



The Quacks of Quedlinburg

The Herb Witches

Conteúdo

Para o 5º jogador 2 gotas
1 panela 1 marcador de pontuação
1 saco 1 peça do rato
1 frasco 1x selo 0/50

Novidades

8 livros de ingrediente 12 bruxas de ervas
153 fichas de ingrediente (4 bruxas de cada tipo)
+ 3 fichas sobressalentes 15 centavos de bruxa
20 rubis 5 tigelas transbordando



Ideia do Jogo Você precisa da versão padrão de "The Quacks of Quedlinburg" para jogar a expansão "The Herb Witches." "The Herb Witches" introduz um novo ingrediente (locoweed/erva) ao jogo, junto com as bruxas das ervas. A expansão também inclui tudo que você precisa para um quinto jogador, bem como novos livros de ingrediente para os ingredientes já existentes.

Preparação Prepare o jogo da mesma forma que o jogo padrão. Os conjuntos 5 e 6 agora também estão disponíveis para os ingredientes. Substitua o livro da abóbora do jogo padrão pelo novo livro da abóbora. No começo do jogo, todos os jogadores recebem um centavo de bruxa de cada uma das 3 cores diferentes. Cada jogador pega a tigela transbordando da mesma cor que a sua panela e coloca-a embaixo da colher, perto da panela. Vire um de cada um dos 3 tipos de bruxa aleatoriamente e coloque essas bruxas abaixo do indicador de rodada. As bruxas restantes são colocadas de volta à caixa.

Como jogar As regras são praticamente as mesmas do jogo padrão.

As Bruxas das Ervas Os jogadores têm 3 chances durante todo o jogo para convocar a ajuda de uma bruxa da erva. Para ativar uma das bruxas da erva e usar seus poderes, o jogador deve entregar o centavo de bruxa da mesma cor da bruxa durante uma fase específica.



Mesmo se sua panela explodiu, você ainda pode usar essa bruxa da erva para ativar o frasco e devolver a última ficha branca (que fez sua panela explodir) para o saco. Então você pode comprar mais fichas do saco ou terminar seu turno.

Importante: Para ser capaz de usar o poder dessa bruxa da erva, o frasco deve estar cheio.

Se um jogador decidir usar essa ação na última rodada, a compra simultânea de fichas é pausada até que ele tenha terminado totalmente de realizar a ação.



Se sua panela ainda não explodiu, você pode usar essa bruxa da erva para devolver para o saco as 2 últimas fichas brancas que você adicionou à sua panela. Quaisquer espaços criados não são preenchidos. Mas, se quiser, você pode devolver apenas 1 das 2 últimas fichas brancas para o saco.

Atenção: as 2 fichas brancas não tem que estar uma ao lado da outra e nem precisam estar ocupando os 2 últimos espaços na panela.



Contanto que você não tenha terminado seu turno, você pode usar essa bruxa da erva a qualquer momento - mesmo antes ou depois de ter comprado uma ficha e colocado na sua panela (e a panela não tenha explodido) - para comprar 6 fichas do saco. Você pode escolher quais e quantas dessas fichas você quer

colocar na sua panela e a ordem que quer fazer isso. Resolva as ações da cada ficha normalmente. Qualquer ficha que você não não queira adicionar a sua panela é devolvida ao saco.



Mesmo se sua panela explodiu, você pode usar essa bruxa da erva para garantir que você ainda receba todos os bônus durante a fase de pontuação. Você tem permissão para pegar os pontos de vitória e ir às compras. Se você tiver sido aquele que foi mais longe na panela, você também pode rolar o dado bônus.



Você pode usar essa bruxa da erva durante a fase de compra para aumentar o valor das 2 últimas fichas que adicionou à panela em 1 nível. De modo alternativo, você também pode aumentar o valor de 1 ficha colocada em qualquer posição na sua panela. A ficha não precisa estar no fim. Só é possível aumentar o valor de uma ficha 1 para uma ficha 2, ou de uma ficha 2 para uma ficha 4. Não é possível melhorar uma ficha de abóbora. Essa ação não pode ser usada em fichas que você acabou de comprar, mas somente com as fichas na sua panela. Você também pode realizar essa ação mesmo se sua panela explodiu e tiver optado por pontos de vitória.



Use essa bruxa da erva quando você for às compras para dobrar o valor da compra. Você continua só podendo comprar um total de 2 fichas de cores diferentes. Se você usar essa bruxa durante a fase de compra na rodada 9, você pode comprar pontos de vitória por duas vezes o valor de compra (5:1).



Use essa bruxa da erva durante sua compra para pegar uma outra ficha que você acabou de comprar de graça. Você recebe um total de 3 fichas durante a fase de compra, das quais 2 serão da mesma cor.



Use essa bruxa de erva durante sua compra para aumentar o valor de compra, por rubi que você possua, em 2. Você só tem que possuir os rubis para isso, você não tem que se livrar deles.



Use essa bruxa da erva durante a fase de pontos de vitória para pegar pontos de vitória. O número de pontos de vitória depende de quantas cores diferentes estão na sua panela. As fichas brancas não são contadas.



Use essa bruxa de erva durante a fase de pontos de vitória. Só as fichas que ficaram no saco, depois que você parou de comprar fichas, são contadas. Esvazie sua saco perto da panela. O número de pontos de vitória que você ganha depende de quantas das fichas a seguir estiverem no seu saco:

fichas coloridas de valor 2, fichas coloridas de valor 4, fichas coloridas de valor 6, bem como fichas roxas e fichas locoweed (erva). Você recebe 2 pontos de vitória por cada uma dessas fichas.

Fichas brancas não são contadas. Você também pode usar essa bruxa se sua panela explodiu e você tiver optado por "comprar".



Se você receber um rubi durante a fase de rubi porque um rubi está mostrado no campo de pontuação, você pode usar essa bruxa da erva para pegar uma quantidade de rubis igual aos pontos de vitória no campo de pontuação. Você ainda recebe os pontos de vitória (mesmo se sua panela explodiu).

Você também pode usar essa bruxa se sua panela explodiu e você tiver optado por "comprar"

se a carta da cartomante "It's shining extra light" tiver sido virada, você deve decidir se quer pegar os 2 rubis da carta da cartomante ou, em vez disso, se quer usar essa bruxa da erva.



No fim dessa rodada, use essa bruxa da erva para pagar só 1 rubi para encher o frasco ou para mover sua gota para frente. Você também pode pagar vários rubis para realizar essa ação mais de uma vez de acordo com o número de rubis que usar.

Cada centavo de bruxa não usado por um jogador vale como 2 pontos de vitória no fim do jogo. Os jogadores podem usar 1, 2 ou até mesmo os 3 centavos de bruxa numa rodada.



Tigelas transbordando



Se um jogador alcançar o espaço final na panela (33), ou se mover além desse espaço (não importa quanto a mais), ele deve colocar a ficha no 33. Se essa última ficha ativar uma ação que afeta a próxima ficha comprada, essa ação é deixada de lado. Se um jogador comprar mais fichas do saco, então essas fichas devem ser colocadas na tigela. Durante a pontuação na fase D, o jogador irá primeiro receber o que está descrito na colher (15 pontos e 35 moedas). O valor de todas as fichas na tigela transbordando são então somadas e o jogador recebe metade dessa quantia (arredondado para baixo) em pontos de vitória. As fichas coloridas que terminaram na tigela transbordando não ativam mais nenhuma ação de livro. Mas, as fichas brancas ainda contam para o número total de bombas de cereja.

Todos os jogadores, que alcancem o último espaço na panela (independente de quantas fichas estiverem na tigela transbordando), podem rolar o dado bônus, se sua panela não tiver explodido.



Abóbora

Independente se for uma ficha de valor 1 ou uma ficha de valor 6, a abóbora não tem nenhuma função em particular na panela, exceto que ela preenche a panela em mais 1 ou 6 espaços.

Importante: todas as melhorias - seja através dos livros, bruxas ou cartas da cartomante (por exemplo "An opportunistic moment") - não se aplicam às abóboras. Isso significa que não é possível melhorar uma abóbora de valor 1 para uma abóbora de valor 6.



Crânio do Corvo

Quando você comprar uma ficha azul, a quantidade mínima de fichas laranjas já presentes na panela (independente do seu valor) deve ser igual ao valor da ficha azul.

Então você imediatamente recebe

uma quantidade de pontos de vitória igual ao valor da ficha azul. Do contrário, você não recebe nenhum ponto de vitória.

Exemplo: se você comprar uma ficha azul de valor 4, pelo menos 4 fichas laranjas devem já estar na panela. Se você comprar uma ficha azul de valor 4 e houver 3 ou menos fichas laranjas na panela até o momento, então você não recebe nenhum ponto pela ficha azul. Se você comprar uma ficha azul de valor 2 e já houver 3 fichas laranjas na panela, então você recebe 2 pontos de vitória.



O número na ficha azul indica quantas fichas colocadas na panela imediatamente antes você deve considerar. Não pode haver nenhum espaço entre as fichas. As últimas 1, 2 ou 4 fichas são contadas. Se isso incluir fichas brancas de valor 1, você recebe 1 rubi por cada uma dessas fichas.

Se você comprar uma ficha azul de valor 4, você precisará conferir quantas fichas brancas de valor 1 estão entre as 4 fichas diretamente antes dessa ficha azul. Para cada uma dessas fichas brancas de valor 1, você recebe 1 rubi. Se você comprar uma ficha azul de valor 1, você só precisa conferir se a última ficha é branca, ou seja, se a ficha exatamente antes dessa ficha azul é uma ficha branca de valor 1.



Cogumelo

Se você comprar uma ficha vermelha do saco, você pode mover para frente um número de espaços de acordo com seu valor. Mas, se já houver fichas vermelhas com um valor mais alto na panela, você pode mover a ficha vermelha para frente de acordo com

o valor da ficha vermelha na panela com o valor mais alto. Por exemplo, Se já houver uma ficha vermelha de valor 4 na panela, você pode mover 4 espaços para cada ficha vermelha de valor 1 ou de valor 2 que você compre no futuro.



Se você comprar uma ficha vermelha do saco, coloque-a na panela, depois compre outra ficha e coloque-a de lado. Você ainda deve usar essa ficha nessa rodada, mas, é você que decide quando colocá-la na panela e se quer usá-la

antes ou depois de PARAR. Você só pode usar a ficha que colocou de lado, se você já tiver colocado a ficha que acabou de comprar do saco na panela. A ficha que você colocou de lado ainda pode ser colocada mesmo depois de uma explosão. Se você colocou de lado uma ficha branca, isso também conta durante a avaliação para verificar se a panela explode ou não.

Mandrill



para frente. Depois você devolve a ficha adicional comprada para o saco.



Se você comprar uma ficha amarela do saco, então você deve comprar uma outra ficha do saco. Você também move a ficha amarela para frente o valor da ficha comprada. Se você comprar uma ficha looweed (erva), mova a ficha amarela 1 espaço

para frente. Depois você devolve a ficha adicional comprada para o saco.

Se você comprar uma ficha amarela do saco, você pode se livrar de exatamente 1 rubi da sua reserva e mover a ficha amarela para frente 3 espaços a mais. Não é possível se livrar de mais do que 1 rubi para mover a ficha para frente 3 espaços várias vezes.

Locoweed (erva)

A locoweed não tem um valor fixo. O valor muda sempre.



Se você comprar uma ficha locoweed do saco, mova essa ficha para frente de acordo com o número de caudas de rato na panela mais 1 espaço. Verifique quantos espaços você moveu sua peça do rato para frente nessa rodada. Mova a ficha locoweed para frente esse número mais 1.

Só a posição da peça do rato na panela é considerada (depois de ler a carta da cartomante), e não o atual número de caudas de rato na trilha de pontuação.

Importante: as fichas locoweed só podem ser movidas para frente até um máximo 4 espaços.



Se você comprar uma ficha locoweed do saco, essa ficha tem a mesma função e valor da última ficha colorida na panela. As fichas brancas não são consideradas.

Se não houver ainda nenhuma ficha colocada, então a ficha locoweed tem o valor de 1 e não tem nenhuma ação.

De modo parecido com o jogo padrão, as ações dos livros a seguir sempre se ativam após todos os jogadores pararem de comprar fichas (forçados a isso ou voluntariamente). Não importa se uma explosão ocorreu ou não. Durante a pontuação, essas ações são realizadas consecutivamente na fase B.



Aranha de Jardim

Se uma ficha verde foi colocada no último ou penúltimo espaço, você já pode colocar uma ficha na panela para a próxima rodada. Você só pode escolher 1 de suas fichas atualmente na panela.

O valor das fichas verdes determinam o valor máximo da ficha colocada. Se 1 das 2 últimas fichas colocadas for uma ficha verde de valor 4, por exemplo, o jogador pode escolher uma ficha de valor 4 como a ficha inicial da próxima rodada. Se ele não tiver mais nenhuma ficha de valor 4 na sua panela ou não quiser colocar uma ficha de valor 4, então ele pode escolher uma ficha de valor 2 ou uma ficha de valor 1. Então a ficha é movida para frente na panela de acordo com seu valor. Logo, uma ficha de valor 4 pode ser movida 4 espaços para frente. Depois o jogador pode usar a função da ficha logo no começo da próxima rodada. Também é possível escolher as fichas verdes como fichas iniciais para a próxima rodada.



Para cada ficha verde colocada no último ou no penúltimo espaço, você pode rolar o dado bônus uma vez e pegar o bônus indicado. O valor das fichas verdes são irrelevantes. Se a carta da cartomante "The pot is full" estiver virada para cima no começo da

rodada, cada jogador com uma ficha verde no último ou no penúltimo espaço pode rolar o dado bônus duas vezes por cada uma dessas fichas.



Bafo de Fantasma

Some os pontos de vitória de todos os espaços onde uma ficha roxa foi colocada. Essa soma lhe dá um valor de compra que pode ser usado para comprar até 2 fichas de cores diferentes. Essa compra é separada

da compra na fase E. Se sua panela não tiver explodido e você decidir fazer uma compra, você poderá comprar mais fichas na fase E. Na rodada final (rodada 9), a soma pode ser usada para comprar pontos de vitória (5:1).



Dê uma olhada no valor indicado na ficha colocada depois da ficha roxa. Você pode mover para frente na trilha de pontuação esse valor. Se a ficha for movida mais para frente do que o valor indicado nela, devido a uma ação por exemplo, os pontos de ação só são dados levando em conta o valor indicado na ficha.



Mariposa Cabeça de Falcão da Morte Africana

Durante a compra da ficha preta (fase E) (ou se você receber uma através de uma carta da cartomante), você deve jogar a ficha preta no saco do jogador à sua esquerda.

Mova sua gota (ou 1 de suas gotas) 1 espaço para frente. Durante a fase B, você recebe 1 rubi para cada ficha preta que a pessoa à sua esquerda tiver na panela dele. O jogador à sua esquerda também recebe 1 rubi se a ficha preta na panela dele estiver no último ou no penúltimo espaço.



O jogador cuja ficha preta estiver mais à frente na sua panela pode mover suas gotas (ou apenas 1 de suas gotas) 1 espaço para frente. O jogador cuja ficha preta estiver na segunda posição mais à frente na sua panela recebe 1 rubi. Pode acontecer que um jogador ganhe

os dois bônus (se tiver pelo menos 2 fichas pretas na sua panela). Se houver um empate, todos os jogadores empatados recebem o bônus correspondente.

Esclarecimento sobre as cartas da cartomante

Se uma carta da cartomante disser para os jogadores comprarem fichas do saco (por exemplo, "Overpowering ingredient" ou "A second chance"), isso não envolve nenhum risco: isso não pode fazer com que a panela exploda - mesmo se as fichas brancas na panela excederem o limite de explosão. A ação da ficha colocada com a carta "Overpowering ingredient" não é realizada.

Todas as melhorias - sejam através dos livros, bruxas ou cartas da cartomante (por exemplo "An opportunistic moment") - não se aplicam às abóbora. Isso significa que não é possível melhorar uma abóbora de valor 1 para uma abóbora de valor 6.



Autor: Wolfgang Warsch
Ilustrador: Dennis Lohausen
3D: designstudio1.de
Editor: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/Schmidtspiele

