

## Jocul poțiunilor

### Include

54 de cărți: 14 cărți în fiecare dintre cele 3 culori (Roșu, Albastru și Mov): 3x1, 3x2, 2x4, 3x5, 3x7; 8 cărți cu Otravă (Verde); 3 cărți cu Cazan (Roșu, Albastru, Mov); 1 carte cu Primul Jucător; Foaie de scor și creion

### Prezentarea jocului

În fiecare rundă încearcă să termini cu cât mai puține puncte. Joacă atâtea runde câți jucători sunt. La finalul jocului, câștigă jucătorul cu cel mai mic scor.

### Pregătirea jocului

Așază cele trei cărți cu Cazan în centrul mesei. La începutul fiecărei runde, amestecă cărțile și împarte-le în funcție de numărul de jucători. Dă deoparte orice cărți rămase fără să te uiți la ele.

- 3–4 jucători: 12 cărți pentru fiecare jucător
- 5 jucători: 10 cărți pentru fiecare jucător
- 6 jucători: 8 cărți pentru fiecare jucător

Jucătorul din stânga dealerului primește cartea cu Primul Jucător și începe, apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

### Mod de joc

Când este tura ta, alege o carte din mână și pune-o pe cartea cu cazan care are aceeași culoare. Cărțile verzi cu otravă sunt cărți „wild” (joker) și pot fi jucate peste orice carte cu cazan. Totuși, jucarea unei cărți verzi nu schimbă culoarea cazanului (de exemplu, dacă joci o carte verde cu otravă pe cazanul roșu, acesta nu devine verde — cărțile roșii pot fi în continuare puse pe el). Din curtoazie față de ceilalți jucători, anunță noul total al cazanului pe care ai jucat. Dacă totalul tuturor cărților de pe cazan, inclusiv cărțile cu otravă, nu depășește 13, este rândul următorului jucător. Dacă totalul tuturor cărților de pe cazan, inclusiv cărțile cu otravă, depășește 13, trebuie să iei toate cărțile jucate anterior pe acel cazan și să le pui cu fața în jos în fața ta. Doar cartea pe care tocmai ai jucat-o și cartea de pe cazan rămân. Apoi urmează rândul următorului jucător.

Spre exemplu, Sarah pun un 2 albastru, pentru un total de 12. Observă cartea cu otravă — aceasta poate fi jucată peste orice grămadă. Bill joacă un 4 mov, ceea ce face ca totalul cazanului mov să ajungă la 15! Bill trebuie să ia toate cărțile jucate anterior pe cazanul mov și să lase doar cartea mov cu 4 și cartea cu cazan.

### Scorul unei runde

Runda se încheie când toate cărțile au fost jucate. Apoi se calculează scorul. Fiecare jucător își numără cărțile roșii, albastre și mov. Jucătorul care are cele mai multe cărți (NU valoarea cărților) din oricare dintre cele trei culori trebuie să le elimine. Dacă există egalitate, nu se elimină nicio carte din acea culoare. După ce au fost eliminate culorile cu cele mai multe cărți, toate cărțile rămase valorează câte un punct fiecare, cu excepția cărților cu otravă, care valorează două puncte. Notați punctele fiecărui jucător pe foaia pentru scor. După finalizarea punctajului, cartea cu Primul Jucător se pasează în sensul acelor de ceasornic următorului jucător.

### Sfârșitul jocului

Se joacă un număr de runde egal cu numărul de jucători. După ultima rundă, jucătorul cu cele mai puține puncte câștigă.

### Variantă de joc

La începutul fiecărei runde, se împart doar cinci cărți fiecărui jucător, iar restul cărților se pun cu fața în jos într-un teanc la îndemâna tuturor jucătorilor. După ce joci o carte, îți completezi mâna luând o carte nouă din teanc. Runda se încheie când toate cărțile au fost jucate. **NOTĂ:** Acest lucru poate însemna că un jucător rămâne fără cărți înaintea celorlalți, caz în care acesta stă o tură până când toate cărțile au fost jucate.