

Almanach składników

Dodatkowe objaśnienia ksiąg ze składnikami

Gracze nie muszą zapoznawać się z całym Almanachem. Wystarczy, że przeczytają informacje o zestawie, którego używają, i o nowych księgach, które wchodzą do gry.



Dynia

Koszt: Jeden pomarańczowy znacznik kosztuje 3 monety.

Bonus: Brak. Znaczniki dyni nie mają żadnej funkcji, po prostu wypełniają kociołek. To najtańszy składnik w grze.



ZESTAW 1

Koszt: Niebieski znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 5/10/19 monet.

Bonus: Kiedy gracz dobierze niebieski znacznik ze swojego woreczka, odkłada go do kociołka. Następnie może dobrać dodatkowe znaczniki, w liczbie określonej poniżej:

- za znacznik o wartości 1 gracz dobiera 1 znacznik;
- za znacznik o wartości 2 gracz dobiera 2 znaczniki;
- za znacznik o wartości 4 gracz dobiera 4 znaczniki.

Z dobranych znaczników gracz może odłożyć jeden do kociołka. Pozostałe znaczniki odkłada z powrotem do woreczka. Jeśli gracz nie chce dołożyć żadnego z dobranych składników, może odłożyć z powrotem wszystkie. Jeśli dobrany i umieszczony w kociołku znacznik daje bonus, należy go natychmiast wykonać.



ZESTAW 2

Koszt: Niebieski znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 5/10/19 monet.

Bonus: Ochrona przed skutkami eksplozji. Kiedy gracz dobierze niebieski znacznik o wartości 1 ze swojego woreczka, a kociołek eksploduje przez kolejny dołożony znacznik to otrzyma zarówno punkty zwycięstwa, jak i monety. Gracz nie może rzucać kością. Po dobraniu znacznika o wartości 2 powyższy efekt dotyczy dwóch kolejnych znaczników, a przy wartości 4 – czterech kolejnych. Akcje nie sumują się! Zawsze rozpatruje się wartość ostatniego dołożonego niebieskiego znacznika.



ZESTAW 3

Koszt: Niebieski znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 4/8/14 monet.

Bonus: Kiedy gracz dobierze niebieski znacznik z woreczka i umieści go w kociołku na polu z rubinem, otrzymuje od razu 1 rubin. Wartość znacznika nie ma znaczenia.



ZESTAW 4

Koszt: Niebieski znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 5/10/19 monet.

Bonus: Kiedy gracz dobierze niebieski znacznik z woreczka i umieści go w kociołku na polu z rubinem otrzymuje od razu punkty zwycięstwa.

- Za znacznik o wartości 1 gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.
- Za znacznik o wartości 2 gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa.
- Za znacznik o wartości 4 gracz otrzymuje 4 punkty zwycięstwa.

Muchomor



ZESTAW 1

Koszt: Czerwony znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 6/10/16 monet.

Bonus: Kiedy gracz dobierze czerwony znacznik ze swojego woreczka, umieszcza go w kociołku dalej o określoną liczbę pól, zależną od liczby pomarańczowych znaczników w kociołku. Jeśli w kociołku gracza nie ma pomarańczowych, czerwony znacznik odkłada się zgodnie z jego wartością. Jeśli w kociołku są 1 lub 2 pomarańczowe znaczniki, czerwony odkłada się o 1 pole dalej, jeśli natomiast w kociołku są co najmniej trzy pomarańczowe znaczniki, czerwony odkłada się o 2 pola dalej niż zwykle. Nie ma znaczenia, w którym miejscu w kociołku znajdują się pomarańczowe znaczniki.



ZESTAW 2

Koszt: Czerwony znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 4/8/14 monet.

Bonus: Kiedy gracz dobierze czerwony znacznik ze swojego woreczka odkłada go na bok, obok swojego kociołka. Po zakończeniu dobierania (nieważne, czy z powodu eksplozji, czy podjętej decyzji), gracz może dołożyć czerwony znacznik jako ostatni w tej rundzie lub zostawić go obok kociołka na kolejne rundy. W każdej kolejnej rundzie, po zakończeniu dobierania, gracz wybiera, czy dołożyć czerwony znacznik, czy zostawić go obok kociołka. Jeśli gracz zgromadzi obok kociołka kilka czerwonych znaczników, decyduje, czy je dołożyć, czy nie, podejmuje osobno dla każdego znacznika. Gracz może również w dowolnym momencie odłożyć czerwony znacznik do woreczka.



ZESTAW 3

Koszt: Czerwony znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 5/9/15 monet.

Bonus: Kiedy gracz dobierze czerwony znacznik z woreczka sprawdza czy ostatnim dołożonym przez niego znacznikiem był biały. Jeśli tak, dokłada czerwony znacznik dalej o tyle pól, ile wynosi wartość białego znacznika.

Przykład: Czerwony znacznik o wartości 1, dobrany tuż po białym znaczniku o wartości 2, będzie odłożony o 3 pola dalej.



ZESTAW 4

Koszt: Czerwony znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 7/11/17 monet.

Bonus: Kiedy gracz ma w swoim kociołku co najmniej jeden czerwony znacznik, wszystkie dobrane białe znaczniki o wartości 1 będą odkładane 2 pola dalej. Wartość czerwonego znacznika nie ma znaczenia. Efekt ten nie wpływa na białe znaczniki o innej wartości. Wartość białych znaczników o wartości 1 nie zmienia się, jeśli chodzi o eksplozję kociołka.

Mandragora



ZESTAW 1

Koszt: Żółty znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 8/12/18 monet.

Bonus: Jeśli gracz tuż przed dobraniem żółtego znacznika miał dołożony w kociołku biały znacznik, może go odłożyć z powrotem do woreczka. Pole, na którym znajdował się biały znacznik, traktuje się jakby było zajęte, i to od niego liczy się pole, na którym powinien być odłożony żółty znacznik. Wartość znaczników nie ma znaczenia.

Przykład: Jeśli żółty znacznik o wartości 1 został dobrany po białym znaczniku o wartości 2, znajdującym się na 2. polu kociołka, to biały jest odrzucany, a żółty trafia na pole numer 3.



ZESTAW 2

Koszt: Żółty znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 9/13/19 monet.

Bonus: Znacznik, który gracz dobrał z woreczka bezpośrednio po żółtym znaczniku, jest odkładany dwa razy dalej niż normalnie. Wartość żółtego znacznika nie ma znaczenia.

Przykład: Znacznik o wartości 2 dobrany bezpośrednio po żółtym znaczniku jest odkładany o 4 pola dalej, a nie o 2.



ZESTAW 3

Koszt: Żółty znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 8/12/18 monet.

Bonus: Kiedy gracz dobierze pierwszy żółty znacznik z woreczka, limit sumy wartości białych znaczników podnosi się z 7 do 8. Po dobraniu trzeciego żółtego znacznika, limit ten wzrasta do 9. Wartość żółtych znaczników nie ma znaczenia.



ZESTAW 4

Koszt: Żółty znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 8/12/18 monet.

Bonus: Kiedy gracz dobierze żółty znacznik z woreczka, sprawdza, ile żółtych znaczników znajduje się w kociołku:

- 0 – gracz odkłada go o jedno pole dalej niż, wskazuje wartość;
- 1 – gracz odkłada go o dwa pola dalej, niż wskazuje wartość;
- 2 – gracz odkłada go o trzy pola dalej, niż wskazuje wartość.

Kolejne żółte znaczniki nie dają już efektu specjalnego.

Akcje kolejnych ksiąg ze składnikami wykonuje się dopiero wtedy, gdy wszyscy gracze skończą dobierać znaczniki. Po kolei sprawdza się efekty tych znaczników u każdej z osób w fazie B ewaluacji.



Zmierzchnica trupia główka

ROZGRYWKA DWUOSOBOWA

Koszt: Czarny znacznik kosztuje 10 monet.

Bonus: W fazie B ewaluacji gracze sprawdzają, ile mają czarnych znaczników w kociołku. Jeśli gracz ma tyle samo czarnych co przeciwnik, przesuwa kropelkę o 1 pole do przodu. Jeśli gracz ma więcej czarnych znaczników w kociołku niż przeciwnik, przesuwa kropelkę o 1 pole do przodu i otrzymuje 1 rubin.



ROZGRYWKA TRZY- LUB CZTEROOSOBOWA

Koszt: Czarny znacznik kosztuje 10 monet.

Bonus: W fazie B ewaluacji gracze sprawdzają, ile czarnych znaczników mają w swoich kociołkach. Jeśli gracz ma więcej czarnych niż jeden sąsiadujący z nim gracz (po lewej lub prawej stronie), przesuwa kropelkę o 1 pole do przodu. Jeśli gracz ma więcej czarnych znaczników od obu sąsiadujących graczy, przesuwa kropelkę o 1 pole do przodu i otrzymuje 1 rubin.



Pająk ogrodowy

ZESTAW 1

Koszt: Zielony znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 4/8/14 monet.

Bonus: W fazie B ewaluacji gracz otrzymuje 1 rubin za każdy zielony znacznik na ostatnim lub przedostatnim miejscu w kociołku. Za znaczniki, które znajdują się na innych polach, gracz nic nie otrzymuje.



ZESTAW 2

Koszt: Zielony znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 6/11/18 monet.

Bonus: W fazie B ewaluacji gracz otrzymuje odpowiednie znaczniki za każdy zielony znacznik na ostatnim lub przedostatnim miejscu w kociołku:

- zielony znacznik o wartości 1 – 1 pomarańczowy znacznik;
- zielony znacznik o wartości 2 – niebieski znacznik o wartości 1 lub czerwony o wartości 1;
- zielony znacznik o wartości 4 – żółty znacznik o wartości 1 lub fioletowy znacznik.

Dobre znaczniki wkłada się do woreczka.



ZESTAW 3

Koszt: Zielony znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 6/11/21 monet.

Bonus: W fazie B ewaluacji gracz sprawdza, czy suma wartości białych znaczników w jego kociołku wynosi dokładnie 7. Jeśli tak, wartość wszystkich zielonych znaczników w kociołku jest podwajana. Oznacza to, że jeśli gracz ma w kociołku 3 zielone znaczniki o łącznej wartości 6, a suma białych wynosi dokładnie 7, gracz przesuwa ostatni znacznik (nieważne, jaki ma kolor) o 6 pól do przodu. **Uwaga:** Nie można wykonywać tej akcji przed zakończeniem dobierania!



ZESTAW 4

Koszt: Zielony znacznik o wartości 1/2/4 kosztuje 4/8/14 monet.

Bonus: W fazie B ewaluacji gracz może oddać 1 rubin za każdy zielony znacznik na ostatnim lub przedostatnim miejscu w kociółku (nieważne, jakiej są wartości) i przesunąć swoją kropelkę o 1 pole do przodu.

Przykład: Gracz ma zielony znacznik na przedostatnim polu, decyduje się oddać 1 rubin i w zamian za to przesunąć kropelkę o 1 pole do przodu.

Oddech ducha



ZESTAW 1

Koszt: Fioletowy znacznik kosztuje 9 monet.

Bonus: W fazie B ewaluacji gracze sprawdzają, ile mają fioletowych znaczników w swoim kociółku. Jeśli gracz ma jeden taki znacznik, otrzymuje 1 punkt zwycięstwa. Jeżeli ma dwa znaczniki, otrzymuje 1 punkt zwycięstwa i 1 rubin. Jeżeli ma trzy lub więcej takich znaczników, otrzymuje 2 punkty zwycięstwa i przesunąć kropelkę o 1 pole do przodu. Gracz zawsze może użyć niższej akcji.

Przykład: Gracz, mając 3 fioletowe znaczniki, może zdecydować, że chce 1 punkt zwycięstwa i 1 rubin.



ZESTAW 2

Koszt: Fioletowy znacznik kosztuje 12 monet.

Bonus: W fazie B ewaluacji gracz może zdecydować, że odrzuca fioletowe znaczniki, które ma w kociółku, w zamian za następujące bonusy:

- za 1 fioletowy znacznik otrzyma czarny znacznik, 1 rubin i 1 punkt zwycięstwa;
- za 2 fioletowe znaczniki otrzyma zielony znacznik o wartości 1, niebieski znacznik o wartości 2, 3 punkty zwycięstwa i może przesunąć kropelkę o 1 pole;
- za 3 fioletowe znaczniki otrzyma żółty znacznik o wartości 4, 6 punktów zwycięstwa, rubin i może przesunąć kropelkę o 2 pola.

Nie można oddać 4 znaczników, aby dwukrotnie wykonać akcję za dwa znaczniki, czy raz za trzy i raz za jeden. Gracz zawsze może wybrać bonusu za niższą liczbę znaczników, niż oddaje.



ZESTAW 3

Koszt: Fioletowy znacznik kosztuje 10 monet.

Bonus: W fazie B ewaluacji gracze sprawdzają, w którym miejscu w ich kociółkach znajdują się fioletowe znaczniki. Za każdy fioletowy znacznik znajdujący się na polach od 0 do 9 gracz nie otrzymuje nic. Za każdy fioletowy znacznik na polach od 10 do 19 otrzymuje 1 punkt zwycięstwa. Za każdy fioletowy znacznik na polach od 20 do 29 otrzymuje 2 punkty zwycięstwa, a za każdy fioletowy znacznik na polach od 30 do końca otrzymuje 3 punkty zwycięstwa.



ZESTAW 4

Koszt: Fioletowy znacznik kosztuje 11 monet.

Bonus: W fazie B ewaluacji gracze sprawdzają, ile mają fioletowych znaczników w kociółku.

- jeśli w kociółku jest 1 fioletowy znacznik, gracz może wymienić jeden znacznik o wartości 1 z kociółka na znacznik tego samego koloru o wartości 2;
- jeśli w kociółku są 2 fioletowe znaczniki, gracz może wymienić jeden znacznik o wartości 2 z kociółka na znacznik tego samego koloru o wartości 4;
- jeśli w kociółku są 3 fioletowe znaczniki, gracz może wymienić jeden znacznik o wartości 1 z kociółka na znacznik tego samego koloru o wartości 4.

Ta zamiana znaczników nie ma wpływu na aktualną rundę. Jeśli gracz ma więcej niż 3 fioletowe, nie może wykonać kilku akcji. Zawsze może skorzystać z niższej akcji.

Przykład: Gracz ma w kociółku 2 fioletowe znaczniki, niestety nie ma żadnego innego znacznika o wartości 2, więc decyduje się zamienić znacznik o wartości 1 na taki o wartości 2.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2018.

Wersja 1.0

Schmidt Spiele GmbH, Lahnstraße 21, 12055 Berlin, www.schmidtspiele.de, www.schmidtspiele-shop.de

