

# Знахарь

## из Кведлинбурга



Игра с механикой бэгбилдинга для ловкачей и шарлатанов от Вольфганга Варша для 2-4 игроков в возрасте от 10 лет и старше.

### Состав игры



4 котла (планшеты игроков)



1 поле подсчета очков и счётчик раундов

215 жетонов ингредиентов + 3 запасных жетона



1 пламя (счётчик раундов)

1 бонусный кубик

3 запасных жетона



8 капель (по 4 для каждого варианты игры)



4 маркера подсчёта очков



4 красных камня



2 желтые книги ингредиентов



2 зеленые книги ингредиентов



2 красные книги ингредиентов



2 синие книги ингредиентов



2 фиолетовые книги ингредиентов



1 черная книга ингредиентов



1 оранжевая книга ингредиентов



Красным выделены книги для первой игры



24 карты гадалки



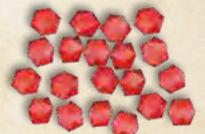
4 склянки



4 мешочка

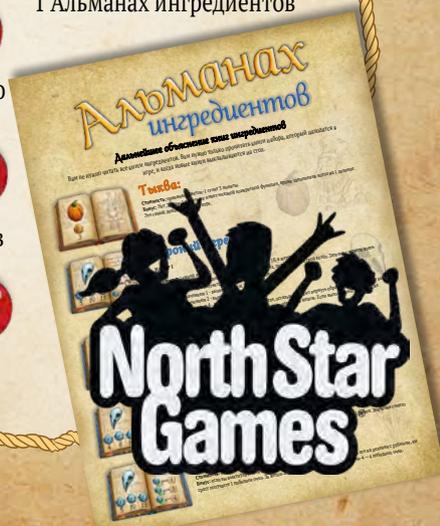


4 0/50 печати



20 рубинов

1 Альманах ингредиентов

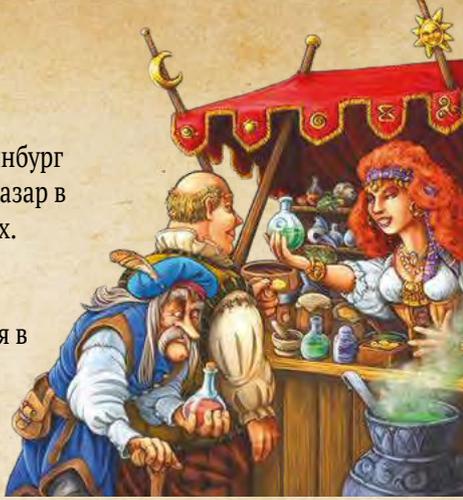


# История

Раз в год город Кведлинбург проводит 9-дневный базар в своих городских стенах.

Лучшие чудотворные врачи страны и шарлатаны собираются в одном месте, чтобы продемонстрировать свои целительные способности.

Вонючие ноги, ностальгия, икота и любовные проблемы - у этих шарлатанов есть специальное зелье от всего, что вас беспокоит. Во время игры игроки вытягивают ингредиенты из своего мешочка в надежде создать лучшее зелье. Чем лучше зелье, тем больше монет вам понадобится, чтобы купить превосходные ингредиенты. Но будьте осторожны: слишком много этих специальных ингредиентов и весь горшок может взорваться! Итак, вы испытываете удачу, надеясь на этот волшебный эликсир, или же вы осторожны в надежде на большую прибыль и более ценные ингредиенты позже? Это тебе предстоит выяснить... возможно, самым трудным способом! Так запаситесь своими самыми ценными компонентами и начните приготовление. Ваше следующее зелье может стать лучшим!



# Подготовка к игре

Последний, кто готовил, ходит первым. Затем первый игрок тасует карты Гадалки и кладет стопку лицевой стороной вниз. Игровое поле для подсчета очков положите на середину стола.



Фишку Пламени <sup>1</sup> разместите на первое отделение счётчика раундов. 4 печати размещаются на игровом поле <sup>2</sup> значением «0» верх.



Разложите оранжевые и черные книги. Эти книги понадобятся вам в каждой игре. В Черной книге есть страница для игры на 2 игроков, а также для игры с 3 и 4 игроками. Количество котлов, изображенных внизу, указывает на количество игроков.

Черная книга для 2 игроков



Другие книги ингредиентов составлены в 4 комплектах, каждый из которых с 5 разными ингредиентами (зелеными, голубыми, красными, желтыми и фиолетовыми). Наборы обозначены таким же количеством книжных меток, изображенных на нижнем крае книги. Будьте внимательны, жетоны книг двухсторонние. Для первой игры используйте Набор 1 (книги только с 1 закладкой). После того, как вы ознакомитесь с Набором 1, мы рекомендуем попробовать Набор 2, затем Набор 3 и, наконец, Набор 4.



Красная книга Набор 1 (1 закладка)

Теперь выкладывайте только Зеленые, Синие и Красные книги из любого набора. Отложите Желтые и Фиолетовые книги в сторону. Они будут выходить по очереди во 2 и 3 раундах соответственно. Отделите жетоны ингредиентов согласно их цветам и положите рядом с соответствующими книгами ингредиентов.

Каждый игрок получает один котёл (планшет игрока), один мешочек и печать (маркер подсчета очков) выбранного цвета, который они размещают на месте печати того же цвета. Каждый игрок ставит свой котёл перед собой стороной без пробирок сверху и помещает свою каплю на деление «0» в середине котла.<sup>1</sup> Также понадобится склянка<sup>2</sup> в их цвете, которая помещается на большой подставке рядом с горшком (внизу справа) полной стороной вверх. Крысиный камень<sup>3</sup> помещается на небольшую подставку слева от колбы. Теперь каждый игрок берет 4 белых ингредиента со значением 1, 2 белых со значением 2, 1 белый со значением 3, 1 оранжевый со значением 1 и 1 зеленый со значением 1 и кладет их в свой мешочек.



Стартовый набор ингредиентов изображен в левом нижнем углу котлов (только лицевая сторона котлов).<sup>4</sup>



Стартовый расклад

## Как играть

Игра длится 9 раундов. Пламя (маркер раундов) указывает текущий раунд.

## Карты Гадалки



В начале каждого хода игрок, у которого есть карты Гадалки, читает первую карту вслух, затем кладет ее лицевой стороной вверх рядом с игровым полем, образуя стопку сброса. Действие, которое было зачитано, распространяется на всех игроков. Если действие гласит, что игроки могут взять желтый или фиолетовый ингредиент, они могут сделать это только в том случае, если соответствующая книга ингредиентов уже открыта (см. раздел “Счётчик раундов” стр. 7). Если это карта Гадалки с фиолетовым фоном, то действие осуществляется непосредственно перед началом хода. Если это карта с синим фоном, то действие применяется на весь ход или в конце хода.

## Крысы (начиная со 2-го раунда)



Как только прочитана карта Гадалки, в игру вступают крысы. Крысы дополнительно заполняют ваш котел перед приготовлением зелья. Все, за исключением ведущего игрока, могут бросать крысиные хвосты в свои зелья, что позволяет им перемещать свои крысиные камни вперед в своих котлах. Чтобы определить, насколько делений крысиные камни могут подвинуться вперед, каждый игрок подсчитывает количество крысиных хвостов между ним и ведущим игроком на треке подсчета очков. Крысиный камень каждого игрока затем перемещается на это количество делений за каплей.



**Пример:** Зеленый игрок лидирует. Синий игрок находится на втором месте. Между синим и зеленым нет крысиного хвоста. Поэтому синий игрок не может использовать свой крысиный камень в этом раунде. Между зеленым и желтым есть 1 крысиный хвост, поэтому желтый игрок может поставить свой крысиный камень на 1 деление впереди своей капли. Есть 2 крысиных хвоста между зеленым и красным. Поэтому красный игрок может переместить свой крысиный камень на 2 деления после капли.



После того, как крысиные хвосты были подсчитаны и крысиный камень переместился соответствующим образом, игроки одновременно готовят свое зелье.



## Фаза Зелий

Чтобы приготовить зелье, каждый игрок вытаскивает из своих мешочков один жетон ингредиента за другим и кладет их на соответствующее место в котлах. Во время фазы зелий нет отдельных ходов. Все готовят зелья **одновременно**. Даже если игроки заполняют свои горшки в одно время, они не должны тянуть свои фишки одновременно.

**Согласно значению на жетоне**, поместите первый вытянутый ингредиент на деление сразу после капли (или крысы, если у вас она есть в вашем котле). Жетоны имеют значения 1, 2, 3 и 4.

Жетон со значением 1 идет на 1-м делении после капли или крысы, со значением 2 идет на 2-м делении и так далее. Каждый следующий вытянутый жетон поместите после выложенного в соответствии с его значением. Любые пропущенные деления между жетонами остаются **пустыми**.



**Пример:** Лукас вытаскивает из своего мешочка первый ингредиент - оранжевый со значением 1, который он помещает на первое деление после капли (пузырек 1). Затем он достает из мешочка жёлтый жетон со значением 2. Он помещает этот ингредиент после оранжевого через 2 деления (на пузырек 3). Если следующий будет со значением 1, он разместится на пузырьке 4.

После того как **вытянутый жетон размещен**, игрок решает остановиться или тянуть следующий. Игрок может остановиться, опасаясь взрыва зелья (см. далее). Если у игрока больше нет жетонов в мешочке, он должен остановиться. Игроки, которые остановились, кладут свои сумки перед собой на стол, чтобы было ясно, кто еще вытягивает жетоны из своих мешочков.

**Игрок никогда не может заглядывать в мешочек.**

## Взрыв зелья



Если сумма белых жетонов в котле **превышает значение 7**, у вас слишком много разрыв-травы в вашем зелье, и котёл взрывается! Игрок, чей котёл взрывается, должен остановиться и **не может больше тянуть ингредиенты**. Тем не менее, последний вытянутый жетон все еще помещается в котёл.

**ВАЖНО!** При подсчете значений при взрыве учитываются только белые жетоны. Значения на других цветных жетонах не учитываются! На действия, связанные с картами Гадалки, а также с действиями ингредиентов (см. ниже), взрыв не влияет.



**Пример:** У Нины в котле уже находятся 3 белых жетона, общее значение которых шесть (2 + 3 + 1 = 6). Оранжевый не засчитывается. Она решает взять еще один жетон из своего мешка. Она достает белый со значением 2 (красный круг). Общая стоимость теперь 8, и ее зелье взрывается. Она кладет белый жетон со значением 2 в котёл, но теперь должна остановиться и ей больше не разрешается вытягивать жетоны из своего мешочка.



## Свойства ингредиентов

Ингредиенты не только заполняют котёл, но большинство из них также дают дополнительные действия. Только белые и оранжевые не имеют свойств. **Синие, красные и желтые жетоны** имеют специальные действия, которое активируются, как только достается соответствующий ингредиент. Вы можете отказаться от выполнения этих действий.

**Пример:** Лукас достает синий жетон со значением 2. Он кладет его в свой котёл, а затем он может вытащить еще 2 жетона из своего мешочка, но может выложить только 1 из них в свой котёл. Он тянет белый жетон-3 и красный жетон-1. Стратегически он решает выложить красный жетон-1 в свой котёл и возвращает белый обратно в мешок. Он также мог не выбирать ни один из жетонов.

Действия зеленых, фиолетовых и черных ингредиентов могут быть применены только в конце фазы зелий (см. подсчет очков). Подробное описание всех действий есть в альманахе ингредиентов.



## Склянки

Если только что вытянутый жетон белый, вы можете положить его обратно в сумку, используя склянку.

**ВАЖНО:** если последний вытянутый жетон заставляет зелье взорваться, склянка не может быть использована!

Чтобы показать, что склянка была использована, переверните ее пустой стороной вверх. После использования склянки, вы все еще можете тянуть жетоны из мешочка. Склянку можно использовать повторно после ее заполнения (см. фазу оценки F). Это означает, что склянку можно использовать только один раз за ход.

## Конец фазы

Как только все решили прекратить доставать жетоны или были вынуждены остановиться из-за взрыва (слишком много белых ингредиентов), начинается фаза оценки.

## Фаза оценки

Соответствующее деление для оценки каждого игрока - это деление непосредственно после последнего выложенного жетона, при этом не имеет значения, вызвал ли последний жетон взрыв зелья или нет.



**Пример:** деление для подсчета очков в приведенном выше примере, где взорвался горшок Нины, - это деление-10 (желтый круг).

Отдельные этапы фазы оценки находятся в середине игрового поля. Игроки, чьи котлы взорвались, не участвуют в этапе А.



Любой игрок, чей котёл взорвался, не может бросить кубик на этапе А.



## А) Бонусный кубик

Игроки, чье зелье не взорвалось, проверяют, кто продвинулся дальше в заполнении котла. Некоторые деления имеют одинаковое значение, и в этом случае учитывается самое дальнее. Этот игрок получает бонусный кубик. Если ничья, бонусный кубик бросает каждый из них.

-  Игрок получает 1 победное очко
-  Игрок получает 2 победных очка
-  Игрок получает 1 рубин
-  Игрок может подвинуть капля на 1 деление вперед (если есть жетон на этом делении, отодвиньте его в сторону)
-  Игрок получает 1 оранжевый жетон себе в мешочек



**Пример:** Мэри и Лукас достигли деления для подсчета очков со значением 23 и остановились, прежде чем их горшки взорвались. Однако деление для подсчета очков Мэри (красный круг) выше, чем у Лукаса (желтый круг). Мэри получает бонусный кубик.

## В) Свойства ингредиентов

Начиная с первого игрока по часовой стрелке, каждый игрок проверяет, есть ли у него черные, зеленые или фиолетовые ингредиенты в своих котлах, а затем выполняет любые действия или свойства этих жетонов. Описание каждого из свойств есть на книгах соответствующего цвета.

**Пример:** Зеленая книга - все игроки получают по 1 рубину за каждый зеленый жетон, который они разместили на последнем или предпоследнем местах в своих котлах.



## С) Рубины

Все игроки, у кого на делении для подсчета изображен рубин, получают 1 рубин, даже если котёл взорвался.



**ВНИМАНИЕ!** Игроки, чей котёл взорвался, должны выбрать между фазами оценки D или E.



## D) Победные очки

Начиная с первого игрока, каждый получает победные очки, изображенные на делении подсчета очков. Переместите маркер подсчета очков на соответствующее количество делений.

**Пример:** у Лукаса деление 23 (желтый круг) с 7 победными очками. Он перемещает свой маркер на 7 очков вперед.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если вам посчастливилось достичь последнего деления в вашем котле (33) или пройти мимо него, поместите жетон на 33 и получите то, что изображено на ложке. Вы получаете 15 победных очков и можете делать покупки на 35 монет (см. этап E). Каждый, кто достиг последнего и максимально возможного деления для подсчета очков, получает бонусный кубик. Если ваш горшок взорвался, вы не бросаете кубик.

## E) Покупка ингредиентов

Начиная с первого игрока, все по очереди покупают жетоны ингредиентов. Вы можете купить 1 или 2 жетона. При покупке 2 жетонов, они не могут быть одного цвета.

Номер деления для подсчета очков - это количество монет, которые игрок получает в этом раунде для покупки дополнительных ингредиентов. Стоимость жетонов указана в книгах ингредиентов. Слева указана стоимость жетона со значением 1, в середине для жетона со значением 2, справа для жетона со значением 4.

Если изображен только 1 жетон, это означает, что есть только жетоны со значением 1 для этого ингредиента.



Более ценные жетоны имеют преимущество, позволяя вам двигаться вперед на большее количество делений в вашем котле. Они также играют роль при использовании зеленой и синей книг, действие которых зависит от значения жетона. Все оставшиеся монеты, которые не были использованы при покупке, теряются. Количество жетонов ограничено. Как только жетоны кончатся, вы не можете купить этот ингредиент.

Как только все закончили покупки, каждый игрок кладет **купленные жетоны** в свои мешочки вместе со всеми **вытянутыми жетонами**.



Нина

Лукас



**Пример:** котел Нины (красный) взорвался после вытянутого белого жетона со значением 3. Ее деление для подсчета очков - 19. Лукас (желтый) вовремя остановился. Его деление - 15. В результате Лукас получает бонусный кубик. Он получает рубин, 3 победных очка и может совершать покупки на 15 монет. Нина должна решить, что выбрать - 5 победных очков или 19 монет. Нина решает взять монеты. Она покупает зеленый жетон со значением 2 за 8 монет и синий со значением 2 за 10 монет. Лукас выбирает зеленый со значением 4. Оба игрока теряют свою 1 неизрасходованную монету.

## F) Конец раунда

В конце раунда игроки могут выполнить следующие действия (более одного раза), потратив рубины:

### ◆ Передвинуть жетон капли

Чтобы начать заполнять свой котёл быстрее, игроки могут потратить 2 рубина и передвинуть каплю на 1 деление вперед. Это позволит начать выкладывать жетоны на более ценные деления.



### ◆ Наполнить склянку

Игроки могут заполнить свои склянки за 2 рубина. Переверните жетон заполненной стороной вверх. Склянку опять можно будет использовать в следующем раунде.



Каждый игрок возвращает крысиный камень из котла обратно на маленькую подставку. Стопка карт Гадалки передается следующему игроку по часовой стрелке. Этот игрок теперь является первым игроком для следующего хода. Переместите жетон Пламени вперед на следующее деление счетчика раундов и начните следующий раунд.

## Счетчик раундов

Счетчик раундов показывает текущий раунд и должна ли быть выполнена подготовка до начала раунда. На 9 раунде показаны дополнительные действия, которые можно выполнить в конце раунда.



Перед началом 2-го раунда выложите желтую книгу ингредиентов. Перед началом 3-го - выложите фиолетовую книгу ингредиентов. Как только книга ингредиентов выложена, игроки могут покупать эти ингредиенты во время фазы покупки (фаза оценки E).



Перед началом 6-го раунда каждый игрок добавляет в свой мешочек белый жетон со значением 1.





Во время фазы зелья последнего раунда первый игрок дает команду «Мешать!»...и все лезут в свои мешочки и одновременно достают жетон. Если игрок хочет прекратить выкладывать ингредиенты в свой котёл, они вытаскивают руку из мешочка

без жетона. Это одновременное действие продолжается для всех активных игроков, пока все не перестанут вытаскивать жетоны или их котлы не взорвутся.

Игроки также могут решить вытаскивать жетоны одновременно и в с 1 по 8 раунды. Это мешает кому-либо получить преимущество, увидев, что сделали другие, прежде чем они решат, хотят ли они вытащить чип из своей сумки.



В конце последнего раунда вы можете решить купить победные очки за 5 монет или 2 рубина. Это можно сделать столько угодно раз.

## Конец игры

Выигрывает игрок, кто набрал большее количество победных очков. Если ничья, то выигрывает тот, кто смог заполнить свой котёл больше всего в последний раунд. Если это все еще ничья, эти игроки могут претендовать на звание самого большого шарлатана Кведлинбурга.

## Варианты игры

Игра очень разнообразна. Вы можете смешивать варианты и сделать каждую игру отличающуюся от предыдущей. Например, выбрать другой набор ингредиентов книг. Ингредиенты каждого набора были выбраны таким образом, чтобы они хорошо сочетались друг с другом. Но более опытные игроки также могут собрать свои собственные наборы.



После нескольких партий, вы также можете использовать другую сторону котлов (сторона с пробирками). При использовании этой стороны поместите вторую каплю на крайнюю левую пробирку. На протяжении всей игры, всякий раз, когда вы сможете переместить свою каплю вперед (через карту гадалки, действие жетона или за 2 рубина), вы можете решить, какую из ваших 2 капель вы хотите двигать вперед - каплю в вашем котле или на ваших пробирках. Если вы решили переместить каплю на пробирках, переместите ее на 1 пробирку вправо.

Затем вы сразу получаете бонус, показанный там:



Игрок получает 1 рубин.



Игрок получает указанное количество победных очков.



Игрок получает жетон указанного типа и значения и помещает его сразу в свой мешочек.

Даже если это не указано на другой стороне, правила для взрыва вашего котла по-прежнему применяются.



Издатель и автор благодарят всех тестировщиков и редакторов правил.

NorthStarGames  
10605 Concord Street Suite 205  
Kensington, MD 20895  
[www.NorthStarGames.com](http://www.NorthStarGames.com)



# Альманах ингредиентов

## Дальнейшее объяснение книг ингредиентов

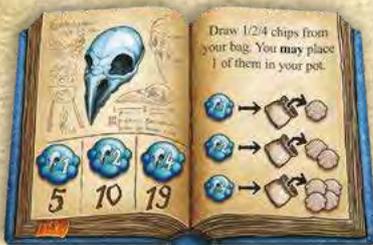
Вам не нужно читать все книги ингредиентов. Вам нужно только прочитать книги набора, который находится в игре, и когда новые книги выкладываются на стол.



### Тыква:

**Стоимость:** оранжевый жетон-1 стоит 3 монеты.

**Бонус:** Нет. Жетон-1 в котле не имеет никакой конкретной функции, кроме заполнения котла на 1 деление. Это самый дешевый жетон в игре.



### Вороний череп:

#### НАБОР 1

**Стоимость:** синий жетон-1 стоит 5 монет, жетон-2 стоит 10, а жетон-4 стоит 19.

**Бонус:** если вы вытащите синий жетон из своего мешочка, положите его в свой котёл. Затем вы можете взять жетоны из мешочка в соответствии с номером, указанным на чипе.

- Жетон со значением 1 - выньте 1 жетон.
- Жетон со значением 2 - выньте 2 жетона.
- Жетон со значением 4 - выньте 4 жетона.

Один из вытянутых жетонов можно разместить в котле, остальные нужно вернуть обратно в мешочек. Если вам не нравится то, что вы вытащили, вы можете положить их обратно в мешок. Если выложенный жетон также имеет бонус, его можно получить немедленно.



#### НАБОР 2

**Стоимость:** синий жетон-1 стоит 5 монет, жетон-2 стоит 10, а жетон-4 стоит 19.

**Бонус:** если вы размещаете синий жетон-1 в котле, и ваше зелье взрывается из-за следующего вытянутого жетона, вы получаете и победные очки, и монеты для покупок. Вы не можете бросать бонусный кубик, если ваше зелье взрывается. Если вы размещаете синий жетон-2, вы получаете и победные очки, и монеты для покупок даже если ваше зелье взрывается из-за следующих двух вытянутых жетонов. Синий жетон-4 действует для 4 следующих жетонов. Действия не складываются. Если синий жетон ставится после другого синего жетона, бонус которого еще не закончился, вы получаете лучший бонус, а не оба. Если синий жетон-4 размещается после синего жетона-2, бонус применяется только для следующих 4 вытянутых фишек, а не 5. Если синий жетон-2 является третьим размещенным жетоном после синего жетона-4, бонус применяется только для следующих 2 вытянутых жетонов.



#### НАБОР 3

**Стоимость:** синий жетон-1 стоит 4 монет, жетон-2 стоит 8, а жетон-4 стоит 14.

**Бонус:** если вы размещаете синий жетон на делении с рубином, вы сразу получаете 1 рубин. Значение синего жетона не оказывает дополнительного эффекта.

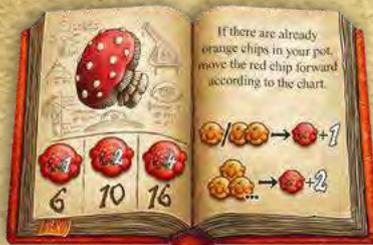


#### НАБОР 4

**Стоимость:** синий жетон-1 стоит 5 монет, жетон-2 стоит 10, а жетон-4 стоит 19.

**Бонус:** если вы вытянули синий жетон-1 из своего мешочка и должны разместить его на делении с рубином, вы сразу получаете 1 победное очко. За жетон-2 получаете 2 победных очка, за жетон-4 — 4 победных очка.

# Мухомор:



## НАБОР 1

**Стоимость:** красный жетон-1 стоит 6 монет, жетон-2 стоит 10, а жетон-4 стоит 16.

**Бонус:** Если вы достали красный жетон из своего мешочка, и в вашем котле нет оранжевых жетонов, поместите его только в соответствии со значением, изображенным на нем. Если в вашем котле уже есть 1 или 2 оранжевых жетона, переместите красную фишку еще на 1 деление вперед дополнительно. Если в вашем котле 3 или более оранжевых жетонов, переместите его дополнительно на 2 клетки вперед. Неважно, где в вашем котле расположены оранжевые жетоны.



## НАБОР 2

**Стоимость:** красный жетон-1 стоит 4 монеты, жетон-2 стоит 8, а жетон-4 стоит 14.

**Бонус:** Если вы достали красный жетон из своего мешочка, положите его рядом с котлом. После того, как вы перестанете вытягивать жетоны (по вашему выбору или если ваш котел взорвался), у вас есть возможность выставить красный жетон в этом ходу после последнего выложенного жетона. Или вы можете сохранить его для другого раунда и оставить рядом с котлом. Во всех следующих раундах у вас есть возможность поместить его в свой котёл после того, как вы прекратили вытягивать жетоны. Если у вас есть несколько красных жетонов рядом с котлом, вы можете для каждого из них решить, хотите ли вы их ставить. Этап оценки начинается только после того, как каждый игрок решил, что делать со своими красными жетонами. Вы также можете в любой момент вернуть жетон обратно в мешок.



## НАБОР 3

**Стоимость:** красный жетон-1 стоит 5 монет, жетон-2 стоит 9, а жетон-4 стоит 15.

**Бонус:** Если красный жетон вытянут после белого, к значению красного жетона прибавляется значение белого при размещении в котёле.

Таким образом, красный жетон-1, вытянутый после белого жетона-2, помещается на третье деление после белого.



## НАБОР 4

**Стоимость:** красный жетон-1 стоит 7 монет, жетон-2 стоит 11, а жетон-4 стоит 17.

**Бонус:** Как только в вашем котле окажется хотя бы 1 красный жетон, каждый белый жетон-1, который разыгрывается позже, перемещается не на 1 деление, а на 2. Любые дальнейшие выпавшие красные жетоны не имеют никакого эффекта. На белые жетоны со значениями 2 и 3 это свойство не действует. Значение белого жетона-1 не меняется при определении, взрывается ли зелье.

# Мандрагора:



## НАБОР 1

**Стоимость:** жёлтый жетон-1 стоит 8 монет, жетон-2 стоит 12, а жетон-4 стоит 18.

**Бонус:** Если вы вытяните желтый жетон из мешочка сразу после белого, вы можете вернуть белый жетон из котла (независимо от его стоимости) обратно в сумку. Это применимо, только если белый жетон был вытянут непосредственно перед желтым. Деление, где был белый жетон, остается пустым, и желтый жетон остается на своем месте. Например, если белый жетон-2 находится на делении 2, а затем желтый жетон-1 помещают на деление 3, белый можно положить обратно в мешок. Желтый жетон остается на делении 3.



## НАБОР 2

**Стоимость:** жёлтый жетон-1 стоит 9 монет, жетон-2 стоит 13, а жетон-4 стоит 19.

**Бонус:** Если вы достали из мешочка желтый жетон, переместите следующий жетон, который вы вытянули, вдвое дальше. Например, жетон-2, который берется после желтого, перемещается на 4 деления вперед. Значения желтых жетонов не имеют значения.



## НАБОР 3

**Стоимость:** жёлтый жетон-1 стоит 8 монет, жетон-2 стоит 12, а жетон-4 стоит 18.

**Бонус:** Когда вы вытаскиваете первый желтый жетон из мешочка, сумма значений белых жетонов для взрыва повышается с 7 до 8. После 3 вытянутых желтых жетонов сумма для взрыва повышается до 9. Значения желтых жетонов не имеют значения.



#### НАБОР 4

**Стоимость:** жёлтый жетон-1 стоит 8 монет, жетон-2 стоит 12, а жетон-4 стоит 18.

- Бонус:** если вы вытягиваете желтый жетон из мешочка, проверьте, сколько желтых жетонов уже в вашем котле:
- Если это ваш первый выпавший желтый жетон, вы можете переместить ее на 1 деление больше, чем значение на жетоне.
  - Ваш второй выпавший желтый жетон может быть перемещен на 2 деления дополнительно.
  - Ваш третий выпавший желтый жетон может быть перемещен на 3 деления дополнительно.
- Для всех дальнейших желтых жетонов больше нет бонуса.  
Значения желтых жетонов не имеют значения.

Бонусы следующих книг вступают в силу только после того, как все перестают тянуть жетоны.  
Затем бонусы выполняются последовательно на этапе оценки В.

## Бражник мёртвая голова:



(Эта книга для игры вдвоем.)

**Стоимость:** чёрный жетон-1 стоит 10 монет.

- Бонус:** На этапе оценки В подсчитайте черные жетоны в своем котле.  
Если вы вытянули такое же количество черных жетонов, что и ваш противник, подвиньте каплю на 1 деление вперед.  
Если вы вытянули больше черных жетонов, чем ваш противник, подвиньте свою каплю на 1 деление вперед и получите 1 рубин.



(Эта книга для 3 и более игроков.)

**Стоимость:** чёрный жетон-1 стоит 10 монет.

- Бонус:** На этапе оценки В подсчитайте черные жетоны в своем котле.  
Если вы вытянули больше черных жетонов, чем игрок слева или справа, подвиньте каплю на 1 деление вперед.  
Если вы вытянули больше черных жетонов, чем оба игрока справа и слева, подвиньте свою каплю на 1 деление вперед и получите 1 рубин.

## Садовый паук:



#### НАБОР 1

**Стоимость:** зелёный жетон-1 стоит 4 монеты, жетон-2 стоит 8, а жетон-4 стоит 14.

- Бонус:** На этапе оценки В вы получаете 1 рубин за каждый зеленый жетон (независимо от его значения), который был либо последним жетоном, размещенным в вашем котле, либо рядом с последним. Вы не получите никаких рубинов за зеленые фишки, не отвечающие этому условию.



#### НАБОР 2

**Стоимость:** зелёный жетон-1 стоит 6 монет, жетон-2 стоит 11, а жетон-4 стоит 18.

- Бонус:** На этапе оценки В вы получаете дополнительный жетон в мешочек за каждый зеленый жетон, который был последним в вашем котле или рядом с последним:
- За зелёный жетон-1 вы можете положить оранжевый жетон-1 в свой мешок.
  - За зелёный жетон-2 вы можете положить синий жетон-1 или красный жетон-1 в свой мешок.
  - За зелёный жетон-3 вы можете положить желтый жетон-1 или фиолетовый жетон-1 в свой мешок.



#### НАБОР 3

**Стоимость:** зелёный жетон-1 стоит 6 монет, жетон-2 стоит 11, а жетон-4 стоит 21.

- Бонус:** На этапе оценки В проверьте, если сумма белых жетонов в вашем котле ровно 7, то, передвиньте последний выложенный жетон на количество делений, равное сумме значений зелёных жетонов. Например, если в вашем банке 3 зеленых жетона с общим значением 6, вы можете переместить свой последний жетон (независимо от его цвета) на 6 делений вперед.



#### НАБОР 4

**Стоимость:** зелёный жетон-1 стоит 4 монеты, жетон-2 стоит 8, а жетон-4 стоит 14.

**Бонус:** На этапе оценки В вы можете заплатить 1 рубин за каждый зеленый жетон (независимо от его стоимости), который был последним в вашем котле или рядом с последним, и сдвинуть вашу каплю на 1 место вперед. Например, если рядом с последним жетоном находится зеленая фишка, вы можете заплатить 1 рубин, чтобы сдвинуть каплю на 1 деление вперед. Вы не можете заплатить более 1 рубина за каждый зеленый жетон (таким образом, максимум 2 рубина).



#### НАБОР 1

**Стоимость:** фиолетовый жетон-1 стоит 9 монет.

**Бонус:** На этапе оценки В подсчитайте фиолетовые жетоны в своем котле.

- Если есть 1 фиолетовый жетон, вы получаете 1 победное очко.
- Если есть 2 фиолетовых жетона, вы получаете 1 победное очко и 1 рубин.
- Если есть 3 или более фиолетовых жетонов, вы получаете 2 победных очка и можете сдвинуть каплю на 1 деление вперед.

Бонуса за 4 или более фишек нет. Тем не менее, всегда можно использовать бонус за меньшее количество. Например, вы можете получить бонус за 2 фиолетовых жетона, даже если у вас есть 3.



#### НАБОР 2

**Стоимость:** фиолетовый жетон-1 стоит 12 монет.

**Бонус:** На этапе оценки В вы можете сбросить вытянутые фиолетовые жетоны и обменять их на следующие бонусы:

- За 1 фиолетовый жетон вы получаете 1 черный жетон-1, 1 победное очко и 1 рубин.
- За 2 фиолетовых жетона вы получаете 1 зеленый жетон-1, 1 синий жетон-2, 3 победных очка и можете сдвинуть каплю на 1 деление вперед.
- За 3 фиолетовых жетона вы получаете 1 желтый жетон-4, 6 победных очков, 1 рубин, и вы можете переместить свою каплю на 2 деления вперед.

Вы не можете сбросить 4 фиолетовых жетона, чтобы дважды воспользоваться бонусом за 2 фиолетовых жетона. Однако вы всегда можете сбросить меньшее количество жетонов, чем разыграли. Например, вы можете воспользоваться 3 жетонами, даже если вы разыграли 4.



#### НАБОР 3

**Стоимость:** фиолетовый жетон-1 стоит 10 монет.

**Бонус:** На этапе оценки В проверьте, где в вашем гнкт находятся фиолетовые жетоны. За каждый фиолетовый жетон от 0 до 9 вы получаете 0 победных очков. За каждый фиолетовый жетон от 10 до 19 вы получаете 1 победное очко. За каждый фиолетовый жетон от 20 до 29 вы получаете 2 победных очка, а за каждый фиолетовый жетон от 30 или выше вы получаете 3 победных очка.



#### НАБОР 4

**Стоимость:** фиолетовый жетон-1 стоит 11 монет.

**Бонус:** На этапе оценки В подсчитайте фиолетовые жетоны в своем котле.

- Если в вашем котле есть 1 фиолетовый жетон, вы можете обменять один жетон-1 из своего котла на один жетон-2 того же цвета.
- Если в вашем котле есть 2 фиолетовых жетона, вы можете обменять один жетон-2 из своего котла на один жетон-4 того же цвета.
- Если в вашем котле есть 3 или более фиолетовых жетона, вы можете обменять один жетон-1 из своего котла на один жетон-4 того же цвета.

Обновленные жетоны сразу же кладутся в ваш мешочек.

Для 4 фиолетовых жетонов нельзя использовать бонусы за 1 фиолетовый жетон и 3 фиолетовых жетона. Тем не менее, всегда можете выбрать меньший бонус. Например, если вы разыграли 2 фиолетовых жетона, но у вас нет жетонов-2 в вашем котле, вы можете обменять один жетон-1 на один жетон-2 того же цвета.

