

# The Quacks of Quedlinburg



Το παιχνίδι κτισίματος-τσάντας για κομπογιαννίτες και τσαρλατάνους του Wolfgang Warsch για 2-4 παίκτες ηλικίας 10 και πάνω.



## Περιεχόμενα



4 Καζάνια (ταμπλό παικτών)



1 Μετρητής βαθμολόγησης με δείκτη Γύρου

215 Τσιπ συστατικών+ 3 τσιπ αντικατάστασης



2 Κίτρινα βιβλία συστατικών



1 Μαύρο βιβλίο συστατικών



2 Πράσινα βιβλία συστατικών



1 Πορτοκαλί βιβλίο συστατικών



2 Κόκκινα βιβλία συστατικών



2 Μπλε βιβλία συστατικών



2 Μωβ βιβλία συστατικών



Τα περικυκλωμένα με κόκκινες τελείες βιβλία συστατικών θα χρησιμοποιηθούν στο πρώτο σας παιχνίδι.



24 Κάρτες Μάντισσας

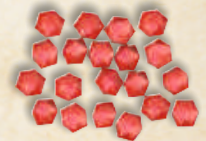


4 Φιάλες



4

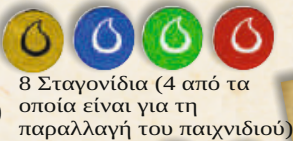
(0 / 50)-Σφραγίδες



20 Ρουμπίνια

1 Αλμανάκ των Συστατικών

1 Φλόγα (δείκτης Γύρου)



1 Ζάρι Μπόνους



3 Τσιπ αντικατάστασης

4 Πέτρες αρουραίων





## Η Ιστορία

Μια φορά κάθε χρόνο, στη πόλη της Quedlinburg γίνεται ένα 9 ημερών παζάρι μέσα στα τείχη της πόλης. Το καλύτερο θαύμα της χώρας γιατροί και κομπογιαννίτες χειρουργοί συγκεντρώνονται σε ένα μέρος για να επιδείξουν το φάρμακο/θεραπεία τους. Δύσσομα, κάλοι στα πόδια, κατάθλιψη, λόξυγγας και προβλήματα αγάπης - αυτοί οι τσαρλατάνοι έχουν την μοναδική θεραπεία για ό, τι σας ενοχλεί.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες αντλούν από την δικιά τους τσάντα συστατικών με την ελπίδα της δημιουργίας του καλύτερου φίλτρου. Όσο καλύτερο το φίλτρο, τόσα περισσότερα νομίσματα θα έχετε για να αγοράσετε ανώτερα συστατικά. Προσοχή όμως: πολλά από αυτά τα ειδικά συστατικά μπορούν να κάνουν το καζάνι ολόκληρο να εκραγεί!

Πιέζετε λοιπόν την τύχη σας ελπίζοντας για αυτό το μαγικό ελιξίριο, ή παίζετε με ασφάλεια με την ελπίδα για μεγαλύτερα κέρδη και πιο πολύτιμα συστατικά αργότερα? Αυτό είναι για να το μάθετε... ίσως με τον σκληρό τρόπο. Έτσι αποθηκεύστε τα πιο πολύτιμα συστατικά σας και ετοιμαστείτε.

Το επόμενο φίλτρο σας μπορεί να είναι το καλύτερο από τα υπόλοιπα!



## Στήσιμο

Το τελευταίο άτομο που μαγειρεύει κάτι παίζει πρώτος.

Ο παίκτης εκκίνησης ανακατεύει της κάρτες Μάντισσας και τις βάζει κλειστές σε μια στοίβα μπροστά του. Τώρα βάλτε το Μετρητή Βαθμολόγησης στη μέση του τραπεζιού.



Η φλόγα ● πηγαίνει στον 1 -χώρο του δείκτη Γύρου. Τα 4 πλακίδια σφραγίδων πηγαίνουν στους 4 χώρους σφραγίδων(πίνακα) με το "0" ανοιχτό .

Βάλτε το πορτοκαλί και το μαύρο βιβλίο. Αυτά τα βιβλία θα τα χρειαστείτε σε κάθε παιχνίδι. Στο μαύρο βιβλίο, υπάρχει μια σελίδα για ένα παιχνίδι 2 παικτών, καθώς και μια για ένα παιχνίδι 3 και 4 παικτών. Ο αριθμός των δοχείων που απεικονίζονται στο κάτω μέρος δείχνει τον αριθμό παικτών.

Μαύρο βιβλίο για 2 παίκτες



Τα άλλα βιβλία συστατικών χωρίζονται σε σελ 4αρων επιλογών παιχνιδιού, το κάθε σελ με 5 διαφορετικά συστατικά (πράσινο, μπλε, κόκκινο, κίτρινο και μωβ). Τα σελ ξεχωρίζουν με τον ίδιο αριθμό σε σελιδοδείκτες που απεικονίζετε στο κάτω άκρο κάθε βιβλίου.

Προσοχή να κοιτάξετε τόσο την μπροστινή όσο και την πίσω πλευρά των βιβλίων. Για το πρώτο παιχνίδι, χρησιμοποιήστε το Σελ 1 (βιβλία με μόνο 1 σελιδοδείκτη).

Μόλις εξοικειωθείτε με αυτό το σελ, προτείνουμε μετά να δοκιμάσετε το Σελ 2 και μετά το Σελ 3, και τέλος σελ 4



Σελ 1 Κόκκινου βιβλίου (1 σελιδοδείκτης)

Τώρα απλώστε μόνο τα πράσινα, μπλε και κόκκινα βιβλία από το σελ. Βάλτε το κίτρινο και μωβ βιβλία στο πλάι. Αυτά θα εμφανιστούν στον γύρο 2 και 3 αντίστοιχα. Διαχωρίστε τα τσιπ συστατικών με τα χρώματα τους και τοποθετήστε τα δίπλα στα αντίστοιχα βιβλία συστατικών τους.

Για να ξεκινήσετε, απλώστε μόνο τα πράσινα, μπλε και κόκκινα βιβλία από οποιοδήποτε ένα σελ(από αυτό που παίζετε).

Βάλτε τα κίτρινα και μωβ βιβλία στο πλάι για την ώρα.





Κάθε παίκτης παίρνει ένα Καζάνι (ταμπλό παίκτη), μία τσάντα και το δείκτη βαθμολόγησης στο χρώμα της επιλογής του, τον οποίο τοποθετούν στο πλακίδιο σφραγίδας του ίδιου χρώματος. Κάθε παίκτης τοποθετεί το Καζάνι του μπροστά του με την πλευρά χωρίς τους δοκιμαστικούς σωλήνες να βλέπουν προς τα πάνω και τοποθετεί το σταγονίδιο του στο διάστημα "0" στη μέση του Καζανιού. Θα χρειαστούν επίσης μια φιάλη στο χρώμα τους, που την τοποθετούν στο μεγάλο πυροστάτη δίπλα στο Καζάνι τους (κάτω δεξιά) με την γεμάτη(με υγρό) πλευρά ανοιχτή. Η πέτρα αρουραίου τοποθετείται στο μικρό πυροστάτη αριστερά της φιάλης.

Τώρα κάθε παίκτης παίρνει 4 λευκά X1τσιπ, 2 λευκά X2τσιπ, 1 λευκό X3τσιπ, 1 πορτοκαλί X1τσιπ και 1 πράσινο X1τσιπ, και τα βάζει την τσάντα του. Δείτε την απεικόνιση κάτω αριστερά στο Καζάνι για το ποια αρχικά τσιπς μπαίνουν στη τσάντα.



Αρχικό Στήσιμο

## Πώς να Παίξετε

Το παιχνίδι αποτελείται από 9 γύρους. Το κομμάτι της Φλόγας (δείκτης Γύρου) δείχνει σε ποιο Γύρο βρίσκεστε.

## Κάρτες Μάντισσας



Στην αρχή κάθε Γύρου, ο παίκτης που έχει τις κάρτες Μάντισσας μπροστά του διαβάζει την πρώτη κάρτα δυνατά, στη συνέχεια, την αφήνει ανοιχτή δίπλα στο Μετρητή Βαθμολόγησης, που δημιουργείτε η στοίβα απόρριψης. Η δράση που διαβάστηκε ισχύει για όλους τους παίκτες. Εάν η ενέργεια δηλώνει ότι οι παίκτες μπορούν να πάρουν ένα κίτρινο ή μωβ τσιπ, μπορούν να το κάνουν μόνο εάν το αντίστοιχο βιβλίο συστατικών είναι ήδη απλωμένο (βλ. ενότητα «Δείκτης Γύρου» σελ. 7). Εάν είναι μια μωβ κάρτα Μάντισσας, παίζετε απευθείας πριν ξεκινήσει ο Γύρος. Εάν πρόκειται για μπλε κάρτα, ισχύει για ολόκληρο το Γύρο ή στο τέλος του Γύρου.

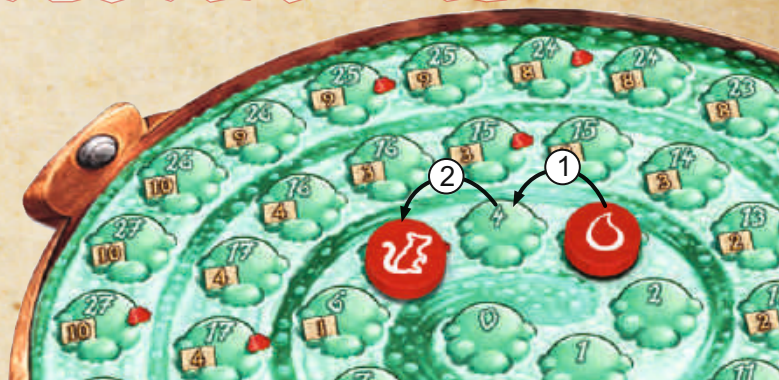
## Οι Αρουραίοι (ξεκινούν από τον 2ο γύρο)



Μόλις διαβαστεί η κάρτα Μάντισσας, οι αρουραίοι μπαίνουν στο παιχνίδι. οι αρουραίοι κάνουν το Καζάνι σας λίγο πιο γεμάτο πριν ετοιμαστεί το φίλτρο. Όλοι, εκτός από τον παίκτη που προηγείται, μπορούν να ρίξουν μια ουρά αρουραίου στα καζάνια τους, κάτι που τους επιτρέπει να μετακινήσουν τις πέτρες των αρουραίων προς τα εμπρός στα καζάνια τους. Αυτό που θα καθορίσει πόσα διαστήματα μπορούν να κινηθούν προς τα εμπρός οι πέτρες αρουραίων, κάθε παίκτης μετρά τον αριθμό των ουρών μεταξύ τους και του παίκτη που προηγείται στο σκορ. Κάθε πέτρα αρουραίου τοποθετείται τόσα κενά πέρα από το σταγονίδιο τους όσος και ο αριθμός που απέχουν από τον παίκτη που προηγείται στο σκορ.



**Παράδειγμα:** ο πράσινος παίκτης βρίσκεται στην πρώτη θέση. Ο μπλε παίκτης είναι στη δεύτερη θέση. Δεν υπάρχει ουρά αρουραίου μεταξύ μπλε και πράσινου. Ως εκ τούτου, ο μπλε παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει την πέτρα αρουραίου του σε αυτό το γύρο. Υπάρχει 1 ουρά αρουραίου μεταξύ του πράσινου και του κίτρινου, οπότε ο κίτρινος παίκτης μπορεί να τοποθετήσει την πέτρα αρουραίου του 1 κενό χώρο μπροστά από το σταγονίδιο του. Υπάρχουν 2 ουρές αρουραίου μεταξύ πράσινου και κόκκινου. Ο κόκκινος παίκτης, μπορεί να τοποθετήσει την πέτρα αρουραίου του 2 κενούς χώρους μπροστά από το σταγονίδιο του.



Μόλις μετρηθούν οι ουρές των αρουραίων και οι πέτρες αρουραίων κινήθηκαν αναλόγως, οι παίκτες ταυτόχρονα ετοιμάζουν τα φίλτρα τους.





## Φάση Φίλτρων

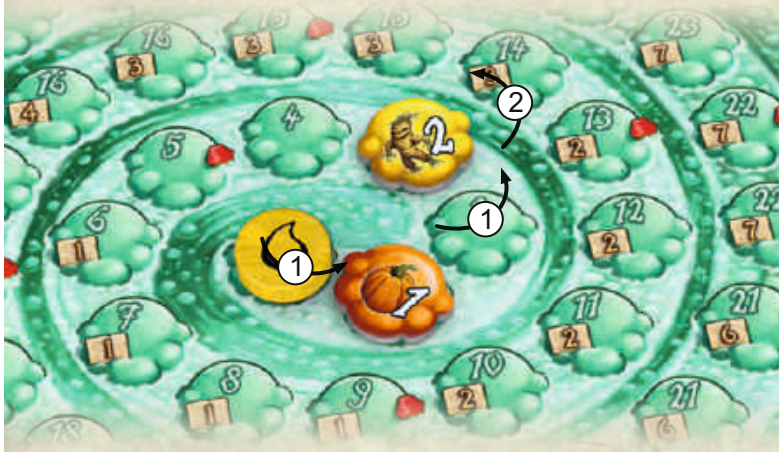
Για να προετοιμάσουν τα φίλτρα τους, όλοι τραβούν το ένα τσιπ μετά το άλλο από τις τσάντες τους, τοποθετώντας τα στον κατάλληλο αριθμημένο χώρο στα Καζάνια τους. Δεν υπάρχουν μεμονωμένες ενέργειες κατά τη διάρκεια της φάσης των φίλτρων. Οι παίκτες προετοιμάζουν **τα φίλτρα τους ταυτόχρονα**. Ακόμα κι αν οι παίκτες γεμίζουν τα καζάνια τους ταυτόχρονα, δεν χρειάζεται να τραβάνε τα τσιπ τους ταυτόχρονα.

**Ανάλογα με την αξία του**, τοποθετήστε το πρώτο τσιπ που τραβήξατε στο κενό χώρο αμέσως μετά το σταγονίδιο (ή πέτρα αουραίου σας, εάν έχετε στο καζάνι σας). Οι μάρκες έχουν τις τιμές 1, 2, 3 και 4.

Ένα 1X τσιπ πηγαίνει στον 1ο χώρο μετά το σταγονίδιο ή τον αουραίο, ένα 2X τσιπ πηγαίνει στον 2ο χώρο και ούτω καθεξής.

Στη συνέχεια, για κάθε τσιπ που τραβήχτηκε, τοποθετήστε το αμέσως μετά το προηγούμενο τοποθετημένο τσιπ σύμφωνα με την αξία του.

**Τυχόν κενοί χώροι ανάμεσα παραμένουν άδεια.**



**Παράδειγμα:** Το πρώτο τσιπ που αντλεί ο Λουκάς από την τσάντα του είναι ένα πορτοκαλί 1X τσιπ, το οποίο τοποθετεί στον πρώτο χώρο μετά το σταγονίδιο του (διάστημα-1). Τότε τραβάει ένα κίτρινο 2X τσιπ από την τσάντα του. Τοποθετεί αυτό το τσιπ 2 χώρους μετά το πορτοκαλί τσιπ στο διάστημα-3. Αν τραβήξει ένα 1X τσιπ στη συνέχεια, θα το τοποθετούσε στο διάστημα-4

**Αφού κάθε τσιπ τραβηχτεί και τοποθετηθεί**, οι παίκτες **αποφασίζουν** αν θέλουν να σταματήσουν ή να τραβήξουν άλλο τσιπ από την τσάντα τους. Μπορεί να θέλουν να σταματήσουν με το φόβο μην ανατινάξουν το καζάνι τους (βλ. «Διακοπή από έκρηξη»). Εάν ένας παίκτης δεν έχει πλέον μάρκες στην τσάντα του πρέπει να σταματήσει. Παίκτες που έχουν σταματήσει βάζουν τις τσάντες τους μπροστά τους στο τραπέζι, ώστε να είναι ξεκάθαρο ποιος εξακολουθεί να τραβάει ακόμα τσιπ από τις τσάντες τους.

**Δεν σας επιτρέπεται ποτέ να κοιτάξετε μέσα στη τσάντα σας.**

## Διακοπή από Έκρηξη



Εάν το άθροισμα όλων των **λευκών τσιπ** που έχουν τραβηχτεί **υπερβαίνει την τιμή 7**, έχετε πάρα πολλές βόμβες κερασιάς στο φίλτρο σας τότε το καζάνι εκρήγνυται! Ένας παίκτης του οποίου το καζάνι εκρήγνυται πρέπει να σταματήσει και **δεν επιτρέπεται να τραβήξει πια τσιπ!** Ωστόσο, το τελευταίο τσιπ που τοποθέτησε παραμένει ακόμα στο καζάνι.

**Σημαντικό!** Για να διαπιστώσετε εάν υπάρχει έκρηξη, μόνο οι τιμές στα λευκά τσιπ προστίθενται. Οι τιμές στα άλλα χρωματιστά τσιπ δεν υπολογίζονται! Οι δράσεις που σχετίζονται με τις κάρτες Μάντισσας, καθώς και αυτές των τσιπ (βλέπε παρακάτω), δεν επηρεάζονται από μια έκρηξη.



**Παράδειγμα:** Τα λευκά τσιπς της Νίνας που είναι ήδη μέσα στο καζάνι της έχουν συνολική αξία έξι ( $2 + 3 + 1 = 6$ ). Το Πορτοκαλί τσιπ δεν μετράται. Αποφασίζει να τραβήξει ένα άλλο τσιπ από την τσάντα της. Βγάζει ένα λευκό 2X τσιπ (κόκκινο κύκλο). Η συνολική αξία είναι τώρα 8 και το φίλτρο της εκρήγνυται. Αυτή τοποθετεί το λευκό 2X τσιπ της, αλλά τώρα πρέπει να σταματήσει και δεν επιτρέπεται να τραβήξει άλλα τσιπ από την τσάντα της.





## Ενέργειες Τσιπ

Τα τσιπς δεν γεμίζουν μόνο το Καζάνι. τα περισσότερα από αυτά δίνουν επίσης πρόσθετες ενέργειες. Μόνο τα Λευκά και Πορτοκάλι τσιπς δεν δίνουν επιπλέον ενέργειες.

**Μπλε, Κόκκινα και Κίτρινα** τσιπς έχουν μια ειδική ενέργεια που ενεργοποιείται **μόλις τραβάτε αυτά τα τσιπς**. Σας επιτρέπεται επίσης να κάνετε ενέργειες που διαφορετικά δεν θα μπορούσατε να εκτελέσετε.

**Παράδειγμα:** Ο Λουκάς τραβάει ένα μπλε 2X τσιπ. Το βάζει στο δικό του Καζάνι και μετά του επιτρέπεται να τραβήξει 2 ακόμη τσιπ από την τσάντα του, αλλά μπορεί να βάλει μόνο 1 από αυτά στο Καζάνι του. Τραβάει ένα Λευκό 3X τσιπ και ένα Κόκκινο 1X τσιπ. Στρατηγικά, αποφασίζει να τοποθετήσει το Κόκκινο 1X τσιπ στο Καζάνι του και βάζει το λευκό τσιπ πίσω στην τσάντα του. Θα μπορούσε επίσης να είχε επιλέξει να μην τοποθετήσει κανένα από τα δύο τσιπ.

Οι ενέργειες των πράσινων, μωβ και μαύρων τσιπ μπορούν να εφαρμόζονται μόνο στο τέλος της Φάσης Φίλτρου (βλ βαθμολογία). Υπάρχει μια λεπτομερής περιγραφή όλων των ενεργειών στο Αλμανάκ των Συστατικών.



## Φιάλες

Εάν το τελευταίο τσιπ που τραβήξατε ήταν λευκό, μπορείτε να το βάλετε πίσω στην τσάντα σας χρησιμοποιώντας τη φιάλη σας.

**Σημαντικό:** Εάν το τελευταίο τσιπ που τραβήξατε προκαλεί την έκρηξη του Καζανιού, η φιάλη δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί!

Για να δείξετε ότι η φιάλη έχει χρησιμοποιηθεί, γυρίστε την έτσι ώστε η πλευρά «άδεια φιάλη» είναι ανοιχτή. Αφού χρησιμοποιήσετε τη φιάλη, μπορείτε ακόμα να βγάλετε νέα τσιπς από την τσάντα. Μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε ξανά μόνο όταν ξαναγεμίσει η φιάλη (βλ. Φάση Αξιολόγησης). Αυτό σημαίνει ότι η φιάλη μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά ανά Γύρο.

## Τέλος της Φάσης

Μόλις ο καθένας έχει αποφασίσει να σταματήσει να τραβάει τσιπ ή έχει αναγκαστεί να σταματήσει λόγω έκρηξης (πάρα πολλά λευκά τσιπς), ξεκινά η Φάση Αξιολόγησης.

## Φάση Αξιολόγησης

Ο αντίστοιχος χώρος βαθμολογίας κάθε παίκτη είναι ο χώρος αμέσως μετά το τελευταίο τσιπ που τοποθετήθηκε στο Καζάνι τους. Κατά τον προσδιορισμό του χώρου βαθμολογίας, δεν έχει σημασία αν το τελευταίο τσιπ προκάλεσε το φίλτρο να εκραγεί ή όχι.



Αξία του χώρου βαθμολογίας  
Λαμβάνετε 1 ρουμπίνι  
Βαθμοί νίκης



**Παράδειγμα:** Ο χώρος βαθμολογίας στο παραπάνω παράδειγμα όπου το Καζάνι της Νίνα εξερράγη είναι το διάστημα-10 (κίτρινος κύκλος).

Τα μεμονωμένα βήματα της Φάσης Αξιολόγησης βρίσκονται στη μέση του Μετρητή βαθμολογίας. Παίκτες των οποίων τα Καζάνια έχουν εξερράγη δεν παίρνουν μέρος στη φάση αξιολόγησης Α.



Οποιοσδήποτε παίκτη του οποίου το Καζάνι έχει εκραγεί δεν δικαιούται να ρίξει το Μπόνους ζάρι στη φάση αξιολόγησης Α.





## Α) Μπόνους Ζάρι

Πρώτον, κάθε παίκτης του οποίου το φίλτρο δεν εξερράγη ελέγχει και βλέπει ποιος έχει φτάσει στον υψηλότερο χώρο βαθμολόγησης στο καζάνι του. Μερικοί χώροι έχουν την ίδια τιμή βαθμολόγησης, οπότε το πιο μακρινό από το διάστημα-0 είναι ο υψηλότερος χώρος βαθμολόγησης.

Αυτός ο παίκτης παίρνει να ρίξει το μπόνους ζάρι, για ένα μπόνους. Αν υπάρχει μια ισοπαλία, όλοι παίρνουν να ρίξουν το ζάρι.



Ο Παίκτης λαμβάνει 1 πόντο νίκης.



Ο Παίκτης λαμβάνει 2 πόντους νίκης.



Ο Παίκτης λαμβάνει 1 Ρουμπίνι.



Ο Παίκτης μπορεί να μετακινήσει το σταγονίδιο του 1 διάστημα προς τα εμπρός.



Ο Παίκτης λαμβάνει 1 Πορτοκαλί τσιπ στην τσάντα του.

(εάν ένα τσιπ καταλαμβάνει το χώρο, μετακινήστε το στην άκρη)



Μαρία



Λούκας

**Παράδειγμα:** η Μαρία και ο Λούκας έχουν φτάσει και οι δύο σε ένα χώρο βαθμολόγησης με τιμή 23 και σταμάτησαν πριν τα καζάνια τους ανατιναχτούν. Ωστόσο, ο χώρος βαθμολόγησης της Μαρίας (κόκκινος κύκλος) είναι υψηλότερος από του Λούκα (κίτρινος κύκλος). Η Μαρία, λοιπόν παίρνει για να ρίξει το μπόνους ζάρι.

## Β) Ενέργειες Τσιπ

Ξεκινώντας με τον αρχικό παίκτη και στη συνέχεια προχωρώντας δεξιόστροφα, κάθε παίκτης θα δει αν έχουν τοποθετήσει μαύρο, πράσινο ή Μωβ τσιπ στα καζάνια τους και στη συνέχεια να πραγματοποιήσουν οποιαδήποτε ενέργειες ή οφέλη από τα τσιπ τους. Οι παίκτες μπορούν να ελέγξουν το αλμανάκ βιβλίων συστατικών εάν έχουν οποιαδήποτε απορία σχετικά με τα αποτελέσματα των τσιπ.

**Παράδειγμα:** για το εικονιζόμενο βιβλίο, όλοι οι παίκτες λαμβάνουν 1 ρουμπίνι για κάθε πράσινο τσιπ που έχουν τοποθετήσει στο τελευταίο ή δίπλα στο τελευταίο διάστημα στα Καζάνια τους.



## Γ) Ρουμπίνια

Όλοι οι παίκτες των οποίων ο χώρος βαθμολόγησης έχει ένα ρουμπίνι που απεικονίζεται σε αυτό λαμβάνει 1 ρουμπίνι. Δεν έχει σημασία αν το καζάνι του παίκτη εξερράγη ή όχι.



**Προσοχή!** Οι Παίκτες των οποίων το Καζάνι εξερράγη πρέπει τώρα να επιλέξετε μεταξύ της Φάσης Αξιολόγησης Δ ή Ε.



## Δ) Πόντοι Νίκης

Ξεκινώντας από τον αρχικό παίκτη, ο καθένας λαμβάνει τους πόντους νίκης που απεικονίζονται στο αντίστοιχο χώρο βαθμολογίας στο καζάνι τους. Μετακινήστε το δείκτη βαθμολόγησης κατά μήκος της γραμμής βαθμολόγησης ανάλογα.

**Παράδειγμα:** Ο Λούκας (κίτρινος) ο χώρος βαθμολόγησης του είναι στο διάστημα- 23 με 7 πόντους νίκης. Κινεί το δείκτη βαθμολογίας του 7 κενά προς τα εμπρός



**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Εάν συμβεί να φτάσετε στον τελευταίο χώρο στο καζάνι σας (33) ή μετακινηθείτε πέρα από αυτό, τοποθετήστε το τσιπ στο 33 και πάρτε ότι απεικονίζεται στο κουτάλι. Λαμβάνετε 15 πόντους νίκης και μπορείτε να αγοράσετε με 35 νομίσματα (βλ. Αξιολόγηση Φάση Ε). Οποιοσδήποτε έχει φτάσει στο τελευταίο και υψηλότερο πιθανό χώρο βαθμολογίας παίρνει το Μπόνους ζάρι. Αν το καζάνι σας έχει ανατιναχτεί, δεν ρίχνετε το ζάρι.

## Ε) Αγορά Τσιπ

Σε αυτήν τη φάση, ξεκινώντας με τον αρχικό παίκτη, όλοι με την σειρά αγοράζουν τσιπ. Μπορείτε να αγοράσετε 1 ή 2 τσιπ. Αν αγοράζετε 2 τσιπ, δεν μπορούν να έχουν το ίδιο χρώμα.

Ο αριθμός του χώρου βαθμολογίας είναι και ο αριθμός νομισμάτων που ο παίκτης παίρνει σε αυτόν τον γύρο για να αγοράσει συστατικά. Το κόστος των τσιπ αναγράφεται στα βιβλία συστατικών. Ο αριθμός στα αριστερά είναι το κόστος για 1X τσιπ, ο αριθμός στη μέση είναι για 2X τσιπ και ο αριθμός στην άκρη δεξιά είναι για 4X τσιπ.





Εάν εμφανίζεται μόνο 1 αριθμός, αυτό σημαίνει ότι υπάρχουν μόνο 1X τσιπ για αυτό το συστατικό.

Τα τσιπ υψηλότερης αξίας έχουν το πλεονέκτημα να σας επιτρέψουν να κινηθείτε προς τα μπροστά περισσότερα κενά στο καζάνι σας. Αλλά επίσης παίζουν ρόλο τα πράσινα και μπλε βιβλία, η δράση των οποίων εξαρτάται στην αξία του τσιπ. Τυχόν νομίσματα που έχουν απομείνει και δεν έχουν χρησιμοποιηθεί χάνονται. Ο αριθμός των τσιπ είναι περιορισμένος. Μόλις ένα συστατικό δεν έχει άλλα τσιπ, ενδέχεται να μην μπορείτε αγοράσετε αυτό το συστατικό.

Μόλις όλοι τελειώσουν τις αγορές, κάθε παίκτης βάζει τα τσιπ που αγόρασε στις τσάντες τους μαζί με τα υπόλοιπα τσιπ τραβήγματος.



## Ζ) Τέλος Γύρου

Στο τέλος του γύρου, οι παίκτες μπορούν να πραγματοποιήσουν τις παρακάτω δράσεις (περισσότερες από μία φορές) ξοδεύοντας ρουμπίνια:

### Μετακινήστε το σταγονίδιο σας προς τα εμπρός

Για να γεμίσει το Καζάνι σας πιο γρήγορα, οι παίκτες μπορούν ξοδεύοντας 2 ρουμπίνια να μετακινήσουν το σταγονίδιο τους 1 διάστημα προς τα εμπρός. αυτό θα σας δώσει το πλεονέκτημα στους επόμενους γύρους να τοποθετήσετε το πρώτο τσιπ που τραβήξατε από την τσάντα σε υψηλότερο χώρο στο καζάνι σας.



### Γεμίστε τη φιάλη

Οι παίκτες μπορούν να γεμίσουν τις φιάλες τους ξοδεύοντας 2 ρουμπίνια. Αναποδογυρίστε τη φιάλη έτσι ώστε για άλλη μια φορά να δείχνει με την πλευρά της γεμάτης φιάλης. Η φιάλη μπορεί έτσι να χρησιμοποιηθεί στον επόμενο γύρο.



Κάθε παίκτης βγάζει στη συνέχεια την πέτρα του αρουραίου από το καζάνι του και τον βάζει πίσω στο μικρό πυροδοχείο. Δώστε την τράπουλα με τις Κάρτες Μάντισσας στον επόμενο παίκτη δεξιόστροφα.

Αυτός ο παίκτης είναι τώρα ο αρχικός παίκτης για αυτό τον γύρο. Μετακινήστε το δείκτη Φλόγας μπροστά στον επόμενο χώρο στον δείκτη γύρου και ξεκινήστε τον επόμενο γύρο.



Nina

Λουκας

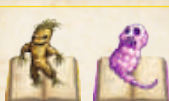


### Δείκτης Γύρου

Ο δείκτης γύρου δείχνει σε ποιο γύρο βρισκόμαστε και αν ναι ή όχι επιτρέπεται να γίνει κάποια ενέργεια για να ξεκινήσει ο γύρος. Στο γύρο 9 δείχνει τις πρόσθετες ενέργειες που μπορούν να πραγματοποιηθούν στο τέλος του γύρου.



**Παράδειγμα:** Το καζάνι της Νίνας (κόκκινο) εξερράγη μετά το τραβήγμα του λευκού 3X τσιπ. Το σκορ της είναι το 19. Ο Λουκάς (κίτρινος) σταμάτησε εγκαίρως. Το σκορ του είναι 15. Ως αποτέλεσμα, ο Λουκάς παίρνει το Μπόνους ζάρι. Ο ίδιος λαμβάνει ένα ρουμπίνι, 3 πόντους νίκης και μπορεί να πάει για ψώνια με 15 νομίσματα. Η Νίνα, από την άλλη πλευρά, πρέπει να αποφασίσει αν προτιμά τους 5 πόντους νίκης ή τα 19 νομίσματα. Η Νίνα αποφασίζει να πάρει τα νομίσματα. Αγοράζει ένα πράσινο 2X τσιπ για 8 νομίσματα και ένα μπλε 2X τσιπ για 10 νομίσματα. Ο Λούκας αποφασίζει να πάρει ένα πράσινο 4X τσιπ. Και οι δύο παίκτες χάνουν το 1 μη χρησιμοποιημένο νόμισμα.



Πριν ξεκινήσετε το γύρο 2, απλώστε το κίτρινο βιβλίο συστατικών. Πριν από το γύρο 3, απλώστε το Μωβ βιβλίο συστατικών. Μόλις ένα βιβλίο συστατικών έχει ανοιχτεί, οι παίκτες μπορούν στη συνέχεια να αγοράσουν αυτά τα χρωματιστά τσιπ κατά τη διάρκεια της φάση αγοράς τσιπ (Φάση Αξιολόγησης E).



Πριν ξεκινήσετε το γύρο 6, κάθε παίκτης πρέπει να βάλει 1 ακόμη λευκό 1X τσιπ στην τσάντα του







Κατά τη φάση φίλτρου του τελευταίου γύρου, ο αρχικός παίκτης δίνει την εντολή "Ανακατέψτε!", και όλοι πιάνουν τις τσάντες τους και ταυτόχρονα βγάζουν από ένα τσιπ.

Εάν ένας παίκτης επιθυμεί να σταματήσει και να μην βάλει συστατικά στο καζάνι του, τραβάει το χέρι του από την τσάντα του χωρίς τσιπ.

Αυτή η ταυτόχρονη δράση συνεχίζεται για όλους τους ενεργούς παίκτες έως ότου όλοι σταματήσουν να βγάζουν τσιπ ή τα καζάνια τους έχουν εκραγεί.

Οι παίκτες μπορούν επίσης να αποφασίσουν ανά πάσα στιγμή να τραβήξουν ταυτόχρονα στους γύρους 1 έως 8. Αυτό τους αποτρέπει από το να κερδίσουν ένα πλεονέκτημα βλέποντας τι έχουν οι άλλοι κάνει πριν αποφασίσουν εάν θέλουν να τραβήξουν ένα τσιπ από την τσάντα τους.



Στο τέλος του τελευταίου γύρου, μπορείτε να αποφασίσετε να αγοράσετε ένα πόντο νίκης με 5 νομίσματα ή με 2 ρουμπίνια. Μπορείτε να το επαναλάβετε όσο συχνά θέλετε.

## Τέλος του Παιχνιδιού

Ο παίκτης του οποίου ο δείκτης βαθμολόγησης είναι στο πιο μακρινό χώρο στην γραμμή βαθμολόγησης κερδίζει. Εάν περισσότεροι παίκτες μοιράζονται την πρώτη θέση, τότε ο παίκτης που γέμισε πιο μακριά το καζάνι του στον τελευταίο γύρο κερδίζει. Αν υπάρχει ακόμα ισοπαλία, όλοι οι ισόπαλοι παίκτες μπορούν να ισχυριστούν ότι είναι ο μεγαλύτερος κομπογιαννίτης του Quedlinburg.



## Παραλλαγή Παιχνιδιού

Το παιχνίδι είναι αρκετά μεταβλητό. Μπορείτε να συνδυάσετε κάποια πράγματα και να κάνετε κάθε παιχνίδι λίγο διαφορετικό από το τελευταίο. Παιχνίδι με το παιχνίδι, επιλέξτε ένα διαφορετικό σύνολο βιβλίων συστατικών.

Τα συστατικά κάθε συνόλου έχουν επιλεγεί έτσι ώστε να αναμειγνύονται καλά μεταξύ τους. Αλλά οι πιο έμπειροι παίκτες μπορούν επίσης να δημιουργήσουν τα δικά τους σύνολα(σετ).



Αφού παίξετε το παιχνίδι μερικές φορές, μπορείτε επίσης να παίξετε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας την πίσω πλευρά από τα Καζάνια (η πλευρά με τους δοκιμαστικούς σωλήνες). Κατά τη χρήση της πλευράς με τους δοκιμαστικούς σωλήνες, επίσης τοποθετήστε ένα σταγονίδιο στον αριστερό δοκιμαστικό σωλήνα. Σε όλη την πορεία του παιχνιδιού, όποτε μπορείτε να μετακινήσετε το σταγονίδιο σας προς τα εμπρός (μέσω μιας κάρτας Μάντισσας, μέσω μιας ενέργειας τσιπ ή με πληρωμή 2 ρουμπινιών), μπορείτε να αποφασίσετε ποιο από τα 2 σταγονίδια σας θέλετε να προχωρήσετε - το σταγονίδιο που βρίσκετε μέσα στο καζάνι σας ή εκείνο στους δοκιμαστικούς σωλήνες σας. Εάν αποφασίσετε να μετακινήσετε το σταγονίδιο στους δοκιμαστικούς σωλήνες, μετακινήστε το 1 σωλήνα προς τα δεξιά. Στη συνέχεια, λαμβάνετε αμέσως το μπόνους που εμφανίζεται εκεί:



Ο παίκτης λαμβάνει 1 ρουμπίνι



Ο παίκτης κερδίζει 1,2,3 ή 4 πόντους νίκης σύμφωνα με τον αριθμό που εμφανίζεται



Ο παίκτης λαμβάνει τα τσιπ που εμφανίζονται, τα οποία βάζει αμέσως στην τσάντα του.

Παρόλο που δεν αναγράφεται στην πίσω πλευρά του καζανιού, εξακολουθούν να ισχύουν οι κανόνες για την ανατίναξη του καζανιού.

**Μετάφραση/ Επεξεργασία Κειμένου Φανάκης Κωνσταντίνος**

GAMEPLAY  
VIDEO



The publisher and author thank all test players and rules editors.

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

