

ALE KOCIOL!



2-5



6+



20'



Frédéric Lamy



Lisa Guisquier

ELEMENTY GRY

1 czarodziejska różdżka
4 wieka schowków
5 kart plecaków
(mieszczących
po 4 żetony eliksirów)

40 kart składników
40 żetonów składników
40 żetonów eliksirów
(20 o wartości 2 lub
3 oraz 20 o wartości
4 lub 5)

Nadszedł wielki dzień dla uczniów czarownicy Jagi. Wiedźma wyjeżdża na wakacje, a swój dom pozostawi pod opieką tego spośród Was, kto okaże się prawdziwym mistrzem eliksirów.

Do kotła, gotowi, start!

Jednak niełatwo będzie odnaleźć w tym bałaganie wszystkie niezbędne składniki.

Z czarodziejską różdżką w jednej dłoni i recepturą w drugiej przetrząsaj strych czarownicy od podłogi aż po sam sufit. Nie spuszczać z oka swoich przeciwników i uwarz najlepszy eliksir w jak najkrótszym czasie!

CEL GRY

Aby udowodnić, że jesteś najwybitniejszym spośród uczniów, a tym samym wygrać grę, musisz odnaleźć w domu czarownicy wszystkie składniki niezbędne do uwarzenia eliksirów. Gotowe mikstury będziesz umieszczać w swoim plecaku.

EDYCJA POLSKA

Kierownik projektu: Arek Maj
Tłumaczenie i redakcja: Kamila Wiatrzyk
Korekta: Arek Maj
Skład i DTP: Agata Syc

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Wyjmijcie z pudełka wszystkie karty i żetony składników, żetony eliksirów, karty plecaków oraz czarodziejską różdżkę. Pudełko połóżcie na środku stołu.
- 2 Żetony eliksirów umieśćcie obok pudełka.
- 3 Przetasujcie razem wszystkie karty składników i umieśćcie je w zakrytym stosie obok pudełka.
- 4 Pomieszajcie razem wszystkie żetony składników, a następnie umieśćcie po 10 losowo wybranych żetonów w każdym ze schowków. Pamiętajcie, by po umieszczeniu żetonów zamknąć wieka schowków.
- 5 Każdy gracz otrzymuje 1 kartę plecaka. Pozostałe karty plecaków nie będą wykorzystywane w grze.

- 6 Gracz, który ostatnio oglądał film o czarach rozpoczyna grę. Staje się aktywnym graczem i otrzymuje różdżkę.

W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara każdy z graczy dobiera 2-5 kart składników. Sprawdza dyskretnie, jakie składniki widnieją na dobranych kartach, a następnie umieszcza je zakryte przed sobą.

Składniki są niezbędne do warzenia eliksirów. Mikstury o złożonej recepturze są trudniejsze do przyrządzenia. Pamiętajcie jednak, że przynoszą one więcej punktów na koniec gry.

Ważne: Zawsze przed dobraniem 2-5 kart gracz deklaruje, ile kart zamierza wziąć. Musi to zrobić zanim dobierze pierwszą z nich.

Jesteście gotowi do gry!



ROZGRYWKA

Gra przebiega w turach rozgrywanych w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz otrzymuje czarodziejską różdżkę i wykonuje jedną z dwóch akcji: przeszukanie strychu **ALBO** warzenie eliksiru.



1 Przeszukanie strychu

Możesz szperać w jednym z 4 schowków w poszukiwaniu dowolnej liczby składników, przedstawionych na twoich kartach składników.

Podczas szperania musisz przestrzegać 5 reguł więdźmy Jagi:

- Możesz zajrzeć pod wieko jednego schowka.
- Możesz obracać żetony składników, pod warunkiem że robisz to za pomocą różdźki.
- Pozostali gracze mogą zaglądać do otwartego schowka. Nie mogą jednak dotykać jego zawartości.
- Nie możesz zasłaniać innym graczom zawartości schowka.
- Po zakończeniu szperania musisz czym prędzej zamknąć wieko schowka.

UWAGA: Żetony składników przez całą grę pozostają w schowkach, nie można ich wyciągać.



2 Warzenie eliksiru

Kiedy wydaje ci się, że wiesz, gdzie znajdują się wszystkie żetony składników przedstawione na twoich kartach składników, możesz rozpocząć warzenie eliksiru.

W tym celu:

- 1 Odkryj wszystkie swoje karty składników.
- 2 Wybierz jedną z nich i, używając czarodziejskiej różdźki, wskaż, w którym schowku znajduje się przedstawiony na karcie składnik.
- 3 Umieść kartę składnika obok wskazanego schowka.



Powtarzaj kroki 2. i 3. tak długo, aż wszystkie twoje odkryte karty składników znajdują się obok odpowiednich schowków. Gdy to nastąpi, sprawdź czy twój eliksir zadziała.

W tym celu zajrzyj kolejno do każdego z wytypowanych schowków, upewniając się, że składniki przedstawione na kartach umieszczonych obok tego schowka rzeczywiście się w nim znajdują. Pamiętaj, że twoi przeciwnicy zagląдают ci przez ramię, dlatego musisz działać szybko.

Jeśli w którymkolwiek momencie okaże się, że jesteś w błędzie, natychmiast przerwij warzenie mikstury. Twój eliksir nie zadziała.

W takiej sytuacji natychmiast odrzuć wszystkie karty składników. Umieść je odkryte na stosie kart odrzuconych. Stos ten powinien znajdować się obok stosu dobierania. Następnie dobierz 2-5 nowych kart składników.

PAMIĘTAJ: Składniki powinny zawsze pozostawać w schowkach, nie można ich wyciągać.

Jeśli wszystkie karty składników zostały poprawnie przyporządkowane do schowków, to udaje ci się uwarzyć eliksir o magicznym działaniu. W takiej sytuacji:

- Z puli żetonów eliksirów dobierz ten, na którym przedstawiono wartość równą liczbie składników, z których powstał twój eliksir. Umieść żeton na pustym polu na karcie plecaka, odpowiednią wartością ku górze.
- Wykorzystane karty składników odrzuć. Umieść je odkryte na stosie kart odrzuconych.

Jeśli nie udało ci się zapełnić wszystkich 4 pól na karcie plecaka, dobierz 2-5 nowych kart składników.

UWAGA: Jeśli stos dobierania jest pusty, przetasujcie wszystkie odrzucone karty, by utworzyć z nich nowy stos dobierania.

Kolejny gracz przejmuje różdżkę i rozpoczyna swoją turę.



KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zapełni wszystkie 4 pola na swojej karcie plecaka. Runda trwa do końca, aż wszyscy rozegrają równą liczbę tur.

Każdy z graczy sumuje wartości przedstawione na żetonach eliksirów, które umieścił na swojej karcie plecaka.

Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa! Ciekawe, jakie skarby odnajdzie w chatce więdźmy Jagi pod jej nieobecność.

W przypadku remisu wygrywa gracz z mniejszą liczbą eliksirów w plecaku. Stworzył on mikstury o trudniejszej recepturze.

Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem. Będą wspólnie doglądać dobytku czarownicy.

Przykład punktacji:
Pierwszy gracz zdobywa 11 punktów (5 + 3 + 3).
Drugi gracz zdobywa 10 punktów (2 + 2 + 4 + 2).
Zwycięża pierwszy gracz!



© 2022 Blue Orange Edition, Potion House i Blue Orange to zastrzeżone znaki towarowe Blue Orange Edition. Gra została wydana i jest dystrybuowana pod obostrzeniami licencji zastrzeżonej przez Blue Orange, 97 impasse Jean Lamoir, 54700 Pont-a-Mousson, Francja. www.blueorangegames.eu



©2023 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
tel. 22 826 08 82, 22 828 98 08
www.foxgames.pl | www.gwfoksal.pl

