



# De Kwakzalvers van Kakelenburg

## De Kruidenheksen



### Speelmateriaal

Voor een 5<sup>e</sup> speler 2 druppels  
1 ketel 1 scoresteen  
1 buidel 1 rattensteen  
1 fles 1 fiche "0/50 zegels"

### Nieuw

8 ingrediëntenboeken 12 kruidenheksen (4 per soort)  
151 ingrediëntenfiches 15 heksenpenningen  
+ 3 reservefiches 5 overloopschalen  
20 robijnen De spelregels

### Kort speloverzicht

Om deze uitbreiding te kunnen spelen, is het basisspel "De Kwakzalvers van Kakelenburg" nodig. In deze uitbreiding worden een nieuw ingrediënt (het narrenkruid) en kruidenheksen geïntroduceerd. Verder zitten er onderdelen voor een 5<sup>e</sup> speler, overloopschalen en nieuwe ingrediëntenboeken in de doos.

### Vorbereiding

De voorbereiding is gelijk aan die van het basisspel, maar de spelers kunnen nu ook kiezen voor set 5 of 6 van de ingrediëntenboeken. Vervang het pompoenenboek door het pompoenenboek uit deze uitbreiding. Iedere speler krijgt aan het begin van het spel 3 heksenpenningen (1 per kleur). Iedere speler neemt de bij zijn ketel passende overloopschaal en legt deze onder de lepel aan zijn ketel. **Trek van elk van de 3 heksensoorten 1 exemplaar** en leg deze open onder het rondenspoor.

Doe de resterende heksen in de doos.

### Spelverloop

Het spelverloop is gelijk aan dat van het basisspel.

### De kruidenheksen

Iedere speler heeft in het hele spel 3 keer de mogelijkheid om de hulp van een kruidenheks in te roepen. Om één van de openliggende kruidenheksen te activeren en diens eigenschap te gebruiken, moet de speler in de aangegeven fase de heksenpenning van de betreffende kleur afgeven.



**Let op:** de fles moet vol zijn om de functie van deze kruidenheks te kunnen gebruiken.

Ontploft de ketel van de speler, dan mag hij deze kruidenheks gebruiken om de fles in te zetten en het als laatste gelegde witte fiche (waardoor de drank ontplofte) in de buidel terug te doen. Daarna mag hij weer fiches trekken of zijn beurt beëindigen.

om de functie van deze kruidenheks te gebruiken.



fiches hij in zijn ketel wil leggen en in welke volgorde. Hij voert de acties van de gelegde fiches zoals gebruikelijk uit. Hij doet fiches die hij niet wil leggen terug in de buidel.

Zolang de speler zijn beurt nog niet heeft beëindigd, mag hij deze kruidenheks op elk moment, voor of nadat hij een fiche heeft getrokken en gelegd (en de ketel niet is ontploft), gebruiken om 6 fiches uit de buidel te trekken. De speler mag vrij kiezen hoeveel en welke

Wordt deze actie in de laatste ronde gespeeld, onderbreek het gelijktijdige trekken dan totdat deze actie volledig is afgehandeld.



fiches hoeven niet direct naast elkaar te liggen en hoeven ook niet de als laatste gelegde fiches in de ketel te zijn.

Is de ketel van de speler nog niet ontploft, dan mag hij deze kruidenheks gebruiken om de laatste 2 witte fiches in zijn ketel in de buidel terug te doen. Ontstaan daarbij gaten, dan vult hij die niet op. Hij mag er ook voor kiezen om maar één van de laatste 2 witte fiches in de buidel terug te doen. **Opmerking:** de 2 witte



Is de ketel van de speler ontploft, dan mag hij deze kruidenheks gebruiken om in de puntentellingsfase toch alle bonussen te ontvangen. Hij mag dan de punten nemen en ingrediënten inkopen. Heeft hij met zijn ketel het hoogste totaal bereikt, dan mag hij ook de bonusdubbelsteen werpen.







Met deze kruidenheks kan de speler in zijn koopfase de 2 als laatste gelegde fiches in zijn ketel met 1 niveau opwaarderen. In plaats daarvan mag hij er ook voor kiezen om één fiche naar keuze in zijn ketel met 1 niveau op te waarderen (dat hoeft dan

niet aan het einde te liggen). Het is uitsluitend mogelijk om een fiche van waarde 1 naar waarde 2 of een fiche van waarde 2 naar waarde 4 op te waarderen. Het is niet mogelijk om een pompoen op te waarderen. Het is niet toegestaan om net gekochte fiches op te waarderen. De speler mag deze actie ook uitvoeren als zijn ketel is ontploft en hij voor punten heeft gekozen.



Met deze kruidenheks mag de speler bij het inkopen van ingrediënten zijn inkoopwaarde verdubbelen. Hij mag alsnog niet meer dan 2 fiches in verschillende kleuren kopen. Zet hij de heks in de laatste ronde in, dan mag hij voor de dubbele inkoopwaarde punten (5:1) kopen.



Met deze kruidenheks mag de speler bij het inkopen van ingrediënten een net gekocht fiche kosteloos nogmaals nemen. Daardoor kan hij in de koopfase 3 fiches ontvangen, waarbij er dan 2 dezelfde kleur hebben.



Met deze kruidenheks mag de speler bij het inkopen van ingrediënten zijn inkoopwaarde per robijn die hij bezit met 2 verhogen. Hij hoeft de robijnen niet af te geven.



Met deze kruidenheks kan de speler in de puntentellingsfase extra punten ontvangen. Hoeveel punten dat zijn, hangt af van het aantal verschillende kleuren fiches in je ketel. Witte fiches tellen daarbij niet mee.



Met deze kruidenheks kan de speler in de puntentellingsfase extra punten verdienen. Nadat hij zijn beurt heeft beëindigd, leegt hij zijn buidel naast zijn ketel. Voor elk van de volgende fiches die zich nog in zijn buidel bevonden, krijgt hij 2 punten: gekleurde fiches van

waarde 2, 4 of 6, paarse fiches en narrenkruidfiches. Voor witte fiches krijgt hij niets. Hij mag de heks ook gebruiken als zijn ketel is ontploft en hij voor het inkopen van ingrediënten heeft gekozen.



Krijgt de speler in de robijnfase een robijn, dan mag hij er met deze kruidenheks in plaats van 1 zoveel nemen als het aantal punten op zijn puntentellingsveld. Hij krijgt daarnaast ook de punten (tenzij zijn ketel is ontploft en hij voor het kopen van ingrediënten kiest).

**Opmerking:** is de waarzeggerijkaart "Hier fonkelt het" actief, dan moet de speler kiezen of hij de 2 robijnen van de kaart neemt of deze kruidenheks inzet.



Met deze kruidenheks hoeft een speler aan het einde van een ronde maar 1 robijn (in plaats van 2) te betalen om zijn fles te vullen of zijn druppel vooruit te zetten. Hij mag de actie meermaals uitvoeren, zolang hij voldoende robijnen heeft.

Elke heksenpenning die een speler niet heeft gebruikt, is aan het einde van het spel 2 punten waard. Een speler mag in een ronde 1, 2 of zelfs alle 3 heksenpenningen inzetten.



## Overloopschalen



Bereikt een speler het laatste veld van zijn ketel (33) of passeert hij dat, dan legt hij het fiche op veld 33. Heeft dit fiche een actie die invloed heeft op een volgend getrokken fiche, dan vervalt deze. Trekt de speler nog meer fiches, dan legt hij deze in zijn overloopschaal. In fase D van de puntentelling krijgt hij eerst wat er op de lepel is afgebeeld (15 punten en een inkoopwaarde van 35). Daarna telt hij de waarden van alle fiches in de overloopschaal bij elkaar op. Hij krijgt de helft (naar beneden afgerond) van deze waarde als punten. Gekleurde fiches in de overloopschaal leveren geen acties meer op. Witte fiches tellen zoals gebruikelijk mee met betrekking tot het ontploffen van de ketel.

Alle spelers die het laatste veld van hun ketel hebben bereikt (het is niet van belang hoeveel fiches er in hun overloopschalen liggen), mogen de bonusdobbelsesteen werpen (mits hun ketel niet is ontploft).





## Pompoen

Een pompoenfiche heeft in een ketel geen extra functie, behalve dat het de ketel 1 of 6 velden voller maakt. Let op: opwaarderingen van bijvoorbeeld boeken, heksen of waarzeggerijkaarten kunnen nooit

op pompoenen worden toegepast. Het is dus nooit mogelijk om een pompoenfiche van waarde 1 naar één van waarde 6 op te waarderen.



## Kraaienschedel

Als je een blauw fiche trekt, moeten er ten minste zoveel oranje fiches in je ketel liggen (de waarde ervan is niet van belang) als de waarde van het blauwe fiche. Is dat zo, dan krijg je direct zoveel punten als de waarde

van het blauwe fiche. Zo niet, dan krijg je geen punten.

*Voorbeeld: bij een blauw fiche van waarde 4 moeten er ten minste 4 oranje fiches in de ketel liggen. Trek je het blauwe fiche als er 3 of minder oranje fiches in je ketel liggen, dan krijg je voor het blauwe fiche geen punten. Trek je een blauw fiche van waarde 2 als er 3 oranje fiches in de ketel liggen, dan krijg je voor het blauwe fiche 2 punten.*



Het cijfer op het blauwe fiche geeft aan hoeveel van de als laatste gelegde fiches (tel het net gelegde blauwe fiche niet mee) je in je ketel moet bekijken. Tussen deze fiches mogen zich gaten bevinden. Bekijk uitsluitend de als laatste gelegde fiches

van waarden 1, 2 en 4. Voor elk wit fiche van waarde 1 dat zich daarin bevindt, krijg je 1 robijn. Trek je bijvoorbeeld een blauw fiche van waarde 4, dan moet je dus kijken hoeveel witte fiches van waarde 1 tussen de 4 direct vóór het blauwe fiche gelegde fiches zitten. Voor elk ervan krijg je 1 robijn. Bij een blauw fiche van waarde 1 kijk je alleen of het direct daarvoor gelegde fiche een wit fiche van waarde 1 is.



## Vliegenzwam

Trek je een rood fiche uit de buidel, dan leg je het zoals gebruikelijk in je ketel. Liggen er echter al rode fiches met een hogere waarde in je ketel, dan mag je het net getrokken rode fiche in plaats van diens eigen

waarde zoveel velden vooruitzetten als het cijfer op het rode fiche met de hoogste waarde in je ketel. Ligt er dus bijvoorbeeld een rood fiche van waarde 4 in je ketel, dan mag je elk daarna getrokken rode fiche van waarde 1 of 2 ook 4 velden vooruitzetten (in plaats van 1 of 2).



Trek je een rood fiche, dan leg je het in je ketel en trek je direct nog een fiche dat je opzijlegt. Je moet dit fiche deze ronde nog inzetten. Je mag zelf bepalen wanneer je het in je ketel wilt leggen en of je dat vóór of na het stoppen doet.

Je mag het opzijgelegde fiche pas leggen nadat je een al getrokken fiche hebt gelegd. Het opzijgelegde fiche kan ook na een ontploffing worden gelegd. Is het opzijgelegde fiche wit, dan telt het mee bij het bepalen van het al dan niet ontploffen van de ketel.



## Alruinwortel

Trek je een geel fiche uit de buidel, dan moet je daarna nog een fiche uit de buidel trekken. Je zet het gele fiche dan de waarde van het net getrokken fiche extra vooruit. Trek je een narrenkruidfiche, dan zet je het gele fiche 1 veld extra vooruit. Doe het extra getrokken fiche daarna terug in je buidel.



Trek je een geel fiche uit de buidel, dan mag je 1 robijn uit je voorraad afgeven om het gele fiche 3 velden verder in je ketel te leggen. Het is niet toegestaan om meer robijnen af te geven om het gele fiche meermaals 3 velden vooruit te zetten.

## Narrenkruid

Narrenkruid heeft geen vaste waarde. Deze varieert tijdens het spel.



Trek je een narrenkruidfiche uit de buidel, dan is de waarde ervan gelijk aan het aantal rattenstarten in je ketel plus 1. Kijk daartoe hoeveel velden je rattensteen deze ronde vooruit is gegaan. Je mag elk narrenkruidfiche dat je trekt het betreffende aantal velden plus 1 vooruitzetten. Het gaat uitsluitend om de positie van de rattensteen in je ketel (na het voorlezen van de waarzeggerijkaart), niet om het huidige verschil op het scorespoor. Let op: een narrenkruidfiche kan niet meer dan 4 velden vooruit worden gezet.



Trek je een narrenkruidfiche uit de buidel, dan neemt het fiche de eigenschap en waarde van het als laatste gelegde gekleurde fiche in je ketel over. Belangrijk: de witte fiches gelden niet als gekleurd. Ligt er nog geen gekleurd fiche in je ketel, dan heeft het narrenkruidfiche waarde 1 en heeft het geen eigenschap.



De acties van de volgende boeken vinden (net als in het basisspel) pas plaats nadat alle spelers zijn gestopt (gedwongen of vrijwillig). Het is daarbij niet van belang of de ketel van een speler al dan niet is ontploft. De eigenschappen van deze fiches worden in fase B van de puntentellingsfase één voor één uitgevoerd.



### Kruisspin

Ligt er een groen fiche als laatste of voorlaatste fiche in je ketel, dan mag je één van je fiches als startfiche voor de volgende ronde in je ketel leggen. Je mag

daartoe uitsluitend kiezen uit de fiches die nu in je ketel liggen. De waarde van het betreffende groene fiche geeft aan welke waarde het gekozen fiche maximaal mag hebben. Is één van de laatste 2 fiches in je ketel bijvoorbeeld een groene 4, dan mag de speler een fiche van waarde 4 als startfiche voor de volgende ronde leggen. Heb je geen andere fiches van waarde 4 of wil je dat niet leggen, dan mag je ook een fiche van waarde 2 of 1 kiezen. De waarde van het fiche geeft zoals gebruikelijk aan hoeveel velden je het vooruizet. Een fiche van waarde 4 leg je dus direct 4 velden verder. Je mag de eigenschap van het fiche aan het begin van de volgende ronde ook direct gebruiken. Het is ook toegestaan om het groene fiche zelf als startfiche voor de volgende ronde te kiezen.



Je mag per groen fiche dat als laatste of voorlaatste in je ketel ligt de bonusdobbelsteen eenmaal werpen en de betreffende bonus nemen. De waarden van de groene fiches zijn niet van belang.

Is deze ronde de waarzeggerijkaart

“Geluk van de meesters” actief, dan mag iedere speler die een groen fiche op de laatste of voorlaatste plaats heeft voor elk ervan de bonusdobbelsteen tweemaal werpen.



### Geestenadem

Tel de punten van alle velden met een paars fiche bij elkaar op. Dit totaal is de inkoopwaarde waarmee je ten hoogste 2 fiches van verschillende kleuren mag

kopen. Deze koop staat los van de koop in fase E. In fase E kun je dus opnieuw fiches kopen (bij een ontploffing uiteraard alleen als je voor kopen kiest). In de laatste ronde mag je de inkoopwaarde voor het kopen van punten (5:1) gebruiken.



Bekijk de waarde van het volgende fiche na een paars fiche. Je krijgt het betreffende aantal punten. Is het volgende fiche als gevolg van een actie verder vooruizet dan de waarde ervan, dan geldt alsnog de op het fiche getoonde waarde.



### Doodshoofdvlinder

Bij de koop van een zwart fiche (in fase E) (of door een waarzeggerijkaart) moet je het in de buidel van je linkerbuurman doen. Je zet daarvoor je (of één van je 2) druppel(s) 1 veld

vooruit. In fase B krijg je voor elk zwart fiche in de ketel van je linkerbuurman 1 robijn. Je linkerbuurman krijgt voor een zwart fiche in zijn ketel 1 robijn als het fiche op de laatste of voorlaatste plaats ligt.



De speler wiens zwarte fiche het verst in zijn ketel ligt, mag zijn (of één van zijn 2) druppel(s) 1 veld vooruizetten. De speler wiens zwarte fiche het op één na verst in zijn ketel ligt, krijgt 1 robijn. Het is mogelijk dat een

speler beide bonussen wint (mits hij ten minste 2 zwarte fiches in zijn ketel heeft). Bij een gelijke stand krijgen de betreffende spelers allen de bijbehorende bonus.

### Verduidelijkingen met betrekking tot de waarzeggerijkaarten

Wordt een speler als gevolg van een waarzeggerijkaart gedwongen om een fiche uit de buidel te trekken (zoals bij “Pittig ingrediënt”), dan is het trekken ervan risicool. De ketel kan hierdoor nooit ontploffen, ook al overschrijden de witte fiches de limiet. De eigenschap van het fiche dat door “Pittig ingrediënt” wordt gelegd, wordt niet uitgevoerd.

Opwaarderingen als gevolg van bijvoorbeeld boeken, heksen of waarzeggerijkaarten (zoals “Een gunstige gelegenheid”) kunnen nooit voor pompoenen worden gebruikt. Het is dus nooit mogelijk om een pompoen van waarde 1 naar een pompoen van waarde 6 op te waarderen.



© 2019 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.