Kuruzslók Quedlinburgban

Wolfgang Warsch zsáképítő játéka kuruzslóknak
2–4 játékos részére, 10 éves kortól

Játékelemek

4 üst (játékostábla)

1 pontozósáv a fordulójelzővel

2 sárga összetevők könyve

2 zöld összetevők könyve

2 piros összetevők könyve

2 kék összetevők könyve

2 lila összetevők könyve

1 fekete összetevők könyve

1 narancs összetevők könyve

A pirossal jelölt összetevők könyveit használjátok az első játékhoz

24 jóskártya

4 zsák

4 lombik

4 db
0 / 50-pecsétlapka

20 rubin

216 összetevő jelző

20 db | 15 db | 14 db | 12 db | 13 db | 15 db | 18 db

8 db | 10 db | 10 db | 8 db | 6 db | 20 db

4 db | 13 db | 10 db | 10 db | 10 db

1 láng
(fordulójelző)

8 csepp (ebből 4 csepp a játékvariációhoz)

1 bónuszkocka

4 pontjelző

3 csere jelző

4 patkánykő

1 összetevők almanachja

Schmidt

Játékcél

Évente egyszer Quedlinburg városa 9 napos vásárt tart. Az ország legjobb csodadoktorai és kuruzslói gyűlnek össze egy helyen, hogy bemutassák gyógyító tudományukat és gyógyitalaikat. Büdös, izzadó lábak, honvágy, csuklás és szerelmi betegség - mindenre van gyógymódjuk. Minden sarlatán saját gyógyitalt főz.

A gyógyitalok elkészítéséhez a játékosok összetevőket húznak a saját zsákjukból, amíg úgy nem gondolják, hogy a tökéletes gyógyital elkészült. De csak óvatosan: picivel több ezekből a speciális összetevőkből, és az egész edény felrobbanhat!

Szóval meg kell találni a megfelelő időt a megálláshoz, mielőtt túl késő lenne, és talán egy kisebb adagot kell elsőre készíteni, hogy a nyereségből értékesebb összetevőket kereshessenek később. Így a játékos zsákja fokozatosan töltődik fel egyre értékesebb, hasznosabb összetevőkkel, és ettől a következő bájital még értékesebb lehet.

Előkészületek

Az a játékos kezdi az első fordulót, aki legutóbb főzött valamit. Kezdőjátékosként megkeveri a jóskártyákat, és képpel lefelé maga elé teszi húzópaklinak.

Tegyétek középre a pontozósávot, és az 1-es fordulót jelölő mezőjére a lángot. A 4 db pecsétlapkát tegyétek a pontozósáv pecsétmezőire a 0-s oldalával felfelé. A pontozótábla mellé kerüljenek a rubintok és a kocka.

Tegyétek az asztal közepére a fehérek kivételével az összes összetevő jelzőt 3 halomba rendezve. Az egyes halmokba színüktől függetlenül az azonos értékű összetevők kerüljenek:

Az egyik csoportba az 1-es értékűek, a másikba a 2-es értékűek, a harmadikba a 4-es értékűek.

Az összetevők könyveiből a narancsot és feketét tegyétek le a kezdéshez. Erre a két könyvre minden játékban szükség lesz. A fekete könyv egyik oldala a 2-fős játékhoz, a másik a 3- és 4-fős játékhoz való – a játékosok számát a könyv alján látható üstök száma jelzi.

Fekete könyv
2 játékos esetére

A többi összetevők könyvéből 4 készletet állíthatunk össze, mindegyikben 5 különböző összetevő (zöld, kék, piros, sárga és lila) található. Játékonként egy készletre van szükség. Az egyes készletek tagjait a könyvek alsó szélén látható könyvjelzők száma azonosítja be. A könyvek elejét és hátlapját is vegyétek figyelembe. Az egyes készletek összetevői úgy lettek összeállítva, hogy jól illeszkedjenek egymáshoz. Az első játékhoz az 1-es készletet (az 1 könyvjelzős könyveket) javasoljuk.

Piros könyv az 1-es készletből
(1 könyvjelző)

Ha ezt a készletet már jól ismeritek, akkor javasoljuk a 2-es készletet kipróbálni, majd utána 3-as készletet és végül a 4-eset. A tapasztalt játékosok saját készleteket is összeállíthatnak a kedvenc összetevőikből.

Kezdésként a készletből csak a zöld, a kék és a piros könyvre lesz szükség. **A sárgát és a lilát tegyétek félre ekkor még.**

Minden játékos kap 1 üstöt, 1 zsákot és a választott színének megfelelő pontjelzőt, amit tegyen a megfelelő pecsétjelzőre mindenki. Minden játékos tegye maga elé az üstjét a kémcső nélküli oldalával felfelé, majd tegye a színének megfelelő egyik cseppet az üstje közepén található 0-s mezőre ❶. A megmaradt cseppek a játékvariációhoz kellenek.

Ezen kívül minden játékos kap egy lombikot is, amit mindenki tegyen a teli oldalával felfelé az üstje melletti lombiktartótálra ❷ (jobbra lenn látható). A mellette lévő kis

csészére tegyék a játékosok a színűknek megfelelő patkánykövet. ❸. Az üst jobb oldalán látható rubinos zsákra pedig 1 rubin kerüljön a talonból mindenkinél ❹.

Minden játékos vegyen el, és tegyen a zsákjába 1 fehér 3-as, 2 fehér 2-es, 4 fehér 1-es, 1 narancs 1-es és 1 zöld 1-es összetevőt ❺.

A játékostáblán ábrázolt könyv bal oldalán is látható, hogy milyen összetevőket kell a játékosnak a zsákjába tennie a játék elején.

Kezdő felállás

A megmaradt fehér összetevők a győzelmipont-sáv mellé kerüljenek.

A játék menete

A játék **9 fordulóból** áll. A fordulójelzőre tett láng mutatja a játékosoknak, hogy épp melyik fordulóban járnak.

Jóskártyák

Minden forduló kezdetén az a játékos, aki előtt a jóskártyák találhatóak, felveszi a felső kártyát, hangosan felolvassa azt, majd képpel felfelé a pontozósáv mellé teszi a dobópaklira.
A felolvasott esemény minden játékosra érvényes. Ha a játékosok az esemény következtében sárga vagy lila összetevőkhöz jutnának, akkor ezeket csak akkor kaphatják meg, ha a megfelelő összetevők könyve már játékba került (lásd a fordulójelzőt).
Ha a felolvasott lap egy kék jóskártya, akkor az a forduló egészére vagy a forduló végén hat. Ha az egy lila jóskártya, akkor a forduló kezdete előtt kell végrehajtani. Az olyan jóskártyáknál, ahol a játékosok több akció közül választhatnak, az a játékos választ először akciót, aki felolvasta a kártyát, a többiek körsorrendben követik őt.

A patkányok

(leghamarabb a 2-ik fordulótól)

A jóskártyák felolvasása után a patkányok köre következik. A patkányok a játékos üstjét **még a főzet elkészítése** előtt picit telítettebbé teszik. A vezető játékos kivételével mindenki patkányfarkakat dobhat az üstjébe, ami lehetővé teszi számukra, hogy a patkánykövüket előbbre mozgassák az üstjükben. Minden játékos a patkánykövét annyi mezővel léptetheti előre, amennyi patkányfarok van a pontozósávon közte és a vezető játékos közt. A patkánykövet arra a mezőre kell tenni, ahol a csepp van, majd a patkányfarkak számával egyező számú mezőt kell előre lépni vele.

Példa: *A zöld játékos vezet. A kék játékos a 2. De a zöld és a kék játékos közt nincs patkányfarok. Így ebben a fordulóban a kék játékos nem használhatja a patkánykövét. A zöld és a sárga játékos közt 1 patkányfarok van, így a sárga játékos a patkánykövét 1 mezővel viheti előbbre a csepptől. A zöld és a piros játékos közt 2 patkányfarok van: a piros játékos így 2 mezővel viheti előbbre a patkánykövét a csepptől:*

A patkányfarkak megszámolása és a patkánykövek ennek megfelelő mozgatása után, a játékosok a főzeteiket egyszerre készítik el.

A főzetkészítés

A főzete készítésekor minden játékos egyesével húz a zsákjából összetevőket, amit az üstje számsávjára tesz. A főzetkészítéskor nincs körsorrend, minden játékos **egyszerre** tölti az üstjét.

Az első kihúzott összetevőt az **értékének megfelelő** távolságra kell tennie a csepptől (vagy a patkánytól, ha van az is a játékos üstjében). Az összetevő értéke 1, 2, 3 vagy 4 lehet.

Egy 1-es összetevőt a csepp (vagy a patkány) utáni első számmezőre kell tenni, egy 2-es összetevőt a második mezőre, stb. Minden további kihúzott összetevőt az előzőleg letett összetevőtől kell az értékének megfelelő távolságra tenni. Így üres mezők marad(hat)nak a sávon, amiket üresen is kell hagyni.

Példa: *Benedek egy narancs 1-es összetevőt húz ki elsőként a zsákjából, amit a csepp utáni első mezőre tesz (1-es mező). Ezt követően egy sárga 2-es összetevőt húz a zsákjából. Ezt az előzőleg letett narancs összetevőtől kell 2 mezőnyire tennie, így a 3-as mezőre kerül. A 2-es mező üresen marad, és nem használható az aktuális fordulóban. Ha következőként egy 1-es összetevőt húzna, akkor azt a 4-es mezőre kellene tennie.*

Minden összetevőhúzás és lerakás után a játékos **eldönti,** hogy akar-e egy **újabb összetevőt húzni** a zsákjából **vagy** inkább **megáll.** Ha az utolsó összetevőt is kihúzta a zsákjából a játékos, akkor mindenképp meg kell állnia. Aki befejezte a húzást, az tegye a zsákját maga elé az asztalra. Így mindenki számára világos, hogy ki húz még a zsákjából. A játék során **tilos** a játékosoknak **belenézniük a zsákjukba.**

Megállás robbanás miatt

Ha a kihúzott **fehér összetevők összesített értéke több lesz mint 7,** akkor túl sok csattanó maszlag kerül a főzetbe, és az üst felrobban. Amelyik játékosnak a főzete felrobban, annak azonnal meg kell állnia, és **nem húzhat újabb összetevőket!** Az utoljára húzott összetevő még bekerül az üstbe.

FONTOS! A robbanás meghatározásához **csak a fehér összetevők értékét kell összeadni.** A **más színű összetevők** értéke **nem számít!** A jóskártyák eseményeire, illetve az összetevők bónuszakcióira (lásd alább) nincs hatással a robbanás.

Példa: *Eszter üstjében a fehér összetevők értéke már 2 + 3 + 1 = 6. A narancs összetevő értéke nem számít.*
Úgy dönt, hogy húz még egy összetevőt a zsákból. Egy 2-es értékű fehér összetevőt húzott (piros karikával jelölve), amit a 9-es mezőre tesz, majd újra megszámolja a fehér összetevői összesített értékét. Mivel az összesített érték 8, az üstje felrobban. Így kénytelen megállni, és nem húzhat több összetevőt a zsákból.

Összetevők bónuszakciói

Az összetevők többsége nem csak az üstöt tölti, hanem bónuszakciót is ad.

- **A fehér és narancs összetevők** csak töltik az üstöt, finomabbá teszik a főzetet, de nem adnak bónuszakciót.
- **A kék, piros és sárga összetevők** olyan bónuszakciót adnak a játékosoknak, ami **az összetevő kihúzása után azonnal aktiválódik.**
- **A zöld, lila és fekete összetevők** is adnak bónuszakciót, de ezek csak a **forduló végén** (lásd értékelés) aktiválódnak.

Az így szerzett bónuszakciókat a játékosok nem kötelesek végrehajtani, passzolhatják is.
Az összes bónuszakció részletes leírása megtalálható az Almanachban.

Példa: *Benedek egy kék 2-es összetevőt húz. Ezt leteszi az üstjére, azután a kék 2-es miatt húzhat 2 összetevőt a zsákból, amiből legfeljebb az egyiket teheti az üstjére. Egy fehér 3-as és egy piros 1-es összetevőt húz. Úgy dönt, hogy a piros 1-est teszi az üstjére, a fehér összetevőt pedig vissza a zsákba. Úgy is dönthetett volna, hogy egyik összetevőt sem teszi le, mindkettőt visszatehette volna a zsákba.*

Lombik

A játékos arra használhatja a lombikját, hogy ha az utoljára húzott összetevője fehér, akkor azt visszateheti a zsákba.
Figyelem: Ha az utoljára húzott összetevő felrobbantotta az üstöt, akkor a lombikot már **nem lehet használni!**
A játékos a lombik használata után további összetevőket húzhat a zsákból. A lombikot a felhasználása után a másik oldalára (üres lombik) kell fordítani. A játékos csak akkor használhatja újra a lombikját, ha az fel lesz töltve (lásd az értékelésfázis F lépését). Ez azt jelenti, hogy egy lombikot csak egyszer lehet használni egy fordulóban.

Fázis vége

Amint minden játékos úgy döntött, hogy nem húz több összetevőt a zsákjából, vagy egy robbanás miatt volt kénytelen megállni (túl sok fehér összetevő), akkor kezdődik az értékelés.

Értékelés

Az **utoljára húzott és letett összetevő után közvetlenül következő mező** lesz az egyes játékosok **értékelőmezője** erre a fordulóra.

Az értékelőmező meghatározásakor nem számít, hogy az utoljára húzott összetevő okozott-e robbanást vagy sem.

Példa: *A fenti példában, ahol Eszter üstje felrobbant, az utoljára letett összetevő a 9-es mezőre került. Az értékelőmező ezért a 10-es mező (sárgával bekarikázva).*

Az értékelésfázis során a játékosok sorban, balról jobbra haladnak végig az értékelőzászlókon.

Az a játékos, akinek felrobbant az üstje, az nem vesz részt az értékelésfázis „A” lépésében.

A) Bónuszkocka

Először nézzétek meg, hogy azon játékosok közül, akiknek **NEM robbant fel az üstje,** ki érte el a **legnagyobb számértékű értékelőmezőt.** Ha több játékos ugyanolyan számú értékelőmezőt ért el, akkor nézzétek meg, hogy melyikük jutott messzebbre az üstjében (több egymás utáni mező lehet ugyanolyan értékű). Ez a játékos dob a **bónuszkockával,** és kapja meg a bónuszt. Holtverseny esetén a benne részt vevők mindannyian külön-külön dobnak a kockával, és megkapják a dobásuknak megfelelő bónuszt.

A játékos 1 győzelmi pontot kap.

A játékos 2 győzelmi pontot kap.

A játékos 1 rubint kap.

A játékos a cseppjével 1 mezőt előre léphet. (ha szükséges toljátok félre a összetevőket)

A játékos kap 1 narancs összetevőt a zsákjába.

Éva

Benedek

Példa: *Éva és Benedek is a 23-as értékelőmezőt érte el, és megálltak mielőtt felrobbant volna az üstjük. Éva értékelőmezője (pirossal karikázva) nagyobb, mint Benedeké (sárgával karikázva), mert messzebb van az üstjében. Így Éva dob a bónuszkockával.*

B) Összetevőakció

Nézzétek meg, hogy **fekete, zöld** vagy **lila** összetevőt húzott-e valaki. A kezdőjátékossal kezdve körsorrendben haladva hajtsátok végre ezen összetevők bónuszakcióit (lásd az összetevők almanachjában).

Mennyi fekete összetevőt húztak az egyes játékosok? Aki több fekete összetevőt húzott, mint a mellette ülők (lásd bónuszakciók), az kapja a megfelelő bónuszt. Ezt követően a zöld összetevők feltételeit ellenőrizzétek, stb.

Példa: *Ahogy a könyv mutatja, minden játékos 1 rubint kap minden olyan zöld összetevőjéért, amit az üstje utolsó vagy utolsó előtti mezőjére tett.*

C) Rubin

Minden játékos, akinek az **értékelőmezője** egy rubint ábrázol, kap egy rubint. Nem számít, hogy a játékos üstje felrobbant-e vagy sem.

FIGYELEM! Azoknak a játékosoknak, akiknek felrobbant az üstje, most választaniuk kell a D) és az E) lépés közt. A többi játékos mindkét lépést végrehajtja.

D) Győzelmi pont

A kezdőjátékossal kezdve, majd körsorrendben haladva, minden játékos megkapja az értékelőmezőjén ábrázolt **győzelmi pontokat.** A pontozósávon ennek megfelelően mozgassátok a pontjelzőket.

Példa: *Benedek (sárga) értékelőmezője a 23-as, ami 7 győzelmi pontot ad. Így a pontjelzőjét 7 mezővel lépteti előre.*

FIGYELEM: Ha egy játékos eléri vagy túl lépi az üstje utolsó mezőjét (33-as), akkor az összetevőjét a 33-as mezőre kell tennie, és kanálon ábrázolt értékeket kapja. A játékos 15 győzelmi pontot kap, és 35 érmével mehet vásárolni (lásd E lépés). Mindenki, aki elérte az utolsó, legnagyobb mezőt, megkapja a bónuszkockadobás lehetőségét, feltéve, hogy nem robbant fel az üstje.

Ha egy játékos eléri az 50-es győzelmipont-mezőt, akkor fordítsa át a pecsétjelzőjét az 50-es oldalára.

E) Összetevők vásárlása

A kezdőjátékossal kezdve, és körsorrendben haladva mindenki vehet **1 vagy 2 különböző színű összetevőt.**

A játékosok értékelőmezőjének a száma adja meg, hogy mekkora összegből vásárolhat a játékos újabb összetevőket. A összetevők ára az összetevők könyveiben van feltüntetve.

A bal szélső érték az 1-es értékű összetevő ára, a középső a 2-es értékűé, a jobb szélső pedig a 4-es értékű összetevőé. Ha csak egy érték látható a listán, akkor csak 1-es értékű összetevőt lehet venni abból a fajtából.

A magasabb értékű összetevő előnye, hogy a játékos több mezőt léphet előre az üstje számsávján. De az érték szerepet játszik a zöld és kék könyv esetén is, mert a bónuszakció a zseton értékétől függ.

A fel nem használt pénz elveszik. Az egyes összetevőkből korlátozott mennyiség áll rendelkezésre. Abban az esetben, ha olyan összetevő már nincs, amit a játékos venni szeretne, kénytelen másikat választani.

Amint mindenki befejezte a vásárlást, tegyétek a zsákotokba a **megvásárolt öszetevőket** az **összes többi kihúzott összetevővel** együtt.

Eszter

Benedek

Példa: *Eszter (piros) üstje felrobbant miután kihúzta a fehér 3-ast. Az értékelőmezője a 19-es.*
Benedek (sárga) időben megállt. Az ő értékelőmezője a 15-ös. Benedek így dobhat a bónuszkockával. Kap 1 rubint, 3 győzelmi pontot és 15 érmével mehet vásárolni. Eszternek döntenie kell, hogy 5 győzelmi pontot kapjon vagy inkább 19 érméért vásároljon.
Eszter a pénz mellett dönt. Vesz egy 2-es zöld összetevőt 8 érméért, és egy kék 2-es összetevőt 10 érméért. Benedek egy 4-es zöld összetevőt vesz. Mindkét játékosnak 1 érméje marad, ami elveszik.

F) A forduló vége

A forduló végén a játékosok a következő akciókat hajthatják végre (többször is) rubinjaik felhasználásával:

◆ **Előrelépés a cseppel**

A játékos, ha befizet **2 rubint,** a **cseppjével 1 mezőt** előre léphet. Így gyorsabban tudja feltölteni majd az üstjét, hisz az ezt követő fordulókban a zsákból kihúzott első összetevőt magasabb értékű mezőre tudja majd letenni.

◆ **Lombik feltöltése**

A játékosok feltölthetik a lombikjaikat **2 rubin** elköltésével. Ha így tesznek, fordítsák a lombikjukat újra a teli oldalával felfelé. Így a következő fordulóban újra használható lesz a lombik.

Ezt követően minden játékos vegye ki a patkánykövét az üstjéből, és tegye vissza a kis csészébe. A jóskártyapakli az óramutató járása szerint következő játékoshoz kerüljön, ő kezdi majd a következő fordulót. Valamint a fordulójelzőt is léptessétek egy mezővel előre. Kezdődhet a következő forduló.

Fordulójelző

A fordulójelző mindig mutatja, hogy melyik forduló van soron, és hogy kell-e vagy sem a forduló előtt akciót végrehajtani, valamint, hogy melyik plusz akciókat kell a 9. fordulóban végrehajtani:

A 2. forduló megkezdése előtt a sárga összetevők könyvét, a 3. forduló előtt a lila összetevők könyvét kell betenni a játékba.

A 6. forduló megkezdése előtt minden játékosnak egy plusz fehér 1-es összetevőt kell a zsákjába tennie.

Az utolsó fordulóban mindenkinek meg kell fognia a zsákját, és parancsszóra, egyszerre kell az összetevőket kihúzniuk.

Az a játékos, aki a jóskártyát olvasta fel, adja ki a parancsot: „Húzás!”, ezután egyszerre minden játékos vagy húz egy összetevőt a zsákjából, vagy ha úgy dönt, hogy megáll, az üres kezét húzza ki.

A játékosok dönthetnek úgy is, hogy az 1-8 fordulókban is így, egyszerre húzzák ki az összetevőket. Ez megakadályozza, hogy valaki azzal szerezzen előnyt magának, hogy sokat gondolkodik azon, hogy megálljon-e vagy sem.

Az utolsó forduló végén a játékosok győzelmi pontokat vehetnek, darabját vagy **5 érméért** (a forduló végén a vásárlásra kapott összegből) vagy **2 rubinért.** Ezt bármennyiszer végrehajthatják.

A játék vége

Az a játékos nyeri a játékot, akinek a pontjelzője a legmesszebb jutott a pontozósávon. Ha egynél több jelző áll az első helyen, akkor a holtversenyben állók közül az nyer, aki az utolsó fordulóban legjobban feltöltötte az üstjét. Ha még mindig holtverseny állna fenn, akkor többen is megszerzik a Quedlinburg legjobb kuruzslója címet.

Játékvariáció

A játék nagyon változatos. Mivel keverednek az összetevők, és egyéb dolgok is, így minden játék kicsit más lesz, mint az előző. Játékról játékra válasszatok másik összetevők könyve készletet.
Ha szeretnétek, összeállíthattok saját készletet is.

Miután már játszottatok a játékkal néhány partit, használhatjátok a játékhoz az üst hátoldalát is (a kémcsöves oldalát). Ha a kémcsöves oldalát használjátok, akkor minden játékos tegyen egy másik, a színének megfelelő cseppet a bal szélső kémcsőre. A játék során bármikor, ha a játékos előre léphetne a cseppjével (jóskártya, összetevő bónuszakciója vagy 2 rubin befizetése miatt), eldöntheti, hogy a két csepp melyikével lép előbbre: az üstjében lévő cseppel vagy a kémcsöveken lévő cseppjével. Ha úgy dönt, hogy egy kémcsövön lévővel lép, akkor egy üvegnyit jobbra lép a cseppel. Majd azonnal megkapja az ott ábrázolt bónuszt:

A játékos 1 rubint kap.

A játékos a megadott számnak megfelelő győzelmi pontot kapja (1, 2, 3 vagy 4).

A játékos az ábrázolt összetevőt kapja, amit azonnal beledob a zsákjába.

Annak ellenére, hogy a hátoldalon nincs jelzés arra, hogy mi történik robbanáskor, a robbanás szabályai továbbra is érvényben vannak.

A kiadó és a szerző köszönetet mond minden játéktesztelőnek és szabályolvasónak.

Importálja és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft. H-2030 Érd Budai út 28.
www.compaya.hu e-mail: info@compaya.hu
tel:+36204281186
Magyar fordítás: Dunda

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