

## 奎德林堡的江湖游医

汉化/校对 BY——水缸

这是一个给年龄10+, 2-4人进行的袋式构建游戏, 由 Wolfgang Warsch开发。

## 游戏背景

奎德林堡每年会在其围墙内举办一次为期9天的市集, 该地区最好的游医和庸医都聚集到一起展示其治疗方法。脚臭、呕吐、打嗝和相思病, 医生们都有办法解决就像所有的骗子都有自己特殊的处理方法。

每名游医需要从自己的混合药袋里摸取原料直到证明他的药剂是有效的。但是请小心操作, 一些特殊原料过多可能会引起爆炸!

所以请在炸锅前找到合适的时机停止, 或者先配置小剂量样品可能是个不错的策略。郎中们请储备最有等级的原料, 下一瓶药剂就可能是你的得意之作。

## 游戏配件

- 4 个药锅 (玩家板)
- 4 个药瓶
- 4 个药袋
- 8 个液滴 (4个为游戏变体而准备)
- 4 只老鼠
- 1 个有回合指示功能的计分条
- 4 个计分标记物
- 1 个火焰 (回合标识物)
- 24 张占卜卡
- 20 颗红宝石
- 12 本原料书籍 (2本黄色, 2本绿色, 2本红色, 2本蓝色, 2本紫色, 1本黑色, 1本橘色)。
- 215 个原料碎片 (白色: 20个1级碎片, 8个2级碎片, 4个3级碎片。橙色: 22个1级碎片。绿色: 15个1级碎片, 8个2级碎片, 13个4级碎片。蓝色: 12个1级碎片, 8个2级碎片, 10个4级碎片。红色: 12个1级碎片, 8个2级碎片, 10个4级碎片。黄色: 13个1级碎片, 8个2级碎片, 10个4级碎片。紫色: 17个1级碎片。黑色: 17个1级碎片。)
- 4 个0/50售卖板
- 1 个奖励骰子

## 游戏设置

最近有做过菜的玩家先开始游戏。作为起始玩家请混洗占卜卡形成暗置的牌堆放在自己面前。然后设置计分条, 将火焰放在计分条上回合1的区域位置, 4块售卖板0分面朝上放在4个出售区域。

将所有原料碎片分成三组放在桌子的中央 (按等级分类, 随机放置): 1组为等级1, 1组为等级2, 1组为等级4。

从原料书籍中先取出黑书和橙书来开始游戏。每次游戏都需要这些书, 例如黑色可以是为2人游戏准备的, 也可以在3-4人游戏中使用。书籍对应游戏人数用药锅数量在书籍底部表示。



其他原料书籍按5种不同颜色颜色分成4组 (每组由绿色、蓝色、红色、黄色和紫色构成)。每组书籍底部的书签数量相同。请仔细阅读书籍的正反面, 每一组的原料都被挑选好, 使它们能很好地相互作用。首次游戏时建议使用书签数为1的组别。当熟悉了该组别后再使用书签数2的组别, 然后是书签3, 最后是书签4。有经验的玩家可以尝试自行组合书籍颜色。



开始游戏时，可以从某一组中只拿出绿色、蓝色和红色书籍，将黄色和紫色放在一边。每名玩家得到1个药锅，1个药袋，并选择1个颜色的计分标记物放，与售卖板同色。玩家将药锅没有试管的一面朝上放在自己面前，并将液滴放在药锅中间0的位置。玩家将自己颜色的药瓶满装一面朝上放在药锅右下的大金属盘位置上。把老鼠放左边的小碗内。然后玩家获得3个白色1等级碎片，2个白色2等级碎片，1个白色3等级碎片，1个橙色1等级碎片和1个1等级绿色碎片，讲这些碎片都放到药袋里。游戏初始放入药袋的碎片在玩家板左侧的书上有标明。



## 进行游戏

游戏有9个回合，在回合指示处的火焰会告诉玩家目前是在第几回合。

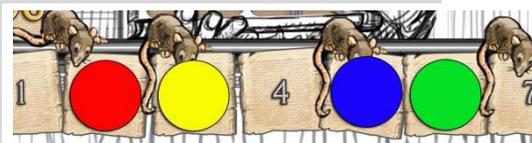
### 占卜卡

在每回合开始前，面前有占卜卡的玩家需要大声读出第一张卡上的内容，并正面朝上放在计分条的旁边作为弃牌堆。读出的行动适用于所有玩家，如果行动声明玩家获得1个黄色或紫色碎片，即便对应原料书籍已经进场（详见回合指示）那玩家也必须照做。如果是张紫色占卜卡，行动在回合开始前执行。如果是张蓝色卡，行动可在回合内或回合结束时执行。

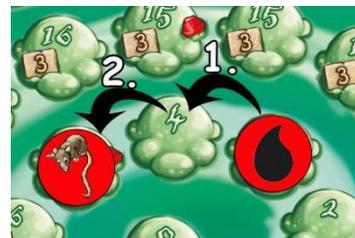
### 老鼠（从第二回合开始进场）

当占卜卡读完后老鼠进场。在准备药水之前，老鼠会把玩家的药锅弄得更满一些。除了分数领先的玩家，其他人将鼠尾加进药锅，移动药锅中的老鼠。玩家根据计分条上自己和领先玩家之间鼠尾数来决定老鼠向前移动的格数。老鼠放在液滴的位置然后移动相应鼠尾数的格数。

EG: 绿色玩家目前分数领先，蓝色玩家第二。但蓝色绿色玩家间没有鼠尾，因此蓝色玩家本回合不能使用他的老鼠。在黄色绿色玩家间有1条鼠尾，所以黄色玩家可以老鼠往液滴前移动1格



在红色绿色玩家间有2条鼠尾，因此红色玩家可以老鼠往液滴前移动2格。



当鼠尾结算完成移动相应格数老鼠后，玩家同时准备药剂。

### 配置药剂

配置药剂的时候，玩家从药袋里依次摸出碎片并放在药锅的数字条上。玩家需要同时摸1个碎片并放置，而不是依次行动。

取决于原料碎片的等级，玩家将第一个摸取的碎片放在液滴之后的位置上 (或是老鼠，如果药锅上有的话)。碎片的等级是1、2、3和4。

一个等级1的碎片放在液滴或老鼠之后的第一个位置上，一个等级2的碎片放在之后第二个位置上，并以此类推。将每个后续碎片按其等级放置在先前放置的碎片之后。空着的位置始终空着。

EG: Lucas从袋中摸取的第一个碎片是橙色等级1，放在液滴后数字1的位置。然后他从袋中摸到黄色等级2的碎片，推进2格放在数字3的位置。如果接下来再摸到等级1的碎片，放在数字4的位置。



当每名玩家都摸取和放置一次碎片之后，玩家自行决定是继续再摸取碎片亦或是不再摸取。当然玩家也可以把药袋里的所有碎片都摸完后强制停止摸取。停止从面前药袋里摸取碎片的玩家和仍在摸取的玩家很容易区分。整场游戏都不允许查看药袋里的东西。

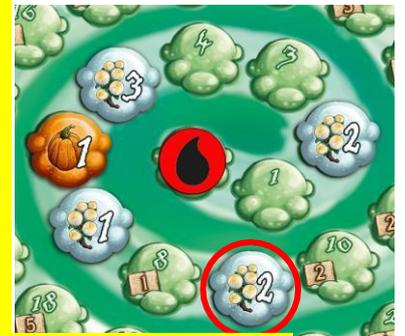
## 停止配置



若摸出的所有白色碎片等级总和超过7，玩家的药剂有太高的不稳定性，药锅炸了。炸锅的玩家必须停止动作并且不能摸取新的碎片！当然最后摸取的碎片仍旧需要放在药锅中。

**要点！** 会不会炸锅只取决于白色碎片的等级相加，其他颜色碎片的等级不用计入！涉及占卜卡的行动，这些碎片（下文详述）不影响配置。

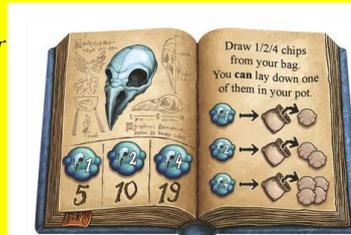
EG: Nina 药锅中的白色碎片等级已经到6 (2+3+1)，橙色碎片值不计入。她决定再从药袋里摸取碎片，摸出个白色等级2的碎片（被红圈圈出），总等级为8 她的药剂炸了。她被强制停止配置不能再从药袋里摸取新的碎片。



## 碎片行动

碎片不是仅仅用来填满药锅，其大部分可以让玩家执行额外行动。只有白色和橙色碎片不提供额外行动，蓝色、红色和黄色碎片当被放置时可执行一次特殊行动，玩家也能选择放弃行动或执行另外的行动。

EG: Lucas 摸了个蓝色等级2的碎片，他将其放在药锅中并可以从袋中再摸取2个碎片，但只能将其中1个放进药锅。他摸到了个白色等级3的碎片和1个红色等级1的。他决定将红色碎片放进药锅，白色放回药袋里。他也可以选择两个碎片都不放置。



绿色、紫色和黑色碎片的行动只在回合结束时生效（详见得分部分）

## 烧瓶

玩家可以使用烧瓶将最后摸取的碎片放回药袋。**要点：**若最后摸取的碎片引起炸锅，则不能使用烧瓶将其放回。在使用烧瓶后玩家仍可以从药袋里摸取碎片。为了表示烧瓶已经使用，将其翻转把“空瓶”一面朝上。只有当烧瓶再次补满时才能再使用（见计分情况的阶段F）。也就是说，烧瓶每回合最多只能使用一次。

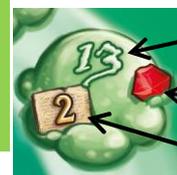


## 阶段结束

当所有玩家都不再从药袋里摸取碎片或强制停止配置（白色碎片过多），评定阶段开始。

## 评定

每名玩家最后一个碎片放置的位置后一格是其本回合的得分区。当确定得分区时，不考虑最后的碎片有没有引起炸锅。



得分区数值

玩家获得1颗红宝石

获得的VP

EG: 在上述例子中 Nina 的药锅中得分区是数值10的位置（黄圈圈出部分）。

玩家可以很容易地从左到右在计分条上进行评定阶段的各个步骤。那些炸锅的玩家不参与A) 阶段评定。



# A) B) C) D) E) F)

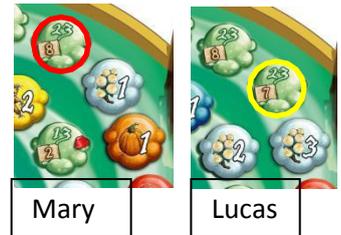


## A) 奖励骰

首先从**没有炸锅**的玩家中找出**得分区数字最高的**，若有平局则选择**药剂配置最满**的玩家（多个区域会有相同的数字），该名玩家作为奖励可以掷**奖励骰**。如仍是平局则一起掷骰子。

玩家获得1VP。	玩家获得2VP。	玩家获得1颗红宝石。	玩家可将液滴推进1格 (如有必要先将第一个碎片放到一边)	玩家获得1橙色碎片放进药袋。

EG: Mary和Lucas在炸锅前都到达了计分区23的位置，不过Mary的药锅（红圈部分）比Lucas的更满（黄圈部分）。因此Mary可以掷奖励骰。



## B) 碎片行动

检查是否有放置黑色、绿色或紫色碎片。从起始玩家开始然后依次结算这些碎片的行动（详见原料书籍部分）。每名玩家有多少黑色碎片？比领座玩家摸到更多的黑色碎片（见碎片行动）的玩家获得相应奖励。然后查看符合绿色碎片需求的情况，并以此类推。

例如如右图书籍所示，玩家在药锅的最后或倒数第二的位置每放置1个绿色碎片可得到1颗红宝石。



## C) 红宝石

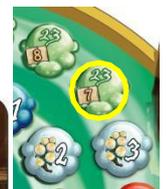
玩家**得分区**上有**红宝石**标记的可得到一颗**红宝石**，这与玩家是否炸锅无关。



## D) 计算得分

从起始玩家开始，玩家依次获得其得分区上所示的**得分**，然后将**计分指示物**移动相应格数。

EG: Lucas(黄色)得分区数值为23可获得7VP，因此他将**计分指示物**向前移动7格。



**Note:**若玩家配置到了药锅的最后位置（数值33）或越过该位置，将碎片放在33的位置上并获得勺子上所示奖励。玩家获得15VP并在购买碎片时有35块钱（见阶段E部分）。到达药锅最后位置的每名玩家都是配置最远的，若没炸锅则都可掷奖励骰。

## E) Buy chips购买碎片

从起始玩家开始，每名玩家每回合可依次购买**1-2个不同颜色的碎片**。



每名玩家药锅中的得分区数字表示其购买额外原料时的货币。碎片的价格有列在原料书籍上，最左边的是1级碎片的价格，中间是2级碎片，右边是4级碎片。如果书本上只有列出1个价格，代表了此原料只有1级碎片。



高等级碎片可以让玩家在药锅配置上向前推进较多的格数。绿色和蓝色书籍的行动会根据碎片的等级起不同作用。未使用完的钱会作废。碎片的获得数量有限，如果玩家想得到的碎片不可购买，那只能选择另一个碎片。

当所有玩家都结束购买，将所购得的碎片与其他放置的碎片一起放入各自袋中。

EG: Nina的药锅（红色）在摸到白色3级碎片后炸锅，她的得分区为19。Lucas（黄色）同时也停止配置，他的得分区是15。因此Lucas可以掷奖励骰。他得到1颗红宝石，3VP，有15块可以用来购物。Nina需要在获得5VP和19块购物间选择。她决定拿钱购物。她花8块买了绿色2级碎片，花10块买了蓝色2级碎片。Lucas购入绿色4级碎片。两名玩家剩余的1块钱因没有使用而作废。



### F) 回合结束

在回合结束时，玩家可用红宝石多次执行下列行动：



- **向前推进液滴**

为了更快的装满药锅，玩家可以用**2颗红宝石**将液滴**推进1格**。这将会在之后的回合中让碎片更快的填满药锅。

- **补满烧瓶**

玩家可以花**2颗红宝石**将烧瓶补满，并把烧瓶翻回装满的一面，下回合烧瓶就能再次使用了。

所有玩家从药锅拿回自己的老鼠放回小碗。把占卜卡按顺时针方向传给下一名玩家，该玩家成为下回合的起始玩家。并将回合指示物移到下一个位置开始新的回合。

### 回合指示

回合指示物告知玩家目前是在哪个回合，并且在回合开始前需要执行的行动，或在第9回合增加的额外行动：



在第2回合开始时拿出并放置黄色原料书籍，第3回合开始时拿出并放置紫色原料书籍。



在第6回合开始时，所有玩家往药袋里放1个白色1级碎片。



在最后的回合中所有玩家把手放进药袋里并根据命令同时拿出碎片，读出占卜卡行动的玩家发布这个命令。当他/她说出“Stir!”时所有人摸出碎片，而不想再探索的玩家则空手出来。

玩家在回合1-8时也能同时摸取碎片，防止有人因为犹豫而使得局面变得不公平。



在最后一回合结束时，玩家可用5块钱或2颗红宝石换取1VP。只要钱或宝石足够，可多次换取。

## 游戏结束

首先是分数最高的玩家获胜；若出现平局，药锅填的最满的玩家赢得胜利；若还是平局则打平的玩家都是奎德林堡最厉害的江湖游医。

## 游戏变体

本游戏内容是可变化的，玩家可以改变一部分套组使得与前一次游戏有所不同。进行多次游戏后，玩家可以选择原料书籍的不同套组；甚至可以把所有套组放在一起进行游戏。

玩过若干次游戏后，玩家可以使用药锅的另一面（有试管）进行游戏。当使用试管面游戏时同样将一滴液滴放在试管的最左边。在整个游戏过程中，当玩家向前推进液滴时（通过占卜卡、碎片行动或支付2颗红宝石），自行决定移动两滴液滴中的哪一滴，是药锅中的还是试管处的。若玩家向右移动了试管处的液滴，立即获得试管上所示奖励：



玩家获得1颗红宝石。	玩家获得试管所示VP： 1VP、2VP、3VP或4VP。	玩家获得所示碎片，并立即加入药袋。

## 原料书籍详细说明

玩家不必熟读所有的原料书籍，只需要了解当前游戏使用的套组中用来进行游戏的即可。

<b>南瓜：</b>	
	<b>费用：</b> 购买1级橙色碎片花费3块钱。 <b>奖励：</b> 无。药锅中的1级橙色碎片除了用来填锅没有特殊作用。它是游戏中最便宜的碎片。
<b>鸦头骨：</b>	
	<b>费用：</b> 购买蓝色1级/2级/4级碎片花费5/10/19块钱。 <b>奖励：</b> 当玩家摸到蓝色碎片，将其放在药锅中，然后根据碎片等级摸取更多的碎片。 <ul style="list-style-type: none"> <li>1级碎片，再摸取1个碎片。</li> <li>2级碎片，再摸取2个碎片。</li> <li>4级碎片，再摸取4个碎片。</li> </ul> 碎片摸取后，玩家可以 <b>选择</b> 放置其中1个碎片，并将其他碎片放回药袋。如果玩家对摸取的碎片都不满意，可将其全部放回。如果新放置的碎片仍有奖励，可立即继续执行。
	<b>套组 1</b>



**费用：** 购买蓝色1级/2级/4级碎片花费5/10/19块钱。

**奖励：** 当玩家放置蓝色1级碎片，即便下1个碎片导致

套组 2

炸锅之后仍旧可以结分和购买碎片。当然如果炸锅的话奖励骰依旧不能掷。

当玩家放置蓝色2级碎片，即使玩家的药锅在接下来的2个碎片中炸锅，上述情况仍然适用。

当玩家放置蓝色4级碎片，即使玩家的药锅在接下来的4个碎片中炸锅，上述情况仍然适用。

**行动效果不叠加：** 当先放置4级蓝色碎片后又放置2级蓝色碎片，保护接下来的3个碎片而不是5个。



**费用：** 购买蓝色1级/2级/4级碎片花费4/8/14块钱。

**奖励：** 当玩家摸到蓝色碎片并放置在有红宝石的位置上，

套组 3

立即获得1颗红宝石。此效果和蓝色碎片等级无关。



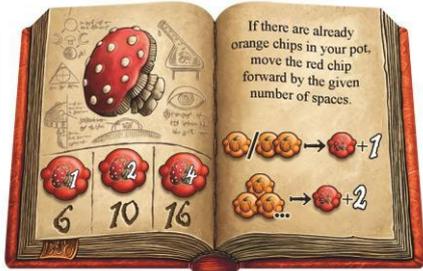
**费用：** 购买蓝色1级/2级/4级碎片花费5/10/20块钱。

**奖励：** 当玩家摸到蓝色1级碎片并放置在有红宝石的位置

套组 4

上，立即获得1VP。2级碎片获得2VP，4级碎片获得4VP，此VP立即增加到计分条上。

**毒蘑菇：**



**费用：** 购买红色1级/2级/4级碎片花费6/10/16块钱。

**奖励：** 当玩家放置红色碎片，根据药锅中已有的橙色碎片

套组 1

数量额外移动该红色碎片。如果此时没有橙色碎片则移动红色碎片相应等级的格数。如果已有1-2个橙色碎片，红色碎片多移动1格；如果有3个或更多橙色碎片，红色碎片多移动2格。此次移动和橙色碎片的位置无关。



**费用：** 购买红色1级/2级/4级碎片花费4/8/14块钱。

**奖励：** 当玩家摸到红色碎片，现将其放在药锅旁边，在

套组 2

玩家停止摸取碎片后（自行选择停下时机）可以选择放在本回合最后的碎片之后，或保留待到之后的回合中使用。之后的回合中停止摸取碎片后都有放置的选择。如果玩家保留了多个红色碎片，自行决定每个碎片的放置时机。当玩家做出决定后，无论放置与否，都进入评定阶段。玩家可以在任何时候选择将这些碎片放回药袋。



**费用：** 购买红色1级/2级/4级碎片花费5/9/15块钱。  
**奖励：** 当玩家放置红色碎片，检查药锅中最后的碎片是否为白色，如果是则可将白色碎片的等级加到刚摸取红色碎片移动的格数上（换句话说就是可以根据白色碎片的等级进一步移动红色碎片）。1个放置于白色2级碎片后的红色1级碎片，总共可移动3格。

**套组 3**



**费用：** 购买红色1级/2级/4级碎片花费7/11/17块钱。  
**奖励：** 当药锅中至少有1个红色碎片后，每个白色1级碎片放置时，移动2格而不是原来的1格。之后再红色碎片摸到并不会提升移动效果，白色2级3级碎片不受此行动影响。白色1级碎片的等级并不会因此行动而改变（检查是否炸锅）。

**套组 4**

**曼德拉草：**



**费用：** 购买黄色1级/2级/4级碎片花费8/12/18块钱。  
**奖励：** 当玩家紧跟白色碎片后放置黄色碎片，可将白色碎片放回药袋（无视其等级）。这仅适用于白色碎片直接在黄色碎片之前。白色碎片的位置保留，黄色碎片不会倒退回去填空。举个例子，数字2有个白色2级碎片，然后放置1个黄色1级放在数字3的位置，白色碎片放回药袋而黄色碎片依旧在数字3的位置。

**套组 1**



**费用：** 购买黄色1级/2级/4级碎片花费9/13/19块钱。  
**奖励：** 当玩家放置黄色碎片，后一个放置的碎片移动2倍的格数。在1个黄色碎片后摸到了个2级碎片，向前移动4格。这个和黄色碎片的等级无关。

**套组 2**



**费用：** 购买黄色1级/2级/4级碎片花费8/12/18块钱。  
**奖励：** 当玩家第一次放置黄色碎片，炸锅的条件从白色碎片等级和7提高到8。当放置3个黄色碎片后炸锅条件提高到9。这个和放置的黄色碎片等级无关。

**套组 3**



**费用：** 购买黄色1级/2级/4级碎片花费8/12/18块钱。  
**奖励：** 当玩家放置黄色碎片，查看药锅中已有黄色碎片的数量：  

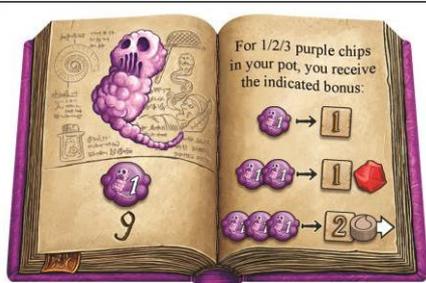
- 如果是第1个放置的黄色碎片，其移动格数+1。
- 如果是第2个放置的黄色碎片，其移动格数+2。
- 如果是第3个放置的黄色碎片，其移动格数+3。

 之后再放置黄色碎片没有奖励。此奖励与黄色碎片等级无关。

**套组 4**

以下书籍行动在所有玩家都停止放置碎片后生效（不管是自愿还是强制停止）。然后进入阶段B)。

花园蜘蛛:	
	<p><b>费用:</b> 购买绿色1级/2级/4级碎片花费4/8/14块钱。</p> <p><b>奖励:</b> 在阶段B), 若玩家<b>最后或倒数第二</b>放置的是绿色碎片(和等级无关), 每个可让玩家获得1颗红宝石。<b>其他位置</b>上的绿色碎片不能提供红宝石。</p> <p style="text-align: right;"><b>套组 1</b></p>
	<p><b>费用:</b> 购买绿色1级/2级/4级碎片花费6/11/18块钱。</p> <p><b>奖励:</b> 在阶段B), 若玩家<b>最后或倒数第二</b>放置的是绿色碎片, 可获得额外的碎片放入药袋:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 若为绿色1级碎片, 获得1个橙色1级碎片。</li> <li>• 若为绿色2级碎片, 获得1个蓝色或红色1级碎片。</li> <li>• 若为绿色4级碎片, 获得1分黄色或紫色1级碎片。</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>套组 2</b></p>
	<p><b>费用:</b> 购买绿色1级/2级/4级碎片花费6/11/21块钱。</p> <p><b>奖励:</b> 在阶段B), 查看药锅中的白色碎片等级和是否到7。如果是则药锅中的绿色碎片等级翻倍。举个例子, 玩家药锅中的3个绿色碎片等级和为6, 玩家可以在<b>停止放置碎片</b>后再将最后的碎片移动6格(和该碎片颜色无关)。</p> <p style="text-align: right;"><b>套组 3</b></p>
	<p><b>费用:</b> 购买绿色1级/2级/4级碎片花费4/8/14块钱。</p> <p><b>奖励:</b> 在阶段B), 玩家可以为在<b>最后或倒数第二</b>位置的<b>每个</b>绿色碎片(和等级无关)支付1颗红宝石来推进液滴位置1格。举例来说, 如果1个绿色碎片在倒数第二的位置, 玩家可以最多支付1颗红宝石来推进液滴1格的位置。每个绿色碎片不能支付多于1颗的红宝石。</p> <p style="text-align: right;"><b>套组 4</b></p>
幽灵呼吸:	
	<p><b>费用:</b> 购买紫色1级碎片花费9块钱。</p> <p><b>奖励:</b> 在阶段B), 统计玩家药锅中紫色碎片的数量。</p> <p>若有1个紫色碎片, 玩家获得1VP。</p> <p>若有2个紫色碎片, 玩家获得1VP和1颗红宝石。</p> <p>若有3个或更多紫色碎片, 玩家获得2VP并推进液滴位置1格。</p> <p style="text-align: right;"><b>套组 1</b></p>



对于4个紫色碎片的情况，玩家不能将其拆分成3个+1个的行动。不过允许玩家将行动降级，举例来说若玩家药锅中有3个紫色碎片可以执行获得1VP和1颗红宝石的行动。



**费用：** 购买紫色1级碎片花费12块钱。

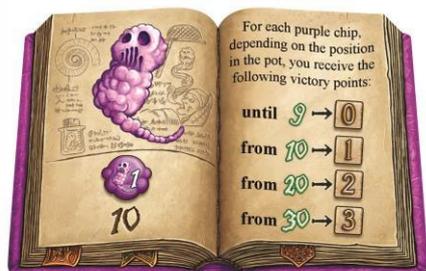
套组 2

**奖励：** 在阶段B)，玩家可以弃掉放置的紫色碎片来换取

以下奖励：

- 用1个紫色碎片换取1个黑色1级碎片，1VP和1颗红宝石。
- 用2个紫色碎片换取1个绿色1级碎片，1个蓝色2级碎片，3VP和推进1格液滴位置。
- 用3个紫色碎片换取1个黄色4级碎片，6VP，1颗红宝石和推进2格液滴位置。

玩家不能通过弃置4个紫色碎片来执行2次2个紫色碎片的行动。玩家不必把放置的所有紫色碎片都弃掉，举例来说即使玩家放置了4个紫色碎片，可以只弃掉其中3个。

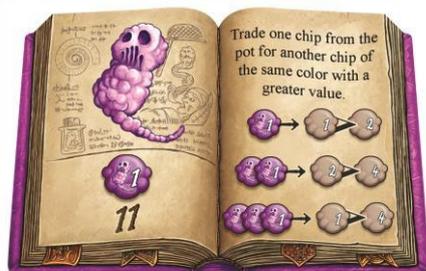


**费用：** 购买紫色1级碎片花费10块钱。

套组 3

**奖励：** 在阶段B)，查看紫色碎片在药锅中的位置。在0-9

区域的紫色碎片，每个可得0VP。在10-19区域的紫色碎片，每个可得1VP。在20-29区域的紫色碎片，每个可得2VP。在30和更高位置的紫色碎片，每个可得3VP。



**费用：** 购买紫色1级碎片花费11块钱。

套组 4

**奖励：** 在阶段B)，统计玩家药锅中紫色碎片的数量。

- 若药锅中有1个紫色碎片，玩家可将**在锅中的**1个1级碎片升级成同色的2级碎片。
- 若药锅中有2个紫色碎片，玩家可将**在锅中的**1个2级碎片升级成同色的4级碎片。
- 若药锅中有3个或更多紫色碎片，玩家直接将1个1级碎片升级成同色的4级碎片。

玩家通过升级而来的碎片在当前回合不触发效果。4个紫色碎片不能拆分成3个+1个碎片的行动。当然，允许玩家将行动降级。举例来说玩家药锅中有2个紫色碎片，但锅中没有2级碎片，玩家可以**将锅中的**1个1级碎片升级成同色2级。

鬼脸天蛾：



此卡为**2人游戏**所准备。

2人游戏

**费用：** 购买黑色1级碎片花费10块钱。

**奖励：** 在阶段B)，统计玩家药锅中黑色碎片的数量。

如果玩家与对手有相同数量的黑色碎片，推进1格液滴位置。

如果玩家的黑色碎片数量比对手多，推进1格液滴位置并获得1颗红宝石。

	<p>此卡为<b>3-4人游戏</b>所准备。  <b>费用：</b> 购买黑色1级碎片花费10块钱。  <b>奖励：</b> 在阶段B)，统计玩家药锅中黑色碎片的数量。          如果玩家的黑色碎片数量比左手边<b>或</b>右手边玩家的多，推进1格液滴位置。          如果玩家的黑色碎片数量比左手边<b>和</b>右手边玩家的都多，推进1格液滴位置并获得1颗红宝石。</p>	<b>3或4人游戏</b>
--	--	---------------

## 占卜卡部分

德文名称	英文名称	中文名称	效果
Wähle weise	Choose wisely	明智的选择	选择：将液滴推进2格或获得1个紫色碎片。
Der Kessel füllt sich	The pot is filling up	填锅	将液滴推进1格。
Almosen	Alms	救济	红宝石最少的玩家获得1颗红宝石。
Weniger ist mehr	Less is more	少即是多	所有玩家摸取5个碎片，碎片等级和最少的玩家获得1个2级蓝色碎片，其他玩家获得1颗红宝石，然后将摸取的碎片放回。
Die Qual der Wahl	But you only get to choose one	但你只能选一个	选择：获得1个黑色碎片或任意1个2级碎片或3颗红宝石。
Tauschgeschäfte	Wheel and deal	投机钻营	玩家可将1颗红宝石换成1个1级碎片（除了紫色和黑色）。
Ein guter Start	A good start	好的开始	选择：正常移动老鼠，或是放弃1-3条鼠尾的收益来获得1-3颗红宝石。
Milde Gaben	Donations	大派送	每名玩家掷一次奖励骰并获得相应奖励。
Eine günstige Gelegenheit	An opportunistic moment	投机主义	从药袋中摸取4个碎片，将其中1个碎片升级一次，并获得1个绿色1级碎片。若玩家不能这么做，将所有碎片放回。
Novizenbonus	Beginner's bonus	新手奖励	VP最少的玩家（们）获得1个绿色1级碎片。
Aus dem Vollen schöpfen	Living in luxury	享乐主义	本回合炸锅的条件从7提高到9。
Rattenplage	Rat infestation	鼠潮	本回合鼠尾数*2。
Zur rechten Zeit	Just in time	正逢其时	选择：获得4VP或从药袋中移除1个白色1级碎片。
Gunst der ratten	Rats are your friends	老鼠是你的朋友	选择：每获得1根鼠尾可得到1个4级碎片或1VP。
Perfekt abgeschmeckt	Seasoned perfectly	完美的调味	若玩家本回合结束时白色碎片等级和为7，可以将液滴推进1格。
Glückspilz	Lucky devil	幸运的淘气鬼	无论是否炸锅，玩家的得分区有红宝石额外获得2VP
Hier funkelt's	It's shining extra bright	格外明亮	如果玩家本回合有红宝石，额外得到颗红宝石。
Schadenfreude	Schadenfreude	幸灾乐祸	如果玩家本回合炸锅，左手边的玩家获得个2级碎片。
Gut gerührt	Well stirred	搅拌均匀	本回合放置的第一个白色碎片可放回药袋。
Glück der Tüchtigen	The pot is full	药锅已满	掷奖励骰的玩家（们），可掷两次。
Eine zweite Chance	A second chance	第二个选择	当放置了5个碎片后可选择：继续放置或重来一次。
Starke Zutat	Strong ingredient	强效碎片	从起始玩家开始，当停止摸取后可从药袋中再摸取5个碎片并选择其中1个放置。
Kürbisfest	Pumpkin patch party	南瓜派对	本回合所有橙色碎片可额外移动1格。
Zaubertrank	Magic potion	魔法药剂	本回合结束时，烧瓶免费补满。

The publisher and the author would like to thank all test players and those who reviewed the game rules.