Kuruzslók Quedlinburgban

Az alkimisták

Wolfgang Warsch



A játékelemek



Kiegészítő áttekintése

Szükségetek lesz a Kuruzslók Quedlinburgban játékra ahhoz, hogy „Az alkimistákkal“ játszatok.

(Azt javasoljuk, hogy először csak „Az alkimistákkal“ kombináljátok az alapjátékot. Miután némi tapasztalatot szereztetek ezzel a kiegészítővel, csak akkor kombináljátok „A javasasszonyokkal“ is.)

Alkimistaként mindenféle furcsa és csodálatos betegségektől szenvedő beteg látogatását fogadjátok. A játék kezdetén válasszatok egy beteget kezelésre. Minden betegnek speciális esszenciára van szüksége a gyógyuláshoz. Ezt az esszenciát az alkimistalombikokban kell létrehozni, és speciális bónuszokat kaptok érte.

Előkészületek

A szokásos módon készítsétek elő a játékot.

Az **új jóskártyákat** keverjétek az alapjáték kártyáihoz. Néhány jóskártyát vagy „A javasasszonyok” vagy „Az alkimisták” kiegészítővel lehet csak használni. Ezeket a kártya jobb alsó részén látható jelek alapján tudjátok megtalálni. Amelyik kártyán nincs ilyen jel, az a kiegészítők nélkül, az alapjátékkal is játszható.



Válasszatok egy **összetevők könyvét** a baktövishez, és tegyétek le. Ezek az összetevők könyvei nem tartoznak egy adott készlethez sem, azaz bármelyik baktövises könyvet bármelyik készlethez használhatjátok.



Minden játékos megkapja még a színéhez tartozó **alkimistalombikot, az esszenciajelzőt és 4 esszenciakártyát.** (Az esszenciakártyák elő- és hátoldalán különböző esszenciák vannak.) Tegyétek az alkimistalombikotokat az üstök fölé, és az esszenciajelzőt a lombik 0-as mezőjére.



Tegyétek a 8 páciensjelzőt a zsákba, és húzzatok 3-at.

Keressétek meg a hozzájuk tartozó páciensfejlapokat, és tegyétek a képes oldalukkal felfelé az asztal közepére őket.

Ezután tegyétek mind a 8 páciensjelzőt, és a megmaradt 5 páciensfejlapot vissza a dobozba.

Most minden játékosnak el kell döntenie, hogy a 3 páciens melyikét szeretné kezelni, és a hozzátartozó esszenciakártyát mindenki tegye az alkimistalombikjára. (Átnézhetitek az esszenciakártyáitokat, mielőtt döntenétek a páciensről.)



Figyelem: Több játékos is választhatja ugyanazt a pácienst!

A megmaradt esszenciakártyáitokra nem lesz szükség ebben a játékban, tegyétek vissza a dobozba.



Megjegyzés:
Az új csattanómaszlag-jelzőkkel cseréljétek le a régebbi, viseltes jelzőket.

A játék menete

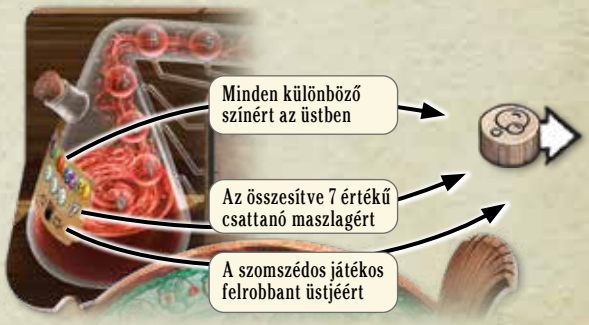
Új fázis: Az esszenciafázis

Egy plusz fázis kerül be a játékba, amint minden játékos befejezte a készítésfázist, de még az **értékelésfázis előtt**: az esszenciafázis.

Ezen fázis során egy plusz esszenciát pároltok le a gyógyitalotokból (függetlenül attól, hogy az üstötök felrobbant-e vagy sem). Hasonlóan a készítésfázishoz, az esszenciafázist is mindannyian egyszerre hajtjátok végre.

Az esszenciafázis kezdetén mindig tegyétek az esszenciajelzőiteket az alkimistalombikotok 0-s mezőjére. Ahogy a gyógyital készítésnél, itt sem lehet semmit átmenteni a következő fordulóra. A következő három lépést hajtsátok végre egymás után:

❶ Számoljátok meg mennyi különböző összetevő (szín) van az üstötökben. A fehér összetevő nem számít bele! Tegyétek az esszenciajelzőtöket az alkimistalombikotok megfelelő mezőjére.
❷ Adjátok össze az üstötök fehér összetevőinek értékét. Ha az összeg pontosan 7, akkor az esszenciajelzővel még 1 mezőt lépjetek a lombikon.
❸ Ha a bal vagy a jobb oldali szomszédotok üstje felrobbant, lépjetek még 1 mezőt előre az esszenciajelzőtökkel. Ha mindkét szomszédos üst felrobbant, akkor 2 mezőt lépjetek előre az esszenciajelzőtökkel. (Így a 2 fős játék esetén max 1 mezőt lehet előre lépni.)





Példa: Az üstödben 2 piros, 1 narancssárga és 1 kék összetevő van. Ez 3 különböző szín. Ezért az esszenciajelződ a 3-as mezőre teszed.

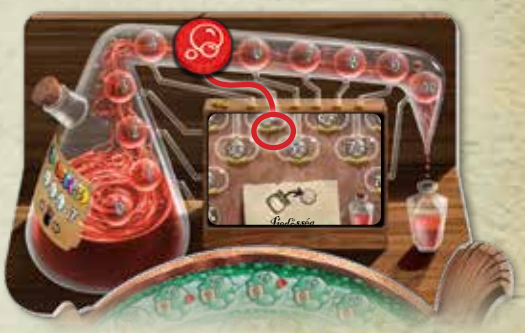


Van fehér összetevő is az üstödben, amiknek az összértéke pont 7. Így a jelződdel még 1 mezőt lépsz előre.

A bal oldali szomszédod üstje felrobbant. A jobb oldali játékosé nem robbant fel. Így a jelződ még 1 mezőt megy előre.

Az esszenciajelződ végül az 5-ös mezőn áll meg.

Ezután ellenőrizzétek, hogy milyen bónuszt szereztetek az esszenciátokkal. Kövessétek az esszenciajelzőtöktől induló üvegcsövet az esszenciakártyához. Ha a cső egy üvegben ér véget, akkor az adott üvegen látható bónuszt kapjátok – vagy egy patkánykő, vagy pont, vagy egy speciális bónusz. Néhány esszencia egy speciális akció végrehajtását teszi lehetővé, amit majd a következő készítésfázisban tudtok felhasználni. Ezt az akciót akkor is végrehajthatjátok, ha a csövetek nem egy üvegben ér véget. A speciális bónuszokat és az esszenciaakciókat a 4. oldaltól kezdve részletezzük.



Megjegyzés: Ritkán, de előfordulhat, hogy az elért mezőnél kisebb értékű mezőt lenne hasznosabb választanotok. Ez esetben tegyétek vissza az esszenciajelzőtöket a kívánt mezőre, még a bónusz megszerzése előtt.

- Ha az általatok elért mezőn győzelmi pont látható, azonnal lépjétek le a pontjelzőtökkel a megadott pontokat.
- Ha egy patkánykő látható a mezőn, akkor a patkánykővel a következő forduló kezdetén 1 mezővel többet lépjetek.
- Pontok és patkánykövek mindig bónuszok, amit a páciensbónusz vagy páciensakció mellett kaptok.
- Ha a mező ábrázolta bónusz egy tojásdad üvegben van, akkor pácienskártyátok mondja meg, hogy mikor kapjátok meg a bónuszt.
- Tegyétek az esszenciajelzőt a következő esszenciafázis kezdetén vissza a 0-s mezőre. Az esszenciafázis után az értékelés a szokásos módon zajlik.



Utolsó forduló

A kilencedik fordulóban egy utolsó esszenciafázis van. Ebben a fordulóban nem szereztek semmilyen bónuszt, patkányfarkat vagy pontokat, amit az esszencia mutat, hanem 1 pontot kaptok minden mezőért, amit előrehaladtok az alkimistalombikon.

Az esszenciák

Ijedősség



Ha az esszenciajelződ az 1-es mezőn áll meg, kapsz 1 plusz patkányfarkat a következő forduló kezdetén. Ha egy másik mezőn áll meg, akkor a megadott számú összetevőt húzd ki a zsákból a következő készítésfázis kezdetén. Miután kihúztad az összetevőket, a csattanó maszlagokat tedd vissza a zsákba. A többi összetevőt tedd magad elé. A készítésfázis során minden összetevő üstbe rakásakor dönthetsz, hogy az előtted lévő összetevőkből teszel egyet az üstbe, vagy húzol a zsákból egy összetevőt, és azt teszed bele. Ha felrobbant az üst, a félretett összetevőket már nem lehet betenni az üstbe.

Speciális eset: Piros könyv a 2-es készletből. Ha piros összetevőket húzol a zsákodból, azokat csak akkor teheted bele az üstbe, ha megálltál.

Fülbemászó



Amint befejezted az esszenciádat, húzz egyesével a zsákodból adott számú összetevőt. Amint kihúztál egy összetevőt, tedd bele az üstödbe az értékének megfelelően (pont úgy, ahogy a készítésfázisban), és hajtsd végre az összetevő akcióját (ha van). Annyiszor tedd ezt meg, amennyit az esszenciád megenged. Ha fehér összetevőt húzol, azt is tedd az üstödbe. Azonban az üstöd nem fog felrobbanni, ha a fehér összetevők összértéke több lesz, mint 7.

Speciális eset: Piros könyv a 2-es készletből. Ha egy piros összetevőt húzol, az akkor is beleszámít a húzásszámba, ha nem teszed bele ebben a fordulóban az üstödbe.

Répaorr



A játék kezdetén egy 1-es tököt kapsz pluszban, amit tegyél a zsákodba. Így 10 összetevővel kezded a játékot.

Először csak az elért pontokat vagy a patkányfarkat kapod bónuszként. Csak a következő forduló készítésfázisában tudod használni az esszencia tényleges funkcióját. Minden alkalommal, amikor egy tök összetevőt húzol, dönthetsz úgy, hogy csökkented az esszenciádat 2-vel. Ha így teszel, akkor az épp kihúzott tököt a következő üres, rubinos mezőre tedd. Az értéke nem számít az összetevőnek.

Vitorlafülek



Először csak az elért pontokat vagy a patkányfarkat kapod bónuszként. Csak a következő forduló készítésfázisában tudod használni az esszencia tényleges funkcióját. Minden alkalommal, amikor egy fehér összetevőt húzol, válassz:

Kétszer annyit lépj a fehér összetevővel, mint amennyi az értéke. Például a fehér 3-as összetevővel 6 mezőt lépsz előre. Ha így teszel, csökkentsd az esszenciádat 2-vel (a lépés nagyságától függetlenül).

VAGY

Tedd vissza az összetevőt a zsákba. Ha így teszel, akkor 3 mezővel csökkentsd az esszenciádat.

Természetesen úgy is dönthetsz, hogy a 2 akció egyikét sem választod, és a szokásos módon csak beleteszed a fehér összetevőt az üstbe.

Figyelem: Az akciók egyikét sem használhatod, ha az épp kihúzott fehér összetevő robbanást okozott.

Tyúkszem

Az esszenciafázis **után rögtön megkapod** a bónuszodat.





Banyapúp

Először csak az elért pontokat vagy a patkányfarkat kapod bónuszként. Csak a következő forduló készítésfázisában tudod használni az esszencia tényleges funkcióját. Minden alkalommal, amikor egy összetevőt egy rubinos mezőre teszel, használhatod az esszenciádat. Csökkentsd 2 mezővel. Ezért megkapod a páciensfejlapon ábrázolt bónuszt, ami az épp letett összetevőtől függ. Az összetevő értéke is számít ennél az akciónál. Természetesen nem kötelező használni ezt az akciót.

Ha egy összetevőhöz jutsz bónuszként, akkor azonnal tedd a zsákodba. Ha egy cseppet dobsz, akkor azonnal lépj a cseppeddel (lehet, hogy az első összetevődre kell tenned). A már letett összetevők nem léphetnek.

Figyelem: Piros könyv a 2-es készletből. Ha azután teszel piros összetevőt az üstödbe, hogy megálltál, akkor azzal már nem hajthatsz végre esszenciaakciót.





Egy 1-es összetevőért kapsz 1 rubint.

Egy 2-es összetevőért vagy egy afrikai halálfejes lepkéért dobj a bónuszkockával egyszer.

Egy 3-as összetevőért vagy egy szellem szufláért kapsz egy 1-es mandragórát.

Egy 4-es összetevőért vagy egy baktövisért kapsz 3 győzelmi pontot.

Feledékenység

A játék kezdetén egy 1-es varjú koponyát, és egy 1-es légyölő galócát kapsz pluszban, amiket tegyél a zsákodba. Így 11 összetevővel kezded a játékot.

Először csak az elért pontokat vagy a patkányfarkat kapod bónuszként. Csak a következő forduló készítésfázisában tudod használni az esszencia tényleges funkcióját. A készítés során bármikor visszatehetsz egy tetszőleges színű összetevőt (a baktövis kivételével) az üstödből a zsákba. Annyival csökkentsd az esszenciádat, amennyi az összetevő értéke. Ez nem változtatja meg a többi összetevő helyét az üstödben. Azaz így lehet egy „rés” az üstödben.

Figyelem: Fehér összetevőt nem lehet visszatenni a zsákba.



Vámpírizmus

Ha az esszenciajelződ az 1-es mezőn áll meg, kapsz 1 plusz patkányfarkat a következő forduló kezdetén. Ha egy másik mezőn áll meg, akkor azonnal vegyél egy plusz összetevőt abból az összegből, amit elértél vele. Az összetevőt tedd a zsákba. Ez a vásárlás nincs hatással az értékelésfázis alatti vásárlásodra.



Az új összetevő könyvek

Az üstbe rakáskor 1-es értékűnek számít a baktövis. Miután az esszenciafázisban megszámoltad, hogy mennyi különböző színű összetevő van az üstödben, és előreléptél a megfelelő mezőre az esszenciajelződdel, még annyiszor 1 mezőt léphetsz előre, amennyi baktövis van az üstödben. Például, ha 2 baktövis van az üstödben, akkor összesen 3 mezőt léphetsz előre: 1 mezőt, mert a baktövis egy új szín az üstödben, és 2 mezőt a két baktövisakció miatt.



Mielőtt beleteszed a baktövist az üstödbe, számold meg mennyi különböző szín van már benne (a fehér nem számít). Az összetevők értékének nincs szerepe.

Majd a baktövissel ennyi mezőt lépj előre.

Figyelem: Ha ez az első baktövised, akkor ezt is beleszámolhatod, noha még nincs benne az üstben.



Először a baktövist tedd a következő üres helyre az üstödben. Ezt követően egy tetszőleges összetevőt (a fehér kivételével) visszatehetsz az üstödből a zsákodba. A többi összetevő helyzete nem változik ettől az üstödben.



Mielőtt beleteszed a baktövist az üstödbe, számold ki a benne lévő fehér összetevők összesített értékét. Ennyit lépj előre a baktöviseddel. Ha nincs még fehér összetevő az üstödben, akkor 1-et lépj.





A kiadó és a szerző köszönetet mond az összes játéktesztelőnek értékes segítségükért, és tanácsaikért. Külön köszönet dr. Sven Illignek, akinek a kuruzslástudományban való jártassága páratlan.

Szerző: Wolfgang Warsch
Szerkesztő: Georg Wild
Illusztrátor: Dennis Lohausen
Consiliarius Linguarum Antiquorum: Dr. Sven Illig
Grafika és 3D tervezés: designstudio1.de

Kiadja, importálja és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft. 2030 Érd, Budai út 28.
Email: info@compaya.hu

Schmidt Spiele GmbH, Lahnst. 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/Schmidtspiele