

PUNKTOWANIE

Runda kończy się w chwili, gdy gracze zagrają wszystkie swoje karty z ręki. Gdy to nastąpi, gracze odkrywają zakryte karty, które zgromadzili przed sobą, a następnie wykonują poniższe działania:

✳ **Sprawdzają, kto uodpornił się na eliksiry.** Gracz, który zebrał najwięcej kart eliksiru w danym kolorze, uodparnia się na niego. Odrzuca karty z tym eliksirem i nie bierze ich pod uwagę przy liczeniu swoich punktów. W przypadku remisu żaden z graczy nie odrzuca kart. Kart trucizny nigdy nie wolno odrzucić, niezależnie od tego, jak wiele się ich zgromadziło!

✳ **Przeliczają punkty z kart,** które im pozostały. Każda:

- karta eliksiru to **1 punkt**,
- karta trucizny to **2 punkty**,
- karta antidotum to **0 punktów**,
- para kart: trucizna + antidotum to **0 punktów**.

Po zsumowaniu i zapisaniu punktów w notesie rozgrywana jest kolejna runda.

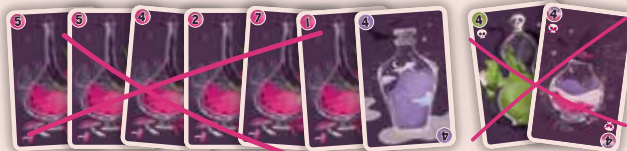
PRZYKŁAD PUNKTOWANIA

Kamila nie zgromadziła największej liczby eliksirów w żadnym z kolorów, więc nie uodparnia się na żaden eliksir ani nie odrzuca żadnych kart. Otrzymuje 8 punktów (8 za karty eliksirów i 0 za kartę antidotum).



7

Roksana ma najwięcej kart z różowym eliksirem, więc odrzuca zebrane karty w tym kolorze. Otrzymuje w sumie 1 punkt za zebraną kartę z fioletowym eliksirem (para kart: trucizna + antidotum warta jest 0 punktów).



Michał remisuje pod względem liczby fioletowych eliksirów z Ewą, więc nie może ich odrzucić. Otrzymuje 12 punktów (8 za karty mikstur i 4 za dwie karty trucizny).



Ewa ma najwięcej kart z beżowymi eliksirami, więc je odrzuca. Ponieważ jednak **remisuje** pod względem liczby fioletowych eliksirów z Michałem, nie może ich odrzucić. Mimo iż zgromadziła najwięcej trucizn, **nie odrzuca ich**, ponieważ kart trucizny nigdy nie wolno odrzucać. Zebrana para kart: trucizna + antidotum daje 0 punktów. Ewa ma w sumie 7 punktów (3 za karty eliksirów i 4 za karty trucizny).



8

KONIEC ROZGRYWKI

Rozegrajcie tyle rund, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Na koniec zsumujcie punkty za wszystkie rundy. Wygrywa gracz z najniższą liczbą punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

WSKAZÓWKA

W grze dla 2 osób sugerujemy rozegrać 4 rundy, natomiast w grze dla 3 osób – 6 rund.

WARIANT „NIEZNANE BUTELECZKI”

(OD 2 DO 6 GRACZY)

Przygotowanie i rozgrywka są takie same jak w wariantcie klasycznym, z następującymi różnicami:

- ✳ Na początku rozdaje się graczom **po 5 kart na rękę**. Pozostałe karty kładziemy w zakrytym stosie w zasięgu wszystkich graczy.
- ✳ Gracz w swojej turze zagrywa kartę z ręki, następnie dobiera kartę z wierzchu zakrytego stosu.
- ✳ W rozgrywce dla 2 graczy przy liczeniu punktów na koniec rundy każdy z graczy może uodpornić się maksymalnie na jeden kolor eliksirów.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podtęże 650, 32-003 Podtęże
gry@muduko.com

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

© Dr. Reiner Knizia, 2025. All rights reserved
© 2025 for the Polish edition Muduko
by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

REINER KNIZIA TRUCIZNA

GRACZE: 2-6 ✳ WIEK: 8-99 ✳ CZAS TRWANIA: 30 MINUT

W trzech wielkich kotłach w mrocznym lochu czarnoksiężnika bulgoczą magiczne wywary. Zagrywaj karty eliksirów, ale uważaj, by nie przelać zawartości kociołka!

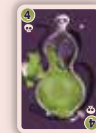
Jeśli łączna wartość kart w kociołku przekroczy 13, trzeba będzie je zebrać... Każda zebrana karta eliksiru na koniec rundy jest warta 1 punkt. Zwycięzcą zostanie gracz, który będzie miał najmniej punktów!

ZAWARTOŚĆ



4 karty antidotum
o wartości 4
(wersja rozszerzona)

8 kart trucizn
o wartości 4



3 karty kociołków



6 kart akcji
Niewidzialnego Goblina
(wersja rozszerzona)



notes

42 karty eliksirów

(po 14 kart eliksirów w każdym z 3 kolorów: fioletowym, różowym, beżowym – w skład każdego koloru wchodzi dwie karty o wartości 4 i po trzy karty o wartościach: 1, 2, 5, 7)

CEL ROZGRYWKI

Zdobądź jak najmniej punktów, unikając toksycznych wywarów gotujących się w kociołkach!

PRZYGOTOWANIE RUNDY (OD 3 DO 6 GRACZY)

Wariant od 2 do 6 graczy jest opisany w dalszej części instrukcji (Nieznane buteleczki).

Rozłóżcie 3 karty kociołków na środku stołu **1**, następnie wybierzcie gracza, który w pierwszej rundzie:
 ✳ utworzy talię z eliksirów i trucizn, a potem ją potasuje;
 ✳ rozda wszystkie karty graczom **2** zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Funkcja rozdającego przechodzi w kolejnych rundach na gracza po lewej od poprzedniego. Dodatkowo z boku połóżcie notes do zapisywania punktów **3**.

Uwaga! W zależności od liczby graczy biorących udział w grze niektórzy mogą otrzymać jedną kartę więcej niż inni.

Jeśli chcecie zagrać w **wersję rozszerzoną**, dodatkowo:

✳ **Do talii kart dodajcie 4 karty antidotum.** Przy liczeniu punktów zebrana karta antidotum niweluje 1 kartę trucizny. Dzięki temu pary: trucizna–antidotum mają wartość 0. Sama karta antidotum przy liczeniu punktów również ma wartość 0.

✳ **Rozdajcie każdemu graczowi kartę akcji Niewidzialnego Goblina **4**.** Każdy gracz kładzie kartę Niewidzialnego Goblina przed sobą awersem do góry. Dzięki tej karcie każdy gracz raz w trakcie rundy będzie mógł odrzucić do pudełka dowolną kartę z dowolnego kociołka. Po wykorzystaniu tej akcji gracz odwraca tę kartę rewersem do góry. Karta pozostaje niedostępna dla gracza do końca rundy.

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA ROZGRYWKI DLA 4 GRACZY



Uwaga! Przy grze w 3 osoby rozdajcie karty jak dla 4 graczy, a następnie usunąć zbędny stos z gry.

ROZGRYWKA

Rozpoczyna gracz siedzący na lewo od rozdającego, a rozgrzywka jest kontynuowana zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze każdy gracz musi **zagrać jedną kartę z ręki do wybranego kociołka** zgodnie z trzema poniższymi zasadami.

- ✳ Wszystkie **karty w tym samym kolorze** muszą być zawsze zagrywane **do tego samego kociołka**.
- ✳ **Nie można mieszać** różnych kolorów kart eliksirów w jednym kociołku.
- ✳ **Wyjątek** od powyższej zasady stanowią **karty trucizn** oraz **antidotum**, które można zagrywać do dowolnych kociołków niezależnie od koloru (te karty mają kolor uniwersalny).

Uwaga! Jeśli kociołek zawiera wyłącznie trucizny i/lub antidotum, jego kolor nie jest jeszcze zdefiniowany – zostanie on określony w chwili, kiedy jeden z graczy zagra do niego kartę eliksiru w kolorze różowym, fioletowym lub beżowym. Nie może jednak zagrać do niego karty w kolorze, który znajduje się już w innym kociołku.

Jeśli w wyniku zagrania karty do kociołka **suma wartości kart w tym kociołku przekroczy 13, gracz będzie musiał zebrać wszystkie karty**, które znajdowały się w nim przed tym zagraniem, i położyć je zakryte przed sobą. Zagrana karta, która „przepełniła” kociołek – pozostaje w kociołku.

Uwaga! Do końca trwającej rundy graczom nie wolno podglądać zakrytych kart leżących przed nimi.

PRZYKŁAD 1

- 1** Kamila zagrywa do kociołka 2, co sprawia, że jego wartość wzrasta do 13.
- 2** Roksana zagrywa do tego samego kociołka 4, przez co wartość kart przekracza 13. Roksana musi wziąć wszystkie karty, które znajdowały się tam przed jej zagraniem, i położyć je zakryte przed sobą.
- 3** Zagrana przez nią 4 pozostaje w kociołku.



PRZYKŁAD 2

- 1** Michał zagrywa kartę trucizny, która zawsze ma wartość 4, i „napęlnia” kociołek do wartości 11.
- 2** Ewa zagrywa do tego samego kociołka 5, co sprawia, że wartość kart przekracza 13. Musi wziąć wszystkie dotychczasowe karty z tego kociołka i położyć je zakryte przed sobą.
- 3** Zagrana przez nią 5 pozostaje w kociołku.

