

# Альманах інгредієнтів

## Подальше пояснення книг інгредієнтів.

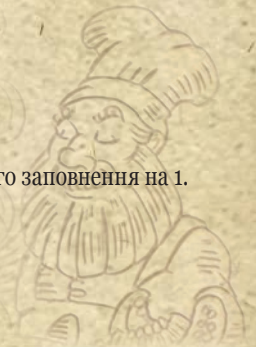
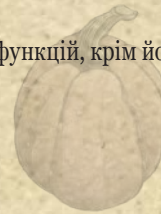
Не потрібно читати про всі книги інгредієнтів. Прочитайте лише про набори, які є в грі, та лише тоді, коли нові книги викладено на стіл.



### Гарбуз:

**Вартість:** 1 помаранчева фішка коштує 3 монети.

**Дія:** немає. Фішка цінністю 1 в казані не має особливих функцій, крім його заповнення на 1. Це найдешевша фішка в грі.



### Воронячий череп:

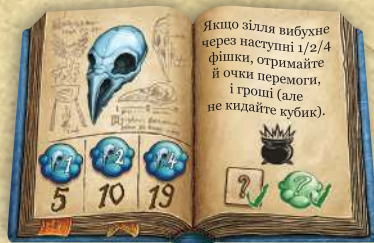
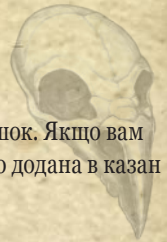
#### Набір 1

**Вартість:** синя фішка цінністю 1 коштує 5 монет, цінністю 2 — 10, а цінністю 4 — 19.

**Дія:** покладіть синю фішку у свій казан. Потім ви можете дістати фішки з мішка відповідно до її цінності.

- Для фішки цінністю 1 витягніть 1 фішку.
- Для фішки цінністю 2 витягніть 2 фішки.
- Для фішки цінністю 4 витягніть 4 фішки.

Одну з витягнутих фішок ви **можете** покласти в казан. Інші фішки поверніть у мішок. Якщо вам не подобається те, що ви витягли, можете покласти їх усі назад у мішок. Якщо щойно додана в казан фішка теж має певну дію, її також можна виконати негайно.



#### Набір 2

**Вартість:** синя фішка цінністю 1 коштує 5 монет, цінністю 2 — 10, а цінністю 4 — 19.

**Дія:** якщо ваше зілля вибухне через фішку, що лежить після синьої цінністю 1, то ви отримаєте як очки перемоги, так і монети для покупки. Проте ви однаково не можете кинути кубик бонусу в разі вибуху зілля. Синя фішка цінністю 2 застосовує цей ефект на 2 наступні фішки, а фішка цінністю 4 — на 4. Ця дія не накопичується. Тож, якщо синя фішка лежить після іншої синьої фішки, бонус якої ще діє, ви отримуєте **лише кращий** бонус синіх фішок, а не обох. Якщо синя фішка цінністю 4 лежить після синьої фішки цінністю 2, її дія застосовується лише до наступних 4 фішок, а не 5. Якщо синя фішка цінністю 2 — це третя фішка після синьої фішки цінністю 4, то її дія застосовується лише до наступних 2 фішок.



#### Набір 3

**Вартість:** синя фішка цінністю 1 коштує 4 монети, цінністю 2 — 8, а цінністю 4 — 14.

**Дія:** якщо ви покладете синю фішку на клітинку з рубіном, то відразу отримайте 1 рубін. Цінність синіх фішок не має значення.



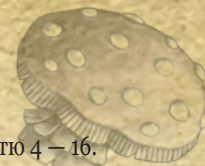
#### Набір 4

**Вартість:** синя фішка цінністю 1 коштує 5 монет, цінністю 2 — 10, а цінністю 4 — 19.

**Дія:** якщо ви покладете синю фішку на клітинку з рубіном, то відразу отримайте 1 очко перемоги. Ви отримаєте 2 очки перемоги за фішку цінністю 2 та 4 очки перемоги за фішку цінністю 4.



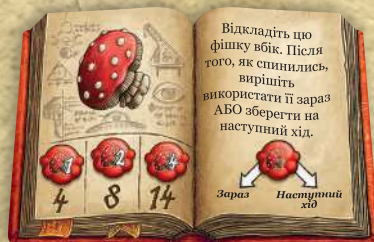
# Мухомор:



## Набір 1

**Вартість:** червона фішка цінністю 1 коштує 6 монет, цінністю 2 — 10, а цінністю 4 — 16.

**Дія:** якщо у вашому казані немає помаранчевих фішок, покладіть червону фішку відповідно до її цінності. Якщо у вашому казані вже є 1 чи 2 помаранчеві фішки, покладіть червону на 1 крок далі від її вартості. Якщо в казані 3 чи більше помаранчевих фішок, покладіть червону фішку на 2 кроки вперед від її вартості. Не має значення, де саме в казані лежать помаранчеві фішки.



## Набір 2

**Вартість:** червона фішка цінністю 1 коштує 4 монети, цінністю 2 — 8, а цінністю 4 — 14.

**Дія:** покладіть цю фішку *поруч із казаном*. Після того, як ви *припините діставати фішки* (зі своєї волі чи через вибух зілля), ви зможете покласти червону фішку після останньої. Або можете зберегти її для наступного раунду та лишити біля казана. У всіх наступних раундах ви зможете покласти її в казан після того, як припините діставати фішки. Якщо ви маєте кілька червоних фішок поруч зі своїм казаном, то будете вирішувати окремо для кожної фішки, чи хочете додати її в казан. Фаза оцінки починається лише після того, як усі гравці вирішать долю своїх червоних фішок. Ви також можете будь-коли покласти фішку назад у мішок.



## Набір 3

**Вартість:** червона фішка цінністю 1 коштує 5 монет, цінністю 2 — 9, а цінністю 4 — 15.

**Дія:** якщо остання фішка, яку ви поклали в казан — біла, то додайте її цінність до цінності червоної та покладіть червону фішку на таку кількість кроків уперед.

Отже, червону фішку з цінністю 1, витягнуту безпосередньо після білої фішки з цінністю 2, треба покласти за 3 кроки від білої.



## Набір 4

**Вартість:** червона фішка цінністю 1 коштує 7 монет, цінністю 2 — 11, а цінністю 4 — 17.

**Дія:** якщо у вашому казані є принаймні 1 червона фішка, кожна біла фішка цінністю 1, яку буде витягнуто пізніше, кладеться не за 1, а за 2 кроки від крайньої. Жодні червоні фішки, які ви витягнете далі, не мають ефекту. Цей ефект не впливає на білі фішки цінністю 2 та 3.

Під час визначення, чи вибухає зілля, білі фішки не змінюють свою цінність.



## Набір 1

**Вартість:** жовта фішка цінністю 1 коштує 8 монет, цінністю 2 — 12, а цінністю 4 — 18.

**Дія:** якщо ви дістали жовту фішку з мішка безпосередньо після білої, ви можете покласти білу фішку (незалежно від її цінності) назад у мішок. Це стосується лише того випадку, якщо білу фішку було зіграно безпосередньо перед жовтою. Клітинка, де була біла фішка, лишається порожньою, а жовта фішка не посувається назад. Наприклад, якщо біла фішка цінністю 2 лежить на клітинці 2, а потім ви кладете жовту фішку цінністю 1 на клітинку 3, можете повернути білу фішку назад у мішок. Жовта фішка лишається на клітинці 3.



## Набір 2

**Вартість:** жовта фішка цінністю 1 коштує 9 монет, цінністю 2 — 13, а цінністю 4 — 19.

**Дія:** перемістіть наступну фішку, яку ви дістанете, удвічі далі. Наприклад, якщо наступною дістанете фішку цінністю 2, покладіть її за 4 кроки вперед. Цінність жовтих фішок не має значення.



## Набір 3

**Вартість:** жовта фішка цінністю 1 коштує 8 монет, цінністю 2 — 12, а цінністю 4 — 18.

**Дія:** коли витягнете *першу* жовту фішку з мішка, поріг вибуху зілля піднімається із 7 до 8. Після розіграшу з жовтих фішок поріг вибуху зілля піднімається до 9. Цінність жовтих фішок не має значення.





## Набір 4

**Вартість:** жовта фішка цінністю 1 коштує 8 монет, цінністю 2 — 12, а цінністю 4 — 18.

**Дія:** перевірте, скільки жовтих фішок уже у вашому казані:

- ♦ Якщо це ваша перша витягнута жовта фішка, ви можете перемістити її на 1 крок далі, ніж вказує число на ній.
- ♦ Другу витягнуту жовту фішку можна перемістити на 2 кроки далі.
- ♦ Третю жовту фішку можна перемістити на 3 кроки далі.

Для жовтих фішок, які ви діставатимете далі, дія більше не виконується.

Цінність жовтих фішок не має значення.

Бонуси наступних книг набувають чинності лише після того, як усі припинять діставати фішки. Потім вони розігруються послідовно під час етапу «Б» фази оцінювання.

## Метелик мертва голова:

(Ця книга призначена для гри на двох гравців.)



**Вартість:** чорна фішка цінністю 1 коштує 10 монет.

**Дія:** на етапі «Б» фази оцінювання підрахуйте чорні фішки в казані. Якщо у вас така ж кількість чорних фішок, як і в суперника, перемістіть свою краплю на 1 крок уперед.

Якщо у вас більше чорних фішок, ніж у суперника, перемістіть свою краплю на 1 крок уперед і отримайте 1 рубін.

(Ця книга призначена для гри на 3 і більше гравців.)



**Вартість:** чорна фішка цінністю 1 коштує 10 монет.

**Дія:** на етапі «Б» фази оцінювання підрахуйте чорні фішки в казані. Якщо у вас їх більше, ніж у гравця ліворуч або праворуч, перемістіть краплю на 1 крок уперед.

Якщо у вас більше чорних фішок, ніж в обох гравців праворуч і ліворуч, перемістіть свою краплю на 1 крок уперед і отримайте 1 рубін.

## Павук:

### Набір 1



**Вартість:** зелена фішка цінністю 1 коштує 4 монети, цінністю 2 — 8, а цінністю 4 — 14.

**Дія:** на етапі «Б» фази оцінювання ви отримуете 1 рубін за кожну зелену фішку (незалежно від її цінності), яка є **або останньою, або передостанньою** фішкою у вашому казані. Ви не отримуете жодного рубіну за зелені фішки, що **не** є останніми чи передостанніми.

### Набір 2



**Вартість:** зелена фішка цінністю 1 коштує 6 монет, цінністю 2 — 11, а цінністю 4 — 18.

**Дія:** на етапі «Б» фази оцінювання ви можете покласти до свого мішка додаткову фішку за кожну зелену, яка є **або останньою, або передостанньою** фішкою у вашому казані:

- ♦ За зелену фішку цінністю 1 — помаранчеву цінністю 1.
- ♦ За зелену фішку цінністю 2 — синю або червону фішку цінністю 1.
- ♦ За зелену фішку цінністю 4 — жовту або фіолетову фішку цінністю 1.

### Набір 3



**Вартість:** зелена фішка цінністю 1 коштує 6 монет, цінністю 2 — 11, а цінністю 4 — 21.

**Дія:** на етапі «Б» фази оцінювання перевірте, чи загальна цінність усіх білих фішок у вашому казані дорівнює рівно 7. Якщо це так, складіть цінність усіх зелених фішок у казані, а потім перемістіть свою останню фішку на отримане число кроків уперед. Наприклад, якщо у вас у казані є 3 зелені фішки загальною цінністю 6, ви можете перемістити останню фішку (незалежно від її кольору) ще на 6 кроків.





## Набір 4

**Вартість:** зелена фішка цінністю 1 коштує 4 монети, цінністю 2 — 8, а цінністю 4 — 14.

**Дія:** на етапі «Б» фази оцінювання ви можете заплатити 1 рубль за кожну зелену фішку (незалежно від її цінності), яка є **або останньою, або передостанньою** фішкою у вашому казані, та перемістити свою краплю на 1 крок уперед. Наприклад, якщо зелена фішка лежить передостанньою, ви можете заплатити 1 рубль та перемістити свою краплю на 1 крок уперед. Ви не можете заплатити понад 1 рубль за зелену фішку (отже, максимум 2 рублі, якщо й остання, й передостання фішки зелені).

## Подих привида:

### Набір 1



**Вартість:** фіолетова фішка цінністю 1 коштує 9 монет.

**Дія:** на етапі «Б» фази оцінювання підрахуйте фіолетові фішки в казані.

- ♦ Якщо є 1 фіолетова фішка, ви отримуєте 1 очко перемоги.
- ♦ Якщо є 2 фіолетові фішки, ви отримуєте 1 очко перемоги та 1 рубль.
- ♦ Якщо є 3 чи більше фіолетових фішок, ви отримуєте 2 очки перемоги, і можете перемістити свою краплю на 1 крок уперед.

Немає додаткового бонусу за 4 чи більше фішок. Однак завжди можна застосувати слабшу дію.

Наприклад, ви можете взяти бонус за 2 фіолетові фішки, хоч у вас їх 3.

### Набір 2



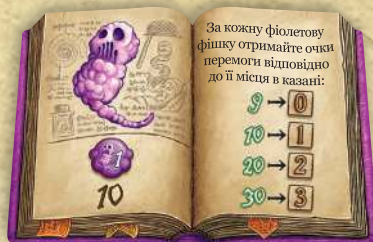
**Вартість:** фіолетова фішка цінністю 1 коштує 12 монет.

**Дія:** на етапі «Б» фази оцінювання ви можете скинути фіолетові фішки з казана та обміняти їх на такі бонуси:

- ♦ За 1 фіолетову фішку ви отримуєте 1 чорну фішку цінністю 1, 1 очко перемоги та 1 рубль.
- ♦ За 2 фіолетові фішки ви отримуєте 1 зелену фішку цінністю 1, 1 синю фішку цінністю 2, 3 очки перемоги й можете перемістити свою краплю на 1 крок уперед.
- ♦ За 3 фіолетові фішки ви отримуєте 1 жовту фішку цінністю 4, 6 очок перемоги, 1 рубль і можете перемістити свою краплю на 2 кроки вперед.

Ви не можете двічі торгувати фіолетовими фішками. Так, наприклад, маючи 4 фіолетові фішки, ви не можете двічі скористатися дією для 2 фіолетових фішок. Однак ви завжди можете торгувати меншою кількістю фішок, ніж маєте. Наприклад, ви можете скинути 3 фішки, навіть якщо маєте в казані 4.

### Набір 3



**Вартість:** фіолетова фішка цінністю 1 коштує 10 монет.

**Дія:** на етапі «Б» фази оцінювання перевірте, де лежать фіолетові фішки у вашому казані.

- ♦ За кожну фіолетову фішку на клітинках від 0 до 9 ви не отримуєте очок перемоги.
- ♦ За кожну фіолетову фішку на клітинках з 10 по 19 ви отримуєте 1 очко перемоги.
- ♦ За кожну фіолетову фішку на клітинках від 20 до 29 ви отримуєте 2 очки перемоги
- ♦ За кожну фіолетову фішку на клітинках 30 і вище ви отримуєте 3 очки перемоги.

### Набір 4



**Вартість:** фіолетова фішка цінністю 1 коштує 11 монет.

**Дія:** на етапі «Б» фази оцінювання підрахуйте фіолетові фішки у своєму казані.

- ♦ Якщо там 1 фіолетова фішка, ви можете обміняти 1 фішку цінністю 1 з казана на 1 фішку цінністю 2 того ж кольору.
- ♦ Якщо там 2 фіолетові фішки, ви можете обміняти 1 фішку цінністю 2 з казана на 1 фішку цінністю 4 того ж кольору.
- ♦ Якщо там 3 фіолетові фішки, ви можете обміняти 1 фішку цінністю 1 з казана на 1 фішку цінністю 4 того ж кольору.

Покладіть отримані фішки в мішок.

Для 4 фіолетових фішок ви не можете використовувати разом дії 1 та 3 фішок.

Однак завжди можна застосувати одну дію для меншої кількості фішок. Наприклад, якщо ви витягли 2 фіолетові фішки, але у вас у казані немає фішки із цінністю 2, ви можете перетворити фішку з цінністю 1 у фішку із цінністю 2.