De Kwakzalvers van Kakelenburg

Speelmateriaal

4 ketels (spelertableaus)

1 scorespoor met rondenspoor

2 gele ingrediëntenboeken

2 groene ingrediëntenboeken

2 rode ingrediëntenboeken

2 blauwe ingrediëntenboeken

2 paarse ingrediëntenboeken

1 zwart ingrediëntenboek

1 oranje ingrediëntenboek

De rood gemarkeerde ingrediëntenboeken zijn voor het eerste spel nodig.

24 waarzeggerijkaarten

4 buidels

4 flessen

4 fiches "0/50 zegels"

20 robijnen

216 ingrediëntenfiches + 3 reservefiches

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

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

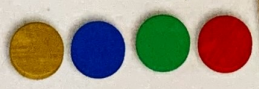
4x 13x 10x 10x 10x

3 reservefiches

1 vlam (rondenteller)

1 bonusdobbelsteen

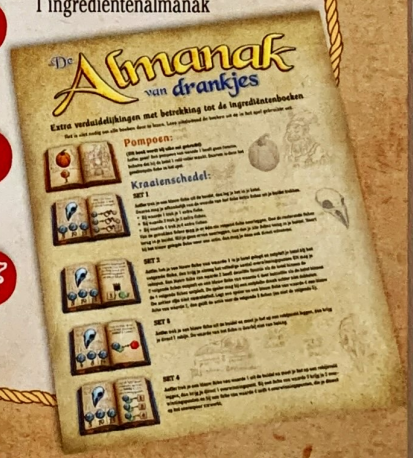
8 druppels (waarvan 4 voor de variant)



4 scorestenen

4 rattenstenen

1 ingrediëntenalmanak



Kort speloverzicht

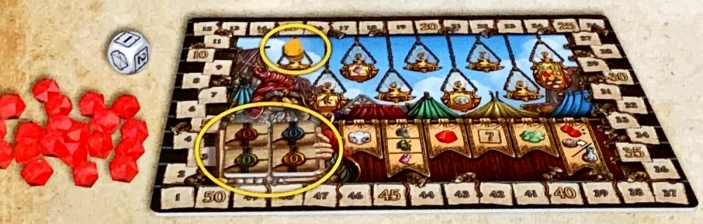
Eenmaal per jaar opent de bazaar van Kakelenburg voor 9 dagen zijn deuren. De beste wonderdoktoren en beunhazen komen hier samen om hun geneeskunsten aan te bieden. Zweetvoeten, heimwee, de hik en liefdesverdriet, tegen alles worden hier drankjes gebrouwd. Iedere kwakzalver kookt hier echter zijn eigen soep.

Om dranken te brouwen, trekken de spelers (als kwakzalvers) zolang ingrediënten uit hun voorraadbuidels totdat ze denken dat hun drank perfect is. Maar pas op: een paar knalerwten kunnen de hele drank bederven en de ketel laten ontploffen.

Het is dus beter om op tijd te stoppen en een kleinere hoeveelheid te koken om zo met de opbrengst ervan kostbare ingrediënten aan te schaffen. Zo vult de voorraadbuidel zich met steeds meer nuttige ingrediënten, waardoor de volgende drank wellicht waardevoller wordt.

Voorbereiding

De speler die als laatste iets heeft gekookt, wordt startspeler in de eerste ronde. Hij schudt de waarzeggerijkaarten en vormt daarmee een gedekte stapel, die hij voor zich neerlegt. Hij legt ook het scorespoor op tafel.



Leg de vlam op veld 1 van het rondenspoor. Leg de 4 fiches "0/50 zegels" met de "0" naar boven op de 4 zegelvelden. Leg de robijnen en de dobbelsteen als voorraad naast het scorespoor.

Sorteer alle ingrediëntenfiches **(met uitzondering van de witte)** op waarde. Zo ontstaan 3 groepen: 1 met waarde 1, 1 met waarde 2 en 1 met waarde 4. Het is niet nodig om de fiches op kleur te sorteren.

Leg het zwarte en oranje ingrediëntenboek op tafel. Deze boeken zijn in elk spel nodig. Het zwarte boek heeft een kant voor 2 spelers en één voor 3/4 spelers. Leg het boek met de juiste kant naar boven (zie het op het boek afgebeelde aantal ketels).

Zwart boek voor 2 spelers

De andere ingrediëntenboeken zijn in 4 sets met 5 verschillende ingrediënten (groen, blauw, rood, geel en paars) onderverdeeld. Per spel gebruiken de spelers maar 1 set. Elk boek uit dezelfde set is aan de onderkant met een gelijk aantal boekenleggers gemarkeerd. Let op de voor- en achterkant van de boeken. De ingrediënten binnen 1 set zijn zo gekozen dat ze goed met elkaar te combineren zijn. We raden aan om voor het eerste spel set 1 (de boeken met 1 boekenlegger) te gebruiken.

Rood boek uit set 1 (1 boekenlegger)

Zijn de spelers met set 1 vertrouwd, dan raden we aan om eerst set 2, daarna set 3 en tot slot set 4 te proberen. Ervaren spelers kunnen uiteraard ook zelf sets met hun favoriete ingrediënten samenstellen.

Leg eerst uitsluitend het groene, blauwe en rode boek van een set open op tafel. **Leg het gele en paarse boek gedekt aan de rand van de tafel.**

Iedere speler krijgt 1 ketel, 1 buidel en de scoresteen in de kleur van zijn ketel, die hij op zijn fiche "0/50 zegels" van dezelfde kleur legt. Iedere speler legt zijn ketel met de kant zonder reageerbuis voor zich neer en legt een druppel in zijn kleur op veld 0 in het midden van de ketel ❶. De andere druppels zijn uitsluitend voor de variant nodig.

Tot slot neemt hij een fles, die hij met de volle kant naar boven op de grote onderzetter naast de ketel (rechtsonder) legt ❷.

Hij legt de rattensteen ❸ in zijn kleur in de kleine schaal daar direct naast. Op de robijnenbuidel links van de ketel legt hij 1 robijn uit de voorraad ❹.

Iedere speler neemt nu 1 wit fiche van waarde 3, 2 witte fiches van waarde 2, 4 witte fiches van waarde 1, 1 oranje fiche van waarde 1 en 1 groen fiche van waarde 1.

Hij doet al deze fiches in zijn buidel ❺. Een overzicht hiervan staat links in het boek op de spelertableaus.

Startopstelling

Leg de resterende witte fiches naast het scorespoor.

Spelverloop

Het spel duurt **9 ronden**. De vlam op het rondenspoor geeft aan in welke ronde de spelers zich momenteel bevinden.

Waarzeggerijkaarten

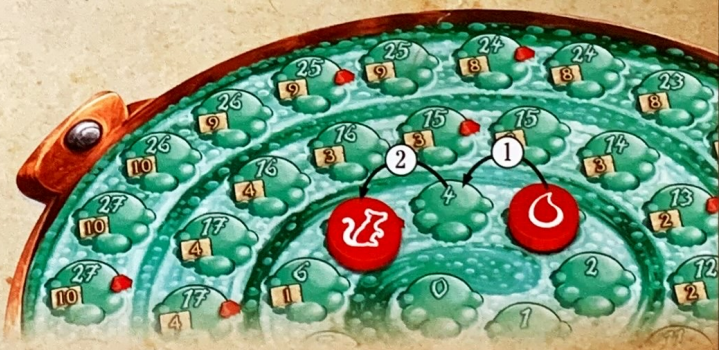
Aan het begin van een ronde leest de speler die de stapel waarzeggerijkaarten voor zich heeft de bovenste kaart ervan hardop voor. Hij legt de kaart daarna open naast het scorespoor. Zo ontstaat daar een aflegstapel. De voorgelezen gebeurtenis geldt voor alle spelers. Mogen de spelers als gebeurtenis een geel of paars fiche nemen, dan gebeurt dat uitsluitend als het betreffende ingrediëntenboek is omgedraaid (zie rondenspoor).

Gaat het om een blauwe waarzeggerijkaart, dan geldt deze voor de volledige ronde of voor het einde ervan. Een paarse kaart wordt direct vóór het begin van de ronde uitgevoerd. Bij waarzeggerijkaarten waarbij de spelers tussen meerdere opties kunnen kiezen begint de speler die de kaart heeft voorgelezen, met de klok mee gevolgd door de andere spelers.

De Ratten (op zijn vroegst vanaf de 2e ronde)

Na het voorlezen van de waarzeggerijkaart zijn de ratten aan de beurt. Door de ratten worden de ketels **al vóór het bereiden van de drank** iets voller. Alle spelers, behalve de speler(s) aan de leiding, mogen rattenstaarten in hun ketel doen en zo hun rattensteen vooruitzetten. Het aantal velden dat een speler zijn rattensteen vooruit mag zetten is gelijk aan het aantal rattenstaarten dat zich op het scorespoor tussen hem en de leidende speler(s) bevindt. De speler zet de rattensteen dan op zijn druppel en zet de steen het betreffende aantal velden vooruit.

Voorbeeld: *groen leidt. Blauw ligt op plaats 2. Tussen hen ligt echter geen rattenstaart. Blauw mag zijn rattensteen deze ronde dus niet inzetten. Tussen groen en geel ligt 1 rattenstaart. Geel mag zijn rattensteen dus vanaf zijn druppel 1 veld vooruitzetten. Tussen groen en rood liggen zelfs 2 rattenstaarten. Daardoor mag rood zijn rattensteen vanaf zijn druppel 2 velden vooruitzetten.*



Na het eventueel vooruitzetten van de rattenstenen bereiden de spelers tegelijk hun dranken.

Het bereiden van de drank

Iedere speler trekt steeds één voor één een fiche uit zijn buidel en legt deze op het getallenspoor van zijn ketel. Er is geen beurtvolgorde. Alle spelers doen dit **tegelijkertijd**.

Het als eerste getrokken fiche wordt **op basis van de waarde ervan** het betreffende aantal velden naast de druppel (of de rattensteen als deze zich in de ketel bevindt) gelegd. Een fiche heeft waarde 1, 2, 3 of 4.

Een fiche van waarde 1 wordt bijvoorbeeld direct naast de druppel of rattensteen gelegd, een fiche van waarde 2 komt op het tweede veld na de druppel of rattensteen (of na het vorige fiche), enzovoort. Elk volgend getrokken fiche wordt het op het fiche aangegeven aantal velden verder gelegd dan het vorige fiche. Daarbij ontstaan gaten. Deze zijn gewenst en worden ook niet meer gevuld.

Voorbeeld: *Bert trekt als eerste een oranje fiche van waarde 1, dat hij op het veld direct naast de druppel legt (veld 1). Daarna trekt hij een geel fiche van waarde 2 uit zijn buidel en legt het, uitgaande van zijn als laatste belegde veld (veld 1 op dit moment), 2 velden verder (veld 3). Veld 2 blijft dus leeg en wordt deze ronde ook niet meer gevuld. Een volgend fiche van waarde 1 zou dus op veld 4 worden gelegd.*

Na het trekken en leggen van een fiche moet de speler **beslissen** of hij **nog een fiche** uit zijn buidel trekt **of** dat hij **stopt**. Een speler mag daarbij op een andere speler reageren en later alsnog fiches trekken om mogelijk de bonusdobbelsteen te winnen (zie Fase A). Het is ook mogelijk dat een speler als gevolg van zijn als laatste getrokken fiche verplicht moet stoppen. Een speler mag tijdens het spel **nooit in zijn buidel en die van de andere spelers kijken**.

Stoppen door een ontploffing

Is de som van **alle** getrokken **witte fiches** van een speler **hoger dan 7**, dan zitten er teveel knalerwten in de drank en ontploft de ketel. De speler moet dan verplicht stoppen en mag **geen nieuwe fiches meer trekken!** Het laatste getrokken fiche legt hij echter nog volgens de spelregels in zijn ketel.

BELANGRIJK! Om te bepalen of er al dan niet een ontploffing plaatsvindt, telt de speler **uitsluitend de waarden van de witte fiches bij elkaar op**. De **waarden van andersgekleurde fiches** tellen **niet** mee! De gebeurtenis op de waarzeggerijkaart en de acties van fiches (zie verderop) worden door een ontploffing niet beïnvloed.

Voorbeeld: *de totale waarde van de openliggende witte fiches van Patricia bedraagt 2+3+1=6. Het oranje fiche telt niet mee. Ze besluit om nog een fiche uit haar buidel te trekken. Ze trekt een wit fiche van waarde 2 (rood omcirkeld). Ze legt het fiche volgens de spelregels op veld 9. De totale waarde van haar witte fiches is nu 8 en haar ketel ontploft. Ze moet nu verplicht stoppen en mag geen fiches meer uit haar buidel trekken.*

Acties met fiches

- **Witte en oranje fiches** vullen slechts de ketel en maken de drank "smaakvoller", maar geven geen acties.
- **Blauwe, rode en gele fiches** bieden de spelers extra acties die **direct bij het trekken van de fiches geactiveerd** worden.
- **Groene, paarse en zwarte fiches** bieden acties die pas **aan het einde van de ronde** (zie Puntentelling) worden geactiveerd.

In het algemeen geldt dat een speler mag afzien van het uitvoeren van een actie. De ingrediëntenalmanak bevat een gedetailleerd overzicht van alle acties.

Voorbeeld: *Bert trekt een blauw fiche van waarde 2. Dit legt hij in zijn ketel. Daarna mag hij 2 fiches uit de buidel trekken, waarvan hij er één in zijn ketel mag leggen. Hij trekt een wit fiche van waarde 3 en een rood fiche van waarde 1. Hij kiest logischerwijs voor het rode fiche en doet het witte terug in de buidel. Hij had er ook voor mogen kiezen om geen van beide in zijn ketel te leggen.*

Flessen

Als het **als laatste** getrokken fiche van een speler wit is, mag hij zijn fles inzetten om dit fiche weer in zijn buidel terug te doen. **Let op:** zorgt het als laatste getrokken fiche voor een **ontploffing**, dan mag hij de fles **niet meer inzetten!** Na gebruik van zijn fles mag de speler doorgaan met het trekken van fiches. Om aan te geven dat hij zijn fles heeft gebruikt, draait hij deze naar de achterkant (lege fles). Hij kan de fles pas weer inzetten als deze opnieuw gevuld is (zie fase F van de Puntentelling). Daardoor kan een fles niet meer dan eenmaal per ronde worden ingezet.

Einde van de fase

Hebben alle spelers besloten om geen fiches meer te trekken of zijn ze daar door een ontploffing toe gedwongen (teveel witte fiches), dan volgt de puntentelling.

Puntentelling

Het **veld direct na het als laatste getrokken fiche** van een speler is zijn **puntentellingsveld** voor deze ronde.

Bij het bepalen van het puntentellingsveld is het niet van belang of het laatst getrokken fiche al dan niet de ketel tot ontploffing heeft gebracht.

Voorbeeld: *in het voorbeeld hierboven is Patricia's ketel ontploft. Haar als laatste getrokken fiche ligt op veld 9. Haar puntentellingsveld is dus veld 10 (geel omcirkeld).*

De spelers handelen nu van links naar rechts de stappen binnen de puntentellingsfase af (zie het symbolische overzicht op het scorespoor).

Spelers waarvan de ketel is ontploft, doen niet mee aan puntentellingsfase A.

A) Bonusdobbelsteen

Eerst bepalen alle spelers waarvan de **ketel NIET is ontploft** wie van hen het **hoogste puntentellingsveld** heeft bereikt. Hebben meerdere spelers een veld met dezelfde waarde bereikt, dan wordt gekeken wie verder in de ketel is gekomen (meerdere velden kunnen dezelfde waarde hebben). Deze speler mag de **bonusdobbelsteen** werpen en de geworpen bonus nemen. Bij een gelijke stand mogen alle betreffende spelers dobbelen en de bonus nemen.

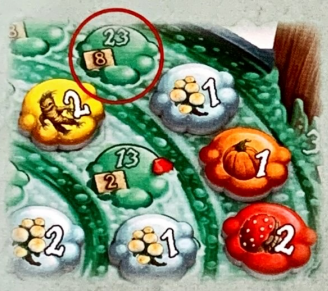
De speler krijgt 1 overwinningspunt.

De speler krijgt 2 overwinningspunten.

De speler krijgt 1 robijn.

De speler mag zijn druppel 1 veld vooruitzetten.
(eventueel fiches opzij schuiven)

De speler krijgt 1 oranje fiche in zijn buidel.


Karin

Bert

Voorbeeld: *Karin en Bert hebben allebei een puntentellingsveld met waarde 23 bereikt en zijn op tijd gestopt, zodat hun ketel niet is ontploft. Het puntentellingsveld van Karin (rood omcirkeld) ligt echter verder in de ketel dan dat van Bert (geel omcirkeld). Daarom mag Karin de bonusdobbelsteen werpen.*

B) Acties met fiches

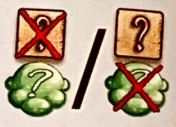
Controleer nu of er **zwarte, groene** of **paarse** fiches zijn getrokken. Te beginnen bij de startspeler en daarna met de klok mee worden de acties met fiches in volgorde afgehandeld (zie Ingrediëntenalmanak). Wie heeft de meeste zwarte fiches getrokken? De speler die meer zwarte fiches heeft getrokken dan zijn buren (zie Acties) krijgen de bijbehorende beloningen. Daarna wordt gekeken of aan de voorwaarden voor groene fiches wordt voldaan, enzovoort.

Voorbeeld: *bij het hiernaast afgebeelde boek krijgt iedere speler per groen fiche dat hij als laatste of voorlaatste in zijn ketel heeft gelegd 1 robijn.*

C) Robijnen

Is op het **puntentellingsveld** van een speler een robijn afgebeeld, dan krijgt hij **1 robijn**. Daarbij is het niet van belang of zijn ketel al dan niet is ontploft.

LET OP! Spelers waarvan hun ketel is ontploft, moeten nu kiezen voor optie D) of E). Alle andere spelers mogen beide stappen uitvoeren.



D) Overwinningspunten

Te beginnen bij de startspeler en daarna met de klok mee, krijgt iedere speler de **overwinningspunten** die op zijn puntentellingsveld staan. Hij verwerkt deze op het scorespoor.

Voorbeeld: *Berts (geel) puntentellingsveld is veld 23 met 7 overwinningspunten. Hij zet zijn scoresteen op het scorespoor 7 velden vooruit.*

LET OP: bereikt of passeert een speler het laatste veld in zijn ketel (33), dan legt hij het fiche op veld 33 en krijgt hij wat er op de lepel is afgebeeld. Hij krijgt dan dus 15 overwinningspunten en mag voor 35 geld inkopen (zie E). Alle spelers die het laatste, hoogst mogelijke puntentellingsveld hebben bereikt, mogen de bonusdobbelsteen werpen, voor zover hun ketel niet is ontploft. Passeert de scoresteen van een speler veld 50 van het scorespoor, dan mag hij het fiche "0/50 zegels" van zijn kleur nemen en naar de 50-kant draaien.

E) Fiches kopen

Te beginnen bij de startspeler en daarna met de klok mee mag iedere speler **1 of 2 fiches** in **verschillende kleuren** kopen.

Het getal op het bereikte puntentellingsveld geeft aan voor welk bedrag de speler mag inkopen (zogezegd het geld dat hem voor het kopen van ingrediënten ter beschikking staat). De prijs van een ingrediënt staat op het betreffende ingrediëntenboek.

De waarde links geeft de kosten van een fiche van waarde 1 aan, de middelste waarde die voor een fiche van waarde 2 en de waarde rechts de kosten van een fiche van waarde 3. Is er maar 1 waarde afgebeeld, dan zijn er van die kleur uitsluitend fiches van waarde 1.

Fiches met hogere waarden hebben het voordeel dat een speler er meer velden in de ketel mee vooruit mag. Er zijn ook groene en blauwe boeken waarin de actie afhangt van de waarden van de fiches.

Niet gebruikt geld vervalt. Fiches zijn gelimiteerd. Is een bepaald fiche niet beschikbaar, dan kunnen de spelers het niet kopen.

Nadat alle spelers hun inkopen hebben gedaan, doet iedere speler zijn **nieuw aangeschafte fiches** en **alle fiches uit zijn ketel in zijn buidel**.

Patricia

Bert

Voorbeeld: *bij Patricia (rood) is de ketel door het trekken van de witte 3 ontploft. Haar puntentellingsveld is veld 19. Bert (geel) is op tijd gestopt en zijn puntentellingsveld is veld 15. Bert mag zijn bonus dobbelen. Hij krijgt 3 overwinningspunten en mag voor 15 geld inkopen. Patricia moet echter kiezen of ze 5 overwinningspunten neemt of voor 19 geld inkoopt. Ze kiest voor het geld en koopt voor 8 een groen fiche van waarde 2 en voor 10 een blauw fiche van waarde 2. Bert koopt een groen fiche van waarde 4. Beiden laten 1 geld vervallen.*

F) Einde van de ronde

Aan het einde van een ronde mogen de spelers tegen betaling van robijnen de volgende acties (ook meermaals) uitvoeren:

- **Druppel vooruitzetten**

Een speler mag **2 robijnen** betalen om zijn **druppel 1 veld vooruit te zetten**. Zo heeft hij in volgende ronden het blijvende voordeel dat zijn eerste getrokken fiche op een hoger veld start.

- **Fles vullen**

Een speler mag **2 robijnen** betalen om zijn fles weer te vullen. Hij draait dan zijn fles weer naar de volle kant. Hij kan de fles in de volgende ronde weer inzetten.

Tot slot neemt iedere speler zijn rattensteen uit de ketel en legt deze weer op de kleine schaal. De speler met de stapel waarzeggerijkaarten geeft deze aan zijn linkerbuurman, die startspeler in de volgende ronde wordt. Zet de rondensteen (vlam) op het rondenspoor 1 veld vooruit. Nu kan de volgende ronde beginnen.

Rondenspoor

De rondensteen geeft aan in welke ronde de spelers zich bevinden, of er een actie aan het begin van de ronde moet worden uitgevoerd of welke extra acties in ronde 9 van toepassing zijn:

Leg aan het begin van ronde 2 het gele ingrediëntenboek en aan het begin van ronde 3 het paarse ingrediëntenboek open midden op tafel.

Aan het begin van ronde 6 moet iedere speler een extra wit fiche van waarde 1 in zijn buidel doen.

In de laatste ronde moeten alle spelers op een bepaald teken hun fiches synchroon (gezamenlijk en tegelijkertijd) uit de buidel trekken.

De speler die de waarzeggerijkaart van deze ronde heeft voorgelezen, geeft met "Roeren!" steeds het teken waarop iedere speler een fiche uit zijn buidel moet trekken of een lege hand laat zien als hij wil stoppen.

De spelers kunnen er ook voor kiezen om deze spelregel in (een deel van) ronden 1-8 te gebruiken om te voorkomen dat iemand afwacht en zo een voordeel heeft bij het trekken van fiches.

Aan het einde van de laatste ronde kan een speler overwinningspunten kopen voor 2 robijnen per stuk. Is zijn ketel niet ontploft, dan mag hij daarnaast ook overwinningspunten kopen voor 5 geld per stuk.

Einde van het spel

De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die in de laatste ronde een vollere ketel had. Is het dan nog gelijk, dan delen de betrokken spelers de winst.

Variant

Het spel is zeer afwisselend. De spelers kunnen elk spel een beetje anders maken door een andere set ingredientenboeken te kiezen. Ze kunnen ook een eigen set samenstellen.

Als de spelers het spel een paar keer hebben gespeeld, kunnen ze ervoor kiezen om met de achterkant van de ketel (de kant met de reageerbuis) te spelen. In dat geval legt iedere speler links op zijn reageerbuis een druppel in zijn kleur. Elke keer dat een speler zijn druppel vooruit mag zetten (als gevolg van een waarzeggerijkaart, acties met fiches of het betalen van 2 robijnen), mag hij kiezen welke van zijn 2 druppels hij vooruit zet (die in de ketel of die in de reageerbuis). Kiest hij de druppel in de reageerbuis, dan verplaatst hij die 1 veld naar rechts. Hij krijgt dan direct de daar afgebeelde bonus:

De speler krijgt 1 robijn.

De speler krijgt het aangegeven aantal (1, 2, 3 of 4) overwinningspunten.

De speler krijgt het afgebeelde fiche en doet dat in zijn buidel.

Hoewel de achterkant deze niet meer toont, gelden de spelregels met betrekking tot ontploffingen ook in deze variant.

© 2018 Schmidt Spiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

Auteur: Wolfgang Warsch
Illustraties: Dennis Lohausen
3D-vormgeving: designstudio.de
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

KWA01-02451-2002

De Almanak van drankjes

Extra verduidelijkingen met betrekking tot de ingrediëntenboeken

Het is niet nodig om alle boeken door te lezen. Lees uitsluitend de boeken uit de in het spel gebruikte set.

Pompoen:

(Dit boek wordt bij elke set gebruikt)
Actie: geen! Een pompoen van waarde 1 heeft geen functie, behalve dat hij de ketel 1 veld voller maakt. Daarom is dit het goedkoopste fiche in het spel.

Kraaienschedel:

SET 1

Actie: trek je een blauw fiche uit de buidel, dan leg je het in je ketel.
Daarna mag je afhankelijk van de waarde van het fiche extra fiches uit je buidel trekken.

- Bij waarde 1 trek je 1 extra fiche.
- Bij waarde 2 trek je 2 extra fiches.
- Bij waarde 4 trek je 4 extra fiches.

Van de getrokken fiches **mag** je er **één** als volgend fiche neerleggen. Doe de resterende fiches terug in je buidel. Wil je geen ervan neerleggen, dan doe je alle fiches terug in je buidel. Hoort bij het nieuw gelegde fiche weer een actie, dan mag je deze ook direct uitvoeren.

SET 2

Actie: heb je een blauw **fiche van waarde 1** in je ketel gelegd en ontploft je ketel **bij het volgende fiche**, dan krijg je alsnog het volledige aantal overwinningspunten **EN** mag je inkopen. Een blauw fiche van waarde 2 heeft dezelfde functie als de ketel binnen de 2 volgende fiches ontploft en een blauw fiche van waarde 4 doet hetzelfde als de ketel binnen de 4 volgende fiches ontploft. De speler mag bij een ontplofte drank echter niet dobbelen.
De acties zijn niet cumulatief. Legt een speler na een blauw fiche van waarde 4 een blauw fiche van waarde 2, dan geldt de actie voor de volgende 3 fiches (en niet de volgende 5).

SET 3

Actie: trek je een blauw fiche uit de buidel en moet je het op een robijnveld leggen, dan krijg je direct 1 robijn. De waarde van het fiche is daarbij niet van belang.

SET 4

Actie: trek je een blauw fiche van waarde 1 uit de buidel en moet je het op een robijnveld leggen, dan krijg je direct 1 overwinningspunt. Bij een fiche van waarde 2 krijg je 2 overwinningspunten en bij een fiche van waarde 4 zelfs 4 overwinningspunten, die je **direct** op het scorespoor verwerkt.

Vliegenzwam:

SET 1

Actie: trek je een rood fiche uit de buidel, dan mag je het afhankelijk van het aantal oranje fiches dat je al in je ketel hebt een aantal velden verder in je ketel leggen. Liggen er al 1 of 2 oranje fiches in je ketel, leg het rode fiche dan 1 veld verder dan gebruikelijk, bij 3 of meer oranje fiches mag je het rode fiche zelfs 2 velden verder leggen. Het is niet van belang waar de oranje fiches liggen. Ligt er geen oranje fiche in de ketel, dan legt de speler het rode fiche volgens de gebruikelijke spelregels neer.

SET 2

Actie: trek je een rood fiche uit de buidel, leg het dan naast de ketel **opzij. Nadat je bent gestopt** (verplicht of vrijwillig), mag je ervoor kiezen om het fiche volgens de gebruikelijke spelregels na je laatste fiche in de ketel te leggen. Je mag er ook voor kiezen om het fiche voor een latere ronde naast de ketel te bewaren. In elke volgende ronde heb je dan opnieuw de mogelijkheid om het fiche nadat je bent gestopt in je ketel te leggen. Liggen er meer rode fiches naast je ketel, dan mag je voor elk van deze fiches apart beslissen om het al dan niet in te zetten. Pas nadat je hebt besloten om fiches in te zetten, begint de puntentelling.

SET 3

Actie: trek je een rood fiche uit de buidel, kijk dan of het laatste fiche dat je in je ketel hebt gelegd wit is. Is dat het geval, dan mag je de waarde ervan bij de waarde van het net getrokken rode fiche optellen (en het dus een aantal velden verder in je ketel leggen).
Voorbeeld: *een rood fiche van waarde 1 dat je direct na een wit fiche van waarde 2 trekt, leg je 3 velden verder in je ketel.*

SET 4

Actie: zodra er ten minste 1 rood fiche in je ketel ligt, wordt **elk** wit fiche van waarde 1 dat je daarna trekt 2 velden verder in je ketel gelegd (in plaats van 1). Volgende getrokken rode fiches hebben geen functie. Witte fiches van waarde 2 en 3 worden niet beïnvloed. De waarden van de witte fiches (om te bepalen of er een ontploffing plaatsvindt) veranderen niet.

Alruinwortel:

SET 1

Actie: trek je een geel fiche uit de buidel, kijk dan of het laatste fiche dat je in de ketel hebt gelegd wit is. Is dat het geval, dan mag je dat witte fiche (ongeacht de waarde ervan) in je buidel terugdoen. Het veld waar dat fiche lag blijft leeg en het gele fiche wordt niet teruggezet.
Voorbeeld: *je hebt een wit fiche van waarde 2 op veld 2 gelegd en je legt een geel fiche van waarde 1 op veld 3. Je doet het witte fiche nu terug in de buidel. Het gele fiche blijft op veld 3 liggen.*

SET 2

Actie: trek je een geel fiche uit de buidel, dan wordt het volgende fiche dat je trekt zo gelegd alsof **de waarde ervan verdubbeld is.**
Voorbeeld: *je trekt na een geel fiche een fiche van waarde 2. Je legt het 4 velden verder in je ketel.*
De waarde van het gele fiche is niet van belang.

SET 3

Actie: trek je het eerste gele fiche uit je buidel, dan stijgt je limiet (het totaal van alle witte fiches waarbij je ketel niet ontploft) van 7 naar 8. Vanaf 3 getrokken gele fiches stijgt je limiet naar 9. De waarden van de gele fiches zijn daarbij niet van belang.

SET 4

Actie: trek je een geel fiche uit de buidel, kijk dan hoeveel gele fiches er al in je ketel liggen:

- Is dit je eerste getrokken gele fiche, dan mag je het 1 veld verder dan gebruikelijk in je ketel leggen.
- Is dit je tweede getrokken gele fiche, dan mag je het 2 velden verder dan gebruikelijk in je ketel leggen.
- Is dit je derde getrokken gele fiche, dan mag je het 3 velden verder dan gebruikelijk in je ketel leggen.

Verdere getrokken gele fiches leveren geen actie meer op.
De waarden van de gele fiches spelen daarbij geen rol.

De acties van de volgende boeken worden pas actief **nadat** alle spelers zijn gestopt (verplicht of vrijwillig).
Het is niet van belang of je ketel al dan niet is ontploft. In puntentellingsfase B worden deze in onderstaande volgorde één voor één uitgevoerd.

Doodshoofdvlinder:

(Dit boek is voor een spel met 2 spelers bedoeld en wordt bij elke set gebruikt.)

Actie: tel in puntentellingsfase B hoeveel zwarte fiches er in je ketel liggen. Heb je er evenveel als de andere speler, dan mag je je druppel 1 veld vooruitzetten. Heb je er meer dan de andere speler, dan mag je je druppel 1 veld vooruitzetten en krijg je 1 robijn.

(Dit boek is voor een spel met 3 of 4 spelers bedoeld en wordt bij elke set gebruikt.)

Actie: tel in puntentellingsfase B hoeveel zwarte fiches er in je ketel liggen. Heb je er meer dan je linker- **of** rechterbuurman, dan mag je je druppel 1 veld vooruitzetten.
Heb je er meer dan je linker- **en** rechterbuurman, dan mag je je druppel 1 veld vooruitzetten en krijg je 1 robijn.

Kruisspin:

SET 1

Actie: voor elk groen fiche dat je als **laatste** of **voorlaatste** in je ketel hebt gelegd, krijg je in puntentellingsfase B 1 robijn. Voor groene fiches die **niet** als laatste of voorlaatste zijn gelegd, krijgt een speler geen robijnen.

SET 2

Actie: voor elk groen fiche dat je als **laatste** of **voorlaatste** in je ketel hebt gelegd, krijg je in puntentellingsfase B één extra fiche in je buidel:

- Is het een groen fiche van waarde 1, dan krijg je één oranje fiche van waarde 1.
- Is het een groen fiche van waarde 2, dan mag je één blauw of één rood fiche van waarde 1 in je buidel doen.
- Is het een groen fiche van waarde 4, dan mag je één geel of één paars fiche van waarde 1 in je buidel doen.

SET 3

Actie: kijk in puntentellingsfase B of de som van de waarden van de witte fiches in je ketel precies 7 bedraagt. Is dat het geval, dan mag je het als laatste gelegde fiche zoveel velden vooruitzetten als de som van de waarden van alle groene fiches in je ketel. ***Voorbeeld:*** *je hebt groene fiches met een totale waarde van 6 en witte fiches met een totale waarde van 7 in je ketel.* ***Nadat je bent gestopt****, mag je het als laatste gelegde fiche (de kleur ervan is niet van belang) 6 velden vooruitzetten.*

SET 4

Actie: in puntentellingsfase B mag je **per** groen fiche dat je als **laatste** of **voorlaatste** in je ketel hebt gelegd 1 robijn betalen om je druppel 1 veld vooruit te zetten. Heb je bijvoorbeeld alleen een groen fiche als voorlaatste fiche ingezet, dan kun je maximaal 1 robijn afgeven om je druppel vooruit te zetten. Het is niet toegestaan om meer robijnen per fiche af te geven.

Geestenadem:

SET 1

Actie: tel in puntentellingsfase B hoeveel paarse fiches er in je ketel liggen.
Voer dan uitsluitend de bijbehorende actie uit:

- Ligt er 1 paars fiche in je ketel, dan krijg je 1 overwinningspunt.
- Liggen er 2 paarse fiches in je ketel, dan krijg je 1 overwinningspunt en 1 robijn.
- Liggen er 3 of meer paarse fiches in je ketel, dan krijg je 2 overwinningspunten en mag je je druppel 1 veld vooruitzetten.

SET 2

Actie: in puntentellingsfase B mag je **paarse fiches uit je ketel in de algemene voorraad terugdoen** om uitsluitend de bijbehorende actie uit te voeren:

- Geef je 1 paars fiche af, dan krijg je 1 zwart fiche van waarde 1, 1 overwinningspunt en 1 robijn.
- Geef je 2 paarse fiches af, dan krijg je 1 groen fiche van waarde 1, 1 blauw fiche van waarde 2, 3 overwinningspunten en je mag je druppel 1 veld vooruitzetten.
- Geef je 3 paarse fiches af, dan krijg je 1 geel fiche van waarde 4, 6 overwinningspunten, 1 robijn en je mag je druppel 2 velden vooruitzetten.

SET 3

Actie: in puntentellingsfase B kijk je op welke velden de paarse fiches in je ketel liggen. Elk paars fiche dat op een veld met nummer 0-9 ligt, levert geen overwinningspunten op, elk paars fiche op een veld met nummer 10-19 geeft 1 overwinningspunt, elk paars fiche op een veld met nummer 20-29 geeft 2 overwinningspunten en elk paars fiche op een veld met nummer 30 of hoger geeft 3 overwinningspunten.

SET 4

Actie: tel in puntentellingsfase B hoeveel paarse fiches er in je ketel liggen.
Voer dan uitsluitend de bijbehorende actie uit:

- Ligt er 1 paars fiche in je ketel, dan mag je 1 fiche van waarde 1 **die in je ketel ligt** ruilen tegen een fiche van waarde 2 in dezelfde kleur.
- Liggen er 2 paarse fiches in je ketel, dan mag je 1 fiche van waarde 2 **die in je ketel ligt** ruilen tegen een fiche van waarde 4 in dezelfde kleur.
- Liggen er 3 of meer paarse fiches in je ketel, dan mag je 1 fiche van waarde 1 **die in je ketel ligt** ruilen tegen een fiche van waarde 4 in dezelfde kleur.

Deze opwaardering van fiches heeft in de huidige ronde nog geen gevolgen. Het is niet mogelijk om de actie meer dan eenmaal te gebruiken. Het is echter toegestaan om een minder sterke actie te kiezen en de resterende paarse fiches te negeren. ***Voorbeeld:*** *heeft een speler 2 paarse fiches getrokken maar heeft hij geen fiche van waarde 2 in zijn ketel, dan mag hij een fiche van waarde 1 tegen een fiche van waarde 2 ruilen. Zou hij 3 paarse fiches hebben getrokken, dan mag hij bijvoorbeeld niet 3x de actie voor het trekken van 1 paars fiche uitvoeren.*