



翻译 | 水缸
封套校译 | 棠雨

The Quacks of Quedlinburg

这是Wolfgang Warsch为2-4名10岁以上的
玩家设计的袋式构建游戏。



游戏配件



4个药锅(玩家面板)



1个带回合指示功能的计分板

216个原料碎片



2本黄色原料书籍



1本黑色原料书籍



2本绿色原料书籍



1本橙色原料书籍



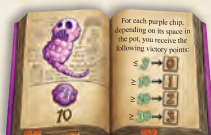
2本红色原料书籍



2本蓝色原料书籍

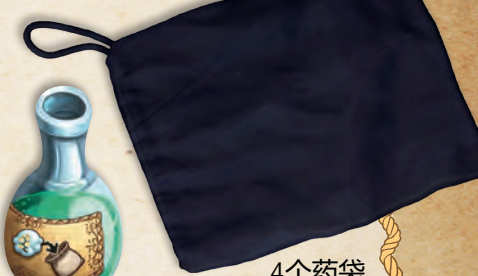


2本紫色原料书籍



24张占卜牌

第一次游戏使用红色虚线框内的原料书籍



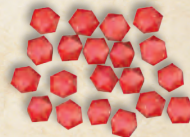
4个药袋



4个药瓶



4个0/50
售卖板



20颗红宝石

1本原料书籍详解



游戏背景

每年，奎德林堡都会在城墙内举办为期9天的集市活动。

这个国家最好的游医和庸医聚集在一起，展示他们的江湖医术。

脚臭、思乡、打嗝和相思病，郎中们都有自己的一套方法来治疗这些疾病。

游戏中，玩家从药袋中抽取原料，直到能制造出最好的药剂。

可以通过使用金钱来购买更好的药剂成分。但是要小心，一些特殊的原料太多可能会引起药锅爆炸！

那么，你是在碰运气，希望得到长生不老药呢，还是在谨慎行事，希望获得更有价值的成分呢？

那是你要去发现的，也许这个过程很艰难。

所以，储存你最宝贵的原料开始制造吧。或许下一瓶药剂就是你的得意之作。



取出黑色和橙色原料书籍。每次游戏都需要使用这些书。黑色原料书籍可以是2人游戏使用，也可以在3-4人游戏中使用。书籍底部所示的锅的数量表示游戏玩家的数量。

2人游戏使用的黑色原料书籍



其他原料书籍按5种不同颜色分成4组(每组由绿色、蓝色、红色、黄色和紫色组成)。每组书籍底端的书签数量相同。注意原料书籍的正反面。

第一次游戏只使用套组1(只有一个书签的原料书籍)。

一旦您熟悉了套组1，我们建议您尝试一下套组2，然后是套组3，最后是套组4。

游戏设置

最近有做过菜的玩家成为起始玩家。

起始玩家洗混占卜牌，面朝下放在自己面前形成牌堆。把计分板放在桌子中央。



将回合标记^①放在计分板回合“1”（火焰形状）的位置。
4个0/50售卖板将“0”朝上放在计分板的4个出售区域。^②



红色原料书籍套组1
(1个书签)

现在把套组里的绿色、蓝色和红色原料书籍摆好。接着把黄色和紫色原料书籍放在一边，它们将分别在游戏第2、第3回合使用。将原料碎片根据它们的颜色分开，并把它们放在相应的原料书籍旁边。

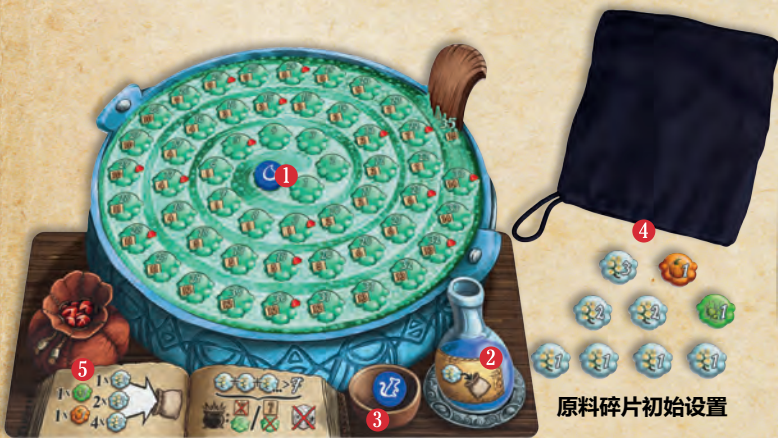
游戏开始，套组只有绿色、蓝色和红色原料书籍。暂时把黄色和紫色原料书籍放在一边。



每位玩家获得1个药锅(玩家面板), 1个药袋, 并选择一种颜色, 拿取对应的计分标记、液滴标记、老鼠标记、药瓶。将计分标记放置在计分板相同颜色的售卖板上。

每位玩家把药锅没有试管的一面朝上放在自己面前, 并将液滴标记放在药锅板中间“0”的位置。¹ 药瓶满装的那一面朝上放在药锅右下方的盘中。² 老鼠标记放在药锅下方的木碗里。³

现在每位玩家获得4个等级1的白色原料碎片, 2个等级2的白色原料碎片, 1个等级1的橙色原料碎片和1个等级1的绿色原料碎片, 将它们进药袋中。⁴
以上初始原料碎片设置, 在药锅(玩家面板)左下方有标明。⁵



原料碎片初始设置

进行游戏

游戏会进行9个回合。计分板上的回合标记会告诉玩家目前是第几回合。

1. 占卜牌行动



在每个回合开始前, 当前起始玩家翻开并大声读出占卜牌顶部第一张牌的内容, 然后将其正面朝上放在计分板旁, 形成弃牌堆。

读出的占卜牌内容, 针对所有玩家。如果占卜牌允许玩家拿取1个黄色或紫色的原料碎片, 只能在相应的原料书籍已经被展示的情况下才可以这么做。(详见P7“回合指示”)

如果翻开的是紫色占卜牌, 则在回合开始前直接执行。

如果翻开的是蓝牌占卜牌, 则影响于整个回合或回合结束时执行。



老鼠 (游戏第2回合加入)

占卜牌行动之后, 老鼠加入。在配置药剂前, 老鼠会把你的药锅弄得更满。

从第2回合开始, 每位玩家的老鼠都在之后的回合中加入。首次加入老鼠的玩家, 当前回合都是放置老鼠标记, 之后的回合中都是移动老鼠标记

每位玩家, 除了分数领先的玩家, 都要在药锅上放置老鼠标记。每位玩家计算计分板上与分数领先的玩家之间的老鼠尾巴的数量, 然后将老鼠标记向前移动对应的格数。

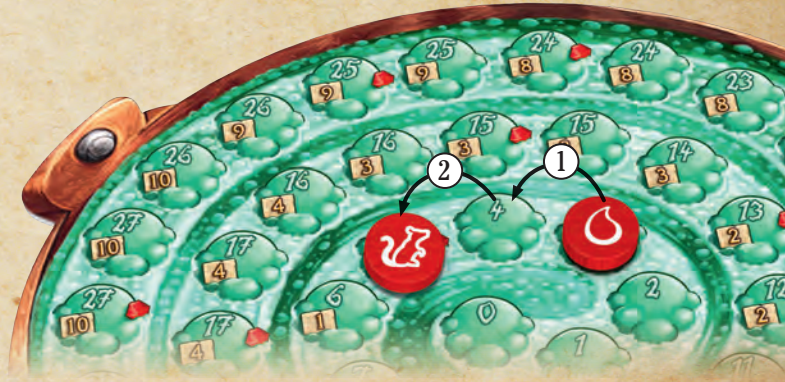
注意: 老鼠标记移动是从液滴标记之后的格数开始算起。



示例: 绿色玩家分数领先, 蓝色玩家分数第二。蓝色和绿色玩家之间没有老鼠尾巴, 因此, 蓝色玩家不会在这一轮回合放置老鼠标记。

绿色和黄色玩家之间有一条鼠尾, 所以黄色玩家将老鼠标记放置在液滴标记后的第1个位置上。

绿色和红色玩家之间有两条鼠尾, 因此, 红色玩家将老鼠标记放置在液滴标记之后的第2个位置上。



一旦鼠尾计算完毕, 老鼠标记随之放置/移动。与此同时配置药剂的行动也开始了。



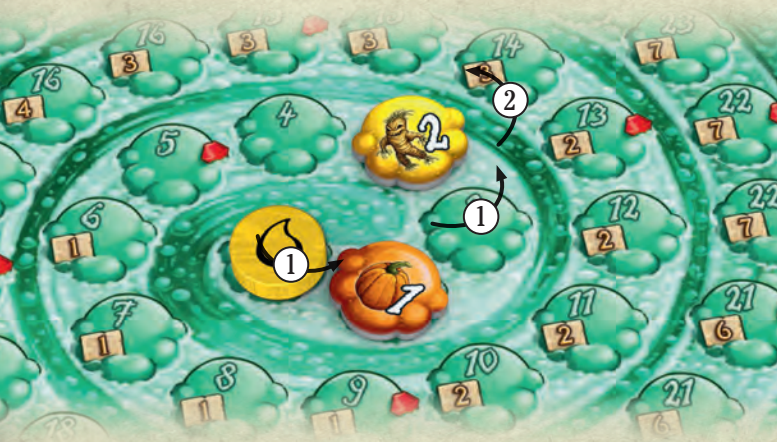
2. 配置药剂

配置药剂时，每位玩家从各自的药袋里依次摸出原料碎片放置在药锅上。玩家们同时进行这个阶段，没有特殊要求的情况下，玩家们不一定要同时摸出原料碎片。

根据碎片的等级，把你摸出的第一个原料碎片放置在液滴(或者老鼠，如果你有老鼠在药锅里时。)之后的空格里。1个等级1的原料碎片放置在液滴或老鼠之后的第一个空格，1个等级2的原料碎片放置在第二个空格，以此类推。

对于之后摸出的原料碎片，根据其等级，放置在之前已放置的原料碎片之后。若碎片之间因为等级关系导致有空格，都要保持为空。

注意：原料碎片的等级有1、2、3、4。这些标注在碎片上的数字就是移动的格数。



示例： Lucas 从药袋里摸出的第一个原料碎片是等级1的橙色碎片，他将它放置在液滴之后的第一个空格上。然后他从药袋里摸出第二个原料碎片是等级2的黄色碎片，他将它放置在橙色碎片之后的第二个空格上。如果接下来他摸出1个等级1的原料碎片，那么他应该把它放置在黄色碎片之后的第一个空格上。(即标示数字4的空格上)

每位玩家都摸取并放置过1个原料碎片之后，可自行决定是继续摸取碎片或者是不再摸取。

如果玩家药袋里的碎片被摸取完，必须停止摸取。已经停止摸取的玩家将药袋放在他们面前，便于区分哪些玩家停止，哪些玩家还在继续摸取。

继续摸取碎片可能会触发“炸锅”（详见P4），此时玩家必须停止抽取动作。

注意：整场游戏不允许玩家查看药袋里面的碎片。

炸锅

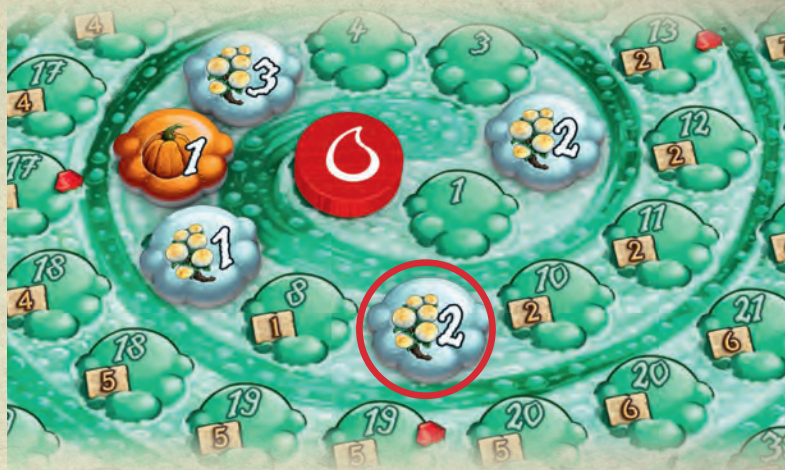


如果摸取的所有白色原料碎片的等级总和超过7，配置的药剂很不稳定，导致药锅爆炸!

炸锅的玩家必须停止摸取原料碎片!最后摸取的原料碎片依然放置在药锅对应的空格上。

重要!判断是否炸锅的依据，只取决于白色原料碎片的等级之和，其他颜色的原料碎片的等级不用计入。

占卜牌有关的行动，并不影响炸锅。



示例： Nina药锅里的白色原料碎片等级已经到6(2+3+1=6)，橙色碎片等级不计入。她决定继续抽取，从药袋中摸出了等级2的白色原料碎片(红色)，此时等级达到8。炸锅了，此时Nina停止配置，不能再从药袋里摸取原料碎片。



碎片行动

原料碎片不仅仅只是用来填满药锅，其大部分可以让玩家执行额外行动。

除白色和橙色原料碎片没有特殊行动外，蓝色、红色和黄色原料碎片被放置时可执行一次特殊行动。

玩家可以选择执行或者放弃行动。

示例：Lucas摸出了1个等级2的蓝色碎片，将其放置在药锅对应位置后，根据当前蓝色原料书籍的说明，他可以执行“从药袋里同时摸出2个原料碎片，选择其中1个放置”的行动。于是他摸出了1个等级3的白色原料碎片和1个等级1的红色原料碎片。他决定放置等级1的红色原料碎片，然后把等级3的白色原料碎片放回药袋。他也可以放弃执行这个行动。

绿色、紫色和黑色原料碎片的行动只在P7药剂评估步骤B生效。原料书籍详解说明书中有详细说明。



药瓶

玩家可以使用药瓶将当前摸出的碎片放回药袋。

重要！如果摸出的碎片导致“炸锅”，则不能使用药瓶。

为了表示药瓶被使用，将其翻转，使空瓶那一面朝上。只能等烧瓶重新充满后才可以继续使用(详见P7药剂评估步骤F)。这意味着药瓶每回合最多只能使用一次。

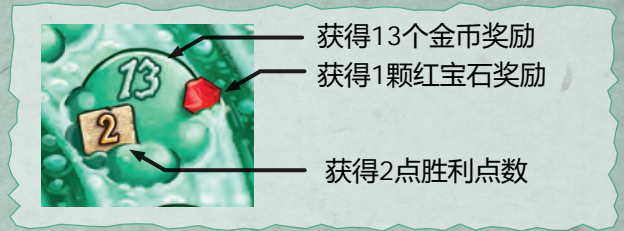
停止配置

当所有玩家停止抽取碎片，不再配置药剂，或者因炸锅被迫停止，配置药剂阶段结束。

3. 药剂评估

每位玩家放置最后1个碎片的位置后1格所标示的数值就是本回合的奖励区域。

此时，不考虑“炸锅”。



示例：在上述例子中，Nina虽然炸锅了，但不影响她获得的奖励(黄色)。获得10金币的奖励以及2点胜利点数。

药剂评估的各个步骤位于计分板的中下方。炸锅的玩家不参与步骤A。








在步骤A中，所有炸锅玩家不能投掷奖励骰。



A. 奖励骰

首先从没有炸锅的玩家奖励区域中找出金币最高的，若有平局，则选择配置药剂最满的(药锅中离起点0位置最远)，这名玩家投掷奖励骰。

如果还是平局，则一起投掷奖励骰。

-  获得1点胜利点数
-  获得2点胜利点数
-  获得1颗红宝石
-  液滴推进1格。(如有必要，先将第一个碎片放到一边。)
-  获得1个等级1的橙色原料碎片，放进药袋。



Mary

Lucas

示例：Mary和Lucas的金币奖励都达到了23的位置，并且都没有炸锅。然而，Mary配置药剂(红色)比Lucas的(黄色)满(离起点远)。因此，Mary可以掷奖励骰。

B. 特殊碎片

检查是否有放置黑色、绿色或紫色原料碎片。从起始玩家开始依次结算这些碎片的行动(详见原料书籍详解)。

示例：此原料书籍表示若玩家最后或者倒数第二放置的是绿色原料碎片(和等级无关)，可让玩家获得1颗红宝石。



For each green chip on the last or next-to-last space in your pot, you receive 1 ruby.

C. 红宝石

所有玩家奖励区域中有红宝石标记的，都可以获得1颗红宝石。



注意！炸锅玩家在接下来的步骤D和步骤E中，只能参与其中1个步骤。



D. 胜利点数

从起始玩家开始，玩家依次从奖励区域获得胜利点数，然后将计分板上的计分标记移动相应的格数。

示例：Lucas的奖励区域(黄色)有7个胜利点数。因此他把他的得分标记向前移动了7个空格。



注意！若玩家在配置药剂时，原料碎片放置到药锅最后的位置或者越过该位置，将碎片直接放置在这个位置并获得该区域的奖励。你可以得到15个胜利点数以及35金币(见步骤E)。到达药锅最后位置的玩家，都是配置药剂最远的玩家，只要没有炸锅，都可以投掷奖励骰。

E. 购买碎片

从起始玩家开始，每名玩家依次购买1-2个不同颜色的原料碎片。

奖励区域的白色分数就是玩家当前回合可以使用的金币。玩家可以使用这些金币购买额外的原料碎片，碎片的价格标注在原料书籍的左半部分。最左边是等级1碎片的价格，中间是等级2碎片的价格，最右边是等级4碎片的价格。

如果原料书籍上只列出了1个价格，说明此原料只有1种等级。

高价值的原料碎片可以让玩家在配置药剂阶段，碎片被放置的更远。

绿色和蓝色的碎片效果会根据不同等级起不同作用。

金币不会留到下一回合，没有使用完的金币将默认弃置。

原料碎片数量有限，一旦购买完毕，不会额外补充，玩家只能选择另外一种碎片购买。

所有玩家结束购买后，将所购买碎片与其他碎片一起放入玩家药袋中，将在下一回合使用。



F. 回合结束

在回合结束时，玩家可以使用红宝石多次执行下列行动：

◆ 移动液滴

玩家可以花费2颗红宝石将液滴往前推进1格。这将会在之后的回合中让碎片更快的填满药锅。



◆ 补满药瓶

玩家可以花费2颗红宝石将烧瓶补满，将烧瓶翻转到装满的一面，下一个回合就可以使用了。



所有玩家将自己的老鼠标记放回木碗，把占卜牌以顺时针方向传给下一位玩家，改玩家成为下一回合的起始玩家。并将回合标记移动到下一个位置开始新的回合。



Nina

Lucas



回合指示

回合标记会告诉玩家当前是在哪个回合，并且会提示在回合开始前需要执行的行动，或在第9回合增加的额外行动。



示例：Nina在放置了白色等级3的原料碎片后炸锅了，奖励区域上图已标注(红色)。Lucas放置了橙色碎片后停止，不再配置药剂，此时奖励区域上图已标出(黄色)。因此，只有Lucas可以投掷奖励骰，获得3点胜利点数以及15金币的奖励。Nina因为炸锅，她不能同时拥有胜利点数和金币的奖励，必须做出选择。最终，Nina选择获得19金币，放弃了5点的胜利点数。她购买了1个蓝色等级2的原料碎片、1个绿色等级2的原料碎片，花费 $10+8=18$ 金币。Lucas则购买了1个绿色等级4的原来碎片，花费14金币。两位玩家最终剩余的1金币都将弃置。



在第2回合开始前，拿出并放置黄色原料书籍，在第3回合开始前，拿出并放置紫色原料书籍。



在第6回合开始前，所有玩家往药袋里放入1个等级1的白色原料碎片。





在最后一个回合(第9回合)的配置药剂阶段,所有玩家把手放进药袋里,根据命令同时拿出碎片。当前回合的起始玩家发布这个命令。当TA说出“Stir!”时所有人同时摸出碎片。如果你想停止配置则空手出来。

玩家也可以在第1-8回合中也能同时摸取碎片,这样可以防止有人因为犹豫不决而使得局面变得不公平。

注意:大家可以根据个人习惯来定制命令(如123开!),只要能让大家听明白且能活跃气氛即可。



在最后一个回合(第9回合)结束时,玩家可用5金币或2颗红宝石来换取胜利点数。只要金币或红宝石足够,可多次换取。

游戏结束

第9回合结束后游戏结束,计分板上分数最高的玩家获胜。若平局,则药锅最满的玩家获胜;若还是平局,玩家共同胜利,皆是奎德林堡最出色的江湖游医。

翻译 | 水缸
封套校译 | 茱雨

游戏变体

本游戏的内容是可以变化的,玩家可以改变原料书籍一部分的套组,使得与前一次游戏不同。


进行多次游戏后,玩家可以选择原料书籍的不同套组;甚至可以把所有套组放在一起进行游戏。





玩过若干次游戏之后,玩家可以使用药锅的另一面(有试管)进行游戏。当使用试管面进行游戏时,将另一个液滴标记放置在试管的最左边。

在整个游戏过程中,当玩家需要向前推进液滴标记时(占卜牌行动、碎片行动或支付2颗红宝石),自行决定移动哪一个液滴标记,是药锅中的还是试管上的。

若玩家选择了试管上的液滴,在向右移动的过程中,立即获得试管上所标示的奖励。

 获得1颗红宝石

 获得试管上所标示的胜利点数。
1VP\2VP\3VP\4VP

 获得试管上所标示的原料碎片,并立即加入药袋。

其他游戏规则依然适用于试管面的药锅。



出版商和作者感谢所有的测试玩家和规则编辑。

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

