

Вольфганг Варш



Тройдисвіти Кведлінбурга



Відьми-травниці



Вміст

Для п'ятого гравця: 2 краплі

| | |
|---------|------------------------|
| 1 казан | 1 маркер очок перемоги |
| 1 мішок | 1 щур |
| 1 колба | 1 печатка 0/50 |

Нові компоненти

| | |
|------------------------|----------------------------|
| 8 книг інгредієнтів | 12 відьом-травниць |
| 153 фішки інгредієнтів | (по 4 відьми кожного типу) |
| + 3 запасні фішки | 15 відьомських грошей |
| 20 рубінів | 5 мисок |

Про гру

Для гри вам потрібна базова гра «Пройдисвіти Кведлінбурга». Доповнення «Відьми-травниці» додає в гру новий інгредієнт (дурман) і самих відьом. Воно також містить нові книги інгредієнтів та все необхідне для п'ятого гравця.

Підготовка до гри

Підготуйтеся до гри як зазвичай. Тепер вам доступні 5-й і 6-й набори інгредієнтів. Замініть помаранчеву книгу з базової гри новою. На початку гри кожен гравець додатково отримує 1 відьмин гріш кожного з 3 кольорів. Також усі візьміть миску свого кольору та покладіть її поруч із казанами. Виберіть навмання по 1 випадковій відьмі кожного типу та покладіть їх біля ярмарку, а решту поверніть у коробку.

Правила гри

В основному, правила гри залишаються без змін.

Відьми-травниці

Тричі за гру гравці можуть просити допомоги відьом-травниць. Щоб скористатися силою певної відьми, гравець у зазначену фазу має заплатити їй гріш її кольору.



Навіть якщо ваше зілля вибухнуло, ви все одно можете викликати цю відьму щоб використати колбу та **повернути в мішок останню білу фішку** (через яку стався вибух). Потім можете продовжити діставати фішки чи спинитися.

Важливо! Ви можете викликати цю відьму, лише якщо маєте заповнену колбу.



Дістаючи фішки, можете викликати цю відьму в будь-який момент — до або після того, як дістали фішку та додали її в казан (і зілля не вибухнуло) — **щоб дістати 6 фішок із мішка**. Можете **вибрати, які з них, скільки і в якому порядку додати в казан**. Виконуйте дії з фішками, як зазвичай. Поверніть невикористані фішки в мішок.

Важливо! Якщо виконете цю дію в останньому раунді, одночасний розіграш фішок призупиняється, доки ви не завершите виконання дії.



Якщо ваше зілля ще не вибухнуло, можете викликати цю відьму, щоб **повернути останні 2 білі фішки, додані до казана, у мішок**. Не заповнюйте прогалини, що могли утворитися. Якщо хочете, можете повернути в пакет лише 1 з останніх 2 білих фішок.

Важливо! 2 білі фішки **не мусять** обов'язково лежати одна за одною чи займати 2 останні клітинки.

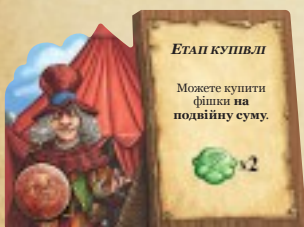


Навіть якщо ваше зілля вибухнуло, можете викликати цю відьму, щоб **отримати всі бонуси** на фазі оцінювання. Ви можете як **отримати очки перемоги**, так і **купити фішки**. Якщо ви просунулися в казані найдалі, то також можете кинути кубик бонусу.





Важливо! Якщо зілля вибухнуло й ви вибрали отримання очок перемоги, то все одно можете використати силу цієї відьми.



Викличте цю відьму на етапі покупки, щоб **подвоїти кількість монет на покупку**. Ви однаково можете купити не більше 2 фішок різних кольорів.

Важливо! Якщо викликали цю відьму на етапі покупки в 9-му раунді, можете використати подвійну кількість монет, щоб купити очки перемоги (5:1).



Викличте цю відьму на етапі покупки, щоб **безкоштовно отримати ще одну таку фішку, яку щойно придбали**.

Наприклад, якщо ви придбаєте 1 фішку, то отримаєте 2 фішки, однакові за кольором та цінністю. Якщо ви придбаєте 2 фішки, то

отримаєте загалом 3 фішки: 2 фішки, однакові за кольором і цінністю, та ще 1 фішку. Усього ви можете отримати 3 фішки.



Викличте цю відьму на етапі покупки, щоб **збільшити кількість монет на покупку на 2 за кожен ваш рубін**. Для цього потрібно лише володіти рубінами; скидати їх не потрібно.

Важливо! Якщо ваше зілля вибухнуло і ви вирішили взяти очки

перемоги, то можете використати силу цієї відьми для придбання інгредієнтів під час етапу купівлі фішок, але лише за монети, створені цією відьмою.



Викличте цю відьму на етапі очок перемоги, щоб отримати додаткові очки перемоги. Ви отримуєте стільки очок перемоги, скільки фішок різних кольорів у вашому казані.

Важливо! Білі фішки не рахуються. Фішки дурману рахуються.



Викличте цю відьму на етапі очок перемоги, щоб отримати додаткові очки перемоги. Враховуються лише ті **фішки, що залишилися в мішку** після того, як ви зупинились. Дістаньте всі фішки з мішка. За кожну кольорову фішку цінністю 2, 4 та 6, а також за фіолетові фішки та фішки дурману ви отримуєте по 2 очки перемоги.

Важливо! Білі фішки не враховуються. Відьму можна викликати, навіть якщо зілля вибухнуло й ви вирішили купувати фішки.



Якщо на етапі рубинів ви отримуєте рубін за підсумкову клітинку, можете викликати цю відьму, щоб отримати замість одного стільки рубинів, скільки очок перемоги зазначено на підсумковій клітинці. Ви однаково отримуєте очки перемоги (якщо не було вибуху). Відьму можна викликати, навіть якщо зілля вибухнуло й ви вирішили купувати фішки.

Важливо! Якщо зачитано ворожбу «Сяй яскраво», ви маєте вирішити, або отримати 2 рубіна за ворожбу, або викликати відьму.



Наприкінці раунду викличте цю відьму, щоб, заплативши лише 1 рубін, заповнити колбу чи пересунути свою краплю вперед. Ви можете витратити скільки завгодно рубинів, повторюючи ці дії.

Наприкінці гри за кожен невитрачений відьомський гріш отримайте 2 очки перемоги. Ви можете витратити всі 3 відьомські гроші за один раунд.



Миски



Якщо ви досягли останньої клітинки в казані (33) **або просунулися далі** (на будь-яку кількість кроків), покладіть фішку на клітинку 33. Якщо дія цієї фішки передбачає діставання наступної фішки, вона не виконується.

Якщо ви продовжуєте діставати фішки, кладіть їх у миску. На етапі очок перемоги «Г» ви спершу отримуєте вказане на ложці (15 очок перемоги та 35 монет). Потім складіть цінність усіх фішок у мисці та отримайте кількість очок перемоги, рівну половині від цієї суми (округливши вниз). Кольорові фішки в мисці втрачають свої властивості, але білі все ще враховуються під час перевірки на вибух.

Кожен гравець, котрий досяг останньої клітинки казана (неважливо, скільки фішок у мисці), отримує право кинути кубик, якщо його зілля не вибухнуло.



Гарбуз

Помаранчеві фішки цінністю 1 і 6 не мають особливих функцій та використовуються виключно для того, щоб заповнити казан на 1 або 6 клітинок.

Важливо! Жодні покращення — за рахунок рецептів, відьом чи ворожіння (наприклад, «Лови момент») — до гарбузів не застосовуються. Ви не можете перетворити гарбуз цінністю 1 в гарбуз цінністю 6.



Воронячий череп

Якщо дістали синю фішку, в казані має бути помаранчевих фішок (будь-якої цінності) не менше, аніж цінність синьої. У цьому випадку ви негайно отримуєте очки перемоги в

кількості, що дорівнює цінності синьої фішки. В іншому випадку ви не отримуєте очки перемоги.

Наприклад, якщо дістали синю фішку цінністю 4, то в казані вже має бути не менше 4 помаранчевих. Якщо в казані 3 помаранчеві фішки й ви дістали синю фішку цінністю 4, очки перемоги ви не отримуєте. Якщо в казані 3 помаранчеві фішки й ви дістали синю фішку цінністю 2, отримаєте 2 очки перемоги.



Цінність синьої фішки визначає, скільки фішок (із уже доданих у казан) необхідно враховувати. Враховуються тільки останні 1, 2 та 4 фішки. Якщо серед них є білі фішки цінністю 1, отримайте по 1 рубіну за

кожну із них.

Наприклад, якщо дістали синю фішку цінністю 4, перевірте, скільки серед 4 фішок, доданих безпосередньо до цього, є білих цінністю 1. За кожну з них отримайте по 1 рубіну. Якщо дістали синю фішку цінністю 1, лише остання додана фішка має бути білою цінністю 1.



Мухомор

Якщо дістали червону фішку, можете перемістити її на кількість кроків, що дорівнює її цінності.

Однак, якщо в казані вже є червоні фішки цінністю вище, можете перемістити цю червону фішку на кількість кроків, що дорівнює найвищій цінності червоної фішки в казані.

Наприклад, у казані є червона фішка цінністю 4, ви можете перемістити кожну витягнуту після неї червону фішку цінністю 1 або 2 на 4 кроки.



Якщо дістали червону фішку, додайте її в казан, потім дістаньте наступну фішку та відкладіть вбік. Ви **зобов'язані** використати її цього раунду, але можете вибрати, коли це зробити — до того як припините

діставати фішки або після. Спочатку додайте в казан шойно витягнуту червону фішку, потім додайте відкладену! Відкладену фішку можна додати після вибуху. Якщо ви відклали білу фішку, це також враховується під час перевірки того, чи вибухає зілля.



Корінь мандрагори

Якщо дістали жовту фішку, дістаньте ще одну додаткову. Перемістіть жовту фішку вперед ще на кількість кроків, рівну цінності додаткової фішки. Якщо витягли дурман, перемістіть жовту фішку на 1 крок уперед. Потім поверніть додаткову фішку в мішок.



Якщо дістали жовту фішку, можете сплатити 1 рубін зі свого запасу, щоб додатково перемістити жовту фішку на 3 кроки вперед. Ви не можете віддати більше рубінів, щоб пересунути фішку знову.

Дурман

Цінність дурману постійно змінюється.



Якщо дістали фішку дурману, перемістіть її вперед на стільки кроків, скільки є щурячих хвостів у казані плюс 1. Перевірте, на скільки кроків ви пересунули щура в цьому раунді. Переміщуйте в цьому

раунді кожну фішку дурману вперед на стільки ж кроків плюс 1. Враховується тільки положення щура (після зачитування карти ворожби), а не кількість хвостів на треку очок перемоги.

Важливо! Фішку дурману можна перемістити не більше ніж на 4 клітини.



Якщо дістали фішку дурману, вона отримує цінність і виконує дію останньої кольорової фішки в казані.

Важливо! Білі фішки не враховуються.

Якщо в казані ще немає кольорових фішок, дурман має цінність 1 і не виконує жодних дій.

Як і в базовій грі, дії книг, описаних далі, завжди відбуваються після того, як усі гравці припинили діставати фішки (зі своєї волі чи вимушено). Не має значення, чи вибухнуло зілля. Під час підрахунку результатів вони виконуються послідовно на етапі Б.



Павук

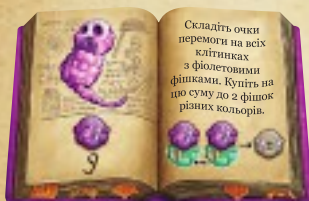
За зелену фішку, яка є **або останньою, або передостанньою** фішкою в казані, ви можете додати фішку в казан для початку наступного раунду. Для цього ви можете вибрати тільки 1 з фішок

у казані. Цінність зелених фішок визначає максимальну цінність фішки, що додається. Якщо 1 з 2 останніх фішок у казані — зелена цінністю 4, можете зараз додати фішку цінністю 4 в якості стартової в наступному раунді. Якщо фішок цінністю 4 в казані немає або ви не хочете їх додавати, можете вибрати фішку меншої цінності. Потім перемістіть фішку в казані на кількість кроків, рівну її цінності. Наприклад, фішку цінністю 4 перемістіть на 4 кроки. Можете виконати дію цієї фішки на початку наступного раунду. Ви також можете вибрати зелені фішки в якості стартових наступного раунду.



За кожну зелену фішку, яка є **або останньою, або передостанньою** фішкою в казані, можете 1 раз кинути кубик бонусу та отримати бонус, що випав. Цінність зелених фішок не важлива.

Якщо на початку раунду зачитано карту ворожби «Повен казан», кожен гравець із останньою чи передостанньою зеленою фішкою може двічі кинути кубик за кожну з них.



Подих привида

Складіть очки перемоги на всіх клітинках з фіолетовими фішками. На цю суму ви можете купити до 2 фішок різних кольорів. Ця покупка не має стосунку до етапу «Д». Якщо

ваш казан не вибухнув і ви вирішили купити фішки на етапі «Д», то можете це зробити. У заключному, 9-му раунді цю суму можна використати на купівлю очок перемоги (5:1).



перемоги лише за її цінність.

Перевірте цінність фішки, доданої після фіолетової. Можете просунути по шкалі очок перемоги на цю кількість кроків. Якщо через виконання певної дії фішка перемістилася далі за свою цінність, ви отримуєте очки



Метелик мертва голова

Отримавши чорну фішку, завдяки карті ворожби або купивши на етапі «Д» фази оцінювання, ви маєте підкинути її в мішок гравця ліворуч. Перемістіть свою краплю

на 1 клітинку вперед. На етапі «Б» фази оцінювання ви отримуєте по 1 рубіну за кожну чорну фішку в казані гравця ліворуч.

Цей гравець теж отримує по 1 рубіну за кожну чорну фішку, що є останньою чи передостанньою в його казані.



Гравець, чия чорна фішка в казані лежить найдалі, може перемістити свою краплю на 1 клітинку вперед. Гравець із наступним результатом отримує 1 рубін. Може грапитися

так, що один гравець виграє обидва бонуси (якщо він має принаймні 2 чорні фішки). У випадку нічії, всі претенденти отримують відповідний бонус.

Про карти ворожби

Якщо карта ворожби каже гравцям дістати фішки з мішка (наприклад, «Сильний інгредієнт» або «Другий шанс»), ви нічим не ризикуєте: зілля не може вибухнути, навіть якщо умову вибуху буде перевиконано. Не виконуйте дію фішки, яку додали в казан ворожбою «Сильний інгредієнт».

Жодні покращення — отримані за допомогою книг, відьом чи ворожби (наприклад, «Лови момент») — не стосуються гарбузів. Це означає, що неможливо підвищити цінність гарбуза з 1 до 6.

Автор: Вольфганг Варш
Ілюстратор: Денніс Лохаузен
3D: designstudio1.de
Редактор: Торстен Гімлер
Перекладач: Юрій Щербина

Українська локалізація:
YellowBox
www.ybox.com.ua

Шмідт Шпіле ГмБХ
Ланштрассе, 21
12055, Берлін, Німеччина
www.schmidtspiele.de





This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>