



Wolfgang Warsch

Kuruzslók Quedlinburgban

A javasasszonyok

Játékelemek az 5. játékosnak

1 üst
1 zsák
1 lombik
2 csepp

Új játékelemek

8 összetevők könyve
153 összetevő jelző
+ 3 csere jelző
20 rubin

12 javasasszony
(4 javasasszony típusonként)
15 boszorkánytallér
5 gyűjtőedény



Játékötlelet A javasasszonyok kiegészítő csak a Kuruzslók Quedlinburgban játékkal együtt játszható. A javasasszonyok kiegészítő új összetevőt (a baktövist) hozza a játékba, valamint a címadó javasasszonyokat. Ezenkívül tartalmaz minden szükséges játékelemet az ötödik játékos részére, és új összetevők könyveket is a meglévő összetevőkhöz.

Előkészületek Az alapjátékban megismert módon készítsétek elő a játékot. Most már 5-ös és 6-os könyvkészletek is vannak az összetevőkhöz. Cseréljétek ki az alapjáték tökkönyvét az új tökkönyvre. A játék kezdetén minden játékos kap még egy-egy boszorkánytallért mindhárom színből, valamint még egy, az üstjével azonos színű gyűjtőedényt, amit tegyen az üstbe merített kanál alá. Véletlenszerűen **csapjatok fel egyet-egyet mindhárom javasasszony típusból**, és tegyétek a fordulójelző alá. A megmaradt javasasszonyok kerüljenek vissza a játék dobozába.

Játék menete A szabályok lényegében megegyeznek az alapjáték szabályaival.

A javasasszonyok* A játékosoknak a **játék során háromszor van** lehetőségük egy-egy javasasszonyt segítségül hívni. Egy javasasszony aktiválásához, és a képességének használatához, a játékosnak olyan színű boszorkánytallért kell átadnia, amilyen az adott fázishoz tartozó javasasszony színe.



Ha felrobbant a játékos üstje, akkor is használhatja ezt a javasasszonyt, hogy aktiválja a lombikját, és **visszategye az utolsó fehér összetevőt** (ami felrobbantotta az üstjét) a zsákba. Ezt követően újabb összetevőket húzhat a zsákból, vagy be is fejezheti a körét a játékos.

Fontos: E javasasszony képességének használatához a játékos lombikjának tele kell lennie.



A főzetkészítés-fázis során a játékos bármikor használhatja ezt a javasasszonyt, akár miután kihúzott és letett egy összetevőt, akár előtte (ha az üstje még nem robbant fel). A játékos **húz 6 összetevőt a zsákból**. A játékos **dönti el, hogy melyiket és mennyit szeretne betenni az üstjébe** ezekből az összetevőkből, és azok berakási **sorrendjét** is meghatározza. Az összetevők akcióit a szokásos módon kell végrehajtani. Amelyik összetevőt nem tette be az üstjébe a játékos, azt vissza kell tennie a zsákba. Ha a játékos úgy dönt, hogy az utolsó fordulóban használja ezt a javasasszonyt,

akkor az egyidejű húzásokat fel kell addig függesztetni, míg teljesen végre nem hajtja ezt az akciót.

Ha a játékos üstje még fel, akkor használhatja ezt a javasasszonyt, hogy az **utolsó 2 fehér összetevőt**, ami az üstjébe került, visszategye a zsákba. Az ettől keletkező lyukakat nem kell feltölteni. Azt is megteheti a játékos, hogy csak az utolsó 2 fehér összetevő egyikét teszi vissza. **Figyelem:** A 2 fehér összetevőnek **nem kell** közvetlen szomszédosnak lennie, és nem kell az üst utolsó 2 feltöltött helyén állnia.



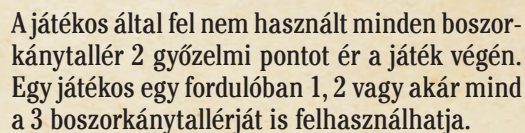
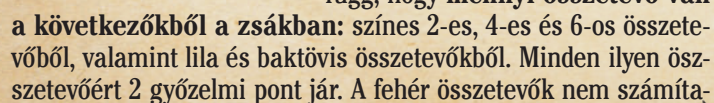
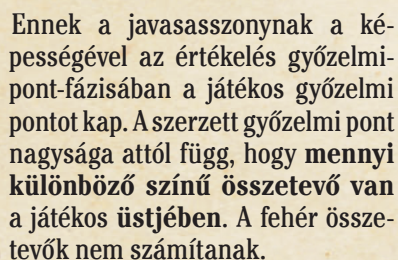
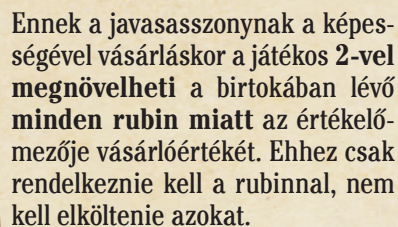
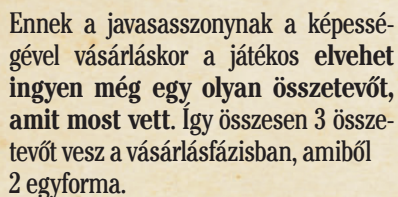
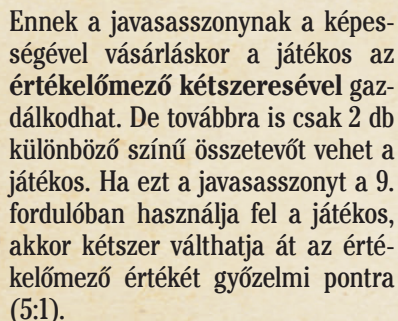
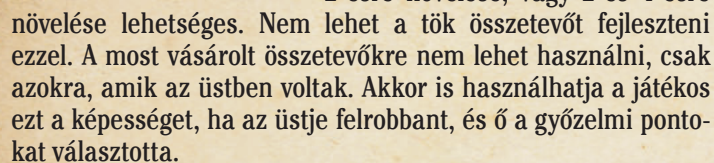
Ha a játékos üstje még fel, akkor használhatja ezt a javasasszonyt, hogy mégis megkapjon az értékelésfázisban az értékelőmezőjéért járó minden bónuszt. Azaz megkapja a győzelmi pontokat és vásárolni is mehet. Sőt, ha ő jutott a legmesszebb az üstben, akkor a bónuszszókövével is dobhat.



Megkapod az összes bónuszt (kocka, győzelmi pont, vásárlás) akkor is, ha felrobbant az üstöd.

*javasasszonyok: Népi babonák alapján kuruzslással foglalkozó nő, a füvesember/kuruzsló női megfelelője.





A collection of five bowls of ramen, each with a different colored broth (blue, red, yellow, blue, and green). Each bowl contains chopsticks and a small sign with a picture of a person.

Ha a játékos **eléri** az üstje utolsó mezőjét (33), **vagy túllép rajta** (mindegy mennyivel), akkor az összetevőt a 33-as mezőre kell tennie. Ha ez az utolsó összetevő kivált egy akciót, ami a következőleg húzott összetevőre hatna, akkor ez az akció **elmarad**.

Ha a játékos további összetevőket húz a zsákjából, akkor ezeket a gyűjtőedénybe kell tennie. Az értékelésfázis D részében a játékos először megkapja a kanálón ábrázolt jutalmat (15 győzelmi pont és 35 érme). Ezt követően összeadja a gyűjtőedényébe került összes összetevő értékét, majd ennek az összegnek a **felét** (lefelé kerekítve) kapja meg győzelmi pontként. A gyűjtőedénybe kerülő színes összetevők már nem váltanak ki semmilyen további akciót. A bele kerülő **fehér összetevők** értéke viszont továbbra is **beleszámít** a csattanó maszlagok robbanási értékébe.

Minden olyan játékos, akinek nem robbant fel az üstje, és elérte az üstje utolsó mezőjét (nem számít mennyi összetevőt tett a gyűjtődénvébe) dobhat a bónuszkockával.



Tök



A töknek az értékétől függetlenül továbbra sincs egyéb funkciója az üst töltésén kívül.

Fontos: Egyetlen fejlesztést – sem könyvtől, sem javasasszonytól származót, sem jóskártya miattit (például: „A kedvező alkalom”) –

sem lehet a tökre alkalmazni. Ami azt jelenti, hogy **nem lehet az 1-es tököt 6-ossá fejleszteni.**

Varjúkoponya



Ha egy kék összetevőt húzol, akkor legalább annyi narancs összetevőnek kell már lennie az üstödben (mindegy milyen értékűek), amennyi a kék összetevő értéke. Ez esetben **azonnal** annyi győzelmi pontot kapsz, amennyi a kék összetevő értéke. Ha nincs

annyi narancs összetevő, akkor nem jár semmi.

Példa: Ha egy kék 4-es összetevőt húzol, akkor legalább 4 narancs összetevőnek kell lennie az üstben. Ha egy kék 4-est húzol, és 3 vagy kevesebb narancs összetevő van az üstödben, akkor nem kapsz győzelmi pontot ezért a kék összetevőért. Ha 2-es kék összetevőt húzol, és már van 3 narancs összetevő az üstödben, akkor 2 győzelmi pontot kapsz.



A kék összetevő értéke mutatja meg, hogy mennyi előtte letett összetevőt kell átvizsgálni. Sorban kell számolni visszafelé, nem lehet átugrani összetevőt, azaz az utolsó 1, 2 vagy 4 összetevőt kell figyelembe venni. Ha ezek közt van **1-es**

fehér összetevő, akkor ezekért az 1-es összetevőkért kapsz 1-1 rubint.

Példa: Ha egy kék 4-es összetevőt húzol, akkor a közvetlenül előtte letett 4 összetevő között kell megnézned, hogy mennyi belőle a fehér 1-es összetevő. Minden ilyenért kapsz 1 rubint. Ha egy kék 1-es összetevőt húzol, akkor csak a közvetlenül előtte letettét kell megnézned, hogy fehér 1-es e.

Légylő galóca



Ha egy piros összetevőt húzol a zsákból, akkor az értékének megfelelő mezőt léphetsz előre az üstben. Azonban ha már van a húzottnál nagyobb értékű piros összetevő az üstödben, akkor ennek a piros összetevő értékének megfelelően léphetsz előre az üstben.

Példa: Ha már van egy piros 4-es összetevő az üstödben, akkor 4 mezőt léphetsz előre minden ez után húzott piros 1-es és 2-es összetevővel.



Ha egy piros összetevőt húzol a zsákból, tedd az üstödbe, majd húzz egy másik összetevőt, amit tegyél félre. Ezt az összetevőt még ebben a fordulóban fel kell használnod.

Eldöntheted, hogy mikor akarsz betenni az üstbe, és használhatod a húzás megállás előtt, vagy utána is.

Csak akkor használhatod a félretett összetevőt, ha az éppen húzott összetevőt már betetted az üstödbe. A félretett összetevőt egy esetleges robbanás után is beteheted az üstödbe. Ha a félretett összetevő fehér, akkor az **üstbe kerüléskor** bele fog számítani a robbanási értékbe.

Mandragóra



Ha egy sárga összetevőt húztál a zsákból, akkor húznod kell egy másik összetevőt a zsákból.

A sárga összetevőt a húzott összetevő értékével még mozgassd előrébb az üstben. Ha egy baktövis összetevőt húztál, akkor

1 mezőnyit lépj előre a sárga összetevővel. Ezt követően tedd vissza a zsákba a plusz összetevőt.



Ha egy sárga összetevőt húzol a zsákból, akkor beadhatsz 1 (és csak 1) rubint a készletedből, és ezért cserébe a sárga összetevővel még 3 mezőt léphetsz előre. Nem fizethetsz be 1-nél több rubint, hogy többször 3 mezőt haladj előre az összetevővel.

Baktövis



A baktövisnek nincs előre megadott értéke. Az értéke a játék folyamán változik.

Ha egy baktövis összetevőt húzol a zsákból, akkor az üstben lévő patkányfarkak számánál 1-gyel több mezőt lépj vele előre. Nézd meg, hogy mennyi mezőt lépett előre a patkányköved ebben a fordulóban. Minden baktövis összetevővel ennél a számnál 1-gyel többet kell lépned. Csak a patkányköved pozíciója számít az üstödben (a jóskártya felolvasása után), nem számít a pontozósávon az aktuális patkányfarkok számod.

Fontos: A baktövis összetevő legfeljebb 4 mezőt haladhat előre.



Ha egy baktövis összetevőt húzol a zsákból, akkor ennek az összetevőnek ugyanaz lesz a funkciója és értéke, mint az üst legutolsó színes összetevőjének. A fehér összetevők nem számítanak.

Fontos: Ha még nem került bele színes összetevő, akkor a baktövis értéke 1, és nincs plusz akciója.



Az alapjátékhhoz hasonlóan, a következő összetevő könyvek a hatásukat azután fejtik ki, hogy minden játékos abbahagyta az összetevők húzását (akár mert kénytelen volt, akár mert úgy döntött). Az nem számít, hogy felrobbant-e az üst vagy sem. Az értékelés B részében sorban hajtogatod végre ezeket.

Keresztospók



Ha egy zöld összetevőt tettél az üstödbe **utolsóként** vagy **utolsó előttiként**, akkor már tettél egy összetevőt a következő fordulóra is az üstbe. Csak a már az üstödbe került összetevőkből választhatsz 1-et. A zöld összetevő értéke határozza meg a letett összetevő maximális értékét. Ha például az utolsó két letett összetevő egyike egy 4-es zöld összetevő, akkor egy 4-es összetevőt tehetsz le kezdő összetevőnek a következő fordulóra. Ha nincs egyetlen 4-es összetevő sem az üstödben, vagy nem akarsz olyat tenni, akkor választhatsz helyette 1-es vagy 2-es összetevőt is. Az összetevő az értékének megfelelően előrehalad az üstben. Így például egy 4-es összetevő 4 mezőt lép előre. A játékos az összetevő akcióját (ha olyan) a következő forduló kezdetén használhatja ki. Akár zöld összetevőt is lehet a következő forduló kezdő összetevőjeként használni.



Minden olyan zöld összetevőért, ami az üstöd **utolsó** vagy **utolsó előtti** helyére került, dobhatsz a bónuszkockával egyet, és megkapod az adott bónuszt. A zöld összetevő értéke lényegtelen ez esetben. Ha „Az üst megtelt” jóskártya lett felcsapva a forduló kezdetén, akkor minden olyan játékos, akinek egy zöld összetevő került le az üstjébe utolsóként vagy utolsó előttiként kétszer dobhat a bónuszkockával ezekért az összetevőkért.

Szellem szufia



Add össze minden lila összetevővel lefedett mező **győzelmi pontját**. Ez az összeg ad egy vásárlási értéket, amiből max 2, különböző színű összetevőt vehetsz. Ez a vásárlás független az értékelés E részében történő vásárlástól. Ha az üstöd

nem robbant fel, és vásárlás mellett döntesz, akkor az értékelés E részében további összetevőket vehetsz. Az utolsó fordulóban (9. forduló) az összeget felhasználhatod győzelmi pont vásárlásra (5:1).



Nézd meg a lila összetevő után letett összetevő **értékét**. Ezzel az értékkel egyezőt lép előre a pontozósávon. Ha az összetevő tovább ment egy akció miatt, mint az értéke, attól még a jutalmul kapott győzelmi pont csak a rajta megadott érték.

Afrikai halálfejes lepke



A fekete összetevő vásárlása során (értékelés E rész) (vagy ha egy jóskártya segítségével kapsz egyet) a fekete összetevőt a **bal oldali szomszédod zsákjába kell dobnod**. Lépj a cseppdel (vagy az egyik cseppdel) 1 mezőt előre. Az értékelés B részében kapsz 1 rubint a bal oldali szomszédod üstjében lévő minden fekete összetevőért. A bal oldali szomszédod is kap 1-1 rubint, ha az üstje utolsó vagy utolsó előtti helyén fekete összetevő van.



Az a játékos, akinek a legmesszebb került a fekete összetevője az üstjében előre léphet 1 mezőt a cseppjével (vagy a cseppjei egyikevel).

Az a játékos, akinek a második legmesszebb került a fekete összetevője az üstjében 1 rubint kap. Megtörténhet, hogy egy játékos mindkét bónuszt megkapja (ha van legalább 2 fekete összetevő az üstjében). Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok mindegyike megkapja az adott bónuszt.

A jóskártyák pontosítása

Ha egy jóskártya azt mondja a játékosoknak, hogy húzzon összetevőt a zsákból (pl. „Erős összetevő” vagy a „Második esély”), akkor az nem jár semmilyen kockázattal: nem robbanhat fel tőle az üstje, akkor sem, ha a fehér összetevők átlépték a robbanási határértéket. Az „Erős összetevő” kártyával letett összetevő akciója nem hajtható végre.

Egyetlen fejlesztést – sem könyvtől, sem javasasszonytól származót, sem jóskártya miattit (pl. „A kedvező alkalom”) – sem lehet a tőkre alkalmazni. Ami azt jelenti, hogy nem lehet az 1-es tőköt 6-osá fejleszteni.

Szerző: Wolfgang Warsch
Illusztrátor: Dennis Lohausen
3D: designstudio1.de
Szerkesztő: Thorsten Gimmler
Kiadja, importálja és forgalomba hozza:
CompYa - Ha kell egy játék!
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
Email: info@compaya.hu.
Minden jog fenntartva!

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/Schmidtspiele

