



zasady gry

W laboratorium czarodzieja mieszkają psotne koty, które mają jedną zasadę – im większy bałagan, tym lepsza zabawa! Gdy tylko właściciel zniknie z domu, słychać miauk, trzask i bulgot – zaczyna się koci bal na półkach! Wystarczy chwila i... BUM! Składniki lecą z półek prosto do kociątka. W tej grze to Wy wcielacie się w te psotne futrzaki. Skaczcicie, mieszajcie i czarujcie – może przypadkiem odkryjecie jakiś nowy magiczny eliksir!

## Zawartość pudełka



70 kart Składników



4 karty Pomocy



36 kart Mikstur

## Cel gry

Twoim zadaniem jest jak najszybciej zebrać potrzebne składniki i za ich pomocą uwarzyć więcej mikstur niż pozostali gracze. Każda mikstura wymaga użycia innego zestawu składników, więc musisz wykazać się sprytem, aby pokonać rywali. Ten, kto pierwszy zdobędzie odpowiednią liczbę mikstur, wygrywa!

## Opis karty Mikstury



## Rodzaje składników

W grze znajduje się dziesięć różnych składników. Dzielą się one na trzy główne kategorie: **górskie**, **leśne** i **morskie**. Rozpiska wszystkich składników znajduje się na końcu instrukcji oraz na kartach Pomocy. Do każdej kategorii należą po dwa składniki zwykłe i jeden składnik magiczny. Magiczne składniki mogą być użyte do zastąpienia pozostałych składników ze swojej kategorii (np. pióro feniksa można użyć zamiast kryształu lub kła). W grze występuje również magiczny składnik specjalny – gwiazdny pył. Nie należy on do żadnej z trzech kategorii i można nim zastąpić każdy inny składnik w grze.

## Przygotowanie do gry

Potasuj talię Mikstur i ułóż ją w stos stroną z przepisem do góry. Wierzchnie cztery karty połóż obok siebie na środku stołu. Nie odwracajcie ich i nie podglądajcie efektów mikstur na rewersach. Potasuj talię Składników i ułóż ją w stos, rewersem do góry. Rozdaj każdemu po trzy karty Składników i jedną kartę Pomocy. Wyznaczcie na stole miejsce na stos kart odrzuconych. Będziecie tam odkładać użyte karty Składników. Wybierzcie gracza, który rozpocznie pierwszą turę.

## Przebieg tury

Począwszy od pierwszego gracza, wykonujcie swoje tury po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz może wykonać trzy kroki w następującej kolejności (każdy krok wykonujemy tylko raz na turę):

### KROK 1. Pozyskiwanie składników:

Zdobądź składniki od innego gracza. W każdej turze możesz to zrobić na **jeden z dwóch sposobów**:

I. Poproś wybranego gracza o jeden zwykły składnik (np. „*Matteusz, poproszę o grzybka*”). Jeśli ma go w ręku, musi Ci oddać wszystkie składniki o tej nazwie (np. wszystkie grzybki). Jeżeli go nie posiada, dobierz jedną kartę Składnika z wierzchu talii.

**UWAGA! Nie wolno prosić innych graczy o magiczne składniki!**

II. Poproś wybranego gracza o jedną z trzech kategorii składników: **górskie**, **leśne** lub **morskie** (np. „*Aniu, poproszę o składnik górski*”). Jeśli ma w ręku jakikolwiek składnik, należący do tej kategorii, musi wybrać jeden z nich i Ci go oddać (również magiczny, jeśli tylko taki posiada). Jeśli pytany gracz nie posiada odpowiedniego składnika, dobierz jedną kartę Składnika z wierzchu talii.

### KROK 2. Warzenie mikstury:

Jeśli masz w ręku odpowiednie składniki, możesz uwarzyć jedną miksturę. Wybierz ją spośród tych, które leżą na stole, wyłóż z ręki wszystkie składniki widniejące w przepisie i połóż je na stosie kart odrzuconych. *Pamiętaj, że jeśli nie masz potrzebnych zwykłych składników, możesz zamiast nich używać składników magicznych z odpowiedniej kategorii!*

Następnie odwróć wybraną kartę Mikstury i odczytaj na głos efekt jej działania – musisz go natychmiast rozpatrzyć. Po wykonaniu efektu połóż kartę Mikstury przed sobą na stole – będzie to Twoja punktacja. Dołóż na stół nową kartę Mikstury z wierzchu stosu, aby zawsze na stole leżały cztery dostępne przepisy. Mikstury, które wymagają większej liczby składników, nagradzają gracza silniejszym efektem.

### **KROK 3. Dobranie karty:**

Na koniec tury dobierz jedną kartę Składnika z wierzchu talii. **UWAGA!** Jeśli w dowolnym momencie gry skończą się karty w talii Składników, potasujcie stos kart odrzuconych i utwórzcie z niego nową talię do dobierania.

### **Koniec gry**

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie określoną liczbę mikstur (w zależności od liczby graczy):

2 graczy – 5 mikstur

3 graczy – 4 mikstury

4 graczy – 3 mikstury

Gracz, który tego dokona, odnosi zwycięstwo i otrzymuje tytuł Kocięgo Czarodzieja Chaosu, mistrza wszystkich futrzastych psot!

**Autorzy:** Kinga Zarzeka, Grzegorz Warowny

**Ilustracje i projekt graficzny:**  
Kinga Zarzeka, Grzegorz Warowny

**Instrukcja:** Grzegorz Warowny

**[www.malubi.pl](http://www.malubi.pl)**

**PRODUCENT**

Grupa PTMM sp. z o.o.

ul. Iwaskiewicza 9, 20-448 Lublin



SKŁADNIKI  
MAGICZNE



SKŁADNIKI  
ZWYKŁE



SKŁADNIKI  
GÓRSKIE



Pióro  
Feniksa



Kryształ



Kieł

SKŁADNIKI  
LEŚNE



Korzeń  
Mandragory



Jagody



Grzybek

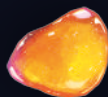
SKŁADNIKI  
MORSKIE



Muszla  
Syreny



Pera



Bursztyn

SKŁADNIK  
SPECJALNY



Gwiazdny  
Pył

