QUACKS



All-In Edition

Em Quacks, você está preparando poções, arriscando a sorte e tentando não explodir.

Todos simultaneamente retiram fichas de ingredientes, uma por uma, de sua bolsa e as colocam em seu caldeirão. Fichas com o número 1 avançam um espaço, fichas com o número 2 avançam dois espaços a partir dali, e assim por diante.



Você pode parar de retirar fichas a qualquer momento e garantir os pontos de vitória e o dinheiro mostrados no espaço após a última ficha que você colocou.

À medida que você avança cada vez mais em espiral para fora, sua poção lhe renderá mais pontos de vitória e dinheiro para comprar mais e mais fichas de ingredientes poderosos.



Read on to learn the nitty gritty of how to play Quacks, or watch our how to play video at cmyk.games/quacks



Mas os ingredientes têm vontade própria! Eles têm efeitos imprevisíveis que tornam cada partida completamente diferente. As aranhas dão bônus se forem adicionadas mais tarde, as mariposas só ajudam quando você tem mais do que seus vizinhos, e esse pequeno raiz de mandrágora pode impedir que seu caldeirão exploda — se ele aparecer na hora certa…



Você também tem essas horríveis fichas de boomberry brancas na sua bolsa. Se você se arriscar demais e tirar boomberries que somem mais de 7, seu caldeirão explode e sua poção fica (mais ou menos) arruinada! Em vez de ganhar dinheiro e pontos de vitória naquela rodada, você precisa escolher apenas uma delas.



Setup

1. Coloque o placar no centro da mesa. e coloque o marcador de chamas na casa da rodada 1.
2. Coloque o baralho de Cartas da Adivinha embaralhado virado para baixo ao lado do placar. Remova as cartas com os ícones de bruxa e alquimista no canto inferior, caso você não esteja jogando com expansões.
3. Escolha um conjunto de livros de ingredientes para usar nesta partida. — 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 — e coloque-os em um local visível para todos.

   Para sua primeira partida, use os livros com um marcador de página: eles são a melhor introdução ao jogo. Para partidas futuras, consulte a página 15.
4. O conjunto é indicado pelo número de marcadores de página neles: 1-6.
5. A abóbora laranja usa o mesmo livro em todas as partidas.
6. A mariposa preta também usa o mesmo livro em todas as partidas, mas um lado é para jogos com 2 jogadores e o outro para jogos com 3 ou 4 jogadores, indicado pelo número de ícones de caldeirão no canto inferior esquerdo (em vez de marcadores de página). Se você estiver jogando com os conjuntos 5 e 6, há novos livros de mariposa para usar.
7. Se você não estiver jogando com as expansões As Bruxas ou Os Alquimistas, ignore as fichas e livros de erva-louca.
8. Separe as fichas de ingredientes em 3 grandes montes: fichas de valor 1, fichas de valor 2 e fichas de valor 3 ou mais. As cores ficarão misturadas, mas prometemos que assim é mais fácil e rápido encontrar as fichas. Abrace o caos!
   Para sua própria sanidade, guarde-as também dessa forma.

Todos:

9. Pegue um tabuleiro de caldeirão e o marcador de pontuação, o marcador da cor escolhida, além de uma bolsa. O caldeirão deve ficar com o lado que mostra o livro na parte inferior voltado para cima (não o lado dos tubos de ensaio).
10. Coloque seu marcador de pontuação ao lado da casa de 1 ponto de vitória na trilha do placar, com o símbolo do jogador virado para cima. O lado "50" do marcador é usado caso você ultrapasse 50 pontos e volte para a casa 1.
11. Coloque seu marcador de gota na primeira casa, no centro do seu caldeirão. (Há uma segunda gota na caixa, mas você só precisa dela se estiver jogando a variante da página 15.)
12. Coloque seu marcador de rato em sua tigela.
13. Coloque seu frasco, com o lado cheio para cima, em sua bandeja prateada.
14. Coloque um rubi à esquerda do caldeirão.
15. Coloque 9 fichas de ingredientes em sua bolsa:
    - 4x boomberry branca 1
    - 2x boomberry branca 2
    - 1x boomberry branca 3
    - 1x abóbora laranja 1
    - 1x aranha verde 1

Veja a lista completa de conteúdos do jogo na página 34.

O que vem na Edição All-In

Esta edição inclui tudo do jogo base de Quacks, componentes deluxe e ambas as expansões: As Bruxas e Os Alquimistas! Saiba mais sobre elas a partir da página 16.













Como Jogar

Quacks é uma competição de preparação de poções que acontece ao longo de 9 rodadas. Você quase sempre jogará simultaneamente com os outros, mas escolha um jogador para ser o jogador inicial quando a ordem for importante. O jogador inicial gira no sentido horário entre os participantes a cada rodada.

Cartas de Sorte

Cada rodada começa com a leitura da sua sorte. O jogador inicial compra uma carta de Adivinhação e a lê em voz alta. O efeito da carta geralmente se aplica a todos os jogadores.

Se a carta estiver relacionada aos tokens de mandrágora amarela ou fantasma roxo, lembre-se de que eles só estarão disponíveis mais tarde no jogo. Se você comprar uma carta que os menciona antes dessas rodadas, simplesmente ignore essa parte das opções ou instruções da carta.

As cartas de sorte roxas têm efeito imediato e podem ser descartadas em seguida. As cartas azuis têm efeitos que duram durante a rodada, então mantenha-as em um local visível até o final da rodada.



Preparando Suas Poções

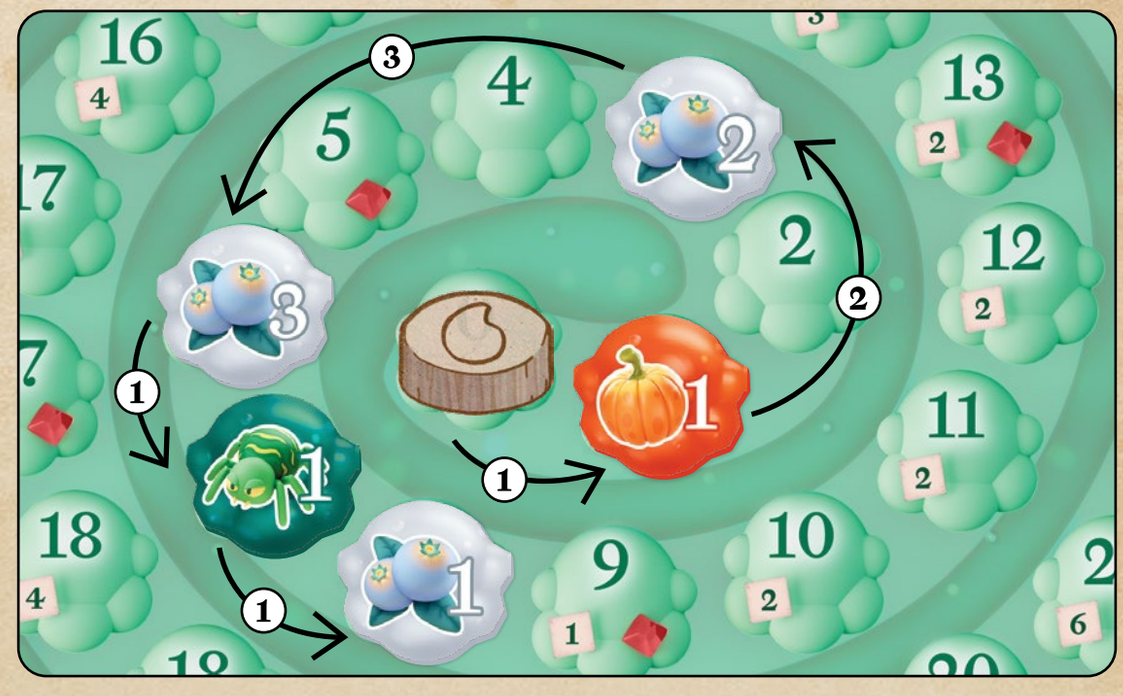
É aqui que acontece a parte principal do jogo Quacks: tirar fichas da sua bolsa, colocá-las no caldeirão, ver seus efeitos e decidir se para sabiamente ou explode seu caldeirão por imprudência!

Quando todos estiverem prontos para começar, cada jogador tira simultaneamente fichas, uma de cada vez, de sua bolsa, colocando-as em espaços cada vez mais altos do seu caldeirão. Mesmo que todos estejam comprando ao mesmo tempo, não é necessário fazer isso em sincronia — cada um pode ir no seu próprio ritmo!

Para a primeira ficha que você tirar, olhe o número impresso nela: esse é o seu valor de movimento. Coloque-a esse número de casas à frente do marcador de gota no caldeirão (ou do marcador de rato em rodadas futuras). Por exemplo, se você tirar uma ficha de valor 1, coloque-a na próxima casa à frente da gota. Se tirar uma ficha de valor 2, coloque-a na segunda casa à frente da gota.

Continue assim para todas as fichas subsequentes, colocando cada uma um número de casas à frente da ficha anterior, de acordo com seu valor numérico.

E lembre-se: **você nunca, jamais, JAMAIS pode olhar dentro da sua bolsa.**





I. Efeitos dos Ingredientes

Além de avançar no seu caldeirão, as fichas de ingredientes também possuem outros efeitos, que você pode consultar no conjunto de livros que está usando para esta partida.

Caveiras azuis, cogumelos vermelhos, mandrágoras amarelas e erva-louca têm efeito imediato ao serem tirados.

Aranhas verdes, fantasmas roxos e mariposas pretas só têm efeito após você parar de tirar fichas naquela rodada, seja voluntariamente ou quando seu caldeirão explode.

Se tiver dúvidas sobre efeitos específicos de algum ingrediente, você pode conferir descrições detalhadas de todos os ingredientes a partir da página 20.

E sempre que algum efeito disser que você "pode" fazer algo, você também pode optar por não fazer ou escolher a opção de menor efeito.

II. Parando ou Explodindo

A preparação da sua poção pode terminar de duas formas: parando ou explodindo.

Parando: Você pode decidir parar de tirar fichas a qualquer momento, depois de colocar uma ficha e resolver seu efeito. Quando fizer isso, coloque sua bolsa no lugar ou anuncie de alguma forma que terminou.

Ou, se você alcançar ou ultrapassar o último espaço do seu caldeirão — 33 — coloque sua ficha final ali, então pare de tirar fichas e não avance mais.



Explodindo: Se o valor total de todas as fichas de boomberry branca no seu caldeirão ultrapassar 7, seu caldeirão explode! Quando isso acontecer, coloque a ficha que causou a explosão, pare imediatamente e não tire mais fichas nesta rodada.

Explicaremos em mais detalhes o que acontece quando você explode, mas já adiantamos: explodir é ruim, porque além de ter que parar, na hora de pontuar e comprar novas fichas você só poderá fazer uma dessas ações, em vez de ambas!

E, claro, você não pode "decidir" parar depois de explodir. Boa tentativa!



Observe que a última ficha tirada ainda deve ser colocada no caldeirão e conta como a ficha final.

III. Usando Seu Frasco

Seu frasco é seu melhor recurso para evitar explosões! Se ele estiver cheio, você pode virá-lo para o lado vazio e devolver uma ficha de boomberry que acabou de tirar para a sua bolsa. Você só pode usar o frasco na ficha mais recente, então precisa decidir imediatamente ao tirar uma boomberry.

Você só pode usar o frasco se ele estiver cheio! Felizmente, haverá maneiras de reabastecê-lo mais tarde.

E os frascos não são todo-poderosos: se uma boomberry branca que você tirou fizer seu caldeirão explodir, você não pode usar o frasco para evitar isso. Novamente, boa tentativa.

Depois de usar o frasco, você pode continuar tirando fichas normalmente. Às vezes você terá muito azar e tirará exatamente a mesma ficha que acabou de devolver com o frasco — e todos vão rir de você.



Quando todos tiverem parado de tirar fichas, seja voluntariamente ou por terem explodido, é hora de testar suas poções! A linha no placar abaixo indica o que fazer pelo restante da rodada.

Rolagem de Dado Bônus



Todos olham para seus caldeirões e declaram o **espaço final** que alcançaram, ou seja, o espaço **imediatamente após a última ficha** que colocaram.

O jogador que alcançou o espaço final mais distante — **sem explodir** — pode rolar o dado bônus e receber uma recompensa! Se houver empate, todos os jogadores empatados rolam.



O jogador verde e o jogador vermelho terminaram ambos no espaço 23, mas o jogador verde está uma casa à frente, então ele recebe a rolagem bônus.



1	2			
Get 1 victory point	**Get 2 victory points**	**Take 1 ruby**	**Move your droplet a space forward**	**Take an orange 1 token and put it in your bag**

Efeitos dos Ingredientes Pretos, Verdes & Roxos



Todos verificam se possuem fichas de aranha verde, fantasma roxo ou mariposa preta em seus caldeirões. Se tiverem, os efeitos dessas fichas acontecem agora. É uma boa ideia aplicar esses efeitos na ordem de turno dos jogadores, pois é divertido ver como eles se resolvem e você cometerá menos erros.

(Além disso, em casos raros em que a ordem importa, os efeitos tecnicamente são ativados nesta sequência: verde, depois roxo e, por fim, preto.)

Esses efeitos acontecem mesmo se você explodiu nesta rodada.



Rubis Bônus



Se o seu espaço final mostrar um rubi, o jogador recebe um rubi! Você pode fazer isso mesmo que seu caldeirão tenha explodido. Explicaremos os rubis com mais detalhes depois, mas basicamente você poderá gastá-los para reabastecer seu frasco ou avançar permanentemente sua gota.



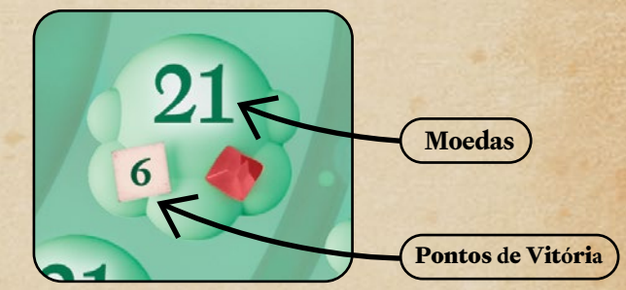
Pontuação



Se você parou sem explodir, ótimo trabalho! Você pode pontuar e comprar novos ingredientes.

Se você explodiu, não desanime. Você pode escolher pontuar ou comprar novos ingredientes, mas só pode fazer uma dessas ações.

Pontos de Vitória
Os jogadores recebem o número de pontos de vitória indicado no quadrado pequeno do espaço final que alcançaram. Mova o marcador de pontuação do jogador esse número de casas no placar.



Se você terminou nesse espaço, ganha 21 moedas para gastar e pontua 6 pontos de vitória.
Mas se você explodiu, precisaria escolher entre 21 moedas ou 6 pontos de vitória.



Compras



Começando pelo jogador inicial e seguindo no sentido horário, todos na sua vez compram novas fichas de ingredientes para adicionar às suas bolsas! A quantidade de dinheiro que você tem para gastar está indicada no espaço final do seu caldeirão, e o custo de cada ficha está listado no livro de ingredientes correspondente, com valores diferentes para os diferentes números de uma mesma cor.





Se um jogador tiver 10 moedas, ele poderia comprar uma ficha verde 1 e uma azul 1. Em seguida, coloca ambas as fichas na sua bolsa. O dinheiro restante é perdido.

E lembre-se destas regras ao fazer suas compras:

- Você pode comprar 1 ou 2 fichas.
- Se você comprar 2 fichas, elas não podem ser da mesma cor.
- A quantidade de fichas é limitada: uma vez que um ingrediente acabar, ele acabou!
- Qualquer dinheiro não utilizado é perdido no final da rodada.

Quando todos terminarem as compras, eles colocam suas novas fichas nas bolsas, junto com todas as outras fichas que colocaram em seus caldeirões nesta rodada. Mas lembre-se: mesmo agora, você ainda não pode olhar dentro da sua bolsa!

Gastando Rubis



Por fim, todos decidem se querem gastar seus rubis:

1. **Reabastecer seu frasco:** Gaste 2 rubis para virar seu frasco de volta para o lado cheio.
2. **Mover sua gota:** Gaste 2 rubis para avançar o marcador de gota uma casa no seu caldeirão. Essa é uma mudança permanente: a partir de agora, você começa todas as rodadas futuras uma casa à frente.

Você pode gastar rubis mais de uma vez! Por exemplo, se tiver 4 rubis, pode reabastecer seu frasco e mover sua gota, ou até mesmo mover sua gota duas vezes.

Ratos!



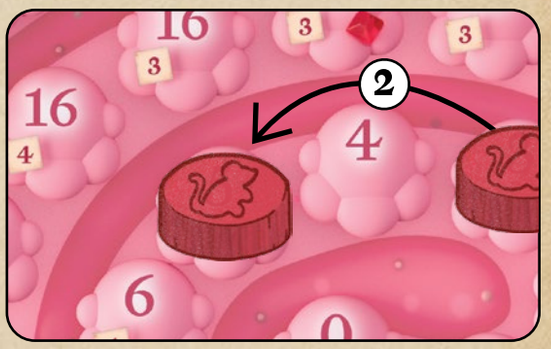
Todos, exceto o jogador líder, recebem ajuda de alguns ratos assistentes para melhorar suas poções na próxima rodada.

Coloque seu marcador de rato sobre a sua gota. Em seguida, cada jogador conta o número de rabos de rato no placar entre ele e o(s) jogador(es) líder(es). Eles movem seu marcador de rato esse número de casas à frente no caldeirão. É nesse ponto que você começará a colocar fichas na próxima rodada!

Apenas lembre-se de algumas coisas:

1. O marcador de rato é reiniciado a cada rodada. Ou seja, os ratos não se acumulam de rodada em rodada.
2. O número de ratos pode subir e descer durante o jogo, dependendo de onde você está em relação ao jogador líder.
3. Os ratos nunca ajudam o jogador líder, então ele pode colocar o marcador de volta na sua tigela.
4. Não é necessário mover o marcador de rato na rodada final, então você pode colocá-lo de volta na tigela.





O jogador vermelho está 2 rabos de rato atrás do jogador verde que está na frente. Então, ele move seu marcador de rato 2 casas à frente a partir da sua gota.

Iniciando a Próxima Rodada

Mova o marcador de chama para o próximo espaço de rodada.

Comece a próxima rodada passando as cartas de Adivinhação no sentido horário. A pessoa que as receber será o novo jogador inicial da rodada.

Lembre-se de que todas as suas fichas do caldeirão devem estar de volta à sua bolsa antes de começar cada rodada.

As rodadas seguintes acontecem basicamente da mesma forma, com algumas exceções:

Na Rodada 2, você já pode comprar fichas de mandrágora amarela.

Na Rodada 3, você já pode comprar fichas de fantasma roxo.

Na Rodada 6, todos colocam uma ficha branca de boomberry valor 1 extra em suas bolsas. Desculpe.



Fim do Jogo

I. Última Rodada de Preparação da Poção

Se o jogo estiver particularmente equilibrado e vocês estiverem se sentindo especialmente competitivos, na Rodada 9 todos podem comprar fichas simultaneamente.
Se fizerem isso, escolham um jogador para dar o comando:
"3… 2… 1… Puxar!" a cada vez.
E, quando um jogador quiser parar de puxar fichas, ele deve mostrar a mão vazia fora do saco.



II. Compra na Rodada Final

Em vez de comprar ingredientes na rodada final, você pode usar seu dinheiro e rubis para comprar o máximo possível de pontos de vitória que conseguir pagar:



5 moedas → 1 ponto de vitória



2 rubis → 1 ponto de vitória

III. Pontuação da Rodada Final

O jogador com mais pontos de vitória vence!
Se houver empate, vence o jogador cujo espaço final no caldeirão na última rodada estiver mais avançado.
Se ainda assim houver empate, o jogo termina empatado.

Sua Próxima Partida

Existem várias maneiras de variar como você joga Quacks!

Experimente Livros Diferentes

Mude um pouco as coisas e experimente um conjunto diferente de livros!
Os conjuntos foram selecionados para combinarem bem entre si, mas sinta-se à vontade para criar seus próprios conjuntos, apenas garantindo que haja um livro de cada cor.



Vire o Caldeirão

Se você virar seu caldeirão, verá que um lado tem alguns tubos de ensaio na parte inferior. Ao usar esse lado, coloque seu segundo marcador de gota no tubo vazio mais à esquerda.
Então, durante o jogo, sempre que você avançar sua gota, pode decidir qual das duas gotas quer mover: a do caldeirão ou a dos tubos.

Se você decidir mover a gota dos tubos de ensaio, mova-a da esquerda para a direita, recebendo todos os bônus mostrados à medida que passa por eles ou aterrissa sobre eles.



The Witches

Esta expansão introduz um trio de poderosas bruxas, uma forma de transbordar seu caldeirão e um novo ingrediente: Erva-louca (Locoweed)!

Setup

Prepare o jogo da mesma forma que o jogo base, exceto que...

1. Inclua as fichas de erva-louca e um livro de erva-louca, escolhendo aleatoriamente ou de sua preferência.
2. Coloque 3 bruxas aleatórias — uma bronze, uma prata e uma dourada — próximas aos livros.
3. Todos pegam 3 moedas de bruxa — uma bronze, uma prata e uma dourada.
4. Todos pegam uma tigela de transbordo da sua cor correspondente. Coloque-a ao lado do espaço final do seu caldeirão.
5. Adicione as 3 cartas de Adivinhação com o ícone de bruxa no canto inferior.





Como Jogar

As regras são as mesmas do Quacks padrão, com as seguintes alterações...

As Bruxas (The Witches)

Os jogadores podem receber ajuda de uma bruxa 3 vezes durante o jogo.
Os poderes das bruxas estão listados em suas peças, e para usar a ação, o jogador descarta a moeda da cor da bruxa no momento especificado na peça de cada bruxa.

Qualquer moeda de bruxa não usada vale 2 pontos de vitória no final do jogo.

Para mais informações sobre os efeitos das bruxas, consulte a página 30.



Os jogadores podem gastar sua moeda de bruxa dourada para usar a habilidade da bruxa dourada.

Tigelas de Transbordo

Se um jogador alcançar ou ultrapassar o espaço final do seu caldeirão (33), coloque a ficha no espaço 33. (Se isso gerar um efeito que afetaria a próxima ficha a ser tirada, essa ação não acontece.)

Depois disso, quando um jogador tirar fichas adicionais da sua bolsa, coloque-as na tigela de transbordo.

Se você alcançar a tigela de transbordo, durante a pontuação você recebe:

1. Os 15 pontos de vitória habituais e 35 moedas por alcançar o espaço final de pontuação no caldeirão.

2. ALÉM DE metade do valor total impresso de todas as fichas na tigela de transbordo em pontos de vitória, arredondado para baixo.

Fichas que terminam na tigela de transbordo:

1. Não acione nenhum efeito.

2. As fichas de boomberry branca ainda podem fazer seu caldeirão explodir.

3. Elas são efetivamente “incolores”, pois não contam para os efeitos da mariposa preta nem para o cálculo de essências na expansão Os Alquimistas.

Se vários jogadores alcançarem a tigela de transbordo, eles são considerados empatados para fins da rolagem de dado bônus, desde que seus caldeirões não tenham explodido.



O valor total das fichas na tigela de transbordo é 9, então o jogador ganharia 4 pontos de vitória a partir delas.

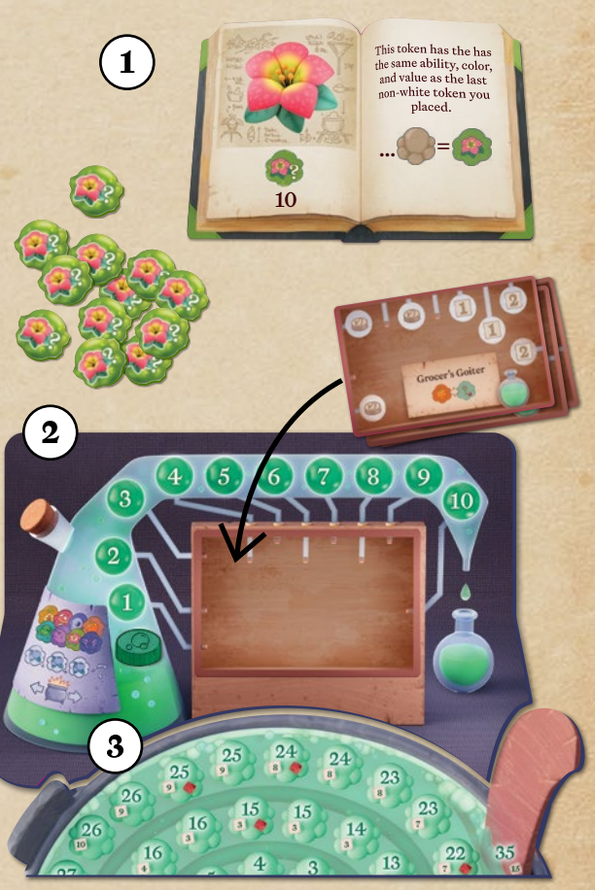
Os Alquimistas (The Alchemists)

Sua reputação melhorou um pouco ao ~~subornar~~ impressionar os membros relevantes da guilda local. Você agora é oficialmente um Alquimista licenciado! Ou seria "Qualquimista"? De qualquer forma, os pacientes estão chegando à sua porta com doenças bem... únicas. É hora de pegar o dinheiro deles e, quem sabe, até curá-los.

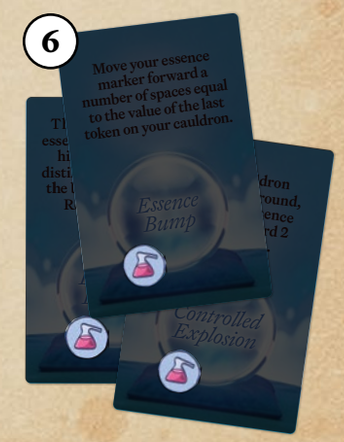
Setup

Prepare o jogo da mesma forma que o jogo base, exceto que...

1. Inclua as fichas de erva-louca e um livro de erva-louca, escolhendo aleatoriamente (ou de sua preferência).
2. Todos pegam um tabuleiro de frasco, um marcador de essência e as 4 cartas de essência da sua cor.
3. Coloque seu frasco acima do caldeirão e posicione o marcador de essência no espaço 0.
4. Coloque os 8 marcadores de pacientes em uma bolsa e tire 3 aleatoriamente. Em seguida, encontre as peças de paciente correspondentes e coloque-as no centro da mesa com o lado da imagem virado para cima. Devolva o restante para a caixa.
5. Todos decidem qual dos 3 pacientes querem "tratar" e colocam a carta de essência correspondente sobre seu frasco. (Os jogadores podem escolher o mesmo paciente.)
6. Adicione as 3 cartas de Adivinhação com o ícone de alquimista no canto inferior.







Como Jogar

As regras são as mesmas do Quacks padrão, com as seguintes alterações...

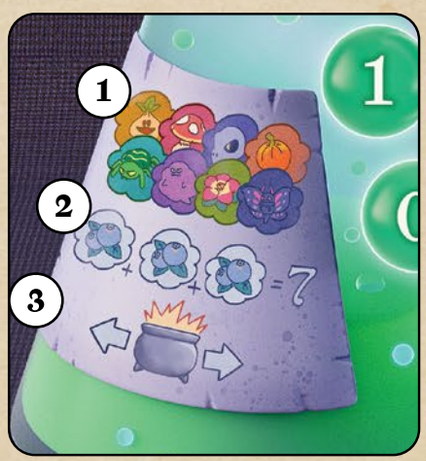
Destilando Essência

Imediatamente após **preparar sua poção** em cada rodada (e antes de rolar o dado bônus), os jogadores destilam simultaneamente uma essência adicional de sua poção, independentemente de o caldeirão ter explodido ou não:

1. Some quantas cores diferentes de fichas você tem no seu caldeirão, desconsiderando o branco. Qualquer que seja esse número, mova seu marcador de essência para o espaço correspondente no frasco.

2. Se o valor total de todas as suas fichas de boomberry branca for exatamente 7, avance seu marcador de essência uma casa extra.

3. Se os jogadores à sua esquerda ou direita explodiram, avance seu marcador de essência uma casa adicional. Se ambos explodiram, avance o marcador 2 casas. (Em um jogo de 2 jogadores, você pode avançar no máximo 1 casa.)



Siga o tubo de vidro do seu marcador de essência até a carta e receba o bônus!

- Para pontos de vitória, mova imediatamente seu marcador de pontos para frente pelo número de pontos especificado.
- Para rabos de rato, mova seu marcador de rato uma casa extra à frente no final desta rodada.
- Pontos e ratos são bônus que você recebe além do bônus do paciente ou da ação.
- Se o espaço atual do seu marcador de essência mostrar um bônus em um vidro oval, a peça do paciente indicará qual é o bônus e quando ele ocorre.

Você também pode sempre colocar seu marcador de essência em um espaço inferior, se preferir, e receber esse bônus em vez do outro.

Por fim, não reinicie imediatamente seu marcador de essência para o espaço 0! Alguns pacientes permitem que você gaste o marcador de essência para efeitos adicionais quando preparar poções na próxima rodada.
Reinicie a trilha de volta para 0 somente quando começar a destilar essências novamente na rodada seguinte.

Rodada Final

Na Rodada 9, destile essências como de costume, mas em vez de receber bônus, pontue 1 ponto de vitória por cada espaço que você avançou.

Combinando As Bruxas e Os Alquimistas

Recomendamos não combinar As Bruxas e Os Alquimistas até que você tenha jogado cada expansão separadamente. Mas depois disso, fique à vontade! Também é possível escolher apenas as partes das duas expansões que você mais gosta e usá-las, por exemplo: apenas as tigelas de transbordo de As Bruxas e o livro de erva-louca de Os Alquimistas. Divirta-se!

Ingredientes, Bruxas e Pacientes em Detalhe

Orange Pumpkins (**Abóboras Laranja**)



As fichas laranja não têm efeito quando colocadas no seu caldeirão.
O livro laranja não possui marcador, pois é o mesmo para todas as partidas de Quacks.

Uma ficha laranja 1 nunca pode ser upgradeada para uma laranja 6.

Blue Skulls (**Caveiras Azuis**)



1 Marcador — Após colocar esta ficha, olhe seu valor impresso. Tire esse número de fichas adicionais da sua bolsa. Você pode colocar qualquer uma dessas fichas imediatamente no seu caldeirão e resolver seus efeitos. Em seguida, devolva as outras fichas para a bolsa.
Observação: colocar uma ficha extra é opcional.



2 Marcadores — Após colocar esta ficha, olhe seu valor impresso. Se você explodir dentro desse número de fichas, ainda assim receberá pontos de vitória e dinheiro nesta rodada. No entanto, você não poderá rolar o dado bônus se isso acontecer. Por exemplo:
Se você colocar uma ficha 1, pode explodir na próxima ficha tirada e ainda receber dinheiro e pontos de vitória.
Se colocar uma ficha 2, isso se aplica às duas próximas fichas tiradas, e assim por diante.



3 Marcadores — Se você colocar esta ficha diretamente em um espaço de rubi, pegue 1 rubi imediatamente.



4 Marcadores — Se você colocar esta ficha diretamente em um espaço de rubi, você pontua imediatamente um número de pontos de vitória igual ao valor impresso da ficha: 1, 2 ou 4.



5 Marcadores — Após colocar esta ficha, olhe seu valor impresso. Se você já tiver pelo menos esse número de fichas laranja no seu caldeirão, pontue imediatamente:
1 ponto de vitória para uma ficha azul 1 e pelo menos 1 ficha laranja, 2 pontos de vitória para uma ficha azul 2 e pelo menos 2 fichas laranja, 4 pontos de vitória para uma ficha azul 4 e pelo menos 4 fichas laranja.



6 Marcadores — Após colocar esta ficha, olhe seu valor impresso. Em seguida, conte para trás esse número de fichas recentemente colocadas. Pegue 1 rubi para cada ficha branca 1 dentro desse intervalo.

Por exemplo:
- Se você tirar uma ficha azul 1, olhe apenas a ficha colocada imediatamente antes dela.
- Se tirar uma ficha azul 2, olhe as 2 fichas anteriores, e assim por diante.

Red Toadstools (**Cogumelos Vermelhos**)



1 Marcador — Mova esta ficha casas extras para frente se você já tiver colocado fichas laranja no seu caldeirão.
- Se tiver uma ou duas fichas laranja, mova 1 casa extra.
- Se tiver três ou mais fichas laranja, mova 2 casas extras.

Não importa os valores das fichas nem onde elas estão no caldeirão.



2 Marcadores — Em vez de colocar esta ficha no seu caldeirão, coloque-a próxima a ele.
Depois de parar de tirar fichas nesta rodada — seja por escolha ou por explosão — você tem a opção de colocar esta ficha como sua última ficha no caldeirão.
Você também pode guardá-la para fazer o mesmo em uma rodada futura.



3 Marcadores — Ao colocar esta ficha, verifique se a última ficha colocada no seu caldeirão foi branca.
Se for, some o valor impresso da ficha branca ao número de casas que esta ficha vermelha deve se mover.
Por exemplo: uma ficha vermelha 1 colocada imediatamente após uma ficha branca 2 se moveria 3 casas.



4 Marcadores — Se você tiver qualquer número de fichas vermelhas no seu caldeirão, as fichas brancas 1 se movem 2 casas em vez de 1.
Isso não altera o valor delas para qualquer outra coisa, como determinar se o seu caldeirão explode.



5 Marcadores— Considere todas as fichas vermelhas tiradas como tendo o valor impresso da ficha vermelha de maior valor que você tirou nesta rodada.
Por exemplo, se você já colocou uma ficha vermelha 4, então as futuras fichas vermelhas de valor 1 ou 2 se moverão 4 casas.



6 Marcadores — Após tirar e colocar uma ficha vermelha, tire imediatamente uma ficha extra da sua bolsa e coloque-a próxima ao caldeirão.
Você pode colocá-la no seu caldeirão a qualquer momento desta rodada, mesmo após parar por explosão.
Se for uma ficha branca, ela ainda conta para determinar se o caldeirão explode.

Você DEVE colocá-la em algum momento durante a rodada.

Yellow Mandrakes (**Mandrágoras Amarelas**)



1 Marcador — Ao colocar esta ficha, observe a ficha mais recente que você colocou antes dela.
Se essa ficha for branca, você pode colocá-la de volta na sua bolsa.
Colocar uma ficha branca de volta não altera a posição da ficha amarela.
Por exemplo, se uma ficha branca 1 estiver no espaço 1 e uma ficha amarela 1 for colocada no espaço 2, a ficha amarela permanece no espaço 2 mesmo depois de a ficha branca ser devolvida à bolsa.



2 Marcadores — A próxima ficha que você colocar após esta ficha se moverá o dobro do valor impresso.
Por exemplo, se você tirar uma ficha 2, ela se moverá 4 casas em vez de 2.



3 Marcadores — Com base no número de fichas amarelas no seu caldeirão, seu limite de explosão aumenta.
- Com 1 ficha amarela, o limite aumenta de 7 para 8.
- Com 3 ou mais fichas amarelas, o limite aumenta para 9.



4 Marcadores — A primeira ficha amarela que você tirar se move 1 casa extra ao colocá-la.
A segunda ficha amarela se move 2 casas extras.
A terceira ficha amarela se move 3 casas extras.
Se você tirar mais de três fichas amarelas, não há mais bônus adicionais.



5 Marcadores — Imediatamente compre uma ficha extra do seu saco. Some o valor impresso dessa ficha ao movimento da ficha amarela. Depois, devolva a ficha extra para o saco.
Se você tirar uma ficha de erva-louca (locoweed), considere que o valor impresso dela é 1.



6 Marcadores — Quando você comprar esta ficha, pode pagar 1 rubi para movê-la 3 espaços extras para frente.
Você só pode fazer isso uma vez por ficha amarela comprada — ou seja, não é permitido pagar 2 rubis para mover a mesma ficha 6 espaços extras.

Black Moths (**Mariposas Pretas**)



2- Jogadores — Ambos os jogadores contam e anunciam quantas fichas pretas (mariposas) têm em seus caldeirões. Se vocês tiverem o mesmo número, mova o marcador de gota 1 espaço para frente. Se você tiver mais fichas pretas do que o outro jogador, mova o marcador de gota 1 espaço para frente e pegue 1 rubi da reserva.



3+ Jogadores — Todos contam e anunciam quantas fichas pretas (mariposas) têm em seus caldeirões. Se você tiver mais fichas pretas que um dos seus vizinhos, mova seu marcador de gota 1 espaço para frente. Se você tiver mais que ambos os vizinhos, mova o marcador de gota 1 espaço para frente e pegue 1 rubi da reserva.



5 Marcadores — Quando você adquirir esta ficha, coloque-a no saco do jogador à sua esquerda, depois mova seu marcador de gota 1 espaço para frente. Após todos pararem de comprar fichas, pegue 1 rubi para cada ficha preta que o jogador à sua esquerda tiver em seu caldeirão. Esse jogador também recebe a mesma quantidade de rubis (1 por ficha preta) somente se ele tiver uma ficha preta em um dos dois últimos espaços do caldeirão.



6 Marcadores — O jogador cuja ficha de mariposa preta estiver mais à frente no caldeirão move seu marcador de gota 1 espaço para frente.
O segundo jogador mais à frente recebe 1 rubi.
Um mesmo jogador pode ganhar ambos os bônus se tiver duas ou mais fichas pretas.
Em caso de empate, todos os jogadores empatados recebem o bônus.

Por exemplo: se 2 jogadores empatarem em primeiro e 2 empatarem em segundo, os primeiros empatados ganham o movimento da gota, e os segundos empatados ganham o rubi.

Green Spiders (**Aranhas Verdes**)



1 Marcador — Se esta ficha for uma das duas últimas colocadas no seu caldeirão nesta rodada, ganhe 1 rubi.
Por exemplo: se você colocar uma ficha laranja, depois uma verde, e decidir parar, a ficha verde foi a última — então você ganha 1 rubi.
Se as duas últimas fichas colocadas forem verdes, você ganha 2 rubis.



2 Marcadores — Se esta ficha for uma das duas últimas colocadas no seu caldeirão nesta rodada, pegue uma ficha bônus do estoque e coloque-a no seu saco:
Para uma verde 1, pegue uma laranja 1.
Para uma verde 2, escolha entre uma azul 1 ou vermelha 1.
Para uma verde 4, escolha entre uma amarela 1 ou roxa 1.
Se as duas últimas fichas forem verdes, você pode fazer isso duas vezes.



3 Marcadores — Verifique se o valor impresso de todas as fichas brancas no seu caldeirão soma exatamente 7.
Se sim, some o valor impresso de todas as suas fichas verdes no caldeirão. Em seguida, avance a última ficha colocada esse número de espaços extras. Por exemplo: se você tiver 3 fichas verdes que somam 6, você pode mover sua última ficha colocada 6 espaços extras.



4 Marcadores — Se esta ficha for uma das duas últimas colocadas no seu caldeirão nesta rodada, você pode pagar 1 rubi para mover seu marcador de gota 1 espaço para frente.
Só é permitido pagar 1 rubi por ficha verde, não múltiplos.
Mas se as duas últimas fichas forem verdes, você pode pagar 2 rubis para mover seu marcador de gota uma vez para cada rubi, ou seja, duas vezes.



5 Marcadores — Se esta ficha for uma das duas últimas colocadas no seu caldeirão nesta rodada, você pode separar qualquer ficha do seu caldeirão com valor impresso igual ou menor que esta ficha. Por exemplo: se a última ficha que você colocou foi uma verde 4, você pode separar qualquer ficha de valor 1 a 4 do seu caldeirão. A ficha separada se tornará a primeira ficha colocada na próxima rodada. Se você tiver duas fichas separadas — por exemplo, porque as duas últimas fichas foram verdes — você decide a ordem em que serão colocadas. Não é permitido usar isso para desfazer uma explosão.



6 Marcadores — Se esta ficha for uma das duas últimas colocadas no seu caldeirão nesta rodada, role o dado bônus. Por exemplo: se você colocar uma ficha laranja, depois uma verde, e decidir parar, a ficha verde foi a última — então você rola o dado uma vez.
Se as duas últimas fichas forem verdes, você rola o dado duas vezes.

Purple Ghosts (**Fantasmas Roxos**)



1 Marcador — Conte o número de fichas roxas no seu caldeirão:

- 1 ficha roxa: ganhe 1 ponto de vitória.

- 2 fichas roxas: ganhe 1 ponto de vitória e 1 rubi.

- 3 ou mais fichas roxas: ganhe 2 pontos de vitória e mova seu marcador de gota 1 espaço para frente.



2 Marcadores — Você pode devolver fichas roxas para o estoque em troca de recompensas.
- Devolva 1 ficha roxa: pegue uma ficha preta 1, ganhe 1 ponto de vitória e 1 rubi.
- Devolva 2 fichas roxas: pegue uma ficha verde 1 e uma azul 2, ganhe 3 pontos de vitória e mova seu marcador de gota 1 espaço à frente.
- Devolva 3 fichas roxas: pegue uma ficha amarela 4, ganhe 6 pontos de vitória, 1 rubi e mova seu marcador de gota 2 espaços à frente.
Observação: esta é uma única ação baseada no total de fichas roxas que você tiver.
Por exemplo, se você tiver 4 fichas roxas, não pode dividir a ação em 1 ficha + 3 fichas; deve aplicar a ação uma única vez.



3 Marcadores — Olhe onde suas fichas roxas estão colocadas no caldeirão e ganhe esse número de pontos de vitória. Os números correspondem ao valor impresso “dinheiro” da ficha. Por exemplo: se você tiver uma ficha roxa no espaço 20, você ganha 2 pontos de vitória.



4 Marcadores — Conte o número de fichas roxas no seu caldeirão para atualizar uma ficha:

1 ficha roxa: devolva uma ficha de valor 1 do seu caldeirão para o estoque e pegue uma ficha da mesma cor de valor 2, colocando-a na sua bolsa.
2 fichas roxas: troque uma ficha de valor 2 por uma ficha da mesma cor de valor 4.

3 fichas roxas: troque uma ficha de valor 1 por uma ficha da mesma cor de valor 4.

Observações importantes: Esta é uma única ação baseada no total de fichas roxas que você tiver; por exemplo, se tiver 4 fichas, não pode dividir a ação em 1 ficha + 3 fichas. Esta ação não afeta a rodada atual; se você trocar a última ficha do caldeirão, seus pontos de vitória e dinheiro permanecem iguais. Você pode sempre escolher a ação menor, por exemplo, se não tiver a ficha necessária no caldeirão.



5 Marcadores — Some todas os valores de pontos de vitória impressos nos espaços sob suas fichas roxas.
Imediatamente realize uma ação de compra bônus: compre até 2 fichas de cores diferentes.
Você pode fazer isso mesmo que tenha explodido na rodada.
Na rodada final, você pode usar esta ação para comprar pontos de vitória normalmente.



6 Marcadores — Olhe o valor impresso da ficha colocada após esta. Imediatamente ganhe esse número de pontos de vitória.

Locoweed (**Erva-Louca**)

As fichas de Locoweed não têm um valor fixo, mas sempre se movem pelo menos 1 espaço quando colocadas no caldeirão.



Mova esta ficha à frente pelo mesmo número de espaços que seu marcador de rato avançou, mais 1 espaço.
O movimento máximo é de 4 espaços.



Esta ficha tem a mesma habilidade da sua ficha não-branca mais recentemente colocada no caldeirão.
Se não houver fichas no caldeirão ainda, ela tem valor 1 e nenhuma habilidade.



Esta ficha só pode ser usada ao jogar “The Alchemists”.
Ao destilar essências, cada Locoweed no seu caldeirão permite mover seu marcador de essência uma casa a mais para frente no seu béquer.



Conte o número de fichas de cores diferentes que não sejam brancas no seu caldeirão, incluindo esta.
Mova esta ficha esse número de espaços para frente.



Após colocar esta ficha, você pode devolver qualquer ficha não-branca atualmente no seu caldeirão para sua bolsa.



Some todos os valores impressos das fichas brancas no seu caldeirão.
Mova esta ficha esse número de espaços, com mínimo de 1 e máximo de 4 espaços.

Witches (**Bruxas**)



Durante as compras, use esta bruxa para dobrar seu dinheiro — mas ainda só é possível comprar um total de 2 fichas de cores diferentes.
Você também pode usar esta bruxa na rodada final para comprar pontos de vitória adicionais.



Durante as compras, escolha entre:
1. -Melhorar as duas últimas fichas do seu caldeirão
ou
2. -Melhorar uma única ficha localizada em qualquer lugar do seu caldeirão.
Você ainda pode usar esta bruxa durante as compras mesmo se tiver explodido e optado por pontos de vitória.



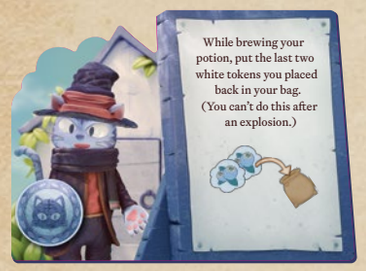
Durante as compras, pegue uma cópia extra de qualquer ficha que você comprou, gratuitamente.
Diferente das compras normais, isso significa que você pode adquirir 3 fichas em uma única vez, sendo que 2 podem ser da mesma cor.



Durante as compras, aumente seu dinheiro em 2 para cada rubi que você tiver.
Você não precisa gastá-los, basta possuí-los!



Use esta bruxa quando sua caldeira explodir para ainda marcar pontos de vitória E fazer compras. Você também ainda poderá rolar o dado bônus se tiver chegado mais longe.



Devolva os 2 últimos tokens brancos que você colocou para a sua bolsa. Ou apenas 1, se preferir. Qualquer espaço vazio criado não é preenchido. Porém, você não pode fazer isso após explodir.



Use seu frasco depois que sua caldeira explodir para devolver o último token branco para sua bolsa. Você pode então continuar a puxar tokens ou parar. Seu frasco precisa estar cheio para usar esta bruxa.



Compre 6 fichas da sua bolsa e escolha quais colocar, quantas e em que ordem na sua caldeira. Resolva todos os efeitos dos ingredientes normalmente. Devolva todas as fichas que não quiser para a bolsa.
Se você usar esta habilidade durante o sorteio simultâneo na rodada final, todos os outros jogadores devem pausar até que este jogador tenha concluído toda a habilidade da bruxa.



Conte o número de tokens de cores diferentes, exceto o branco, em sua caldeira. Marque imediatamente o número correspondente de pontos de vitória.



Em vez de pegar um único rubi bônus, você pode pegar tantos rubis quanto o número de pontos de vitória impressos na última casa.
Você ainda pode fazer isso mesmo se tiver explodido e optado por fazer compras.



Reabastecer seu frasco e mover sua gota para frente custam apenas 1 rubi, em vez de 2.
Você pode pagar vários rubis para realizar esta ação mais de uma vez.



Esvazie todas as fichas não colocadas que restaram na sua bolsa durante a pontuação.
Pontue 2 pontos de vitória para cada ficha não branca de valor 2, 4 ou 6.
Pontue 2 pontos de vitória para cada Locoweed e cada ficha roxa.
Você pode usar esta bruxa mesmo se tiver explodido e optado por comprar.

Patients (**Pacientes**)



Midas Tongue (Língua de Midas) – Antes de começar a sacar fichas nesta rodada, sorteie da sua bolsa o número de fichas indicado na sua carta de essência.
Devolva todas as Boomberries sorteadas para a bolsa.
Coloque o restante das fichas à sua frente; você pode sempre escolher colocá-las em vez de sacar da bolsa.
Você não pode colocar nenhuma ficha no caldeirão se tiver explodido.
Para Toadstool Bookmark 2, se você sacar fichas vermelhas da bolsa, só poderá colocá-las após parar de sacar.



Seasonal Hex – Após destilar sua essência, compre o número especificado de fichas da sua bolsa uma de cada vez: ou seja, tire uma ficha da bolsa, coloque-a no seu caldeirão de acordo com seu valor e execute o efeito correspondente. Repita isso quantas vezes sua essência permitir. Se você tirar fichas brancas, coloque-as também no caldeirão, mas seu caldeirão não explodirá por causa delas. Para o Marcador 2 de Toadstool, se você tirar uma ficha vermelha, ela também conta, mesmo que você não a coloque no caldeirão nesta rodada.



Grocer's Goiter – No início do jogo, adicione uma ficha laranja 1 extra à sua bolsa, começando o jogo com 10 fichas. Sempre que você tirar uma ficha laranja, pode optar por reduzir sua essência em 2 espaços para colocar a ficha laranja que acabou de tirar no próximo espaço de rubi disponível.



Shoulder Devil – Sempre que você tirar uma ficha branca, pode escolher:
1. Reduzir seu marcador de essência em 2 espaços para mover a ficha branca duas vezes o valor impresso;
2. Reduzir seu marcador de essência em 3 espaços para devolver a ficha à sua bolsa.
Você não pode usar nenhuma dessas ações se a ficha fizer sua caldeira explodir.



Eye of Newt – Cada vez que você colocar uma ficha diretamente em um espaço de rubi, você pode mover seu marcador de essência 2 espaços para trás para receber bônus baseados no valor da ficha:
Fichas 1: pegue 1 rubi. Fichas 2 e moths: role o dado bônus.
Fichas 3 e ghosts: pegue 1 ficha amarela 1. Fichas de valor 4, 6 e locoweed: marque 3 pontos de vitória. Se você pegar uma ficha como bônus, coloque-a imediatamente na sua bolsa.
Se você rolar um dado para o marcador, mova seu marcador imediatamente.
Para o Toadstool Bookmark 2, se você colocar fichas vermelhas na caldeira depois de parar, você não pode mais fazer isso.



Warping Cough – No início do jogo, adicione uma ficha vermelha 1 e uma ficha azul 1 extras à sua bolsa, começando o jogo com 11 fichas.
Você pode devolver qualquer ficha que não seja branca nem locoweed da sua caldeira para sua bolsa, movendo seu marcador de essência para trás tantos espaços quanto o valor impresso na ficha.



Greater Gas – Após destilar sua essência, você pode comprar imediatamente uma ficha pelo valor indicado e colocá-la em sua bolsa.
A única exceção é o espaço 1, onde você apenas recebe 1 movimento do rato.



Titanitis – Após destilar sua essência, receba o bônus indicado.

Contents

Base Game Contents

1 Scoreboard
1 Bonus die
1 Flame round marker
4 cauldrons
4 flasks
4 bags
16 player markers: 2 droplets, 1 rat, &
1 score tracker per player color)
236 ingredient tokens, plus 1 spare white 1,
1 spare white 2, and 1 spare white 3
12 ingredient books
24 fortune teller cards
20 rubies
1 rulebook

All-In Edition Extra Contents

20 more fortune teller cards (14 all purpose,
3 for The Witches, 3 for The Alchemists)
140 more ingredient tokens
20 more rubies
4 more player markers (2 droplets,
1 rat, 1 score tracker)
1 more bag
1 more cauldron
1 more flask
9 more ingredient books
5 beakers
5 overflow bowls
5 essence markers
20 essence cards
12 witch tiles
15 witch pennies
8 patient tiles
8 patient markers

Credits

Game Design: Wolfgang Warsch

Art: Ryogo Toyoda

Creative Director: Alex Hague

Graphic Design: Parisa Dale
and Elizabeth Goodspeed

CMYK Identity and
Packaging System: SMLXL

Operations: James Nathan Spencer

Rulebook Editors: Alex Hague and
James Nathan Spencer

Lead Writer: Sophie Abromowitz

Publisher: CMYK in partnership with
the original publisher Schmidt Spiele

Manufacturing: Strom MFG

Thanks: The publisher and designer
thank all playtesters for their invaluable
help and suggestions.

Contact Us

Missing something or have a question?
Email us at hello@cmyk.games

Schmidt

cmyk.games

PLAYERS	2–4 players
TIME	45 minutes
AGES	10 and up
MOOD	Risky & Rewarding