

CAZANUL VRĂJITORULUI

Joc de cooperare

6 ani+

2-4 jucători

20 de minute

Instrucțiuni

Puneți în cazan cele trei ingrediente corecte înainte ca toate cele șase căi să fie blocate!

Vrăjitorul Cel Rău a făcut o vrajă ca să distrugă regatul! Aveți puterea să creați o poțiune care să rupă vraja, dar trebuie să lucrați împreună. Ținta voastră este să găsiți cele trei ingrediente corecte ascunse sub sticlele cu poțiuni și să le mutați în sus pe tablă și apoi în Cazan înainte ca Vrăjitorul să blocheze toate căile de acces. Dacă nu aduceți toate cele trei sticle pentru poțiuni cu ingredientele corecte în Cazan înainte să fie blocate căile, Vrăjitorul va triumfa iar regatul va fi distrus.

Jocul include:

6 sticle pentru poțiuni

6 ingrediente pentru cazan: ou stricat, ciupercă otrăvitoare, șopârlă cu corn, ochi de salamandă, rădăcină de păpădie și aripă de liliac

6 dispozitive de blocare


1 pălărie de vrăjitor cu suport

1 jeton de rupere a vrăjii

1 tablă de joc

2 zaruri de acțiune

3 zaruri magice

1. Întindeți tabla în așa fel încât toată lumea să aibă acces
2. Întoarceți **sticlele pentru poțiuni** cu fața în jos și amestecați-le între ele. Fără a vă uita, puneți o sticlă cu fața în jos pe spațiile  de pe tablă.
3. Întoarceți **ingredientele pentru cazan** cu fața în jos și amestecați-le între ele. Fără a vă uita, alegeți trei dintre ele și plasați-le cu fața în sus în cazanul din centrul tablei de joc. Acestea sunt cele trei ingrediente de care veți avea nevoie pentru a rupe vraja Vrăjitorului cel Rău. Puneți celelalte ingrediente alături. Nu veți avea nevoie de ele.
4. Amestecați **dispozitivele de blocare ale căilor** și puneți-le cu fața în jos aproape de tablă.
5. Puneți **pălăria vrăjitorului** pe săgeata aflată pe calea de culoare mov a tablei. Acesta este Inelul Vrăjitorului. Vrăjitorul se poate mișca doar pe acest inel și doar în direcția acelor de ceasornic.
6. Puneți cele **două zaruri de acțiune**, **cele trei zaruri magice** și **tokenul de rupere a vrăjii** aproape de tabla de joc în așa fel ca toți jucătorii să aibă acces la ele.

Cum se joacă!

Cel mai tânăr jucător începe primul!

Veți începe fiecare rundă prin a da cu zarurile albe de acțiune. Aceste zaruri vă vor indica ce să faceți la fiecare rundă.

Amintiți-vă: Cazanul Vrăjitorului este un joc de cooperare - lucrați în echipă și ajutați-vă unul pe altul pentru a stabili cea mai bună mișcare.

Există patru rezultate posibile cu zarurile albe:



Mutați o sticlă pentru poțiuni



Vrăjitorul se mișcă



O cale este blocată




Dați cu zarurile magice

Mutați o sticlă pentru poțiuni

Mutați oricare sticlă de poțiuni cu numărul de spații indicat pe zar.


- Puteți muta orice sticlă chiar dacă ingredientul nu a fost încă dezvăluit. *Aflați cum să dezvăluiți un ingredient în secțiunea Puteri Magice.*
- Sticlele de poțiuni pot fi mișcate în susul și în josul căilor și în orice direcție pe Inelul Vrăjitorului.
- Sticlele de poțiuni nu pot trece de vrăjitor pe inel sau de un blocant care a fost plasat pe tablă.
- O sticlă de poțiuni nu poate ajunge în Cazan până când ingredientul de bază nu a fost dezvăluit.
- Puteți muta o sticlă în Cazan dând orice număr de pe zar.

Vrăjitorul se mișcă

Mutați Vrăjitorul în sensul acelor de ceasornic pe Inelul Vrăjitorului cu numărul de spații indicat de zar. Dacă Vrăjitorul trece de sau se oprește pe o sticlă pe inel, atunci acea sticlă trebuie dusă înapoi la cel mai apropiat spațiu  liber de pe tablă.

O cale este blocată

Oh, nu! Vrăjitorul a blocat o cale! Întoarceți cu fața în sus unul din dispozitivele de blocare și plasați-l pe tablă. Acea cale este acum blocată. **A**

- Dacă o sticlă de poțiuni este pe acel spațiu, va fi dusă înapoi la cel mai apropiat spațiu  liber de pe tablă. **B**
- Sticlele pentru poțiuni nu pot trece de dispozitivele de blocare de pe tablă, dar pot fi mutate de-a lungul Inelului Vrăjitorului spre o cale liberă. **C**

- Pentru a îndepărta un dispozitiv de blocare, folosiți Jetonul de rupere a vrăjii.

*****Jetonul de rupere a vrăjii**

Puteți folosi acest jeton în orice moment al jocului pentru a îndepărta un dispozitiv de blocare de pe tablă. Acesta eliberează calea respectivă. Jetonul poate fi folosit O SINGURĂ DATĂ în timpul jocului. Întoarceți-l cu fața în jos după ce l-ați folosit. Dispozitivul de blocare care a fost îndepărtat de pe tablă este și el întors cu fața în jos și așezat lângă tablă alături de cele rămase. Poate fi reintrodus în joc. Jetonul de rupere a vrăjii trebuie folosit înainte ca toate cele șase dispozitive de blocare să fie așezate pe tablă.

Dați cu zarurile magice

Folosiți-vă magia! Aruncați cu cele trei zaruri magice negre în încercarea de a dezvălui o putere magică.

Puterile magice vă ajută să dezvăluiți ingredientele, să schimbați între ele sticlele pentru poțiuni sau să treceți de dispozitivele de blocare și de vrăjitor. Dacă reușiți, folosiți puterea. Dacă nu reușiți, este rândul următorului jucător.

Aruncați oricare număr din cele 3 zaruri de maxim 3 ori pentru a încerca să folosiți o putere. Spuneți întotdeauna ce putere vreți să încercați înainte de a da cu zarul.

Arată puterea

Toate numerele pare

Dați 3 numere pare pentru a scoate la iveală un ingredient. O sticlă pentru poțiune trebuie să aibă ingredientul cu fața în sus înainte ca el să poată fi adăugat în Cazan. „Arată puterea” vă permite să întoarceți cu fața în sus un ingredient pentru o sticlă. Dar

mai întâi trebuie să dați 3 numere pare pentru ca puterea magică să poată dezvălui ingredientul. Lăsați ingredientul cu fața în sus pentru restul jocului.

Indiciu: dezvăluiți ingredientele de la începutul jocului pentru a ști ce sticle de poțiuni trebuie mutate.

Puterea schimbării

Toate numerele impare

Dați 3 numere impare pentru a putea schimba între ele oricare două sticle pentru poțiuni pe tabla de joc. De exemplu, schimbați o sticlă aflată pe o cale blocată cu una de pe o cale liberă.

Indiciu: este mai bine să așteptați până ați văzut câteva ingrediente înainte de a face schimbările.

Super-puterea

Dați un total de 12 din toate cele 3 zaruri

Super-puterea vă permite să mutați o sticlă ca să treceți de Vrăjitor sau pe Inelul Vrăjitorului sau să treceți de un dispozitiv de blocare aflat pe o cale. **Dacă numerele de pe cele 3 zaruri însumează 12, puteți muta orice sticlă cu până la 6 spații. Puteți duce sticla în Cazan doar dacă ingredientul a fost scos la iveală.**

Exemplu de aruncare cu zarurile magice

Declari că vrei să încerci pentru „Arată puterea”. Poți încerca să dai cu zarul de 3 ori pentru a obține toate numerele pare.

De exemplu, la prima aruncare obții două numere pare și unul impar. Mai rămân două aruncări pentru a scoate un număr par pe al treilea zar.

La a doua aruncare, păstrezi zarurile cu numere pare și dai numai cu zarul al treilea, cel impar.

Dacă dai un număr par și ai toate numerele pare înseamnă că ai reușit să-ți arăți puterea și poți să întorci cu fața în sus orice sticlă pentru poțiuni pentru a arăta un ingredient.

Sfârșitul jocului

Introduceți toate cele trei sticle pentru poțiuni cu ingredientele corecte în Cazan înainte ca Vrăjitorul să blocheze toate căile și ați câștigat!

Dacă Vrăjitorul blochează toate cele șase căi înainte ca cele trei sticle pentru poțiuni cu ingredientele corecte să fie în Cazan, Vrăjitorul a câștigat.