The Quacks of Quedlinburg

Apoio: Vem Pra Mesa Jogos
Tradução: Daniel Portugal
Março 2020

Um jogo para impostores e charatães
de Wolfgang Warsch de 2 a 4 jogadores a partir de 10 anos

Conteúdo



4 panelas (tabuleiros de jogador)



1 Trilha de Pontuação com Indicador de Turno



2 livros de ingrediente amarelo



2 livros de ingrediente verde



2 livros de ingrediente vermelho



2 livros de ingrediente azul



2 livros de ingrediente roxo



1 livro de ingrediente preto



1 livro de ingrediente laranja

Os livros de ingrediente circulados em vermelho serão usados na primeira partida.



24 cartas de Cartomante

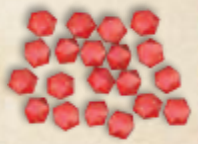


4 sacos

4 frascos



4 selos 0 / 50



20 rubis

215 fichas ingrediente + 3 fichas de substituição



20x 15x 14x 12x 13x 15x 18x



8x 10x 10x 8x 6x 20x



4x 13x 10x 10x 10x



3 fichas de substituição



1 Chama (marcador de turno)



8 gotículas (4 delas para a variante do jogo)



1 Dado Bônus



4 marcadores de pontuação



4 peças de rato

1 Almanaque de Ingredientes



Schmidt

A História



Uma vez por ano, a cidade de Quedlinburg realiza um bazar de 9 dias dentro de seus muros. Os melhores médicos milagrosos e cirurgiões impostores se reúnem num só lugar para mostrar seus remédios de cura. Chulé, saudades do lar, soluços e problemas amorosos – esses charlatães tem uma cura única para o que quer que o aflija.

Durante a partida, os jogadores compram do seu saco de ingredientes buscando criar a melhor poção. Quanto melhor a poção, mais moedas você terá para comprar melhores ingredientes. Mas cuidado: se exagerar nesses ingredientes especiais, a panela inteira pode explodir!



Então você força a sua sorte tentando conseguir esse mágico elixir, ou você joga com segurança esperando por ganhos maiores e ingredientes mais valiosos mais à frente? Você é que precisa descobrir… talvez da forma mais difícil. Enfim, guarde seus ingredientes mais valiosos e comece a preparar tudo. Sua próxima poção pode ser a melhor!

Setup



A última pessoa a cozinhar algo joga primeiro. O jogador inicial embaralha as cartas da Cartomante e coloca-as com a face para baixo numa pilha de compra a sua frente. Agora coloque a Trilha de Pontuação no meio da mesa.



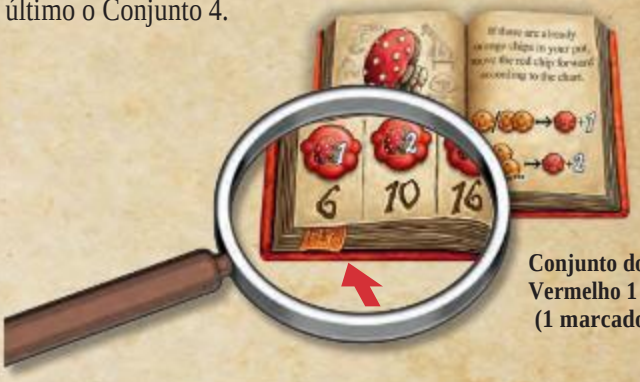
A Chama ❶ vai no espaço 1 do Indicador de Turno. As 4 fichas de selo vão nos 4 espaços de selo ❷ com o "0" voltado para cima.

Coloque os livros laranja e preto. Você precisará desses livros em cada partida. No livro preto, há uma página para uma partida com 2 jogadores, bem como uma página para partidas com 3 e 4 jogadores.
A quantidade de panelas descritas embaixo do livro indica a quantidade de jogadores.



Livro preto para 2 jogadores

Os outros livros de ingrediente estão compilados em 4 conjuntos, cada um com 5 ingredientes diferentes (verde, azul, vermelho amarelo e roxo). Os conjuntos estão indicados pelo mesmo número de "marcadores de página" mostrados embaixo do livro. Tenha cuidado ao olhar tanto na frente como no verso dos livros. Na sua primeira partida, use o Conjunto 1 (livros com somente 1 marcador de página). Assim que você estiver familiarizado com o conjunto, recomendamos tentar o Conjunto 2, depois o Conjunto 3 e por último o Conjunto 4.



Conjunto do Livro Vermelho 1 (1 marcador de livro)

Agora, coloque somente os livros verde, azul e vermelho do conjunto escolhido (na primeira partida, o Conjunto 1 conforme já recomendado). Coloque o livro amarelo e roxo de lado. Eles vão aparecer nos Turnos 2 e 3 respectivamente. Separe as fichas de ingrediente de acordo com suas cores e coloque-as perto dos seus livros de ingrediente correspondentes.

Para começar, coloque somente os livros verde, azul e vermelho do conjunto escolhido. Coloque o livro amarelo e roxo de lado por enquanto.

Cada jogador recebe uma panela (tabuleiro de jogador), um saco e o marcador de pontuação de uma cor escolhida, que é colocado na ficha de selo da mesma cor. Cada jogador coloca sua panela a sua frente com o lado sem tubos de ensaio voltado para cima, e coloca sua gotícula no espaço "0" no meio da panela [1]. Ele precisará também de um [2] frasco da sua cor colocado na larga base perto da panela (embaixo à direita) com o lado cheio voltado para cima. A peça de rato [3] é colocada na pequena base à esquerda do frasco. Agora cada jogador pega 4 fichas brancas 1, 2 fichas brancas 2, 1 ficha branca 3, 1 ficha laranja 1 e 1 ficha verde 1, e coloca-as dentro do seu saco. [4] Uma representação visual de quais fichas inicialmente vão no saco está descrita embaixo à esquerda das panelas (só no lado da frente das panelas). [5]





Setup inicial

Como Jogar

A partida consiste de **9 turnos.** A peça de Fama (marcador de turno) indica qual é o turno atual.

Cartas da Cartomante



No começo de cada turno, o jogador que tem as cartas da Cartomante a frente de si, lê a primeira carta em voz alta, depois coloca-a com a face para cima perto da Trilha de Pontuação, dando início a pilha de descarte. A ação que foi lida se aplica a todos os jogadores. Se a ação declarar que os jogadores podem pegar uma ficha amarela ou roxa, eles só podem fazer isso se o livro de ingrediente correspondente já estiver descoberto (veja a seção do "Indicador de Turno", na página 7). Se for uma carta de Cartomante roxa, essa carta é realizada imediatamente, antes que o turno comece. Se for uma carta azul, ela vale para o turno inteiro ou para o final do turno.

Os Ratos (só a partir da 2ª rodada)

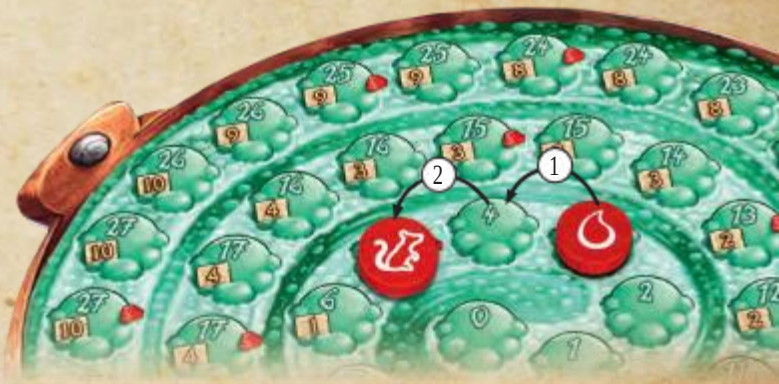


Assim que a Carta da Cartomante foi lida em voz alta, os ratos entram em jogo.

Os ratos deixam a sua panela um pouco mais cheia **antes que a poção seja preparada.** Todos, exceto pelo jogador na liderança, podem jogar ratos nas suas panelas, o que lhes permite mover suas peças de rato para frente na panela. Para determinar quantos espaços a ficha de rato pode se mover para frente, os jogadores contam a quantidade de caudas de rato entre ele e o jogador que está na liderança na Trilha de Pontuação. Então a ficha de rato de cada jogador é colocada essa quantidade de espaços **após a sua gotícula** (veja o exemplo abaixo).



Exemplo: *O jogador verde está na liderança. O jogador azul está no segundo lugar. Não há cauda de rato entre o jogador azul e o verde. Então, o jogador azul não pode usar sua peça de rato nessa rodada. Há 1 cauda de rato entre o jogador verde e o amarelo, então o jogador amarelo pode colocar sua peça de rato 1 espaço à frente da sua gotícula. Há 2 caudas de rato entre o jogador verde e o vermelho. Então, o jogador vermelho pode mover sua peça de rato 2 espaços à frente da sua gotícula.*



Assim que as caudas de rato tenham sigo contadas e as peças de rato movidas corretamente, os jogadores simultaneamente preparam suas poções.

Fase de Poção

Para preparar suas poções, todos compram uma ficha após a outra de seus sacos, colocando-as nos espaços numerados apropriados nas suas panelas. Não há turnos individuais durante a Fase de Poções. Todos preparam suas poções **ao mesmo tempo**. Embora os jogadores estejam preenchendo suas panelas ao mesmo tempo, eles não precisam comprar suas fichas simultaneamente.

De acordo com seu valor, coloque a primeira ficha no espaço exatamente depois da sua gotícula (ou rato, se você tiver um na sua panela). A peças têm valores de 1, 2, 3 ou 4.

Uma ficha de valor 1 vai no 1º espaço depois da gotícula ou do rato, uma ficha 2 vai no segundo espaço, e assim em diante. Por cada ficha seguinte comprada, coloque-a depois da ficha colocada anteriormente de acordo com seu valor. Quaisquer **espaços vazios entre as fichas permanecem vazios.**



Exemplo: A primeira ficha que Lucas comprou do seu saco é uma ficha laranja 1, que ele coloca no primeiro espaço depois da sua gotícula (espaço 1). Depois ele compra uma ficha amarela 2 do seu saco. Ele coloca essa ficha amarela 2 no espaço 3, ou seja, 2 espaços depois da ficha laranja. Se a próxima compra dele for uma ficha 1, ele deve colocá-la no espaço 4.

Depois que cada ficha for comprada do saco e colocada, os jogadores **decidem** se eles querem parar ou comprar **outra ficha** do seu saco. O jogador pode querer parar pelo medo de fazer sua panela explodir (veja "Parado por um Explosão"). Se um jogador não tiver mais nenhuma ficha no seu saco, ele deve parar. Os jogadores que pararam devem largar seus sacos a sua frente na mesa de modo que fique claro quem ainda está ativamente comprando fichas dos seus sacos. **Você nunca tem permissão para olhar dentro do seu saco**.

Parado por um Explosão



Se a soma de **todas as fichas brancas** compradas **exceder o valor de 7**, você tem muitas bombas de cereja na sua poção e a panela explode! Um jogador cuja panela explodiu, deve parar e **não tem permissão para comprar mais nenhuma ficha**! Mas, a última ficha comprada ainda é colocada na panela.

IMPORTANTE! Para determinar se há uma explosão, **somente os valores das fichas brancas são somadas**. Os valores nas outras **fichas coloridas não são contadas!** As ações relacionadas com as cartas da Cartomante, bem como as ações relacionadas com as fichas na panela (veja abaixo), não são afetadas por uma explosão.



Exemplo: As fichas brancas de Ana que já estão na sua panela têm um valor total de seis (2 + 3 + 1 = 6). A ficha laranja não é contada. Ela decide comprar outra ficha do seu saco. Ela pega uma ficha branca 2 (circulada em vermelho). O valor total agora é de 8 e a poção dela explode. Ela coloca a ficha branca 2, mas agora deve parar e não tem permissão para comprar mais nenhuma ficha do seu saco.

Ações das Fichas

As fichas não somente enchem a panela; a maioria delas fornecem ações adicionais para você. Somente as fichas brancas e laranjas não têm qualquer ação adicional. **As fichas azul, vermelha e amarela** têm uma ação especial que é ativada **assim que as fichas são compradas**. Você tem permissão para deixar de lado as ações que não quer realizar.

Exemplo: *Lucas compra uma ficha azul 2. Ele a coloca na sua panela e então ele tem permissão para comprar mais 2 fichas do seu saco, mas ele só pode colocar 1 dessas fichas na sua panela. Ele compra uma ficha branca 3 e uma ficha vermelha 1. Estrategicamente, ele decide colocar a ficha vermelha 1 na sua panela e colocar a ficha branca de volta no saco. Ele também poderia ter escolhido não colocar nenhuma dessas duas fichas.*

As **ações das fichas verde, roxa e preta** só podem ser aplicadas no **final da Fase de Poção** (veja pontuação). Há uma descrição detalhada de todas as ações no **Almanaque dos Ingredientes**.



Frascos

Se a última ficha que você comprou for branca, você pode colocá-la de volta no seu saco usando seu frasco.

Importante: Se a última ficha que você comprou fizer a panela **explodir**, o frasco **não pode ser usado!**

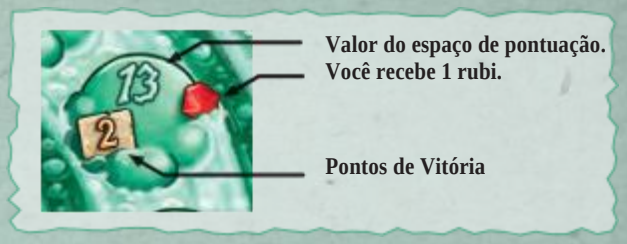
Para mostrar que o frasco foi usado, vire-o de modo que o lado "frasco vazio" esteja voltado para cima. Depois de usar o frasco, você ainda pode comprar mais fichas do saco. Você pode usar o frasco de novo somente quando ele for reabastecido (veja a Fase de Avaliação F). Isso significa que o frasco só pode ser usado uma vez por turno.

Fim da Fase

Assim que todos tenham decidido parar de comprar fichas, ou se foram forçados a parar por causa de uma explosão (devido a muitas fichas brancas), a Fase de Avaliação começa.

Fase de Avaliação

O espaço da respectiva pontuação de cada jogador é o espaço **exatamente depois da última ficha colocada na sua panela.** Quando determinar o **espaço de pontuação**, não importa se a última ficha comprada causou ou não a explosão da panela.





Exemplo: *O espaço de pontuação no exemplo acima, onde a panela de Nina explodiu, é o espaço 10 (círculo amarelo).*

As etapas individuais da Fase de Avaliação estão no meio da faixa de pontuação. Os jogadores cujas panelas explodiram não realizam a Fase de Avaliação A.





Qualquer jogador cuja panela explodiu, não recebe a rolagem do dado na Fase de Avaliação A.

A) Dado Bônus

Primeiro, os jogadores cuja poção não explodiu verificam quem alcançou o espaço de pontuação mais alto. Alguns espaços têm o mesmo valor de pontuação, nesse caso, o espaço mais distante do espaço 0 é o espaço de pontuação mais alto. Esse jogador ganha uma rolagem do Dado Bônus. Se houver um empate, todos empatados ganham a rolagem do dado.


O jogador recebe 1 ponto de vitória.


O jogador recebe 2 pontos de vitória


O jogador recebe 1 rubi.


O jogador pode mover sua gotícula 1 espaço para frente.


O jogador recebe 1 ficha laranja no seu saco.

(Se uma ficha estiver ocupando o espaço para onde a gotícula deve ser movida, simplesmente mova essa ficha para o lado)


Mary


Lucas

Exemplo: *Mary e Lucas alcançaram um espaço de pontuação com o valor de 23 e pararam antes que suas panelas explodissem. Mas, o espaço de pontuação de Mary (circulado de vermelho) tem um valor mais alto do que o espaço de Lucas (circulado de amarelo). Então, Mary recebe a rolagem do Dado Bônus.*

B) Ações das Fichas

Começando pelo jogador inicial e seguindo no sentido horário, cada jogador confere se tem alguma ficha preta, verde ou roxa na sua panela e então realiza qualquer ação ou benefício referente a essas fichas. Os jogadores devem verificar as cartas de livro de ingrediente se tiverem quaisquer dúvidas a respeito dos efeitos das fichas.

Exemplo: *De acordo com o livro mostrado, todos os jogadores recebem 1 rubi por cada ficha verde que tenham colocado no último ou perto do último espaço nas suas panelas.*



C) Rubis

Todos os jogadores, cujo **espaço de pontuação** mostrar um rubi, deve receber **1 rubi**. Não importa se a panela do jogador explodiu ou não.





ATENÇÃO! Os jogadores, cuja panela explodiu, agora precisam escolher entre a Fase de Avaliação D ou E.



D) Pontos de Vitória

Começando pelo jogador inicial, todos recebem os **pontos de vitória** descritos nos seus respectivos espaços de pontuação. Mova seu marcador de pontuação corretamente na Trilha de Pontuação.

Exemplo: *O espaço de pontuação do Lucas (amarelo) é o espaço 23 com 7 pontos de vitória. Ele move seu marcador de pontuação 7 espaços para frente.*





NOTA: Se acontecer de você alcançar o último espaço na sua panela (33) ou passar desse espaço, coloque a ficha no 33 e pegue o que estiver descrito na colher. Você recebe 15 pontos de vitória e pode ir às compras com 35 moedas (veja a Fase de Avaliação E). Qualquer um que tenha alcançado o último e mais alto espaço de pontuação possível recebe uma rolagem do Dado Bônus. Se sua panela explodiu, você não rola o dado.

E) Comprar Fichas

Nessa fase, começando pelo jogador inicial, todos realizam turnos para comprar fichas. Você pode comprar **1 ou 2 fichas**. Se comprar 2 fichas, elas **não podem ser da mesma cor**.

O número do espaço de pontuação é a quantidade de moedas que o jogador recebe nessa rodada para comprar ingredientes adicionais. O custo dessas fichas está listado nos livros de ingredientes. O número mais à esquerda é o valor para uma ficha 1, o número no meio é o valor para uma ficha 2 e o número mais à direita é o valor para uma ficha 4.

Se houver somente 1 número mostrado, isso significa que só há fichas 1 para esse ingrediente.



As fichas de valor mais alto têm uma vantagem ao permitirem que você se mova para frente mais espaços na sua panela. Mas elas também desempenham um papel com os livros verde e azul, cuja ação depende do valor da ficha. Qualquer moeda que sobrar e que não foi usada é perdida. A quantidade de fichas é limitada. Assim que um ingrediente não tiver mais fichas, você não poderá mais comprar esse ingrediente.

Assim que todos tiverem terminado suas compras, cada jogador coloca as **fichas compradas** no seu saco junto com todas as outras **fichas que foram retiradas do saco anteriormente**.



Nina



Lucas





Exemplo: *A panela de Nina (vermelho) explodiu depois de comprar uma ficha branca 3. A pontuação dela é o espaço 19. Lucas (amarelo) parou antes de explodir. A pontuação dele é o espaço 15. Assim, Lucas recebe a rolagem do Dado Bônus. Além disso, ele recebe um rubi, 3 pontos de vitória e pode ir às compras com 15 moedas. Por outro lado, Nina tem que decidir se ela prefere os 5 pontos de vitória ou as 19 moedas. Nina decide pelas moedas. Ela compra uma ficha verde 2 por 8 moedas e uma ficha azul 2 por 10 moedas. Lucas decidiu comprar uma ficha verde 4. Ambos os jogadores perdem 1 moeda que não gasta nas compras.*

F) Fim do Turno

No final do turno, os jogadores realizam as ações a seguir (mais de uma vez) ao gastarem rubis:

- **Mover sua gotícula para frente**

Para encher sua panela mais rápido, os jogadores podem pagar **2 rubis** e mover sua gotícula **1 espaço para frente**. Isso dará ao jogador uma vantagem nas próximas rodadas ao ser capaz de colocar a primeira ficha que comprar do saco num espaço mais alto.



- **Encher o frasco**

Os jogadores podem encher seus frascos ao custo de **2 rubis**. Vire o frasco de modo que ele mostre do novo o lado do frasco cheio. Assim, o frasco pode ser usado no próximo turno.



Depois cada jogador pega sua peça de rato da panela e coloca-a de volta na pequena base. Passe a pilha de cartas da Cartomante para o próximo jogador no sentido horário. Esse jogador agora é o jogador inicial do próximo turno. Mova a Chama para frente para o próximo espaço no Indicador de Turno e comece o próximo turno.

Indicador de Turno

O Indicador de Turno mostra em qual turno a partida está e se uma ação deve ou não ser realizada no começo do turno. No turno 9, há ações adicionais que devem acontecer no final do turno.





Antes de começar o turno 2, coloque o livro do ingrediente amarelo. Antes do turno 3, coloque o livro do ingrediente roxo. Assim que um livro de ingrediente for disponibilizado, os jogadores podem comprar essas fichas coloridas durante a fase de fichas (Fase de Avaliação C).



Antes de começar o turno 6, cada jogador tem que colocar mais 1 ficha branca 1 no seu saco.



Durante a Fase de Poção do último turno, o jogador inicial dá o comando “Já!”, e todos pegam seus sacos e simultaneamente tiram uma ficha. Se um jogador desejar parar de colocar ingredientes na sua panela, ele tira sua mão do saco sem nenhuma ficha. Essa ação simultânea continua para todos os jogadores ativos até que todos parem de retirar fichas ou até que suas panelas tenham explodido.

Os jogadores também podem decidir comprar as fichas simultaneamente nos turnos de 1 a 8. Isso evita que alguém ganhe uma vantagem ao ver o que os outros fizeram antes de decidir se irá pegar ou não outra ficha do saco.



No final do último turno, você pode decidir comprar um ponto de vitória por 5 moedas ou 2 rubis. Você pode realizar essa compra quantas vezes quiser.

Fim da Partida

O jogador cujo marcador de pontuação estiver mais distante na Trilha de Pontuação vence. Se mais do que um jogador compartilharem o primeiro lugar, aquele que foi capaz de encher mais sua panela no último turno, vence. Se o empate persistir, os jogadores empatados reivindicam o posto de maior Charlatão de Quedlinburg.



Variante do Jogo

O jogo é bastante variável. Você pode misturar as coisas e deixar a partida mais diferente do que a última. A cada partida, escolha um conjunto diferente de livros de ingrediente. Os ingredientes de cada conjunto foram escolhidos de modo que eles se misturam bem entre si. Mas, os jogadores mais experientes também podem criar seus próprios conjuntos.



Depois de jogar algumas partidas, você também pode jogar uma partida usando o verso das panelas (o lado com tubos de ensaio). Quando usar o lado com tubos de ensaio, também coloque uma gotícula no tubo de ensaio mais à esquerda. Durante a partida, toda vez que você for capaz de mover sua gotícula para frente (através de uma carta da Cartomante, ação de ficha ou ao pagar 2 rubis), você pode decidir qual das suas 2 gotículas quer mover para frente – a gotícula na sua panela ou a gotícula nos seus tubos de ensaio. Se você decidir mover a gotícula do tubo de ensaio, mova-a 1 espaço para a direita. Então **imediatamente** você recebe o bônus mostrado nesse local:



O jogador recebe 1 rubi



O jogador recebe 1,2,3 ou 4 pontos de vitória de acordo com o número mostrado.



O jogador recebe as fichas mostradas, que são colocadas imediatamente no seu saco.

Embora não esteja indicado no verso das panelas, as regras para explosão das panelas ainda se aplicam normalmente.

GAMEPLAY VIDEO

A editora e o autor agradecem a todos os jogadores de teste e aos editores de regras.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de