

WIEDŹMIE ELIKSIRY

INSTRUKCJA



8+



2-8



15 min

Przygotujcie magiczne kociołki, bo czeka Was nie lada wyzwanie, które wymagać od Was będzie wyjątkowych umiejętności! Znaleźliście się w renomowanej i znanej na całym świecie Szkole dla Wiedźm, gdzie trafiliście prosto na lekeję eliksirów.

Jako nowicjusze, nieco po omacku zaczynacie wspólnie dodawać składniki do buzujących kociołków, ale musicie być ostrożni – jedna niewłaściwa ingrediencja i mikstura może wybuchnąć w spektakularny sposób, pozostawiając w tle tylko chmury dymu i punkty ujemne na koniec gry!

W tej grze nie wystarczy więc tylko smykałka do mieszania składników – trzeba być również uważnym i skupionym, ponieważ nieprawidłowe połączenia mogą prowadzić do katastrofalnych skutków! Nie oszukujmy się jednak, do mistrzostwa w sztuce warzenia eliksirów jeszcze Wam daleko, dlatego czasem lepiej przegrzać eliksir, by pozbyć się niewygodnego składnika, i ostatecznie osiągnąć najlepszy z najgorszych wyników... To co, próbujecie?

ZAWARTOŚĆ



25 kart eliksirów
w 5 kolorach



85 kart magicznych składników w 6 kolorach,
w tym w kolorze czarnym (jokery)



1 karta Wiedźmy do rozegrania
wariantu „Sabat”



plansza



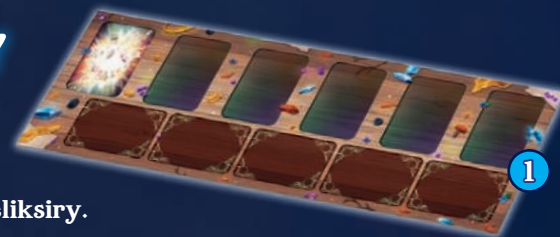
instrukcja

CEL GRY

Owoce głogu, liść jemioli, trochę pyłu z rogu jednorożca... każdy składnik ma swoje zastosowanie w odpowiadającym mu kolorem eliksirze. Szkopuł w tym, by tak dołączać ingrediencje do wywarów, aby nie dodać ich za dużo (nie przekroczyć wartości danego eliksiru) ani nie dodać składnika nieodpowiedniego do uwarzenia danego eliksiru (czyli składnika w innym kolorze).

Waszym zadaniem jest jak najszybsze pozbycie się kart składników i zgromadzenie przy tym jak najmniej (a najlepiej wcale, ale to może okazać się niemożliwe!) punktów ujemnych.

PRZYGOTOWANIE GRY



- 1 Na środku obszaru gry rozłóżcie planszę.

Przedstawia ona stół, na którym wspólnie będziecie warzyć eliksiry.

- 2 Potasujecie **karty eliksirów**. Pięć wierzchnich kart z talii umieścicie w odpowiednich miejscach na planszy awerssem do góry (odkryte). Karty te pokazują, które eliksiry są aktualnie przez Was przygotowywane. Na każdej karcie eliksiru, na zawieszce przy butelce, widnieje cyfra określająca jego wartość.



- 3 Pozostałe karty eliksirów umieścicie w zakrytym stosie na odpowiednim miejscu planszy. Obok niego odkryjecie kolejnych 5 kart eliksirów – będą one stanowić magiczną spiżarnię, z której będziecie uzupełniać warzone aktualnie eliksiry.

4 Przygotujcie **karty składników**. Podobnie jak karty eliksirów – posiadają one wartość, którą określa liczba znajdująca się w rogach karty. Wydzielcie wszystkie karty z wartością „0” i utwórzcie dwa oddzielne stosy – jeden składający się jedynie z kart z wartością „0”, drugi z pozostałymi kartami składników.



Potasujcie osobno oba stosy i rozdajcie graczom odpowiednią liczbę kart, zgodnie z poniższą tabelą:

Liczba graczy	Liczba kart z „0”	Liczba kart z innymi wartościami	Suma kart na ręce
2	5	9	14
3	5	9	14
4	4	9	13
5	3	9	12
6	3	9	12
7	2	9	11
8	2	8	10

Pozostałe karty składników odłóżcie na bok – nie będą używane w tej rozgrywce.

UWAGA: Karty trzymane w ręku najlepiej ułożyć według koloru i rosnących wartości. Karty z wartością „0” są bardzo przydatne, jednak jeśli taka karta zostanie Wam w ręku na koniec gry, to będzie warta aż 10 punktów ujemnych!

5 W rozgrywce standardowej nie będziecie używać karty **Wiedźmy**, odłóżcie ją do pudełka.



ROZGRYWKA

Wyznaczcie pierwszego gracza – może nim zostać osoba, która ostatnio coś przypaliła w kuchni. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze aktywny gracz zagrywa kartę z ręki do jednego z aktualnie warzonych eliksirów, starając się uniknąć jego eksplozji lub doprowadzając do wybuchu (czasem z konieczności, a czasem celowo).

Eliksir **nie** wybucha, gdy spełnione są 2 następujące warunki:

1. Dołożona karta składnika **pasuje kolorem** do koloru warzonego eliksiru (lub jest jokerem, czyli kartą w kolorze czarnym).
- ORAZ**
2. Suma wartości wszystkich kart składników wyłożonych przy tym eliksirze jest **mniejsza lub równa** wartości karty eliksiru.

Przykład:

Adam dokłada czarną kartę z brylką węgla (o wartości „0”) do istniejącego już rzędu składników żółtego eliksiru o wartości „6”. Ponieważ użył karty w kolorze czarnym (jokera), a wartość „0” nie spowodowała przekroczenia wartości karty eliksiru, to nie doprowadził do wybuchu. Kolejka przechodzi na następnego gracza po lewej.



Eliksir **wybu**cha w każdym z 2 poniższych przypadków:

1. Dołożona karta składnika pasuje kolorem do warzonego eliksiru (lub jest jokerem), ale jej wartość powoduje, że suma wartości kart składników w tym rzędzie przekracza wartość karty eliksiru.

LUB

2. Dołożona karta składnika nie pasuje kolorem do warzonego eliksiru i nie jest jokerem (kartą w kolorze czarnym).

Przykłady wyłożenia kart, które doprowadzają do wybuchu eliksiru:



Suma wartości kart składników przekroczyła wartość karty eliksiru.



Dołożona karta to joker, jej kolor nie ma więc wpływu na stabilność eliksiru, jednak wartość kart wyłożonych obok karty eliksiru przekroczyła wartość karty eliksiru.



Dołożona karta ma inny kolor niż karta warzonego eliksiru.

POSZŁO Z DYMEM...

czyli co się dzieje, kiedy eliksir wybuchnie

Graez, który doprowadził do wybuchu eliksiru, wykonuje kolejno poniższe czynności:

1 Zabiera z planszy kartę eliksiru, do którego wybuchu doprowadził, i umieszcza ją przed sobą. Wartość wskazana na etykiecie oznacza punkty ujemne.

2 Zabiera również jedną dowolną kartę składnika z rzędu eliksiru, który właśnie eksplodował, i dokłada ją do kart trzymanyh w ręce. Pozostałe karty składników z tego rzędu odkłada na stos kart odrzuconych.

3 Następnie wybiera jedną z kart eliksirów wyłożonych w magicznej spiżarni i umieszcza ją na planszy w miejscu eliksiru, który właśnie wybuchł, tak aby ponownie na planszy znajdowało się 5 eliksirów.

4 Z zakrytego stosu kart eliksirów pobiera nową kartę i dokłada ją do magicznej spiżarni. Jeśli w stosie nie ma już żadnych kart, graez nie uzupełnia wolnego miejsca na planszy.

5 Na koniec swojej tury aktywny graez może, ale nie musi, dołożyć jedną kartę składnika z ręki do dowolnego eliksiru (również tego właśnie dołożonego). Swoją turę rozpoczyna graez siedzący po lewej stronie aktywnego gracza.



KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie wystąpienia **jednego z dwóch przypadków**:

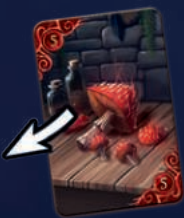
1. Jeden z graczy w swojej turze **wyłożył ostatnią posiadaną w ręce kartę składnika**, nie powodując przy tym wybuchu eliksiru. W tym przypadku runda jest dogrywana do końca i następuje podliczanie punktów.

ALBO

2. Wszystkie karty eliksirów zostały zabrane przez graczy. W tym przypadku gra kończy się natychmiast.

Przykład: Paulina ma jeszcze na ręce dwie karty składników – niebieską kartę o wartości „5” z poranną rosą i czerwoną kartę o wartości „5” z muchomorem.

Na planszy nie ma obecnie żadnego niebieskiego eliksiru, a jedyny czerwony, o wartości „7”, jest już uwarzony. W tej sytuacji Paulina decyduje się na zagranie karty niebieskiego składnika do czerwonego rzędu, doprowadzając do wybuchu tego eliksiru.



Zabiera kartę czerwonego eliksiru o wartości „7”, z rzędu tego eliksiru pobiera na ręce czarną kartę składnika o wartości „0”, a pozostałe karty odrzuca na stos kart odrzuconych. Z magicznej spiżarni wybiera kartę czerwonego eliksiru o wartości „5” i kładzie ją na planszy. Może teraz dołożyć jeszcze jeden składnik z ręki, więc oczywiście wyklada kartę z muchomorem, którą nadal ma na ręce. W następnej rundzie będzie musiała jeszcze tylko dołożyć do dowolnego rzędu kartę z brylką węgla o wartości „0” i zakończy grę.



PODLICZENIE PUNKTÓW

Ponieważ wszystkie zgromadzone w trakcie rozgrywki karty eliksirów dają **punkty ujemne**, wygrywa gracz z **najmniejszą ich liczbą**. Zsumujecie wartości wszystkich kart eliksirów, do których wybuchu doprowadziliście. Dodajecie do tego wartości wszystkich kart składników, które pozostały Wam na ręce, pamiętając o tym, że każda karta z wartością „0” to aż **10 punktów ujemnych**. To kto z Was okazał się najlepszą wiedźmą? Czy może powinniśmy zapytać – najlepszą z najgorszych...?

WARIANTY GRY DLA 2-4 WIEDZYM

WARIANT: PODSTĘPNE ZERO

W tym wariantcie mają zastosowanie wszystkie zasady z gry standardowej z wyjątkiem tych odnoszących się do kart składników o wartości „0”.

Zasady dla kart składników o wartości „0”:

W tym wariantcie rozgrywki, aby nie spowodować wybuchu eliksiru, kartę składnika o wartości „0” (jokera) można położyć w danym rzędzie jedynie na karcie składnika o najniższej wartości, przy czym nie można jej położyć na innej karcie z wartością „0”. Oczywiście dołożenie karty o wartości „0” powoduje obniżenie sumy wartości kart składników w tym rzędzie, umożliwiając dłuższe warzenie eliksiru.

Jeśli gracz zdecyduje się dołożyć kartę o wartości „0” obok poprzednio zagranych kart, czyli nie kładąc jej na innej karcie, spowoduje wybuch eliksiru. Postępuje wtedy tak jak w grze standardowej – zabiera kartę eliksiru i jedną z kart składników w tym rzędzie. Jeśli zdecyduje się na zabranie karty o wartości „0”, która leży na innej karcie, musi zabrać również tę kartę. Następnie standardowo dokłada nową kartę eliksiru i może wyłożyć jedną z posiadanych w ręce kart składnika do wybranego rzędu eliksirów.

UWAGA: Nie wolno podglądać, jaka karta znajduje się pod kartą o wartości „0”!

Przykład:

W rzędzie fioletowego eliksiru o wartości „7” leżą już dwie karty składników - pyłu z rogu jednorożca i czosnku, których wartość w sumie wynosi „7”. Eliksir jest więc już uwarzony. Tatiana dokłada czarną kartę o wartości „0” do tego rzędu, przykrywając kartę o wartości „3”.



Tym samym zmienia sumę wartości kart składników w tym rzędzie na „4”. Dzięki temu grający po Tatianie Tomek może w swojej kolejce dołożyć kolejną kartę do tego samego rzędu, np. fioletową kartę chrząszcza o wartości „1”.

Przykład:

W rzędzie zielonego eliksiru o wartości „6” znajduje się już jedna karta składnika o wartości „0”, przykrywająca inną kartę. Dołożenie do tego rzędu kolejnej karty o wartości „0” w dowolnym kolorze spowoduje wybuch eliksiru.



WARIANT: SABAT

W tym wariantcie wykorzystuje się dodatkową kartę **Wiedźmy**, która umożliwia posiadającemu ją graczowi skorzystanie z bardzo przydatnego przywileju!



Podczas przygotowania do rozgrywki połóżcie kartę **Wiedźmy** niedaleko planszy. Pierwszy gracz, który spowoduje wybuch eliksiru, dostaje kartę **Wiedźmy** i kładzie ją odkrytą przed sobą. Dzięki temu w wybranej przyszłej turze, zamiast wykładać kartę składnika zgodnie z podstawowymi zasadami gry, będzie mógł dołożyć zakrytą kartę składnika do dowolnego rzędu, w którym nie ma jeszcze zakrytej karty. Dopiero gdy we wszystkich rzędach znajdować się będzie co najmniej jedna zakryta karta składnika, będzie można do jednego z nich dołożyć drugą taką kartę. Leżąca w ten sposób karta nie wlicza się do sumy wartości kart składników w tym rzędzie!

Karta Wiedźmy daje więc możliwość pozbycia się kłopotliwego składnika z ręki gracza. Z kolei gracz, który doprowadził do wybuchu eliksiru, w którego rzędzie leżały zakryte karty składników, musi wziąć wszystkie te karty na rękę. Nie może wybrać żadnej z odsłoniętych kart składników.

Graez, który skorzystał z przywileju, odkłada kartę Wiedźmy z powrotem w poblizę planszy. Otrzyma ją kolejny graez, który doprowadzi do wybuchu eliksiru.

Przykład:

Tatiana posiada kartę Wiedźmy. Na rękę ma też kłopotliwą dla siebie zieloną kartę z liściem klonu o wartości „5”. Akurat żaden z warzonych eliksirów nie jest zielony, w magicznej spiżarni również brakuje zielonego eliksiru. Żeby pozbyć się niekorzystnej karty z ręki, Tatiana decyduje się skorzystać z przywileju, jaki daje jej karta Wiedźmy. Odkłada ją w poblizze planszy, a do rzędu niebieskiego eliksiru o wartości „8” dokłada zakrytą kartę zielonego składnika.



Osoba, która doprowadzi do wybuchu tego eliksiru, będzie musiała zabrać, poza kartą eliksiru dającą jej punkty ujemne, również zakrytą (dołożoną przez Tatiane) kartę i dodać ją do swojej reki.

UWAGA!

Jeśli jednak inny gracz doprowadził do wybuchu eliksiru, zanim posiadacz karty Wiedźmy skorzystał z przywileju, posiadaczem karty Wiedźmy zostaje ten spośród tych dwóch graczy, który po wybuchu ostatniego eliksiru ma więcej punktów ujemnych, czyli doprowadził do wybuchu eliksirów o większej wartości. W przypadku remisu karta zostaje u dotychczasowego właściciela.

Przykład:

Tomek jako pierwszy w tej rozgrywce doprowadził do wybuchu eliksiru (o wartości „5”) i w ten sposób został posiadaczem karty Wiedźmy. Zanim jednak zdążył wykorzystać wiążący się z nią przywilej, do kolejnego wybuchu doprowadził Adam. Ponieważ eliksir, który eksplodował, miał wartość „7”, to Adam, mając w tej chwili więcej punktów ujemnych, przejmuje kartę Wiedźmy od Tomka.



Autorzy: Wolfgang Kramer, Manfred Reindl

Zespół: Paulina Kortas, Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński, Agnieszka Walczak

Ilustracje i opracowanie graficzne: Kamila Mrozek-Zielińska

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

02651

TREFF SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

