

Wolfgang Warsch

The Quacks of Quedlinburg

The Alchemists

Conteúdo



Visão geral da expansão

Você precisa do jogo base “The Quacks of Quedlinburg” para jogar com a expansão “The Alchemists.”

(Recomendamos que você combine somente a expansão “The Alchemists” com o jogo básico primeiro. Assim que tiver obtido um pouco de experiência em jogar essa expansão, você também pode combiná-la com a expansão “The Herb Witches.”)

Como alquimistas, você recebe a visita de pacientes sofrendo de tipo de doenças esquisitas e maravilhosas. No começo do jogo, escolha um paciente para tratar. Cada paciente precisa de uma essência especial como remédio. Você deve fazer essa essência no seu frasco de alquimista e receberá bônus especiais por isso.

Setup do jogo

Prepare o jogo normalmente.

Ambaralhe as novas cartas de cartomante junto com as cartas do jogo básico. Algumas dessas cartas de cartomante só pode ser usadas com a expansão "The Herb Witches" ou com a expansão "The Alchemists". Você irá identificar essas cartas pelo símbolo que está abaixo e à direita. Cartas que não possuam um símbolo também podem ser usadas com o jogo básico sem usar as expansões.

cartas de cartomante



Cartas que possuem esse símbolo só podem ser usadas com a expansão "The Alchemists".

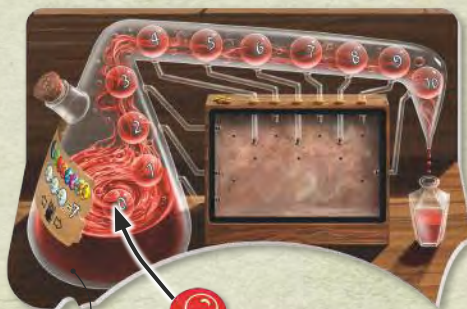
Cartas que possuem esse símbolo só podem ser usadas com a expansão "The Herb Witches".



Livro de ingrediente

Escolha um dos livros de ingrediente de Erva Local e deixe-o pronto. Os livros de ingrediente não estão designados a um conjunto específico. Então você pode usar cada uma das Ervas Locais com cada um dos conjuntos.

Adicionalmente, cada jogador recebe o frasco do alquimista, o marcador de essência e 4 cartas de essência da sua cor. (A frente e o verso das cartas de essência mostram essências diferentes). Coloque seu frasco de alquimista acima do caldeirão e o marcador de essência no espaço 0 no seu frasco de alquimista.



Frasco do alquimista

Marcador de essência

cartas de essência

Coloque os 8 marcadores de paciente num saco e compre 3. Depois encontre os prontuários desses pacientes e coloque-os no meio da mesa com o lado que mostra uma imagem com a face para cima.

Depois devolva todos os 8 marcadores de paciente e os 5 prontuários de paciente que sobraram para a caixa.

Agora cada jogador deve decidir quais dos 3 pacientes eles querem tratar e colocam a carta de essência correspondente no seu frasco de alquimista. (Você pode olhar as suas cartas de essência antes de decidir qual paciente escolher).



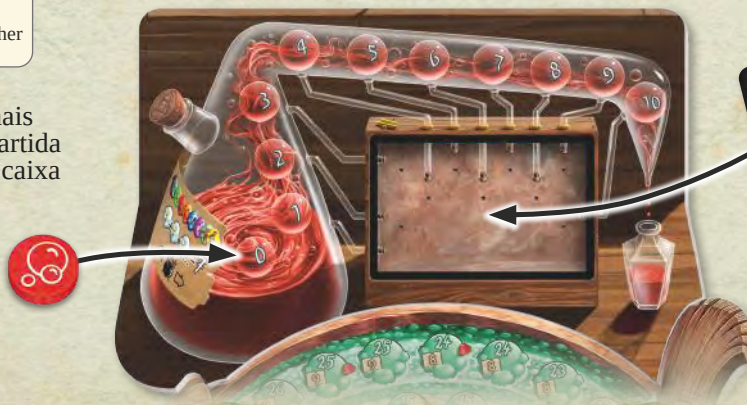
Marcadores de paciente



Prontuários de paciente

Atenção: Vários jogadores podem escolher o mesmo paciente!

Você não precisa das demais cartas de essência nessa partida e pode devolvê-las para a caixa de jogo.



Carta de essência



Nota: Use as novas fichas brancas para substituir suas fichas antigas quando elas ficarem gastas.

Como jogar

Nova Fase: A Fase de Essência

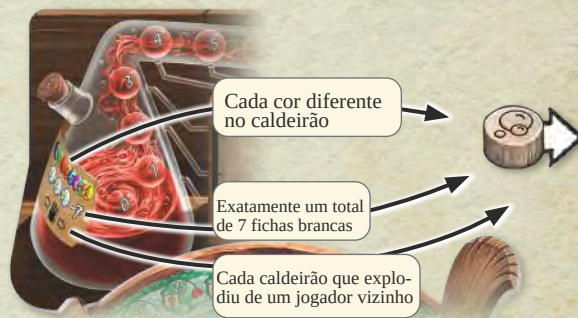
Agora há uma fase adicional para se jogar, assim que todos os jogadores terminarem a Fase de Preparação, mas antes da pontuação: trata-se da Fase de Essência.

Durante essa fase, você destila uma essência adicional da sua poção (independente se seu caldeirão tiver explodido ou não).

De modo parecido com a Fase de Preparação, todos os jogadores realizam a Fase de Essência ao mesmo tempo.

No começo da Fase de Essência, sempre coloque seu marcador de essência no espaço "0" no frasco do alquimista. Do mesmo jeito quando você prepara uma poção, você não pode "guardar" nada para a próxima rodada. Complete as três etapas a seguir, uma depois da outra:

- 1 Conte quantos ingredientes diferentes (cores) estão no seu caldeirão. Não conte as fichas brancas! Coloque seu marcador de essência no espaço apropriado no frasco do alquimista.
- 2 Some as fichas brancas no seu caldeirão. Se a soma for de exatamente 7, mova seu marcador de essência 1 espaço adicional para frente.
- 3 Se o caldeirão do jogador diretamente à sua esquerda ou à direita explodir, mova o marcador de essência mais 1 espaço para frente. Se os caldeirões dos seus dois vizinhos (à esquerda e à direita) explodir, mova o marcador de essência 2 espaços para frente. (Então numa partida com 2 jogadores, você pode avançar no máximo 1 espaço).



Exemplo: Há 2 fichas vermelhas, 1 ficha laranja e 1 ficha azul no seu caldeirão. Ou seja, há 3 cores diferentes. Então coloque seu seu marcador de essência no espaço 3. Você obteve fichas brancas que somam 7 no seu caldeirão. Então mova o marcador mais 1 espaço para frente. O caldeirão do jogador à sua esquerda explodiu. O caldeirão do jogador à sua direita não explodiu. Então mova o marcador de essência mais 1 espaço para frente. Você terminou seu movimento no espaço 5.



Em seguida, confira qual bônus você ganhou por sua essência. Siga o tubo de vidro que conduz do seu marcador de essência para a carta de essência. Se o tubo terminar num vidro, você recebe o bônus mostrado nesse vidro - uma peça de rato, ou pontos, ou um bônus especial. Algumas essências permitem que você realize uma ação especial, que você pode usar na próxima Fase de Preparação. Você também pode realizar essa ação se seu tubo não terminar num vidro. Os bônus especiais e as ações das essências estão descritos em detalhes a partir da página 4.



Nota: em casos raros, pode ser melhor escolher um espaço inferior do que o espaço que você realmente alcançou. Nesse caso, coloque seu marcador de essência no espaço desejado, antes de receber seu bônus.

- Se houver pontos de vitória no espaço escolhido, imediatamente mova seu marcador de pontos para frente essa quantidade específica de pontos.
- Se houver uma peça de rato no espaço, mova sua peça de rato para frente 1 espaço a mais no começo da próxima rodada.
- Pontos e peças de rato são sempre bônus que você recebe em adição ao seu bônus de paciente ou à sua ação de paciente.
- Se seu espaço atual mostra um bônus num vidro oval, seu prontuário de paciente lhe dirá quando você receberá o bônus.
- Coloque o marcador de essência de volta no espaço "0", no começo da próxima Fase de Essência. Depois da Fase de Essência, a Fase de Avaliação acontece normalmente.



Rodada Final

Na nona rodada, há uma Fase de Essência final. Nessa rodada, você não ganha nenhum dos bônus, ou peças de rato, ou os pontos mostrado na essência, mas você ganha 1 ponto por espaço que você avançou no frasco do alquimista.



As Essências

Nervosismo/Nervousness

Se seu marcador de essência parar no espaço 1, você recebe 1 cauda de rato adicional no começo da próxima rodada. Se você parar num espaço diferente, compre o número específico de fichas do saco no começo da sua próxima Fase de Preparação. Depois de comprar suas fichas, devolva as fichas brancas para o saco. Deixe o resto das fichas à sua frente. Durante a Fase de Preparação, você pode decidir, antes de colocar cada ficha no caldeirão se coloca uma das fichas à sua frente no caldeirão, ou se pega uma nova ficha do saco e coloca-a no caldeirão. Você não pode colocar nenhuma das fichas que estão à sua frente no caldeirão, se ele tiver explodido.

Caso especial: livro Vermelho, conjunto 2. Se você comprar fichas vermelhas do saco, você só pode colocá-las depois que você parar.



Verme da orelha/Ear worm

Assim que você terminar sua essência, você irá comprar o número determinado de fichas do seu saco, de uma em uma. Então compre uma ficha do saco, coloque-a no seu caldeirão de acordo com seu valor (como é feito na Fase de Preparação) e realize a ação da ficha se necessário. Repita isso uma quantidade de vezes conforme sua essência permitir. Se você comprar fichas brancas, também coloque-as no seu caldeirão. Seu caldeirão não explode se a soma das fichas brancas for mais do que 7.

Caso especial: livro Vermelho, conjunto 2. Se você comprar uma ficha vermelha, ela também é contada, mesmo se você não a colocar no caldeirão nessa rodada.



Nariz de Cenoura/Carrot Nose

No começo do jogo, pegue 1 ficha adicional de abóbora de valor 1 e coloque-a no seu saco. Então você começa o jogo com 10 fichas.

Inicialmente, você só receberá os pontos que alcançou ou a cauda de rato como um bônus. Você só pode usar a função atual da essência na Fase de Preparação da próxima rodada. Toda vez que você comprar uma ficha de abóbora, você pode escolher reduzir sua essência em 2 espaços. Se você fizer isso, coloque a abóbora recém-comprada no próximo espaço de rubi livre. O valor indicado é irrelevante.



Orelhas de Abano/Wing ears

Inicialmente, você só receberá os pontos que alcançou ou a cauda de rato como bônus. Você só pode usar a função atual da essência na Fase de Preparação da próxima rodada. Toda vez que você comprar uma ficha branca, você tem que escolher:

Mova a ficha branca para frente, uma quantidade de espaços que seja duas vezes seu valor indicado. Por exemplo, mova uma ficha branca de valor 3 em 6 espaços. Para fazer isso, você deve reduzir sua essência em 2 espaços (independente da distância percorrida).

OU

Devolva a ficha para o saco. Se fizer isso, você deve reduzir sua essência em 3 espaços.

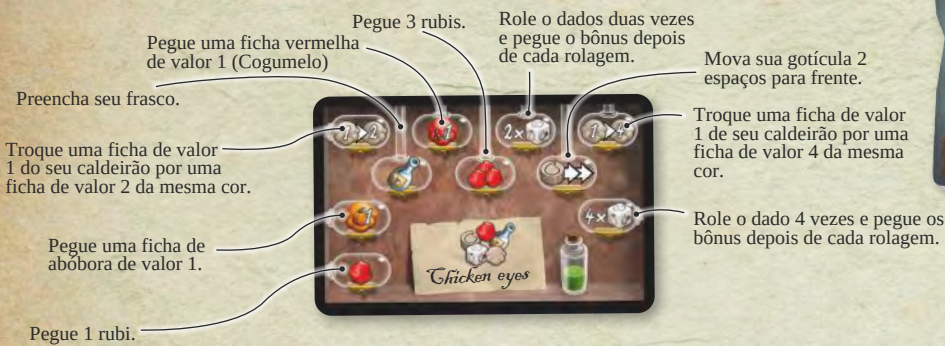
É claro que você pode escolher não usar nenhuma dessas 2 ações. Então você simplesmente coloca a ficha branca como de costume.

Atenção: você não pode usar nenhuma das ações, se a ficha branca recém-comprada causar a explosão do seu caldeirão.



Olhos de Galinha/Chicken Eyes

Você receberá seu bônus imediatamente depois da Fase de Essência.



Corcunda de Bruxa/Witch's Hump

Inicialmente, você só receberá os pontos que alcançou ou a cauda de rato como bônus. Você só pode usar a função atual da essência na Fase de Preparação da próxima rodada. Toda vez que você coloca uma ficha um espaço de rubi, você pode usar sua essência. Reduza a essência em 2 espaços. Dependendo de qual ficha você acabou de colocar, receba o bônus indicado no prontuário do paciente. O valor indicado na ficha sempre conta para a ação. É claro que você também pode simplesmente ignorar usar essa ação.

Se for permitido pegar uma ficha como bônus, coloque-a no seu saco imediatamente. Se você rolar uma gotícula, mova sua gotícula imediatamente (talvez você tenha que colocar sua gotícula sobre sua primeira ficha). As fichas que você já tiver colocado não se movem.

Cuidado: livro Vermelho, conjunto 2. Se você colocar fichas vermelhas no seu caldeirão depois que você parar, você não pode mais realizar uma ação de essência com essas fichas.



Por uma ficha de valor 1, pegue 1 rubi.



Por uma ficha de valor 2 ou por uma ficha Preta (Mariposa Africana), role o dado bônus uma vez.



Por uma ficha de valor 3 ou por uma ficha roxa (Bafo da Fantasma), pegue uma ficha de valor 1 amarela (Mandrágora)



Por uma ficha de valor 4 ou por uma Erva Local, receba 3 pontos de vitória.

Esquecimento/Forgetfulness

No começo do jogo, pegue uma ficha de valor 1 azul (Crânio de Corvo) adicional e uma ficha de valor 1 vermelha (Cogumelo) adicional e coloque-as no saco. Então você começa o jogo com 11 fichas.

Inicialmente, você só receberá os pontos que alcançou como bônus. Você só pode usar a função atual da essência na Fase de Preparação da próxima rodada. A qualquer momento durante seu turno, você pode devolver qualquer ficha colorida do seu caldeirão para seu saco (exceto a Erva Local/Locoweed). Reduza sua essência uma quantidade de espaços igual ao valor na ficha. Isso não muda a posição das outras fichas no seu caldeirão. Dessa forma, pode haver "lacunas" no seu caldeirão.



Atenção: você não pode devolver fichas brancas para o saco.

Vampirismo/Vampirism

Se seu marcador de essência parar no espaço 1, você recebe 1 cauda de rato adicional no começo da próxima rodada. Se você parar em outro espaço, você pode imediatamente comprar uma ficha adicional pelo valor que você alcançou no fim da Fase de Essência. Coloque essa ficha no seu saco imediatamente.



Os novos livros de ingrediente

Assim que você tiver contado as fichas de cada cor diferente no seu caldeirão durante a Fase de Essência e colocado seu marcador de essência no espaço apropriado, você pode mover 1 espaço adicional para cada erva local (locoweed) no seu caldeirão.

Por exemplo, se você tiver 2 ervas locais no caldeirão, você pode mover para frente 3 espaços no total: 1 espaço porque a própria erva local é uma nova cor no caldeirão e 2 espaços pela ação das duas ervas locais.

Antes que você coloque a erva local (locoweed) no seu caldeirão, conte quantos ingredientes de cada cor diferente já estão no seu caldeirão (excluindo branco). Os valores nas fichas são irrelevantes.

Depois mova a erva local para frente essa quantidade de espaços.

Atenção: se essa for a sua primeira erva local (locoweed), você pode contá-la embora ela ainda não esteja no seu caldeirão.

Primeiro, coloque a erva local (locoweed) no próximo espaço livre no seu caldeirão. Em seguida, você pode devolver uma ficha de qualquer cor (exceto branco) para seu saco. A posição de todos os outros ingredientes no caldeirão não muda.

Antes de colocar a erva local (locoweed) no seu caldeirão, conte os valores indicados em todas as fichas brancas no seu caldeirão. Então mova a erva local para frente essa quantidade de espaços. Se você não tiver nenhuma ficha branca ainda, mova a erva local para frente apenas 1 espaço.



A editora e o autor agradecem a todos os jogadores de teste pela inestimável ajuda e sugestões. Um agradecimento especial para o Dr. Sven Illig, cuja experiência na medicina charlatã é absolutamente incomparável.

Autor do jogo: Wolfgang Warsch
Editor: Georg Wild
Ilustrações: Dennis Lohausen
Consiliarius Linguarum Antiquorum: Dr. Sven Illig
Revisão do Alemão: Hanna & Alex Weiß
Gráficos e design 3D: designstudio1.de
Tradução para o inglês: Birgit Irgang

Schmidt Spiele GmbH, Lahnst. 21

D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

www.facebook.com/Schmidtspiele

