

# Kvedlalové z Kvedlinburku

## Kořenářky

### Herní materiál

#### Pro 5. hráče

1 kotlík  
1 sáček  
1 žeton flakónu  
2 kapky

1 ukazatel skóre  
1 krysí kámen  
1 destička  
s pečeti 0/50

#### Novinky

8 knih  
153 žetonů ingre-  
dienci + 3 náhradní  
20 rubínů

12 kořenářek  
(po 4 destičkách ve 3 druzích)  
15 krejcarů (3 na hráče)  
5 pomocných misek



### Úvod

Toto rozšíření nelze hrát samostatně, budete potřebovat i základní hru „Kvedlalové z Kvedlinburku“. Do hry vstoupí nová ingredience – čertovo kvítí – a také čarodějné kořenářky. Navíc zde najdete pomocné misky, aby vám tinktury nepřetekly, nové knihy (a tudíž efekty) ingrediencí ze základní hry a v neposlední řadě materiál pro pátého hráče.

### Příprava hry

Hru připravte jako obvykle, jen máte k dispozici i strany 5 a 6 barevných knih. Oranžovou knihu ze základní hry nahraďte novou z tohoto rozšíření. Každý hráč dostane navíc **po 1 krejcaru v každé barvě** a **pomocnou misku**, kterou přiloží vedle svého kotlíku pod lžici. Náhodně vylosujte **po 1 destičce kořenářky každého druhu** a vyložte je pod herní plán. Zbýlých 9 destiček kořenářek ponechte v krabici.

### Průběh hry

Průběh hry zůstává prakticky beze změny.

### Kořenářky

Každý hráč může v průběhu hry až třikrát požádat o pomoc báby kořenářky, každou z nich jednou. O pomoc lze kořenářku požádat pouze během fáze či kroku uvedeném na její destičce a za pomoc je vždy třeba kořenářce zaplatit krejcarem v příslušné barvě.



**Pokud vám kotlík právě vybuchl**, můžete s pomocí této kořenářky použít svůj flakón a vrátit do sáčku bílý žeton, který výbuch způsobil. Poté si můžete dobrat jiný žeton nebo svůj tah ukončit. **Pozor:** Abyste mohli pomoci této kořenářce využít, musí být váš flakón plný.



Pokud váš kotlík dosud nevybuchl, můžete až **dva poslední bílé žetony** ze svého kotlíku (tedy poslední, předposlední, nebo oba) vrátit zpět do sáčku. Mohou ležet v kotlíku kdekoli a nemusejí spolu nijak soustít. Případné vzniklé mezery se ničím zaplňovat nebudou.



Pokud jste ještě neskončili s losováním, můžete v jeho průběhu kdykoli (před vylosováním žetonu nebo po něm) přijmout pomoc této kořenářky. **Vylosujte si ze sáčku 6 žetonů** (nebo všechny zbývající, pokud jich zbývá méně než 6). Z nich si můžete **vybrat libovolný**



Pomoci této kořenářky využijete tak, že **v případě, že váš kotlík vybuchl**, máte nárok na **všechny odměny**, jako by nebyl vybuchl (případně házení kostkou, body i nákup nových ingrediencí).

**počet žetonů**, které v **libovolném pořadí** položíte do svého kotlíku. Všechny jejich efekty se provedou jako obvykle. Případně zbylé žetony vraťte zase do sáčku. V devátém kole se současně losování žetonů všemi hráči přeruší a pokračuje se až po úplném vyhodnocení tohoto efektu.





Po dokončení nákupu ingrediencí si můžete **vyměnit žetony ze svého kotlíku za jiné těžce barvy s hodnotou o stupeň vyšší** (tedy z 1 na 2 nebo z 2 na 4), a to buď **dva poslední v kotlíku, nebo jeden kdekoli v kotlíku**. Vyměňované žetony vraťte

z kotlíku do zásoby a vložte si do sáčku ze zásoby adekvátní žetony vyšších hodnot. Hodnotu oranžových žetonů takto zvýšit nelze.

**Pozor:** Jedná se o žetony již v kotlíku ležící, nikoli čerstvě nakoupené. Tento efekt lze provést, i když váš kotlík vybuchl a vy jste se rozhodli pro krok D (Zisk bodů), tedy i když neprovádíte běžný nákup ingrediencí.



Pomocí této kořenářky si můžete **zdvojnásobit množství pomyslných peněz** na nákup nových ingrediencí. Nadále si však smíte pořídit maximálně 2 žetony různých barev. V 9. kole můžete dvojnásobnou částku využít k získání bodů v obvyklém poměru 5:1.



Díky pomoci této kořenářky si můžete vzít zdarma navíc **ještě jeden stejný žeton** jako jeden z těch, které jste právě nakoupili. Tím se může stát, že získáte 3 žetony, z nich 2 těžce barvy (a samozřejmě i hodnoty).



Když vám pomáhá tato kořenářka, **zvyšuje se za každý váš rubín množství vašich pomyslných peněz o 2** – rubíny vám nadále zůstávají, nemusíte je odevzdat.



Tato kořenářka vám pomůže získat body navíc podle toho, **kolik žetonů různých barev** máte ve svém kotlíku. Bílé žetony se nepočítají.



Tato kořenářka vám pomůže získat body navíc podle toho, **jaké žetony vám zbyly v sáčku**. Během vyhodnocení vysypte zbylý obsah sáčku vedle kotlíku a spočítejte **všechny žetony vyšších hodnot než 1** vyjma bílých, plus **všechny fialové a všechno čertovo kvítí**.

Za každý takovýto žeton získáte **2 body**. Bílé žetony se nepočítají. Přitom je jedno, zda váš kotlík vybuchl nebo ne a pro jakou odměnu jste se v tomto kole rozhodli.



Máte-li v kroku C vyhodnocení kola dostat rubín, protože je uveden na vašem vyhodnocovaném poli, dostanete jich tolik, jaká je **bodová hodnota vyhodnocovaného pole**. Je přitom lhostejné, zda váš kotlík vybuchl nebo ne. Body dle vyhodnocovaného pole dostanete také v souladu s běžnými pravidly.

**Pozor:** Efekt karty jasnozření „Co se trýpýtí“ nelze kombinovat s využitím pomoci této kořenářky. Musíte si vybrat jen jednu z obou možností (buď získáte 2 rubíny za kartu, nebo využijete pomoc této kořenářky).



V kroku F vyhodnocení kola vás při využití pomoci této kořenářky stojí **posun kapky a/nebo naplnění flakónu jen 1 rubín místo 2**. Opět platí, že můžete provést obojí a posun kapky můžete provést i vícrát, na každý takový posun se efekt této kořenářky vztahuje.

Za každý **krejcar**, který vám zbude, dostanete **po vyhodnocení 9. kola navíc další 2 body**. V jednom kole hry můžete využít libovolný počet krejcarů, klidně všechny tři.



## Pomocné misky



Dosáhnete-li ve fázi vaření lektvarů posledního pole stupnice kotlíku (pole 33) nebo dále, **položte příslušný žeton na pole 33**. Má-li příslušný žeton nějaký vliv na následující vylosování žeton, takovýto efekt propadá (nepřihlíží se k němu). Za vyhodnocované pole bude i nadále platit **rukojeť lžíce (15 bodů a nákupní hodnota 35)**. Můžete však pokračovat v losování dalších žetonů, které budete umísťovat do pomocné misky. Efekty ingrediencí (dle příslušných knih) již nevyhodnocujte, pouze **hodnota bílých žetonů se nadále přičítá pro účely stanovení, zda došlo k výbuchu kotlíku**. Ve fázi vyhodnocení v kroku D (Zisk bodů) pak sečtete hodnotu všech žetonů v pomocné misce a vydělte dvěma (případně zaokrouhlete dolů). Výsledek udává počet bodů, které získáváte navíc k 15 bodům (hodnota rukojeti lžíce).

Všichni hráči, kteří dosáhli posledního pole stupnice kotlíku a jimž kotlík nevybuchl, mohou v kroku A (Hod kostkou) fáze vyhodnocení házet kostkou. Je jedno, kolik kdo má žetonů v pomocné misce.

Pro vyhodnocování efektů odvolávajících se na „žetony v kotlíku“ se žetony v pomocné misce nepovažují za žetony v kotlíku.

## Nové knihy

### Dýně



Dýně ani nadále žádný efekt nemají, hodnota žetonu má jen vliv na rychlost plnění kotlíku.

**Pozor:** Kdykoli si můžete vyměňovat žetony za žetony téže barvy vyšší hodnoty (ať už díky kartě jasnozření, kořenářce či

knize), **na dýně se tato možnost nevztahuje! Nikdy ne lze vyměnit dýni 1 za dýni 6!**

### Havraní lebky



V okamžiku položení modrého žetonu do kotlíku získáte **body podle hodnoty žetonu**. Podmínkou však je, že v té chvíli už musí být ve vašem kotlíku **stejný nebo vyšší počet oranžových žetonů** (libovolných hodnot), jinak nemá modrý žeton žádný efekt.

**Příklad:** Vylousujete si modrý žeton s hodnotou 2 a položíte ho do kotlíku. Pokud máte v kotlíku již alespoň dva oranžové žetony (libovolných hodnot), získáte 2 body, jinak nezískáte nic.



Při umístění modrého žetonu do kotlíku se posuzuje **tolik žetonů ležících před ním** (mezery se nepočítají), **jaká je jeho hodnota**. Za každou bílou jedničku mezi nimi dostanete 1 rubín.

**Příklad:** Vylousujete si modrý žeton s hodnotou 2. Pokud je mezi dvěma předcházejícími žetony v kotlíku nějaký bílý žeton hodnoty 1, dostanete za každý 1 rubín. U modrého žetonu s hodnotou 1 se pochopitelně posuzuje pouze jediný předcházející žeton.

### Muchomůrky



Pokud již máte v kotlíku **červený žeton s vyšší hodnotou** než červený žeton právě vylousovaný, přejímá i nově vylousovaný žeton tuto vyšší hodnotu.

**Příklad:** Vylousujete si červený žeton o hodnotě 2. Pokud ve vašem kotlíku žádný červený žeton s vyšší hodnotou neleží, má hodnotu 2 jako obvykle, pokud však v kotlíku již leží červený žeton v hodnotě 4, posunete nově vylousovaný žeton o 4 pole namísto o 2.



Po umístění červeného žetonu do kotlíku si **vylousujete další žeton a odložíte ho stranou**. Můžete ho umístit do kotlíku kdykoli později v tomto kole, před výbuchem kotlíku nebo po něm.

Bílý žeton odložený stranou se normálně počítá pro účely posouzení, zda kotlík vybuchl.

### Kořen mandragory



Po umístění vylousovaného žlutého žetonu do kotlíku si vylousujete **další žeton, jehož hodnota slouží pouze jako pokyn, o kolik polí ještě dál máte posunout žlutý žeton**. Tento pomocný žeton poté vraťte do sáčku.

Je-li pomocným žetonem čertovo kvítí, posuňte žlutý žeton o 1 pole dále.



Po umístění vylousovaného žlutého žetonu do kotlíku smíte **utratit právě 1 rubín a posunout žlutý žeton o 3 pole dále**. Více rubínů utratit nesmíte, abyste žlutý žeton dodatečně posunuli víckrát.

### Čertovo kvítí

Čertovo kvítí nemá pevnou hodnotu, mění se dle knihy.



Hodnota vylousovaného žetonu čertova kvítí je dána počtem polí, **o kolik byl v aktuálním kole posunut váš krysí kámen, plus 1** (celkem max. 4).

K vašemu aktuálnímu skóre se v tuto chvíli nepřihlíží. Hodnota žetonu čertova kvítí však **nemůže překročit 4**.

**Příklad:** V tomto kole jste posunuli svůj krysí kámen celkem o 2 pole. Každý váš vylousovaný žeton čertova kvítí tak bude mít hodnotu 3.



**Hodnota i efekt vylousovaného žetonu čertova kvítí se rovná předcházejícímu barevnému žetonu v kotlíku** (k bílým žetonům se nepřihlíží).

Pokud před žetonem čertova kvítí v kotlíku žádný barevný žeton neleží, má kvítí hodnotu 1 a nemá žádný efekt ingredience.



Efekty následujících ingrediencí se stejně jako v základní hře vyhodnocují **ve fázi vyhodnocení, v kroku B (Efekty ingrediencí)**.

## Smrtihlavové



Nakoupený či jiným způsobem získaný černý žeton musíte vhodit **do sáčku souseda po levici**. Za to posuňte svou kapku (nebo jednu z obou kapek) o 1 pole dále. Ve fázi vyhodnocení, v kroku B (*Efekty ingrediencí*) každého kola dostanete **za každý černý žeton v kotlíku svého souseda po levici 1 rubín**.

Za **každý černý žeton** na posledním a předposledním obsazeném poli stupnice **SVĚHO** kotlíku dostanete **1 rubín** (ač jsou to žetony, které vám do sáčku vhodil váš soused po pravici).



Hráč, jehož **černý žeton leží** na stupnici v kotlíku **nejdále**, posune svou **kapku** (nebo jednu z obou kapek) **o 1 pole dále**. Hráč, jehož **černý žeton leží** na stupnici **na druhém nejvzdálenějším poli** (je v tomto kritériu na druhém místě), dostane **1 rubín**. Je možné, že oba bonusy získá tentýž hráč, pokud má ve svém kotlíku alespoň 2 černé žetony a nikdo jiný nemá žádný svůj černý žeton dále než jeho druhý. V případě shody obdrží bonus všichni dotčení hráči.

**Křížáci**



Za každý zelený žeton libovolné hodnoty na **posledním a předposledním obsazeném poli stupnice** svého kotlíku si můžete zvolit z kotlíku žeton **libovolné barvy stejné nebo nižší hodnoty**, položit jej stranou a umístit jej do kotlíku **jako první žeton příštího kola** podle všech obvyklých pravidel. Na začátku příštího kola vyhodnoťte i jeho případný efekt. Můžete zvolit i samotný zelený žeton.

**Příklad:** Jeden z posledních dvou žetonů ve vašem kotlíku je zelený o hodnotě 4. Můžete si ze svého kotlíku vybrat libovolný žeton v hodnotě 1, 2 nebo 4 a umístit ho do kotlíku jako první žeton v následujícím kole.

**Příklad:** Jeden z posledních dvou žetonů ve vašem kotlíku je zelený o hodnotě 4. Můžete si ze svého kotlíku vybrat libovolný žeton v hodnotě 1, 2 nebo 4 a umístit ho do kotlíku jako první žeton v následujícím kole.



## Dušičky



Sečtete **bodovou hodnotu všech polí**, na nichž ve vašem kotlíku leží fialový žeton. Součet udává částku, jakou můžete využít pro **nákup až dvou dodatečných žetonů**, opět musí být každý jiné barvy. Tento nákup nesouvisí s nákupem žetonů v kroku E fáze vyhodnocení (*Nákup nových ingrediencí*). V posledním kole lze tuto částku využít k získání bodů v obvyklém poměru 5:1.



Za každý zelený žeton libovolné hodnoty na **posledním a předposledním obsazeném poli stupnice** svého kotlíku můžete jednou **hodit kostkou** a získat příslušnou odměnu. Platil-li v daném kole efekt karty jasnozření „*Šťěstí přeje připraveným*“, smíte za každý z těchto až dvou zelených žetonů hodit kostkou dvakrát.

Sečtete **bodovou hodnotu všech polí**, na nichž ve vašem kotlíku leží fialový žeton. Součet udává částku, jakou můžete využít pro **nákup až dvou dodatečných žetonů**, opět musí být každý jiné barvy. Tento nákup nesouvisí s nákupem žetonů v kroku E fáze vyhodnocení (*Nákup nových ingrediencí*). V posledním kole lze tuto částku využít k získání bodů v obvyklém poměru 5:1.

Získáte tolik bodů, kolik odpovídá **součtu nominálních hodnot žetonů**, které ve vašem kotlíku **vždy bezprostředně následují po každém fialovém**. Platí hodnota vyznačená na žetonu, k jeho případnému dodatečnému posunu vlivem rozličných efektů se nepřihlíží. Čertovo kvítí se pro tento efekt počítá za 1 bod.

**Příklad:** Ve svém kotlíku máte tři fialové žetony. Po prvním následuje modrý žeton s hodnotou 2, po druhém čertovo kvítí a po třetím bílý žeton s hodnotou 3. Celkem tedy získáte 6 bodů.

## Vysvětlení některých karet jasnozření

Kdykoli losujete žetony v rámci vyhodnocování efektu karty (např. „*Méně je více*“, „*Ta píše!*“, „*Výhodná příležitost*“), nehrozí riziko výbuchu, ani kdybyste vylosováním bílého žetonu překročili limit výbuchu. Efekt ingredience takto vylosovaných žetonů se neprovádí.

Jak už bylo uvedeno, nikdy není možné vyměňovat si oranžové žetony dýní za žetony vyšší hodnoty (např. efekt karty „*Výhodná příležitost*“ se na dýně nevztahuje).

### TIRÁŽ

Český překlad  
Karel Vlasák

Jazykový dohled  
Pavel Prachař, Kačka Hálová

Grafická sazba  
Michal Stárek

Vyrobeno v licenci  
Schmidt Spiele GmbH  
www.schmidtspiele.de

**MINDOK**

Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

mindok.cz

/hry.mindok

/\_mindok\_

