

# Тройдисвітц

## Кведлінбурга



Гра Вольфганга Варша на розбудову мішка для 2-4 пройдисвітів та пройдисвіток віком від 10 років.



### Вміст



4 казани (планшети гравців)



1 планшет ярмарку з треком очок перемоги та лічильником раундів

216 фішок з інгредієнтами + 3 запасні фішки



2 жовті книги інгредієнтів



1 чорна книга інгредієнтів



2 зелені книги інгредієнтів



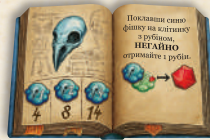
1 помаранчева книга інгредієнтів



2 червоні книги інгредієнтів



2 сині книги інгредієнтів



2 фіолетові книги інгредієнтів



24 карти ворожби

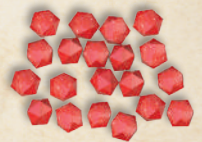
У першій грі використовуйте лише книги, обведені червоним пунктиром



4 колби



4 печатки 0/50



20 рубинів



4 мішки

1 альманах інгредієнтів



## Історія

Щороку у Кведлінбурзі відбувається 9-денний ярмарок. Найкращі знахарі-пройдисвіти та цілителі-шарлатани з'їжджаються в місто з усієї країни, щоб похвалитися своєю майстерністю.

Смердючі ноги, туга за домом, гикавка та любовні проблеми — ці пройдисвіти мають унікальні ліки від усього. Під час гри в надії зварити краще зілля ви будете діставати зі свого мішка різні інгредієнти. Та найкраще зілля потребує найкращих складників, а вони не дешеві. Будьте обережні: якщо трохи переборщити з особливими інгредієнтами, зілля може вибухнути!

Тож як бути? Сподіватися, що пощастить зварити чарівний еліксир зі сміття, чи діяти обачно в надії на більший прибуток та кращі інгредієнти трохи згодом? Вибір за вами. Як і його наслідки. Підготуйте ж найцінніші складники та починайте варити, можливо, саме ваше зілля цього року визнають найкращим!



Покладіть на стіл помаранчеву та чорну книги — вони використовуються в кожній грі. Чорна книга двостороння: одна сторона для 2 гравців, інша — для 3-4 гравців (за кількістю казанів у нижній частині книги).



Інші книги інгредієнтів зібрані в 4 набори, для кожного з 5 інгредієнтів (зелений, синій, червоний, жовтий та фіолетовий). Набори позначені кількістю закладок, зображених унизу книги. Зверніть увагу, що книги двосторонні. У кожній грі для збереження балансу використовуйте набори з одним номером. Для першої гри використовуйте набір 1 (книги з лише 1 закладкою). Ознайомившись із набором, ми рекомендуємо спробувати набір 2, потім набір 3 і, нарешті, набір 4.

## Підготовка до гри

Останній, хто щось готував, стає першим гравцем. Він тасує карти ворожби та кладе їх стосом долілиць перед собою. Планшет ярмарку покладіть посеред столу.



Покладіть на стіл зелені, сині та червоні книги з будь-якого набору. Відкладіть жовті та фіолетові книги. Вони з'являться в 2-му та 3-му раундах відповідно. Розділіть фішки з інгредієнтами відповідно до їхніх кольорів і покладіть поруч із відповідними книгами інгредієнтів.

Поставте вогник 1 на першу клітинку лічильнику раундів. Покладіть 4 плитки печаток на відповідні клітинки 2 стороною «0» догори.



Кожен гравець отримує один казан (планшет гравця), один мішок і маркер очок перемоги, вибраного кольору, та кладе їх на плитку печатки того самого кольору. Поставте свій казан перед собою стороною без колб догори та покладіть свою краплю на позначку «0» по центру нього. **1** Колбу свого кольору розмістіть на великій підставці поруч із казаном (внизу праворуч) повною стороною догори. **2** Щура покладіть на маленьку підставку ліворуч від колби. Тепер кожен гравець бере 1 рубін, 4 білих фішки цінністю 1, 2 білих фішки цінністю 2, 1 білу фішку цінністю 3, 1 помаранчеву й 1 зелену фішки цінністю 1 та кладе їх у свій мішок. **4**



На зображенні під казаном показано, які фішки кладуться в мішок (тільки на стороні без пробірок). **5**



## Перебіг гри

Гра триває **9 раундів**. Відзначаєте поточний раунд вогником.

## Карти ворожби



На початку кожного раунду гравець, перед яким лежать карти ворожби, читає вголос першу карту, а потім кладе її долілиць поруч із планшетом ярмарку в скид. Проголошене ворожіння стосується всіх гравців. Якщо в ньому зазначено, що гравці беруть жовту чи фіолетову фішку, вони можуть зробити це, лише якщо вже відкрита відповідна книга інгредієнтів (див. розділ «Лічильник раундів», стор. 7). Якщо це фіолетова карта ворожби, вона спрацьовує безпосередньо перед початком раунду. Якщо це синя карта — вона діє протягом усього раунду або наприкінці його. Якщо ворожіння дає вибір із кількох варіантів дій, спочатку цей вибір робить гравець, який зачитав цю карту, і далі за годинниковою стрілкою.

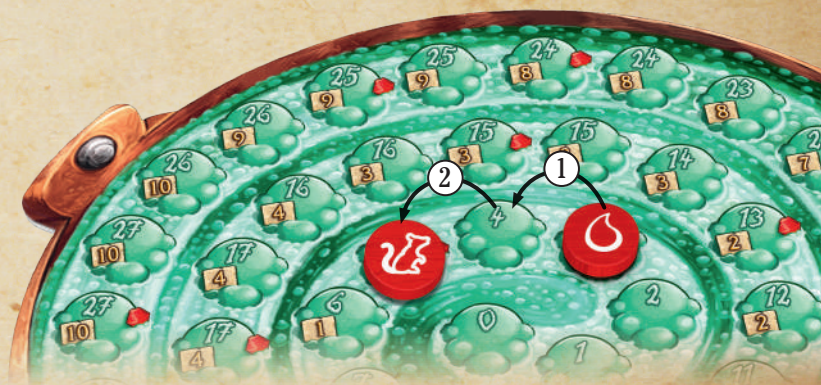


## Щури (починаючи з 2-го туру)

Після того, як карту ворожби прочитано, у гру вступають щури. Щури роблять ваш казан трохи ситнішим перед тим, як готувати зілля. Кожен, крім лідера, може кинути щурачі хвости у свій казан та посунути щура вперед треком казана. Щоб визначити, на скільки кроків пересунути щура, гравці підраховують кількість щурачих хвостів між своїм маркером та маркером лідера на треку очок перемоги. Потім перемістіть свого щура на стільки ж кроків після краплі.



**Наприклад**, зелений гравець попереду. Синій — на другому місці. Між ним і лідером немає щурачих хвостів. Тому синій гравець не може перемістити свого щура в цьому раунді. Але між зеленим і жовтим є 1 щурачий хвіст, тому жовтий гравець може встановити свого щура на 1 крок попереду своєї краплі. Між зеленим і червоним 2 щурачі хвости. Тож червоний гравець може пересунути свого щура на 2 кроки перед краплею.



Щойно щурачі хвости підраховані, а щури відповідно переміщені, гравці одночасно готують свої зілля.

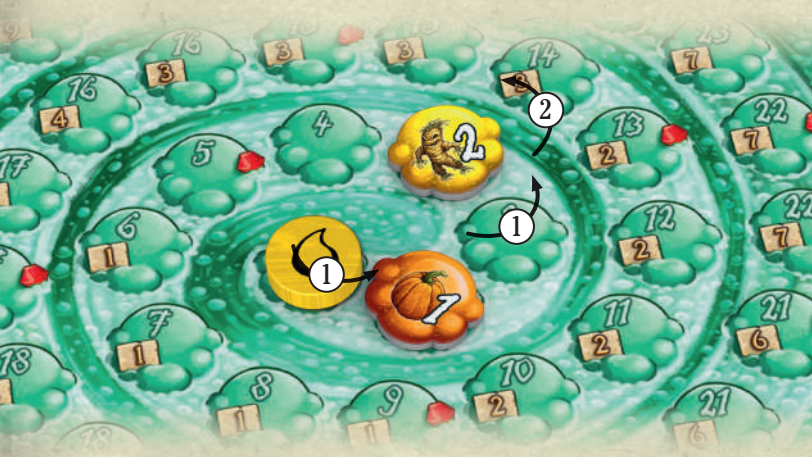


## Фаза приготування

Щоб приготувати своє зілля, гравці дістають із мішків фішки інгредієнтів і викладають їх на відповідні пронумеровані клітинки казанів. Під час фази приготування немає окремих ходів — усі готують своє зілля **одночасно**. Незважаючи на те, що гравці наповнюють свої казани одночасно, вони не зобов'язані доставати свої фішки синхронно.

Покладіть першу витягнуту фішку **згідно її цінності** на клітинку безпосередньо за краплею (або щуром, якщо той плаває у вашому казані). Фішка може мати цінність від 1 до 4.

Фішку з цінністю 1 кладіть на першу клітинку за краплею або щуром, фішку цінністю 2 — на другу клітинку і т. д. Кожну наступну витягнуту фішку кладіть відповідно до її цінності після попередньо викладеної фішки. Усі **порожні проміжки між ними** залишаються **незаповненими**.



**Наприклад,** Ярослав дістає з мішка першу фішку, і це помаранчева, цінністю 1. Він кладе її на першу клітинку після краплі (клітинка 1). Потім він дістає з мішка жовту фішку цінністю 2 та кладе її на другу клітинку після помаранчевої (клітинка 3). Якщо наступною він дістане фішку цінністю 1, то покладе її на клітинку 4.

Діставши та поклавши фішку, гравець може зупинитися або дістати ще одну фішку зі свого мішка. Гравець може зупинитися через побоювання, що зілля вибухне (див. «Вибух зілля»). Якщо гравець більше не має фішок у мішку, він змушений зупинитися. Гравці, які зупинилися, кладуть свої мішки перед собою на стіл, щоб було видно, хто продовжує гру. Заглянути у свій мішок не можна за жодних обставин.

## Вибух зілля



Якщо **цінність усіх витягнутих із мішка білих фішок у сумі перевищує 7**, у вашому зіллі занадто багато хлопавок — воно вибухає! Гравець, чиє зілля вибухнуло, мусить зупинитися і **більше не може доставати фішки з мішка!** Однак остання витягнута фішка все ще додається в казан.

**Важливо!** Щоб визначити, чи стається вибух, **враховують цінність лише білих фішок. Цінність інших кольорових фішок до уваги не беруть!** Вибух не впливає на властивості карт ворожби та фішок (див. нижче).



**Наприклад,** загальна цінність білих фішок у казані Світлани дорівнює 6 ( $2 + 3 + 1 = 6$ ). Помаранчева фішка не враховується. Світлана вирішує дістати з мішка ще одну. Вона дістає білу фішку цінністю 2 (обведена червоним). Тепер цінність усіх білих фішок складає 8, — її зілля вибухає. Світлана додає в казан цю фішку, проте змушена спинитись і кладе мішок на стіл.



## Дії фішок

Фішки не тільки наповнюють казан; більшість із них також дають вам додаткові дії. Тільки білі та помаранчеві фішки не мають ніяких додаткових дій. Сині, червоні та жовті фішки мають особливу дію, яка активується, щойно фішки витягнуто. Ви можете відмовитися від цих дій.

**Наприклад,** Ярослав дістав синю фішку цінністю 2 і додав її в казан. Тепер він може дістати з мішка ще 2 фішки, але додати в казан може лише одну з них. Він дістає білу фішку цінністю 3 та червону цінністю 1. Ярослав вирішує додати в казан червону фішку, а білу повертає в мішок. Він міг і взагалі не розміщувати жодну з фішок.

Дії зелених, фіолетових і чорних фішок можна виконувати лише **наприкінці фази приготування** (див. «Фаза оцінювання»). В «Альманасі інгредієнтів» є детальний опис усіх дій.

Дістаньте 1/2/4 фішки з мішка. Ви можете покласти 1 з них у казан.



## Колби

Якщо остання фішка, яку ви дістали, була білою, ви можете покласти її назад у свій мішок за допомогою колби.

**Важливо!** Якщо остання витягнута фішка спричиняє **вибух зілля**, колбу використовувати **не можна!**

Щоб показати, що колбу було використано, переверніть її зображенням порожньої колби догори. Після використання колби ви все ще можете діставати фішки з мішка. Використати колбу знову можна лише після її повторного наповнення (див. «Фаза оцінювання», етап «Е»). Це означає, що колбу можна використовувати лише один раз за раунд.

## Кінець фази

Щойно всі вирішили припинити діставати фішки чи були змушені спинитися через вибух (забагато білих фішок), починається фаза оцінювання.

## Фаза оцінювання

Підсумковою клітинкою вважається клітинка безпосередньо за останньою фішкою, доданою в казан — не важливо вибухнуло зілля чи ні.



Цінність клітинки

Гравець отримує 1 рубін

Очки перемоги



**Наприклад,** хоча зілля Світлани вибухнуло, коли вона поклала фішку на клітинку 9, її підсумковою клітинкою стає клітинка 10 (обведена жовтим).

Фаза оцінювання складається із 6 етапів: вони вказані на прапорцях на планшеті ярмарку. Розіграйте їх по порядку зліва направо.



Гравці, чий зілля вибухнуло, не беруть участі в етапі «А» фази оцінювання.



## А) Бонусний кубик

Спершу визначте, хто з гравців, чий зілля не вибухнуло, досяг підсумкової клітинки з найвищою цінністю — він отримує можливість кинути бонусний кубик. Деякі клітинки мають однакову цінність, в цьому випадку кубик кидає гравець, який опинився найдалі від клітинки «0».



Гравець отримує 1 очко перемоги.



Гравець отримує 2 очки перемоги.



Гравець отримує 1 рубін.



Гравець може перемістити свою краплю на 1 крок уперед



Гравець отримує 1 помаранчеву фішку та кладе у свій мішок.

(якщо на цій клітинці лежить фішка, відкладіть її)



Зоряна

Ярослав

**Наприклад,** Зоряна та Ярослав обоє досягли підсумкової клітинки з цінністю 23, водночас їхні зілля не вибухнули. Однак Зорянина підсумкова клітинка далі від клітинки «0», тому саме вона кидає бонусний кубик.

## Б) Дії фішок

Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець перевіряє, чи є в його казані чорні, зелені або фіолетові фішки, а потім виконує їхні дії та отримує нагороди. Перевірте книги інгредієнтів, якщо не впевнені щодо властивості фішок.

**Наприклад,** у цій книзі сказано, що всі гравці отримують по 1 рубін за кожну зелену фішку, яку вони розмістили на останньому або передостанньому місцях у своїх казанах.



За кожну останню та передостанню зелену фішку в казані отримайте 1 рубін.

## В) Рубіни

Якщо на вашій підсумковій клітинці зображено рубін, отримайте 1 рубін. Не має значення, вибухнуло ваше зілля чи ні.



**Важливо!** Гравці, чий зілля вибухнуло, мають вибрати між етапами «Г» і «Д», інші гравці можуть виконати обидва етапи.



## Г) Очки перемоги

Починаючи з першого гравця, кожен отримує стільки очок перемоги, скільки вказано на його підсумковій клітинці. Перемістіть свій маркер на відповідну кількість кроків треком очок перемоги.

**Наприклад,** Ярослав (жовтий гравець) досяг підсумкової клітинки цінністю 23, що дає 7 очок перемоги. Він переміщує свій маркер очок перемоги на 7 клітинок уперед.



**Увага!** Якщо ви досягли останньої клітинки казана (33) або перейшли за неї, покладіть фішку на клітинку 33 та візьміть те, що зображено на ложці. Ви отримуєте 15 очок перемоги й можете витратити 35 монет на купівлю інгредієнтів (див. етап «Д»). Кожен гравець, що досяг останньої підсумкової клітинки, може кинути бонусний кубик. Якщо ваше зілля вибухнуло, не кидайте кубик.

Якщо ви набрали 50 очок перемоги та більше, візьміть печатку свого кольору та переверніть її стороною «50» догори.

## Д) Купівля фішок

На цьому етапі кожен гравець, починаючи з першого, по черзі може купити 1 або 2 фішки. Якщо ви купуєте 2, то вони мають бути різних кольорів.

Цінність підсумкової клітинки показує, скільки монет може витратити гравець на купівлю в поточному раунді. Вартість фішок вказана в книгах інгредієнтів. Крайнє число ліворуч — вартість фішки цінністю 1, число посередині — фішки цінністю 2, а крайнє праворуч — фішки цінністю 4.



Якщо в книзі вказане тільки одне число, цей інгредієнт представлено виключно фішками цінністю 1. Цінніші фішки дають можливість просуватися на більшу кількість клітинок у казані. Крім того, вони важливі для дій зелених і синіх книг, що враховують їхню цінність. Усі невитрачені монети згорають. Кількість фішок обмежена. Якщо закінчилися всі фішки одного з інгредієнтів, то купити його неможливо.



Коли всі гравці закінчують робити покупки, вони складають у мішок усі щойно куплені фішки, усі фішки зі свого казана та всі відкладені фішки.



Світлана

Ярослав



**Наприклад,** зілля Світлани (червоний гравець) вибухнуло, коли вона дістала білу фішку цінністю 3. Її підсумкова клітинка — 19. Натомість Ярослав (жовтий) зупинився вчасно. Його підсумкова клітинка — 15. У результаті, Ярослав отримує право кинути бонусний кубик. Він отримує 3 очки перемоги й може витратити 15 монет на покупки. Водночас Світлана має вибрати — отримати 5 очок перемоги чи 19 монет. Вона вирішує взяти монети. Світлана купує зелену фішку цінністю 2 за 8 монет і синю фішку цінністю 2 за 10 монет. Ярослав купує зелену фішку цінністю 4. Обидва гравці втрачають свою 1 невитрачену монету.

## Е) Кінець раунду

Наприкінці раунду можете витратити рубіни, щоб виконати такі дії (більше одного разу):

### ◆ Просуньте краплю вперед

Щоб ваш казан наповнився швидше, можете витратити 2 рубіни та перемістити краплю на 1 крок уперед. Це дасть вам перевагу в наступних раундах, оскільки ви покладете першу фішку на клітинку більшої цінності.



### ◆ Заповніть колбу

Витратьте 2 рубіни, щоб заповнити колбу. Переверніть її «заповненою» стороною догори, щоб скористатися наступного раунду.



Потім усі гравці дістають щура з казана та кладуть назад у миску.

Передайте колоду ворожби гравцеві ліворуч — він стає першим гравцем. Перемістіть вогник на крок уперед і почніть наступний раунд.

## Лічильник раундів

Переміщуючись лічильником раундів, вогник вказує на номер поточного раунду та іноді на дію, яку необхідно виконати до його початку. У 9 раунді є додаткові дії, які можна зробити після його завершення.



Перед 2-м раундом покладіть на стіл жовту книгу інгредієнтів. Перед 3-м раундом викладіть фіолетову книгу інгредієнтів. Після появи книги, гравцям стануть доступні фішки відповідного кольору (на етапі купівлі «Д»).



Перед 6-м раундом кожен гравець має додати до свого мішка ще 1 білу фішку цінністю 1.





Під час останнього раунду у фазі приготування перший гравець командує «Перемішати!», й усі одночасно дістають із мішка по одній фішці. Якщо гравець більше не хоче додавати інгредієнти в казан, він витягує руку без фішки. Решта гравців продовжує одночасно діставати фішки, доки всі не зупиняться або їхні зілля не вибухнуть.

Ви також можете домовитись одночасно діставати фішки в раундах з 1 по 8. Це не дасть комусь отримати перевагу, побачивши, що зробили інші, перш ніж вирішити, чи варто діставати фішку з мішка.



Наприкінці останнього раунду ви можете купити 1 очко перемоги або за 5 монет, або за 2 рубіни. Цю дію можна повторювати скільки завгодно разів.

## Кінець гри

Перемагає той гравець, чий маркер просунувся треком очок перемоги найдалі. Якщо претендентів кілька, виграє той, хто в останньому раунді найбільше заповнив свій казан. Якщо нічия і досі зберігається, то претенденти ділять титул головного пройдисвіта Кведлінбурга.



## Варіанти гри

Гра є дуже варіативною. Змінюючи набори книг інгредієнтів, ви можете зробити кожен гру трохи іншою, ніж попередня. Інгредієнти кожного набору були підібрані так, щоб вони добре поєднувалися між собою. Але досвідченіші гравці також можуть скласти власні набори.



Освоївши гру, переверніть планшет гравця (казан) стороною з пробірками догори та покладіть фішку краплі на крайню ліву пробірку. Щоразу, коли ви отримуєте можливість просунути краплю (за допомогою карти ворожби, дії фішки чи за 2 рубіна), можете вибрати, яку з двох крапель просунути: в казані або на пробірках. Перемістивши краплю на пробірках, негайно отримуєте відповідний бонус:



Гравець отримує 1 рубін.



Гравець отримує 1–4 очок перемоги відповідно до вказаного числа.



Гравець отримує показані фішки та негайно кладе у свій мішок.

Навіть незважаючи на те, що це не вказано на звороті планшета гравця, правила вибуху зілля все ще застосовуються.

Видавець та автор гри дякують усім, хто тестував гру та редагував правила.

Українська локалізація:  
YellowBox  
www.ybox.com.ua  
Перекладач правил:  
Юрій Щербина

Шмідт Шпіле ГмбХ  
Ланштрассе, 21  
12055, Берлін, Німеччина  
www.schmidtspiele.de

