



Boszorkánykonyha

A játék lényege

A játékosok varázslók, boszorkányok, druidák köpönyegébe bújva próbálnak minél értékesebb (így minél több győzelmi pontot jelentő) főzeteket előállítani. Ehhez nemcsak hozzávalókra, de varázslatra és egy kevés aranyra is szükségük van – persze a sosem szükségtelen szerencse mellett.

A játékosok újra és újra öt szerepkártya közül választanak, amelyeket ezt követően sorra ki is játszanak. A kártyák mindegyike speciális akciók véghezvitelét teszi lehetővé – de csak egyvalaki részesülhet teljességgel ezek előnyéből. Nem beszélve arról, hogy az akciók nem kevés kockázattal is járnak: könnyen előfordulhat, hogy miattuk teljesen elfogynak a készleteink.

Mit tegyünk? Ki melyik kártyát válassza? Ki mikor játssza ki a kártyáját? Válasszuk bátran az akció végrehajtását? Vagy hajtsunk a kisebb, de biztos előnyökre? Mindenki főzze ki maga a saját boszorkánykonyhájában! **Természetesen a legtöbb győzelmi pontot begyűjtő varázsló vagy boszorkány nyeri a játékot.**

A doboz tartalma

- 99 kártya:
 - 60 szerepkártya (12 kártya játékosonként)
 - 31 bájitalkártya (3 x 7 üst és 2 x 5 polckártya)
 - 8 búbájkártya
- 60 hozzávaló (20 piros csepp, 20 zöld csepp, 20 fehér csepp)
- 45 kis bájitalflaska
- 24 aranydarab

Előkészületek

A bájitalkártyákat különválasztjuk üst- és polctípus szerint (réz, vas, ezüst-, aranypolc, dobópolc), minden paklit sorba rendezünk győzelmi pontok alapján (az alacsonyabb pontszámok a tetejére, a nagy pontok az aljára), arccal fölfelé (meghatározott sorrendben, vagyis tudhatjuk, mik következnek). A ki nem osztott arany, a kis bájitalok és a hozzávalók készletet alkotnak. A búbájkártyákat megkeverjük és egy arccal fölfelé fordított paklit alkotunk belőlük (csak a legfelső kártya látható, nem tudjuk, alatta mi van).

Minden játékos kap

- 2 aranyat
- 3 hozzávalót (minden színből egy cseppet)
- 12 szerepkártyát (egyforma hátlappal).

A hozzávalók és az aranyak az egész játék folyamán láthatóan hevernek a játékosok előtt. A kiválasztott szerepkártyákat a játékos mindig a kezében tartja.

A játék menete

A legidősebb játékos kezd.

A játék számos fordulóból (és minden forduló számos körből) áll. Minden forduló elején a játékosok kiválasztanak először öt-öt szerepkártyát a készletükből, majd sorra kijátsszák ezeket az alábbiakban részletezettek szerint. Amikor az összes kártyát kijátszották már (legkevesebb öt, maximum tizenkét kör alatt), vége egy fordulónak, és kezdődhet máris a következő...

Kártyák választása

Minden forduló elején minden játékos kiválaszt ötöt a 12 szerepkártyájából, ezeket a kezébe veszi úgy, hogy a többiek ne láthassák, a maradék hét lapot pedig arccal lefelé maga elé helyezi. Amikor mindenki választott, kezdődik az első kör, a következőképpen:

Kezdődhet a mágusok versenye!

A kezdő játékos kijátssza egy kártyáját (maga elé teszi, a többiek számára látható módon), és bejelenti: „Én vagyok a ...”, a kártya elsődleges akciójának (felső keret) megfelelően (pl. „Én vagyok a boszorkány.”). Ezt követően az óramutató járásának megfelelően minden játékos a következőket teheti:

- 1) Ha ez a szerep nem szerepel az általa választottak között, azt mondja, „Passz”; ez esetben a tőle balra ülő játékos következik.
- 2) Ha az ő kezében is van ilyen kártya, azt ki kell játszania. Két választása van ilyenkor:

2a) kijelenti: „Nem, én vagyok a ...!”, vagy

2b) „Hát legyen!” (másodlagos akciót kell majd végrehajtania).

A 2a választásával átveszi az elsődleges akciót attól, aki előzőleg bejelentette ezt a szerepet (aki így nem kap semmit, a kártyáját pedig lefelé fordítja), kockáztatva, hogy egy másik játékos a körben átveszi tőle. Aki nem akar kockáztatni, a 2b-t választva azonnal végrehajtja a másodlagos akciót (alsó keret). Több játékos is végrehajthatja a kártyán másodlagos akcióként szereplő instrukciót. Az ebből származó előnyök kisebbek, de ezeket bárki végrehajthatja. Az elsődleges akciót azonban csak egyvalaki (az utolsó, aki bejelenti, hogy „...én vagyok a ...”) hajthatja végre. (A különféle szerepek részletezését ld. a következő oldalakon.)

Akárki kapja meg az elsődleges akció kijátszásának jogát, végrehajtja (vagy sem), és kijátssza a következő kártyáját, vagyis kirakja maga elé: „Én vagyok a...”.

További fontos szabályok

- Az új kört indító játékosnak mindig kötelező az elsődleges akciót választania; nem választhatja a másodlagost.
- Akkor is választhatunk egy elsődleges vagy másodlagos akciót, ha nem tudjuk vagy nem akarjuk (pl. azért, hogy maradjon aranyunk, hozzávalónk későbbre) végrehajtani.
- Lemondhatunk egy elsődleges/másodlagos akció végrehajtásáról (pl. azért, hogy maradjon aranyunk/hozzávalónk későbbre).
- Akié az elsődleges akció volt, annak kötelező kijátszania a következő kártyát, még akkor is, ha nem tudta vagy nem akarta az akciót végrehajtani.
- Mindenkinek úgy kell tartania a kártyáit, hogy a többiek láthassák, hány van még a kezében.
- A legfontosabb szabály mind közül: különösképpen ütközik az erkölcs varázskódexével az a viselkedés, ha bárki bármilyen kis célzást is tesz arra, hogy mi van a saját (vagy akár más) kezében. Ezt kizárólag csak akkor tudhatjuk meg, amikor a játékos azt mondja, „Én vagyok a...”, vagy hogy „Hát legyen!”.

A következő forduló

Ha az elsődleges akciót végrehajtó játékosnak nem maradt több kártyája, akkor a tőle balra ülőn van a sor, hogy kijátssza egy kártyáját stb. A fordulónak vége, amint már senkinek nincs kártya a kezében (időről időre előfordulhat, hogy a forduló végén egy játékos néhány kört már „egyedül” játszik végig). Kezdődik a következő forduló. A

legfelső bűbájkártyát a pakli aljára tesszük, és láthatóvá válik a következő bűbáj. Válasszunk 5 kártyát a 12 szerepkártyánk (tehát az összes) közül...

A játék vége

Amikor 4 olyan kártyát elvettek (összesen) a játékosok, amelyen varjú látható, a kört (nem a fordulót!) még végigjátsszuk, majd véget ér a játék.

Adjuk össze a győzelmi pontokat (az üst-/polckártyák jobb alsó sarkában látható számokat, plusz 1 győzelmi pontot minden kis bájjitalflaskáért). A legnagyobb pontszámot összegyűjtő játékos nyer. Döntetlen esetén az egyformán magas pontszámot elérő játékosok között az aranyuk és hozzávalóik összesített száma a döntő.

A SZEREPKÁRTYÁK

Ahol az elsődleges és másodlagos akció csupán a szerezhető dolgok mennyiségében tér el, a leírást csak egyszer adjuk meg, az elsődleges/másodlagos akcióra vonatkozó mennyiségek / jellel történő elválasztásával.

(megjegyzés a nevekhez: a karakterkártyákon a kép mellett, balra található foglalkozásokat soroljuk fel, a német, ill. angol kiadáson szereplőknek megfelelően)

Zöld szerepek:

Vegyünk el 3/1 cseppet egy adott hozzávalóból...

- *Wolfshüter/Wolf keeper (farkasok őre)*: vegyünk el 3/1 vörös cseppet (farkasvér).
- *Schlangenfänger/Snake catcher (kígyófogó)*: vegyünk el 3/1 fehér cseppet (kígyóméreg).
- *Kräutersammler/Herb picker (növénygyűjtőgető)*: vegyünk 3/1 zöld cseppet (növényi nedv).

Megjegyzés: elvileg elegendő csepp és arany szerepel a játék készletében ahhoz, hogy mindig kiszolgálja az igényeket. Ha mégis elfogyyna valamelyik, bármi egyébvel behelyettesíthető.

Kék szerepek:

Főzzük meg a legfölsőt az adott üstben. Vagyis fizessük be a hozzávalókat, és vegyük el a kártyát. Másodlagos akció: fizessünk két aranyat plusz a hozzávalókat, és vegyük el a kártyát. Minden szerepnek megvan a maga üstje:

- *Druide/Druid (druida)*: ezüstüst
- *Hexe/Witch (boszorkány)*: vasüst
- *Zauberer/Wizard (varázsló)*: rézüst

SPECIÁLIS SZABÁLY: egy kék szerepkártya elsődleges/másodlagos akciójának végrehajtásakor megtehetjük, hogy kifizetünk EGY bármilyen extra cseppet, és kapunk egy kis bájitalt (egy győzelmi pont).

FIGYELEM: először a másodlagos akciót hajtjuk végre, az elsődlegest később!!!

Sárga szerepek:

Arany, arany, arany...

- *Alchemist/Alchemist (alkimista):* befizetünk EGY bármilyen cseppet, és elveszünk 5/2 aranyat.
- *Wahrsagerin/Fortune teller (jövendőmondó):* befizetünk egy aranyat, és elvehetünk 2/1 kis bájitalt.
- *Gehilfe/Assistant (segéd):* befizetünk egy aranyat, és elveszünk 3/1 bármilyen cseppet.

Szürke szerep:

Bűbáj gyakorlása...

- *Hexenmeister/Sorcerer (mágus)*

Elsődleges akció: hajtsuk végre a látható bűbájokártya akcióját.

Másodlagos akció: vegyünk el egy aranyat.

Vörös szerepek:

Könnyítsünk játékosársaink készletein...

- *Beutelschneider/Pick-pocket (zsebtolvaj):* vegyük el minden játékostól (magunkat kivéve) az aranya egyharmadát (lefelé kerekítve) és helyezzük el az „aranypolc” kártyára. Ha az aranyak száma megegyezik az ott leírt mennyiséggel, vagy felülmúlja azt, az aranyat tegyük be a közös készletbe, és vegyük el a polckártyát. Ha az arany nem elég, mi magunk is adhatunk hozzá. Ha nem tudunk (vagy nem akarunk), az arany a kártyán marad.

A másodlagos akciót választó játékosoknak eggyel kevesebb aranyat kell befizetniük (ha kellene egyáltalán).

- *Bettelmönch(Beggar monk (kolduló szerzetes):* hasonló módon kapja meg minden játékos hozzávalóinak (lefelé kerekítve) az egynegyedét, amelyeket a hozzávalókat tároló polckártyára helyezünk el. Ha a hozzávalók száma megegyezik az ott leírt mennyiséggel vagy felülmúlja, a hozzávalókat tegyük be a közös készletbe, és vegyük el a polckártyát. Ha a hozzávalók mennyisége nem elég, mi magunk is adhatunk hozzá. Ha nem tudunk (vagy nem akarunk), a hozzávalók a kártyán maradnak.

A másodlagos akciót választó játékosoknak eggyel kevesebb cseppet kell befizetniük (ha kellene egyáltalán).

Figyelem! Minden játékos maga választja ki, melyik hozzávalócseppjeit adja a kolduló szerzetesnek.

Számítás (lefelé kerekítés):

- $2 \text{ arany} / 3 = 0 \text{ arany}$
- $3 \text{ arany} / 3 = 1 \text{ arany}$
- $5 \text{ arany} / 3 = 1 \text{ arany}$
- $6 \text{ arany} / 3 = 2 \text{ arany}$
- $3 \text{ csepp} / 4 = 0 \text{ csepp}$
- $4 \text{ csepp} / 4 = 1 \text{ csepp}$
- $7 \text{ csepp} / 4 = 1 \text{ csepp}$
- $8 \text{ csepp} / 4 = 2 \text{ csepp}$

A győzelmi pontért elvett kártyákat arccal lefelé helyezük el, kivéve a varjakkal jelölt kártyákat, amelyeket arccal felfelé helyezük le.

SPECIÁLIS SZABÁLY 3 VAGY 4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

(4 személy számára választható, 3 játékos esetén erősen javallott):

Fogjunk egy használaton kívüli szerepkártyapaklit, keverjük meg, és helyezük el arccal lefelé. Minden forduló elején fordítsuk fel a legfelső (4 játékos esetén) vagy a felső két lapot (3 játékos esetén). Ebben a fordulóban ezt az 1 vagy 2 szerepet senki nem választhatja a 12 közül az öt kártyája közé.

BÚBAJKÁRTYÁK

- COPIA – vegyünk el 3 bármilyen cseppet
- OPTIO – főzzük meg a három üst valamelyikében a bájitalt, pontosan a szükséges hozzávalók felhasználásával
- MAGUS – főzzük meg a rézüstben lévő bájitalt, az adott mennyiségű csepp felhasználásával, de bármilyen színekből!
- STRIX – főzzük meg a vasüstben lévő bájitalt, az adott mennyiségű csepp felhasználásával, de bármilyen színekből!
- SANATIO – főzzük meg az ezüstüstben lévő bájitalt, az adott mennyiségű csepp felhasználásával, de bármilyen színekből!
- HERBA – fizessünk EGY zöld cseppet, és kapunk 2 győzelmi pontot, vagyis elvehetünk két kis bájitalflaskát.
- LUPUS – fizessünk EGY piros cseppet, és kapunk 2 győzelmi pontot, vagyis elvehetünk két kis bájitalflaskát.
- SERPENS – fizessünk EGY fehér cseppet és kapunk 2 győzelmi pontot, vagyis elvehetünk két kis bájitalflaskát.

alea
Postafiók 1150
83233 Bernau am Chiemsee
Telefon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

© 2008 Andreas Pelikan
© 2008 Ravensburger Spieleverlag

Fordítás ©: Molnár László (Lacxox)