



Elixirus

Verseny a varázsitalokért
Taktikus családi játék Dickie Chapintól



A zseniális erdei varázsló, Elixirus meghív titeket az éves „Varázsital-keverő versenyére”, amit az erdei kunyhójában tart. Varázslóiskolák tanítványait irányítjátok, és megpróbáljátok a főzetetekkel lenyűgözni őt. Ehhez először az erdőben kell hozzávalókat gyűjtenetek, majd varázsitalokat készítenetek. Vigyázzatok a többi játékos trükkjeire is – csak a legraszababb tanítvány győzhet!

A JÁTÉK TARTALMA:



114 összetevő, ebből:

- 108 összetevő 6 különböző színben és fajtában. Az összetevők 1, 2 vagy 3 pontértékűek.
- 6 kristály.



25 dugó,

az előoldalon 5-ös, a hátoldalon 2-es pontértékkel



15 tanítvány,

öt különböző színben, színenként 3



6 erdőrészlet



5 varázsitalfőző-tábla



1 kosárlapka



1 kezdőjátékos-jelölő



1 útjelző tábla,
2 részből áll



1 szövetzsák



1 játékleírás

A JÁTÉK CÉLJA:

Az a célotok, hogy a tanítványok taktikus használatával begyűjtsétek az áhított összetevőket, a legkifinomultabb bájitalokat állítsátok össze, és a legtöbb pontot szerezzétek.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Az első játék előtt óvatosan emeljétek ki a kartonelemeket a kartonlapokból, majd állítsátok össze az útjelző táblát (2 részből).



Vegyetek magatokhoz **1 varázsitalfőző-táblát és 3 tanítványt** egy választott színben. Fektesse a táblákat magatok elé, és állítsátok mellé a tanítványokat. A megmaradt tanítványokat és játékostáblákat helyezték vissza a játék dobozába.



Szórjátok az **összes hozzávalót** a vászonzsákba, és rázzátok össze, hogy megkeveredjenek.



Keverjétek meg lefordítva az **erdőrészleteket**, majd tegyék ki őket egy körbe az asztal közepére. Fordítsatok fel **egyel több** szomszédos erdőrészt, mint amennyien **részt vesztek a játékban**.

Példa: 3 játékos esetén 4 darab erdőrészt kell megfordítani.

Ezután húzzatok ki 4 hozzávalót a vászonzsákból **minden felfordított erdőrészelethez**, és tegyék le őket véletlenszerű sorrendben az erdőrészekre kialakított helyekre.



Állítsátok az **útjelző táblát** az első olyan **erdőrészletre, amely** az óramutató járásával megegyező irányban nyitva van. *Megjegyzés:* 5 játékos esetén az összes erdőrészt ki van nyitva. Ilyen esetben az útjelző táblát bármelyik erdőrészt felállíthatjátok.



Tegyék a **kosárlapkát** az erdőrészekből kialakított kör közepére.



Tegyék a **dugókat** a közös készletbe.



Válasszatok egy kezdőjátékost, aki megkapja a **kezdőjátékos-jelölőt**.

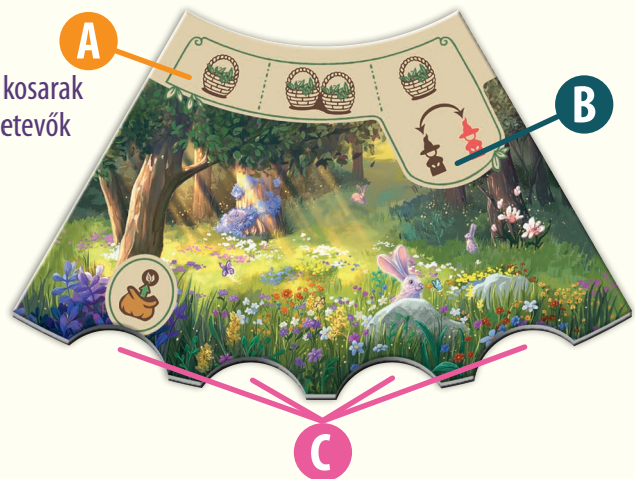


A játék felépítése 3 játékosnál

Az erdőrészek magyarázata:

Minden erdőreszlet felépítése egyforma:

- A** A belső szegmensben **3 mező** van a tanítványok számára. A kosarak száma megfelel az **ebből az erdőrészből gyűjtött** összetevők számának.
- B** A harmadik mező mindig egy **olyan hatást** mutat, amelyet akkor használhatsz, amikor a tanítványod ott áll.
- C** Minden kör elején húzzatok ki a zsákból 4 összetevőt és ezeket egyesével tegyétek le **a külső részen kialakított 4 helyre**. (Csak a nyílt erdőrészeketné!!)



Az összetevők magyarázata:

6 különböző színben és fajtában vannak összetevők. Ezenkívül minden összetevőnek van egy pontértéke (1, 2 vagy 3). A kristályok bármilyen összetevőként használhatók - de a játék végén nem hoznak pontot.

6 szín (+ 1 kristály)



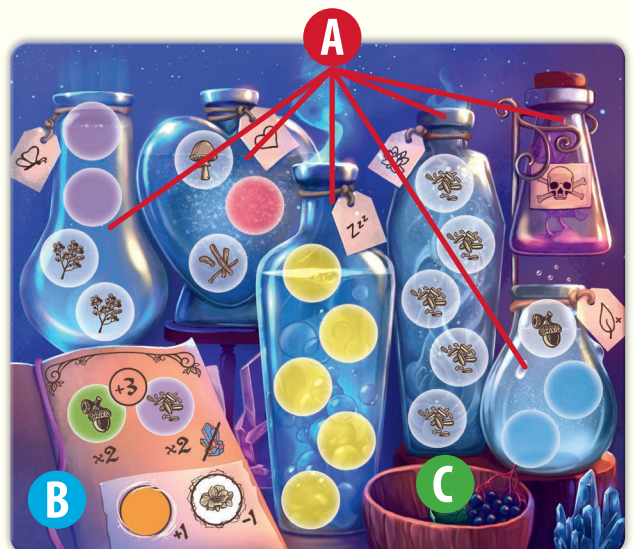
6 fajta (+ 1 kristály)



A varázsitalfőző-táblák magyarázata:

Minden varázsitalfőző-tábla felépítése egyforma. 6 palackot, 1 receptkönyvet és 1 tálat mutat:

- A** **5 különböző típusú palack** (vitalitás, szerelem, pihenés, termékenység és gyógyulás) különböző színű és fajtájú kör alakú lerakómezőkkel, valamint **1 méregpalack** (mezők nélkül).
- B** A bal alsó sarokban található a receptkönyv, amely megmutatja a **különleges összetevőket**, valamint az **elvarázsolt (+1)** és **elátkozott (-1)** szint vagy fajtát.
- C** A jobb alsó sarokban található a **tárolótál**, amelyben egyszerre legfeljebb **1 összetevőt** tárolhatsz.



A JÁTÉK MENETE:

A játék több körön át tart. Minden kör 3 fázisra oszlik:

A. TANÍTVÁNYOK ALKALMAZÁSA

B. ÖSSZETEVŐK GYŰJTÉSE

C. VARÁZSITAL FŐZÉSE

A. TANÍTVÁNYOK ALKALMAZÁSA

Ebben a fázisban az óramutató járásával megegyező irányban játszotok. Az kezd, akinél a **kezdőjátékos-jelölő** van.

Amikor rád kerül a sor, akkor állítsd **1 tanítványod egy nyílt** erdős terület **bármelyik helyére**.

Ezután a következő játékoson a sor. Ezt addig folytatjátok, míg mindenki le nem teszi a 3. tanítványát az erdőrészletek mezőin.

Megjegyzés: Egyszerre csak 1 tanítvány állhat egy mezőn!

B. ÖSSZETEVŐK GYŰJTÉSE

Ebben a fázisban nem az óramutató járásával **megegyező irányban** játszotok. Összegyűjtöd a **hozzávalókat (1)** és visszaveszed a **tanítványod (2)**. Kezdve az **erdőrészletnél, ahol az útjelző tábla** található. Minden erdőrészleten kívülről nézve **balról jobbra** mentek végig:

(1) Akinek a tanítványa **balra legtávolabb áll**, az gyűjt elsőként, meghozza annyi hozzávalót gyűjt az erdőrészletről, amennyi **kosár** van (1 vagy 2) azon a helyen, ahol áll. Szabadon kiválaszthatja, hogy a 4 összetevő közül melyiket gyűjti be. Ne felejtsetek:

- Pontosan a megadott számú összetevőt kell összegyűjteni.
- Ha az első helyen (bevágásban) lévő összetevőt gyűjtöd össze, akkor további 1 összetevőt kell húznod a zsákából, és meg kell tartanod.
- Ha a tanítványod a **harmadik helyen van**, akkor a **gyűjtés** mellett azonnali hatást is **végrehajthatsz**. Ez minden erdőrészleten más. (A hatásokról bővebben a *Szöszedetben* a játékszabály végén olvashattok.)
- **Fontos: Először tegyétek az összes összegyűjtött összetevőt a varázsitalfőző-tábla mellé!**

(2) Ezután vedd vissza a tanítványod, és állítsd újra a varázsitalfőző-táblád mellé.

Folytassátok így - **(1)** és **(2)** - amíg nem marad tanítvány ezen az erdőrészleten, majd folytassátok a következő erdőrészlettel az óramutató járásával megegyező irányban. Csináljátok végig az összes felfordított erdőrészleten.

Példa: 2 tanítvány (2 különböző színben) van ezen az erdőrészleten. András tanítványa a középső mezőn áll. 2 összetevőt kell gyűjtenie: kiválaszt 1 összetevőt a második bevágásból és 1 összetevőt a negyedik bevágásból, és mindkettőt a varázsitalfőző-tábla mellé helyezi.

A következő tanítvány Barbi tanítványa. Az első bevágásból 1 összetevőt gyűjt, ezért még 1 összetevőt kell kihúznia a zsákából. Ezenkívül használhatja a harmadik mező hatását: „Ellop” 1 olyan összetevőt Andrástól, amelyet már András összegyűjtött és a varázsitalfőző-táblája mellé helyezett. A 3 összegyűjtött hozzávalót a varázsitalfőző-táblája mellé helyezi.



C. VARÁZSITAL FŐZÉSE

Ebben a fázisban mindannyian egyszerre játszotok. Az **összes összegyűjtött hozzávalót** a varázsitalfőző-táblákra kell helyezni. A következők figyelembevételével:

- Az összetevőket mindig **alulról felfelé** kell elhelyezni a palackok kerek mezőire, és nem szabad üres mezőt kihagyni.
- Az összetevőknek mindig meg kell felelniük a varázsitalfőző-táblán adott **specifikációnak** (szín vagy fajta).
- Ha egyedi különleges **összetevőt gyűjtöttél** (azaz ahol a szín és a fajta is megegyezik a megadottakkal), **akkor azt közvetlenül a receptkönyvben megadott helyre is elhelyezheted. Fontos: Ez csak a különleges összetevőkre vonatkozik, az elvárásolt és elátkozott összetevőkre nem!**
- Ebben a fázisban bármikor elhelyezhetsz 1 összegyűjtött

összetevőt a **tárolótálba**, vagy áthelyezhetsz 1 összetevőt a tárolótálból egy palack egyik helyére.

Figyelem! A tárolótálban egyszerre legfeljebb 1 összetevő lehet! A tárolótálban tárolt összetevőt átmentheted a következő körre.

- Ha nem **tudod** az összetevőket a specifikációknak megfelelően elhelyezni a palackok mezőin, és a tárolótál már foglalt, akkor a **mérgező palackra** kell tenned. *Megjegyzés:* Akár saját döntésként is rátehetsz egy összetevőt a mérgező palackra.
- A játék hátralévő részében már nem mozgathatod vagy távolíthatod el a palackokra vagy a receptkönyv helyeire lerakott összetevőket!

KÉSZ A BÁJITAL!

Miután egy összetevőt egy palack utolsó szabad helyére raktál, vedd el egy **dugót** a közös készletből, és tedd a palack tetejére. Így „zárod le” ezt a palackot. Ne felejtse el:



- Ha **elsőként**, vagy valakivel egyszerre zártál le egy ilyen típusú palackot (pl. pihenés), akkor a dugót az **5 ponttal** felfelé kell rátenned.



- Ha **nem elsőként zártál le** egy ilyen típusú palackot (pl. pihenés), akkor a dugót a **2 ponttal** felfelé kell rátenned.

Példa:

Barbi a „pihenés” palack utolsó üres helyére tesz egy összetevőt. Mivel András András korábban már lezárta a „pihenés” palackot, így Barbi csak a 2 pontos oldalával teheti a palack tetejére a dugót.



Barbi



András



A KÖR VÉGE:

Miután az összes összegyűjtött hozzávalót a varázsitalfőző-táblákra helyezték, a kör véget ér. Folytassátok a játékot sorban az alábbi lépésekkel:



Vegyétek el az erdőrésztelknél maradt **összetevőket**, és tegyétek vissza a dobozba (ne a zsákba!).



Helyezzétek át az **útjelző táblát** a következő nyitott erdőrésztelre az óramutató járásával megegyező irányban.



Fordítsátok le azt az **erdőrésztelt**, ahonnan elvettétek az útjelző táblát. Fordítsátok fel a következő **lefordított erdőrésztelt** az óramutató járásával megegyező irányban. Tehát ugyanannyi felfordított erdőrésztelt lesz, mint korábban.
Megjegyzés: Öt játékosnál a játékban kihagyjátok ezt a lépést, mivel mind a 6 erdőrésztelt mindig képpel felfelé lesz.



Töltsétek meg újra a felfordított erdőrésztelt kivágásait **új összetevőkkel**, a zsákból.
Megjegyzés: Abban a ritka esetben, ha nincs több összetevő a zsákban, tegyétek a játékból kirakott hozzávalókat a zsákba, és folytassátok a játékot a szokásos módon.



Adjátok tovább a **kezdőjátékos-jelölőt** a következő játékosnak az óramutató járásával megegyező irányban.



Ha még nem érkezett el a játék vége, akkor új kört kezdtek az **A fázissal**.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS:

A játék akkor ér véget, amikor valaki befejezte a **negyedik palackját**, azaz elvette a **negyedik dugót**. Játsszátok végig az aktuális kört. Előfordulhat, hogy többen is elviszik a negyedik (vagy akár az ötödik) parafát ugyanabban a körben. Mindazok, akiknek maradt 1 összetevő a tárolótájlukban, tegyék azt a méregpalackra. Adjátok össze a pontjaitokat az alábbiak szerint:

- Varázsitalok:** Adjátok össze az 5 palackon lévő **összetevők pontértékeit** (a méregpalackot nem!) – függetlenül attól, hogy a palackok zárva vannak-e vagy sem.
- Adjátok össze a **dugók pontértékeit**.
- Receptkönyv:** Ha 1 vagy 2 különleges összetevő van a receptkönyvben, akkor a különleges összetevő dupla **pontértékét adjatok** hozzá az eddig megszerzett pontokhoz. Ha **mindkét** különleges összetevő szerepel a receptkönyvben, adjátok hozzá **3 további pontot**.
- Elvárásolt:** Számoljátok **1 pontot** az 5 palack minden összetevőjéért (a méregpalackért nem!), amely megfelel az **elvárásolt** színnek vagy típusnak, függetlenül attól, hogy a palackok elkészültek-e vagy sem.
- Elátkozott:** Vonjátok le **1 pontot** az 5 palack minden összetevőjéért (a méregpalackért nem!), amely megfelel az **elátkozott** színnek vagy fajtának, függetlenül attól, hogy a palackok zárva vannak-e vagy sem.
- Mérgező:** Vonjátok le az eredményből a **méregpalackon lévő** összes összetevő pontértékét.



Az lett a győztes, aki a legtöbb pontot szerezte! Döntetlen esetén az a győztes a döntetlenben érintettek közül, akinek **több összetevője és kristálya** van a saját palackjaiban (a méregpalack nem számít!). Ha itt is döntetlen van, akkor a döntetlenben érintettek osztoznak a győzelemben.

PONTOZÁSI PÉLDA:

Barbi összesen **46 pontot** szerzett:

- A. Varázsitalok: **34 pontot** kap az 5 palack összetevőikért.
- B. Parafák: **12 pontot** kap a négy dugóért.
- C. Receptkönyv: **4 pontot** kap a különleges összetevőért. Mivel csak 1 különleges összetevő van a receptkönyvében, **nem** kap további **3 pontot**.
- D. Elvarázsolt: **2 pontot** kap az elvarázsolt (narancs) összetevőkért.
- E. Elátkozott: Az elátkozott összetevőkért (a „Virág” fajtáért) **3 pontot kell levonnia**.
- F. Mérgező: A méregpalack összetevőikért **3 pontot kell levonnia**.



Itt letölthető pontozólap.



SZÓSZEDET - ERDŐRÉSZLETEK HATÁSAI:

Megjegyzés: Mindig a **B fázisban** „Összetevők gyűjtése” során érvényesítitek az effektusokat, amikor a tanítványokkal összetevőket gyűjtötök.



- Lopás -

Lopj 1 összetevőt, amelyet valaki **más** már összegyűjtött és a varázsitalfőző-táblája mellé helyezett (nem a varázsitalfőző-táblájáról!).



- Cserélés -

Cserélj le 1 összetevőt, amelyet már összegyűjtöttél és a varázsitalfőző-táblád mellé tettél (nem a varázsitalfőző-tábládról) 1 összetevőre, amely még mindig elérhető bármely **erdőrésznél**.



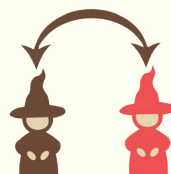
- Húzás -

Húzz 3 összetevőt a zsákból. Tarts meg **1 vagy 2** darabot, és tedd őket a varázsitalfőző-táblád mellé. Dobd vissza a zsákba azokat az összetevőket, amiket nem választottál.



- Helyettesítés -

Válassz 1 vagy 2 összetevőt egy **másik erdőrésznél**, és dobd vissza azokat a zsákba. Ezután húzz ugyanannyi összetevőt a zsákból, és tedd az így megüresedett helyekre, az eltávolított összetevők helyére.



- Táncolás -

Cserélj le egy tanítványt egy másik erdőrészen egy eltérő színű tanítványra, aki szintén azon a másik erdőrészen áll.



- Gyűjtés -

Fogd a kosárlapkát, és tedd magad elé. (Mástól is elveheted, ha még nem használta.)

A kosárlapkát bármikor használhatod a **C fázis** „**VARÁZSITAL FŐZÉSE**” során, hogy **begyűjts 1 megmaradt hozzávalót** bármely erdőrészeletről. Ezután tedd vissza a kosárlapkát középre.

Ha bármilyen kérdése vagy javaslata van az „ELIXURUS” játékkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot: Piatnik Budapest Kft., 1034 Budapest, Bécsi út 100. vagy piatnik@piatnik.hu



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Kis alkatrészeket tartalmaz, amelyek lenyelése fulladást okozhat.

Megtalál minket a:



PiatnikBudapest



piatnikmagyarorszag



piatnikhungary

A játék útmutatójának egyetlen része sem használható fel vagy reprodukálható semmilyen módon mesterséges intelligencia technológiák vagy rendszerek képzésére.