HERBA**, csak 1 piros, illetve fehér cseppet kell befizetni.

Ha megjegyzésed, kérdésed vagy javaslatod van, írj nekünk az alábbi címek valamelyikére:

PO Bix 45715
Rio Rancho
NM 87174
vagy RioGames@aol.com.

Látogasd meg honlapunkat:
www.riograndegames.com.

