

La Cucaracha Magic

Pewnej ciemnej nocy zbieracie się jako czarownice i czarodzieje w magicznym Mglistym Lesie. Machajcie czarodziejskimi różdżkami i spróbujcie uwarzyć jak najwięcej magicznych mikstur!

Woda już bulgoce w czarodziejskich kociołkach. Teraz brakuje tylko odpowiedniego składnika. Gdzie znowu jest ta maź? A gdzie położyliście pajęczynę?! liiii...

Nagle między czarodziejskimi kociołkami pojawia się karaluch!
Jeśli wpadnie do mikstury, zamieni ją w zepsutą karaluchową papkę.
A może masz szczęście i karaluch zamieni ją w supermocny eliksir złotego karalucha?

Cel gry

Kto zbierze najwięcej punktów za gotowe mikstury, wygrywa!



Zawartość

- 1 Karaluch BrushBug®
- 2 1 dwuczęściowa platforma
- 3 1 Plansza do gry
- 4 1 Spiżarnia
- 5 13 Kociołków (+1 zapasowy)
- 6 13 Pokrywek (+1 zapasowa)
- 7 1 Magiczna różdżka
- 8 1 Taca na składniki
- 9 13 Żetonów składników (jasny tył)
- 10 13 Żetonów składników (ciemny tył)
- 11 20 Żetonów mikstur
(5x kot, **niedźwiedź**, **sowa** i **żaba**)
- 12 7 Żetonów karaluchów
(5x karaluchowata papka i 2x **eliksir złotego karalucha**)



Przed pierwszą rozgrywką

Poproś osobę dorosłą o pomoc w przygotowaniu gry. Ostrożnie usuń materiał gry z dziurkowanych plansz. Umieść dwie części **platformy** w pudełku. Upewnij się, że dwie części z dużą kropelką eliksiru są prawidłowo umieszczone obok siebie:

Następnie umieść **planszę** do gry na platformie. Złóż **spizarnię** i umieść ją we wgłębieniu na planszy.

Włóż 13 **kociołków** do otworów na planszy. Wyrównaj otwarte boki kociołków z kropelkami mikstur na planszy.

Włóżcie po jednym żetonie składników (ciemny tył) do 13 **pokrywek**, tak aby strona ze składnikiem była widoczna na zewnątrz. Od teraz żetony będą trwale umieszczone w pokrywkach.



Przed rozpoczęciem

Włóż **tackę** na składniki do wgłębienia na krawędzi pudełka.

Wymieszaj 13 pokrywek stroną ze składnikami skierowanymi w dół. Następnie umieść je na 13 czarodziejskich kociołkach, nie patrząc na składniki na dnie. Kociołki muszą być teraz szczelnie zamknięte.

Potasuj 13 żetonów **składników** (jasny tył) rewersami do dołu. Usuń z gry 2 żetony składników, nie patrząc na nie. Umieść pozostałe 11 żetonów składników w spizarni rewersem do góry. Połóż **czarodziejską różdżkę** na spizarni.

Potasuj 7 żetonów **karaluchów** rewersami do góry i umieść je w stosie obok pudełka z grą.

Wybierz magiczne zwierzę (**kota**, **niedźwiedzia**, **sowę** lub **żabę**) i weź odpowiadające mu 5 żetonów **mikstur** w odpowiednim kolorze.



Konfiguracja gry dla 4 osób



Gra się rozpoczyna!

Przypisz składniki do magicznych kociołków! W ten sposób warzycie czarodziejskie mikstury. Zaczyna najmłodsza osoba. Włącz karalucha przyciskiem na dole i umieść go w dowolnym miejscu na planszy. Teraz będzie biegał między kociołkami! Użyj czarodziejskiej różdżki, aby zdobyć żeton składnika ze spiżarni.

Jeśli na różdżce znajdują się 2 żetony, usuń jeden z nich.

Odwróć żeton składnika i umieść go na tacy przy krawędzi pudełka. Strona z przodu żetonu pokazuje teraz składnik. Spróbuj znaleźć pasujący czarodziejski kociołek! Podnieś pokrywkę i odwróć ją. Pokaż wszystkim odkrytą zawartość.



Na pokrywce jest inny składnik niż na żetonie? Umieść pokrywkę z powrotem na kociołku. W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara pozostali gracze mogą teraz podnosić pokrywki, aż do znalezienia właściwego magicznego kociołka. Postaraj się zapamiętać, gdzie znajduje się każdy składnik!



Na pokrywce jest ten sam składnik co na żetonie? Weź żeton składnika z tacy za pomocą czarodziejskiej różdżki. Następnie użyj różdżki, aby umieścić go w odpowiednim kociołku i uwarzyć miksturę. Umieść również jeden ze swoich żetonów mikstur na wierzchu. W ten sposób wszyscy wiedzą, że mikstura w tym kociołku należy do Ciebie.

Za tak uwarzoną miksturę w swoim kolorze gracza otrzymasz na koniec gry 2 punkty. Odlóż pokrywkę czarodziejskiego kociołka na bok, ponieważ odpada on z gry. Teraz ten kociołek jest otwarty i karaluch może wpaść do środka!



Następna osoba czarodziejską różdżką wyciąga nowy składnik ze Spiżarni i kładzie go na tacy. Potem znowu, po kolei, każda osoba szuka pasującego czarodziejskiego kociołka i tak dalej.

Wskazówka: Aby wyjąć żeton z kociołka, przesun magiczną różdżkę przez jego otwarty bok.



Karaluch wpadł do czarodziejskiego kociołka!

Gracz, którego kolej nadeszła, łapie karalucha za pomocą czarodziejskiej różdżki i wyciąga go z kociołka. Osoba, do której należy eliksir (może to być również osoba, której kolejka nadeszła), bierze górny żeton karalucha. Odwraca go i umieszcza w kociołku.



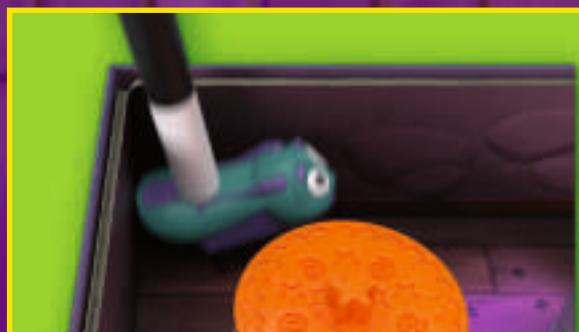
Niestety, karaluch zepsuł Twój eliksir! Mikstura zamieniła się teraz w **karaluchową papkę** i na koniec gry jest warta tylko 1 punkt.



Co za szczęście, karaluch zamienił Twój eliksir w supermocny **eliksir złotego karalucha**. Jest on wart 3 punkty na koniec gry.

Osoba, której kolej nadeszła, przesuwa karalucha na czarodziejską różdżkę w rogu planszy i gra toczy się dalej. Jeśli karaluch ponownie wpadnie do czarodziejskiego kociołka z **karaluchową papką** lub **eliksirem karalucha**, nic się nie stanie. Karaluch po prostu wychodzi z kociołka.

Jeśli karaluch wpadnie do kociołka, podczas gdy akurat sprawdzacie jego pokrywkę, nic się nie dzieje, ponieważ nie ma w nim jeszcze mikstury. Osoba, na którą przyszła kolej, wyjmuję karalucha z kociołka za pomocą czarodziejskiej różdżki i umieszcza go z powrotem w kącie.



Koniec gry

Gra kończy się, gdy wystąpi któryś z poniższych przypadków:

- ★ znaleziono odpowiednie kociołki dla wszystkich 11 żetonów składników ze spiżarni,
- ★ jeden z graczy wykorzystał wszystkie ze swoich 5 żetonów eliksirów,
- ★ wszystkie 7 żetonów karaluchów znajduje się w kociołkach.



Ile punktów zebrałeś za uwarzone mikstury? Policz bąbelki na uwarzonych, czarodziejskich miksturach, **karaluchowej papce** i **eliksirze złotego karalucha** razem. Otwory na krawędziach żetonów karaluchów wskazują, który żeton mikstury znajduje się pod spodem, tj. do kogo należy mikstura. Osoba z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem!

Przykład punktacji:

Kot uwarzył 1 **czarodziejską miksturę** i 2 **karaluchowe papki**, a zatem ma $2 + 1 + 1 = 4$ punkty.

Niedźwiedź ma 1 **czarodziejską miksturę** i 1 **eliksir złotego karalucha**, więc zebrał $2 + 3 = 5$ punktów.

Sowa zebrała 2 **czarodziejskie mikstury** i 1 **karaluchową papkę**, więc ma $2 + 2 + 1 = 5$ punktów.

Żaba uwarzyła 1 **czarodziejską miksturę**, 1 **karaluchową papkę**, dzięki czemu zdobyła $2 + 1 + 3 = 6$ punktów!



Instrukcje dotyczące obchodzenia się z karaluchem BrushBug®:

- ★ Karalucha należy przechowywać w oryginalnym opakowaniu.
- ★ Zachowaj ostrożność podczas łapania i odkładania karalucha i nie przyciskaj go zbyt mocno różdżką.
- ★ Pomóż mu stanąć na nogi, gdy się przewróci.
- ★ Popchnij go lekko, jeśli się zatnie.
- ★ Aby wyczyścić urządzenie, należy je wyłączyć i wyjąć baterie. Przetrzyj powierzchnię suchą lub lekko wilgotną szmatką. Nie używaj rozpuszczalników chemicznych. Po całkowitym wyschnięciu można ponownie włożyć baterie i korzystać z urządzenia.
- ★ Jeśli karaluch ucieknie z kotła z magiczną miksturą, to i tak mikstura zostanie zepsuta lub przemieniona. Złap go i kontynuuj grę w standardowy sposób.



La Cucaracha Magic

Jedné temné noci se scházíte jako čarodějnice a čarodějové v kouzelném Mlžném lese. Mávněte kouzelnou hůlkou a pokuste se uvařit co nejvíce kouzelných lektvarů!

V kouzelných kotlících se už vaří voda. Nyní již chybí jen ta správná přísada... Kdepak je sliz? A kam jste přidali pavučinu?!

Fuj! Najednou se mezi kouzelnými kotlíky prohání šváb!
Když spadne do lektvaru, promění ho ve zkaženou švábí břečku.
Nebo budete mít štěstí a šváb ho promění v super mocný zlatý švábí lektvar?

Cíl hry

Kdo s hotovými lektvary nasbírá nejvíce bodů, vyhrává!



Obsah

- 1 1 šváb BrushBug®
- 2 1 dvoudílná platforma
- 3 1 hrací deska
- 4 1 spižírna
- 5 13 kouzelných kotlíků (+1 náhradní)
- 6 13 pokliček (+1 náhradní)
- 7 1 kouzelná hůlka
- 8 1 odkládací podložka na přísady
- 9 13 žetonů přísad (světlá rubová strana)
- 10 13 žetonů pokliček (tmavá rubová strana)
- 11 20 žetonů lektvarů
(vždy 5x kočka, medvěd, sova a žába)
- 12 7 žetonů švábů
(5x švábí břečka a 2x švábí lektvar)



Před první hrou

Požádejte dospělou osobu, aby vám pomohla s přípravou. Opatrně uvolněte herní materiál z kartonových archů s výseky. Vložte obě části platformy do krabice a dbejte na to, abyste je k sobě správně přiložili.

Poté na platformu položte hrací desku. Složte spižírnu a vložte ji do otvoru v hrací desce.

Následně vložte 13 kouzelných kotlíků do otvorů v hrací desce tak, aby jejich otevřené strany směřovaly ke kapkám lektvarů na hrací desce.

Do každé ze 13 pokliček zatlačte 1 žeton pokliček (tmavý rub) tak, aby byla strana s přísadou otočená směrem ven a přísada zůstala viditelná. Od této chvíle zůstanou žetony v pokličkách pevně zafixované.



Než začnete hrát

Zasuňte odkládací podložku na přísady do výrezu na okraji krabice.

Promíchejte 13 pokliček tak, aby strana s přísadou směřovala dolů. Poté je nasadte na 13 kouzelných kotlíků, aniž byste se podívali na přísady na spodní straně. Kouzelné kotlíky musí být nyní dobře uzavřené.

Promíchejte 13 žetonů přísad a dva z nich odeberte ze hry, aniž byste se na ně podívali. Zbýlých 11 žetonů přísad umístěte rubovou stranou nahoru do spižírny. Položte kouzelnou hůlku na spižírnu.

Promíchejte 7 žetonů švábů (také rubovou stranou nahoru) a vytvořte z nich hromádku vedle krabice.

Vyberte si kouzelné zvíře (kočku, medvěda, sovu nebo žabu) a vezměte si 5 žetonů kouzelných lektvarů v příslušné barvě.



Příprava hry pro 4 hráče



Hra začíná!

Přiřazujte přísady do kouzelných kotlíků! Takto se vaří kouzelné lektvary. Hru začíná nejmladší hráč. Zapněte švába na jeho spodní straně a umístěte jej na libovolné místo na hrací desce. Bude se nyní pohybovat mezi kouzelnými kotlíky!

Pomocí kouzelné hůlky vytáhněte žeton přísady ze spižírny.

Pokud se na hůlku přichytí dva žetony, jeden vraťte zpět.

Otočte žeton přísady a umístěte jej na odkládací podložku na okraji krabice. Nyní je na lícové straně žetonu vidět přísada. Pokuste se najít odpovídající kouzelný kotlík! Zvedněte pokličku a otočte ji. Ukažte všem ostatním odkrytou přísadu v pokličce.



Je v pokličce jiná přísada než na žetonu přísady? Položte pokličku zpátky na kotlík. Poté mohou i ostatní hráči po směru hodinových ručiček postupně zvedat pokličky z kotlíků, dokud se nenajde ten správný kotlík. Snažte se dobře zapamatovat, kam která přísada patří!



Je v pokličce stejná přísada jako na žetonu přísady? Vezměte žeton přísady kouzelnou hůlkou z podložky. Poté ho pomocí kouzelné hůlky vložte do správného kouzelného kotlíku, abyste uvařili lektvar. Nakonec přidejte jeden ze svých žetonů kouzelných lektvarů. Všichni tak poznají, že lektvar v tomto kotlíku patří vám.

Za takto uvařený kouzelný lektvar ve vaší barvě získáte na konci hry 2 body. Pokličku kouzelného kotlíku odložte stranou, už je ze hry. Protože je nyní kotlík otevřený, může se stát, že do něj spadne šváb!

Poté si další hráč vytáhne novou přísadu ze spižírny pomocí kouzelné hůlky a položí ji na odkládací podložku. Pak se opět střídáte v hledání správného kouzelného kotlíku a tak dále.



Tip: Při pokládání žetonů je nejlépe stáhněte z hůlky na otevřené straně kotlíku.



Šváb spadl do kouzelného kotlíku!

Hráč, který je na tahu, chytí švába kouzelnou hůlkou a vytáhne ho z kotlíku. Osoba, které tento lektvar patří (může to být i osoba na tahu), si vezme vrchní žeton švába. Otočí jej a vloží do kotlíku.



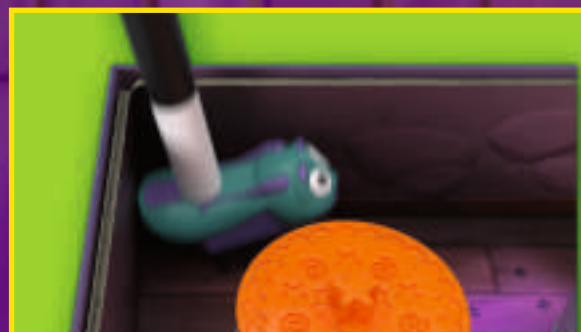
Šváb vám bohužel zkazil kouzelný lektvar! Ten se teď proměnil ve **švábí břechku** a na konci hry má hodnotu pouze 1 bodu.



Máte štěstí! Šváb proměnil váš lektvar v super mocný zlatý **švábí lektvar**. Ten má na konci hry hodnotu 3 bodů.

Hráč, který je na tahu, přenes švába kouzelnou hůlkou do jednoho z rohů hrací desky a hra pokračuje dál. Pokud šváb znovu vlez do kotlíku se **švábí břechkou** nebo se **švábím lektvarem**, nic se nestane. Prostě zase vyleze ven.

Pokud šváb spadne do kotlíku právě ve chvíli, kdy si prohlížíte jeho pokličku, nic se nestane (protože v něm zatím není žádný lektvar). Hráč na tahu jednoduše vyndá švába z kotlíku pomocí kouzelné hůlky a umístí ho zpět do jednoho z rohů.



Konec hry

Hra končí, jakmile nastane jedna z těchto situací:

- ★ všech 11 žetonů přísad ze spižírny bylo přiřazeno do správných kotlíků,
- ★ jeden z hráčů použil všech svých 5 žetonů lektvarů,
- ★ všech 7 žetonů švábů je v kouzelných kotlicích.



Kolik bodů jste získali za své uvařené lektvary? Sečtěte bublinky na svých uvařených kouzelných lektvarech, **švábích břečkách** a **švábích lektvarech**. Díky otvorům na okrajích žetonů švábů poznáte, který žeton kouzelného lektvaru je pod nimi a komu patří. Hráč s nejvíce body vyhrává. V případě shody se o vítězství podělíte!

Příklad bodování:

Kočka uvařila 1 **kouzelný lektvar** a 2 **švábí břečky**, má tedy $2 + 1 + 1 = 4$ body.

Medvěd má 1 **kouzelný lektvar** a 1 **švábí lektvar**, takže nasbíral $2 + 3 = 5$ bodů.

Sova nasbírala 2 **kouzelné lektvary** a 1 **švábí břečku**, a proto má $2 + 2 + 1 = 5$ bodů.

Žába uvařila 1 **kouzelný lektvar**, 1 **švábí břečku** a 1 **švábí lektvar**, a proto vyhrává se ziskem $2 + 1 + 3 = 6$ bodů!



Pokyny k používání švába BrushBug®:

- ★ Švába uchovávejte v původním obalu.
- ★ Buďte opatrní při chytání a pokládání švába a nemačkejte ho kouzelnou hůlkou.
- ★ Pomozte mu zpět na nohy, pokud se převrátí.
- ★ Jemně ho postrčte, pokud se zasekne.
- ★ Pro čištění zařízení vypněte a vyjměte baterie. Otřete povrch suchým nebo mírně vlhkým hadříkem. Nepoužívejte chemická rozpouštědla. Po úplném vyschnutí lze baterie znovu vložit a zařízení používat.
- ★ Pokud šváb vyleze z kotlíku s kouzelným lektvarem, stejně ho zkazil nebo proměnil. Chyťte ho a hrajte dál jako obvykle.



La Cucaracha Magic

V jednu pochmúrnu noc sa ako čarodejnice a čarodejnici zhromaždíte v Hmllovom lese. Mávnite kúzelným prúťkom a pokúste sa uvariť čo najviac kúzelných elixírov!

V kúzelných kotlíkoch sa už varí voda. Teraz už chýba len tá správna prísada... Kde je sliz? A kam ste dali pavučinu?

Fuj! Zrazu sa medzi kúzelnými kotlíkmi premáva šváb! Keď spadne do elixíru, premení ho na pokazenú švábiu gebuzinu. Alebo budete mať šťastie a šváb ho premení na super mocný zlatý švábí elixír?

Cieľ hry

Kto s hotovými elixírmí nazbiera najviac bodov, vyhráva!



Obsah

- 1 1 šváb BrushBug®
- 2 1 dvojdielna platforma
- 3 1 hracia doska
- 4 1 špajza
- 5 13 kúzelných kotlíkov (+1 náhradný)
- 6 13 pokrievok (+1 náhradná)
- 7 1 kúzelný prúťok
- 8 1 odkladacia podložka na prísady
- 9 13 žetónov prísad (svetlá zadná strana)
- 10 13 žetónov pokrievok (tmavá zadná strana)
- 11 20 žetónov elixírov
(5x mačka, 5x medved', 5x sova a 5x žaba)
- 12 7 žetónov švábov
(5x švábia gebuzina a 2x švábí elixír)



Pred prvou hrou

Poproste dospelú osobu, aby vám pomohla s prípravou. Opatrne uvoľnite herný materiál z kartónových plátov s výrezmi. Vložte obe časti **platformy** do krabice a dbajte na to, aby ste ich správne k sebe priložili.

Potom na platformu položte hraciu dosku. Zložte **špajzu** a vložte ju do otvoru v hracej doske.

Následne vložte 13 **kúzelných kotlíkov** do otvorov v hracej doske tak, aby ich otvorené strany smerovali ku kvapkám elixírov na hracej doske.

Do každej z 13 **pokrievok** zatlačte 1 žetón pokrievky (tmavá zadná strana) tak, aby bola strana s prísadou otočená smerom von a prísada zostala viditeľná. Od tejto chvíle zostanú žetóny v pokrievkach pevne zafixované.



Skôr než začnete hrať

Zasuňte **odkladaciu podložku na prísady** do výrezu na okraji krabice.

Zamiešajte 13 pokrievok tak, aby strany s prísadou smerovali dole. Potom ich nasadte na 13 kúzelných kotlíkov, ale nepozerajte sa na prísady na spodnej strane. Kúzelné kotlíky musia byť dobre uzavreté.

Zamiešajte 13 **žetónov prísad** a dva z nich odoberte z hry, ale nepozrite sa na ne. Zvyšných 11 žetónov  prísad umiestnite zadnou stranou nahor do špajzy.

Zamiešajte 7 **žetónov švábov**  (zadnou stranou dolu) a vytvorte z nich kôpku vedľa krabice.

Vyberte si kúzelné zvieratá (**mačku**, **medveďa**, **sovu** alebo **žabu**) a zoberte si 5 žetónov kúzelných elixírov v príslušnej farbe.



Príprava hry pre 4 hráčov



Hra začína!

Priradiťte prísady do kúzelných kotlíkov. Takto sa varia kúzelné elixíry. Hru začína najmladší hráč. Zapnite švába (na spodnej strane) a umiestnite ho na ľubovoľné miesto na hracej doske. Teraz sa bude pohybovať medzi kúzelnými kotlíkmi. Pomocou kúzelného prútika vytiahnete žetón prísady zo špajze.

Ak sa na prútík prichytia dva žetóny, jeden vráťte naspäť.

Otočte žetón prísady a umiestnite ho na odkladaciu podložku na okraji krabice. Teraz na hornej strane žetónu vidíte prísadu. Pokúste sa nájsť zodpovedajúci kúzelný kotlík. Zdvihnute pokrievku a otočte ju. Ukážete ostatným hráčom odkrytú prísadu v pokrievke.



Je v pokrievke iná prísada ako na žetóne prísady? Položte pokrievku naspäť na kotlík. Potom môžu aj ostatní hráči v smere hodinových ručičiek postupne zdvíhať pokrievky z kotlíkov, pokiaľ sa nenájde ten správny kotlík. Pokúste sa zapamätať si, kam ktorá prísada patrí.



Je v pokrievke rovnaká prísada ako na žetóne prísady? Vezmite žetón prísady kúzelným prútikom z podložky. Potom ho pomocou kúzelného prútika vložte do správneho kúzelného kotlíka, aby ste uvarili elixír. Nakoniec pridajte jeden zo svojich žetónov kúzelných elixírov. Všetci tak budú vedieť, že elixír v tomto kotlíku patrí vám.

Za takto uvarený kúzelný elixír vo vašej farbe získate na konci 2 body. Pokrievku kúzelného kotlíka odložte nabok, už je mimo hry. Pretože je kotlík teraz otvorený, môže sa stať, že doň spadne šváb!



Potom si ďalší hráč vytiahne novú prísadu zo špajze pomocou kúzelného prútika a položí ju na odkladaciu dosku. Takto sa hráči striedajú v hľadaní správneho kúzelného kotlíka.

Tip: Najľahšie stiahnete žetóny z prútika na otvorenej strane kotlíka.



Šváb spadol do kúzelného kotlíka!

Hráč, ktorý je na ťahu, chytí švába kúzelným prútikom a vytiahne ho z kotlíka. Hráč, ktorému tento elixír patrí (môže to byť aj hráč na ťahu), si vezme vrchný žetón švába. Otočí ho a položí do kotlíka.



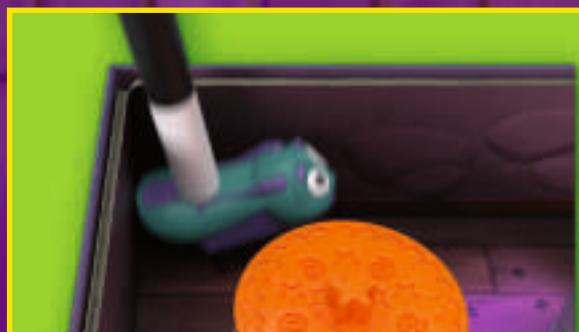
Šváb vám pokazil kúzelný elixír! Ten sa premenil na **švábiu gebuzinu** a na konci hry má hodnotu iba 1 bodu.



Máte šťastie! Šváb premenil váš elixír na super mocný zlatý **švábí elixír**. Na konci hry má hodnotu 3 bodov.

Hráč, ktorý je na ťahu, potom švába prehodí kúzelným prútikom do rohu hracej dosky a hra pokračuje ďalej. Ak šváb opäť spadne do kúzelného kotlíka so **švábou gebuzinou** alebo **švábím elixírom**, nič sa nestane. Z kotlíka znovu vylezie.

Ak šváb spadne do kotlíka práve vo chvíli, keď si prezeráte jeho pokrievku, nič sa nestane (pretože v ňom zatiaľ nie je žiaden elixír). Hráč na ťahu jednoducho vyberie švába z kotlíka pomocou kúzelného prútika a umiestni ho späť do jedného z rohov.



Koniec hry

Hra sa skončí, keď nastane jedna z nasledujúcich situácií:

- ★ boli nájdené správne kotlíky pre všetkých 11 žetónov prísad zo špajze,
- ★ jeden z hráčov použil všetkých svojich 5 žetónov elixírov,
- ★ všetkých 7 žetónov švábov je v kotlíkoch.



Koľko bodov ste získali za svoje uvarené elixíry? Spočítajte bublinky na svojich uvarených kúzelných elixíroch, **švábích gebuzinách** a **švábích elixíroch**. Vďaka otvorom na okrajoch žetónov švábov zistíte, ktorý žetón kúzelného elixíru je pod nimi a komu patrí. Vyhráva hráč, ktorý má najviac bodov. V prípade zhody sa o víťazstvo podelíte!

Príklad bodovania:

Mačka uvarila 1 kúzelný elixír a 2 švábie gebuziny, má teda $2 + 1 + 1 = 4$ body.

Medveď má 1 kúzelný elixír a 1 švábí elixír, takže nazbieral $2 + 3 = 5$ bodov.

Sova nazbierala 2 kúzelné elixíry a 1 švábiu gebuzinu, a preto má $2 + 2 + 1 = 5$ bodov.

Žaba uvarila 1 kúzelný elixír, 1 švábiu gebuzinu a 1 švábí elixír, a preto vyhráva so ziskom $2 + 1 + 3 = 6$ bodov!



Návod na použitie švába BrushBug®:

- ★ Švába uchováajte v pôvodnom obale.
- ★ Pri chytaní a ukladaní švába buďte opatrní! Nestláčajte ho kúzelným prúťikom!
- ★ Ak sa prevráti, pomôžte mu späť na nohy.
- ★ Ak sa zasekne, jemne ho potlačte.
- ★ Pred čistením zariadenie vypnite a vyberte batérie. Utrite povrch suchou alebo mierne vlhkou utierkou. Nepoužívajte chemické rozpúšťadlá. Po úplnom vyschnutí môžete znovu vložiť batérie a zariadenie používať.
- ★ Pokiaľ šváb vylezie z kotlíka s čarovným elixírom, aj tak ho pokazil alebo premenil. Chyťte ho a pokračujte v hre ako zvyčajne.

