

Szarlatani

z Pasikurowic

Gra o tworzeniu eliksirów dla 2 do 4 znachorów i szarlatanów
w wieku od 10 lat autorstwa Wolfganga Warscha.



Zawartość



4 plansze graczy – kociolki



1 plansza główna z torem punktacji i torem rund

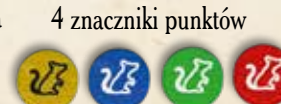
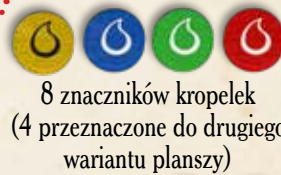
216 znaczników składników



1 znacznik
płomienia
(licznik rund)



1 kość bonusowa



instrukcja



2 żółte księgi składników



2 zielone księgi składników



2 czerwone księgi składników



2 niebieskie księgi składników



2 fioletowe księgi składników



1 czarna księga
składników



1 pomarańczowa księga
składników

Księgi zaznaczone czerwoną
przerywającą linią będą używane
w pierwszej rozgrywce.



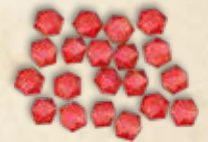
24 karty
wrózki



4 butelki



4 pieczęcie
punktów 0/50



20 rubinów

Almanach składników



Cel gry

Raz w roku, na 9 dni, rynek w Pasiurowicach otwiera swe podwoje. Najlepsi znachorzy i szarlatani z całego kraju zjeżdżają się, aby zaprezentować swoje lecznicze mikstury. Czkawka, cuchnące stopy, tęsknota za domem, nieszczęśliwa miłość – mają lek na wszystko. Wszyscy prześcigają się w warzeniu swoich eliksirów.



Gracze wcielający się w szarlatanów dobierają składniki ze swoich woreczków i dodają je do kociołka. Czynią tak dopóty, dopóki nie uznają, że eliksir jest gotowy. Muszą jednak uważać, bo jeśli dodadzą zbyt dużo specjalnego składnika, kociołek eksploduje!



Kluczem jest więc odnalezienie właściwego momentu, w którym należy przerwać dobieranie składników. Dobłą strategią może być rozpoczynanie od mniej skomplikowanych eliksirów, aby zdobyć punkty i monety, za które można kupić nowe składniki. Kupno najbardziej wartościowych składników, odrobina szczęścia, i kolejny eliksir może być najlepszym spośród tych, jakie uwarzyli wszyscy znachorzy w całym kraju.

Przygotowanie

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio gotowała. Karty wróżki potasować i ułożyć przed graczem rozpoczynającym w formie zakrytego stosu do dobierania. Na środku stołu położyć planszę główną.



Znacznikiem płomieni zaznacza się rundę pierwszą na torze, a 4 pieczęcie układa się stroną z „0” do góry na odpowiednich polach na planszy. Obok planszy kładzie się rubiny i kość bonusową.

Znaczniki składników należy podzielić według wartości, wcześniej odkładając białe znaczniki. Znaczniki podzielić na trzy grupy, pierwsza ze znacznikami o wartości 1, druga ze znacznikami o wartości 2 i trzecia ze znacznikami o wartości 4.



Z książ składników wziąć pomarańczową i czarną księgę. Będą one używane przez cały czas. Czarna księga ma dwie strony, jedna dotyczy rozgrywki dwuosobowej, druga trzy- i czterosobowej. Wyłożyć ją odpowiednią stroną do góry. Liczba graczy jest oznaczona za pomocą kociołków w lewej dolnej części księgi.

Czarna księga
dla 2 graczy



Pozostałe księgi dzielą się na 4 zestawy, każda po 5 składników (zielone, czerwone, żółte, niebieskie i fioletowe). Zestawy oznaczono liczbą zakładek na dole ksiąg. Należy uważnie przyjrzeć się rewersom i awersom ksiąg. Księgi każdego zestawu zostały dobrane tak, że dobrze się ze sobą łączą. W pierwszej rozgrywce zaleca się używać zestawu 1. (z jedną zakładką).



Czerwona księga
z zestawu pierwszego
(1 zakładka)

Kiedy gracze zapoznają się z grą, mogą przejść do zestawu 2., później 3. i na koniec 4. Doświadczeni gracze mogą tworzyć własne zestawy.

Na początek wyklada się zieloną, niebieską i czerwoną księgę z wybranego zestawu. Fioletową i żółtą księgę należy odłożyć na bok, będą potrzebne w kolejnych rundach gry.

Każdy gracz otrzymuje jeden kociołek, jeden woreczek i znacznik punktów w wybranym kolorze, który umieszcza na odpowiedniej pieczęci na planszy. Planszę gracza należy wyłożyć przed sobą stroną bez fiolek do góry i umieścić kropelkę w swoim kolorze na polu „0” w kociołku ❶. Druga kropelka jest używana tylko w wariantcie z drugą stroną planszy.

Gracze otrzymują także po butelce w swoim kolorze, którą odkładają na podstawkę w prawej dolnej części planszy gracza tak, aby pełna strona była widoczna ❷. Znacznik szczura, w swoim kolorze,

umieszcza się obok butelki w małej miseczce ③. Po przeciwnej stronie kociołka znajduje się sakiewka na rubiny. Kładzie się tam jeden rubin ④.



Następnie każdy gracz bierze 4 białe znaczniki o wartości 1, 2 białe znaczniki o wartości 2, 1 biały znacznik o wartości 3, 1 pomarańczowy i 1 zielony znacznik o wartości 1 i umieszcza je w swoim woreczku ⑤. Podpowiedź, które znaczniki gracze otrzymują na początek, znajduje się w lewej dolnej części planszy gracza.

Rozłożenie początkowe gracza niebieskiego



Pozostałe białe znaczniki kładzie się obok planszy głównej.

Przebieg gry

Gra trwa 9 rund. Znacznik płomienia na torze rundy pokazuje, która runda jest aktualnie rozgrywana.

Karty wróżki



Na początku każdej rundy gracz, przed którym znajduje się stos kart wróżki, odkrywa wierzchnią kartę, czyta na głos tekst z karty i odkłada ją odkrytą obok planszy głównej, na stos kart odrzuconych. Akcja z karty dotyczy **wszystkich graczy**. Jeśli polecenie na karcie dotyczy dobrania żółtego lub fioletowego znacznika, to wykonuje się je tylko wtedy, gdy księgi tych składników weszły już do gry. W przeciwnym razie polecenie z karty należy pominąć.

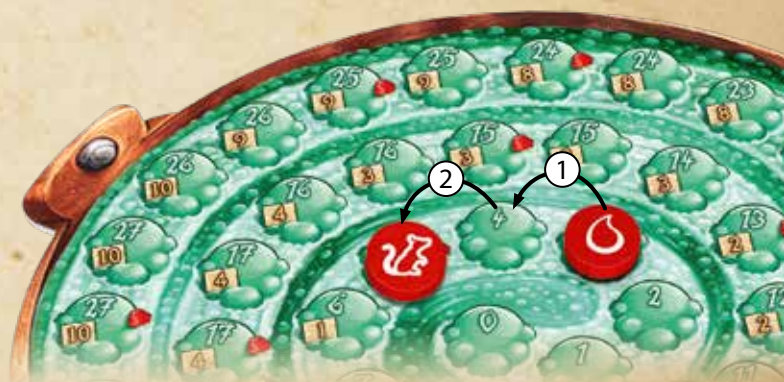
Fioletowe karty wróżki rozpatruje się od razu, przed rozpoczęciem rundy. Niebieskie natomiast dotyczą albo całej rundy, albo jej zakończenia.

Szczury (od drugiej rundy)

Po poznaniu przepowiedni wróżki do gry wchodzi szczury. Dzięki nim kociołki zaczynają się zapełniać, zanim gracz dołożą jakiegokolwiek składniki. Wszyscy, z wyjątkiem gracza, który ma najwięcej punktów, mogą „wrzucić” do kociołków szczurze ogony, co pozwoli na umieszczenie znacznika szczura. Aby określić, gdzie należy umieścić znacznik szczura, gracze sprawdzają, ile szczurzych ogonów znajduje się na torze punktów zwycięstwa pomiędzy znacznikiem gracza prowadzącego a znacznikami innych graczy. Następnie znacznik szczura umieszcza się tyle pól od kropelki, ile wyniosła liczba szczurzych ogonów.



Przykład: Zielony gracz prowadzi. Niebieski zajmuje drugie miejsce, niestety pomiędzy nim a zielonym nie ma żadnego szczurzego ogona, więc niebieski gracz nie umieszcza znacznika szczura. Pomędzy zielonym a żółtym jest 1 szczurzy ogon, więc żółty gracz umieszcza swój znacznik szczura w kociołku, 1 pole przed kropelką. Pomędzy zielonym a czerwonym są 2 szczurze ogony, więc czerwony gracz odkłada swój znacznik szczura 2 pola przed kropelką.



Kiedy wszyscy, którzy mogli umieścić znaczniki szczurów, gracze przystępują do tworzenia eliksirów. Ich warzenie odbywa się **jednocześnie**.



Warzenie eliksirów

Aby przygotować eliksir, gracze wyciągają **pojedynczo** ze swoich woreczków znaczniki i umieszczają je na numerowanych polach w kociołku. Gracze dobierają i umieszczają składniki w kociołku **jednocześnie**, a nie w turach.

Gracze umieszczają znaczniki **zgodnie z ich wartością** za swoimi kropelkami lub znacznikami szczurów (o ile mają w kociołku znacznik szczura). Znaczniki mają wartości: 1, 2, 3 lub 4.

Znacznik o wartości 1 odkłada się na kolejne pole po kropelce lub szczurze. Znacznik o wartości 2 odkłada się na drugie pole, o wartości 3 na trzecie, a o wartości 4 na czwarte pole, licząc od kropelki lub szczura. Miejsce odłożenia kolejnych znaczników liczy się od ostatnio dołożonego znacznika. Wolne pola pomiędzy znacznikami pozostają puste.



Przykład: Pierwszym znacznikiem, jaki dobrał Łukasz, była dynia – pomarańczowy znacznik o wartości 1. Gracz umieszcza go na pierwszym polu za kropelką (z numerem 1). Następnie dobiera żółty znacznik o wartości 2, który umieszcza dwa pola dalej, czyli na polu numer 3. Jeśli kolejny dobrany znacznik będzie miał wartość 1 zostanie położony na pole numer 4.

Po **każdym** dobraniu i odłożeniu znacznika do kociołka gracz **decyduje**, czy dobiera składniki dalej, czy kończy dobieranie w tej rundzie. Gracz może reagować na poczynania przeciwników i wznowić dobieranie składników, aby móc rzucić kością bonusową (faza A ewaluacji). Gracz, który zdecyduje się przerwać dobieranie, powinien odłożyć woreczek przed siebie na znak, że skończył komponowanie eliksiru. W żadnym momencie gry **nie można** zaglądać do woreczka!

Eksplozja kociołka



Jeśli **suma wartości białych znaczników** w kociołku gracza będzie większa niż **7**, oznacza to, że szarlatan dodał do swojego eliksiru zbyt dużo białych znaczników i jego eliksir eksploduje. Kiedy tak się stanie, gracz musi **przerwać** dobieranie znaczników. Ostatni dobrany znacznik jest umieszczany w kociołku, mimo iż spowodował on wybuch.

Uwaga: Na eksplozję wpływ mają **tylko białe znaczniki**. Nie dodaje się wartości innych znaczników. Eksplozja **nie wpływa** na wykonywanie akcji wynikających z kart wróżki oraz ze składników.



Przykład: Natalia ma w kociołku białe znaczniki o wartości 6 ($2+3+1=6$). Pomarańczowy znacznik się nie liczy. Decyduje się na dobranie kolejnego znacznika z woreczka. Niestety szczęście jej nie dopisuje i wyciąga biały znacznik o wartości 2. Teraz wartość białych znaczników w jej kociołku wynosi 8 i eliksir eksploduje. Natalia musi przerwać dobieranie znaczników.

Akcje ze składników

Składniki nie tylko wypełniają kociołek, ale dają także dodatkowe akcje.

- **Białe i pomarańczowe** znaczniki nie mają żadnych akcji, jedynie zapełniają kociołek.
- **Niebieskie, czerwone i żółte** znaczniki mają akcje, które wykonuje się od razu po ich dobraniu.
- Akcje ze znaczników **zielonych, fioletowych i czarnych** są wykonywane pod koniec rundy (patrz Ewaluacja).

Wszystkie akcje ze składników są dokładnie opisane w Almanachu. Gracz zawsze może zrezygnować z wykonania akcji znacznika.



Przykład: Łukasz dobrał niebieski znacznik o wartości 2. Umieszcza go w swoim kociołku. Może teraz dobrać dwa znaczniki z woreczką i jeden z nich dołożyć do kociołka. Dobiera biały znacznik o wartości 3 i czerwony o wartości 1. Decyduje się na dołożenie czerwonego znacznika, biały natomiast odkłada do woreczka. Mógłby nie dołożyć żadnego z nich.

Butelki

Gracze mogą użyć butelkę, aby odłożyć ostatni dobrany znacznik do woreczka.

Uwaga: Jeśli ostatni dobrany znacznik spowodował **eksplozję**, **nie można** użyć butelki!

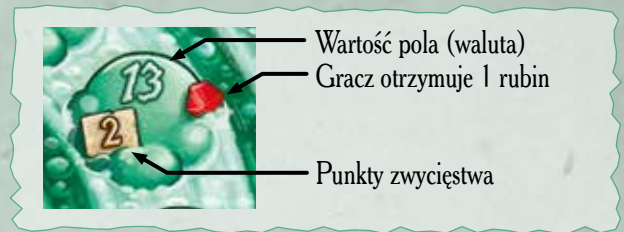
Po użyciu butelki gracz może dalej dobierać znaczniki z woreczka. Aby zaznaczyć, że butelka jest zużyta, należy odwrócić ją na drugą stronę, tak aby była widoczna pusta buteleczka. Nie można użyć jej ponownie, dopóki nie zostanie napełniona (faza F ewaluacji). Oznacza to, że butelki można użyć tylko raz na rundę.

Koniec warzenia

Kiedy wszyscy zakończą dobieranie składników lub zostaną do tego zmuszeni przez eksplozję (za dużo białych znaczników), kończy się warzenie, a rozpoczyna ewaluacja.

Ewaluacja

Pole w kociołku, znajdujące się **bezpośrednio przed** ostatnim dołożonym przez gracza znacznikiem, jest jego polem punktowym.



Nie ma w tym momencie znaczenia, czy ostatni znacznik spowodował eksplozję, czy też nie.



Przykład: Kociołek Natalii eksplodował, jej polem punktowym jest pole numer 10 (zaznaczone na żółto).

Przeprowadzenie ewaluacji ułatwia tor ewaluacji na planszy głównej, pokazujący wszystkie kolejne kroki, które należy wykonać.

Wszystkie kroki ewaluacji przeprowadza się w turach, zaczynając od gracza rozpoczynającego.



Gracze, których kociołki wybuchły, nie biorą udziału w fazie A.

A) Kość bonusowa

Najpierw wszyscy gracze, których **kociołki nie eksplodowały**, sprawdzają, kto z nich dotarł do **poła o najwyższej wartości**. Jeśli więcej niż jeden gracz ma to samo pole punktowe, sprawdza się, kto dotarł dalej (część pól ma taką samą wartość punktową). Osoba, której udało się dotrzeć najdalej, rzuca **kością bonusową**. W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze wykonują rzut.



Gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa



Gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa



Gracz otrzymuje 1 rubin



Gracz przesuwa swoją kropelkę o 1 pole (jeśli to konieczne, przesunąć przeszkadzający znacznik)



Gracz otrzymuje 1 pomarańczowy znacznik, który umieszcza w woreczku



Kociołek Marysi



Kociołek Łukasza

Przykład: Marysia i Łukasz dotarli do pola 23 i udało im się uniknąć eksplozji. Jednakże pole Marysi (czerwone) jest dalej niż Łukasza (żółte). To Marysia będzie rzucać kością.

B) Akcje składników

Należy sprawdzić, czy gracze mają w swoich kociołkach **czarne, zielone** lub **fioletowe** znaczniki. Gracze wykonują akcje z tych znaczników (dokładny opis akcji znajduje się w Almanachu). Sprawdzamy kto ma więcej czarnych znaczników. Jeśli dana osoba ma w kociołku więcej czarnych znaczników niż jej sąsiad, otrzymuje bonus (szczegóły w Almanachu). Następnie sprawdza się zielone znaczniki itd.

Przykład: Kiedy obowiązuje pokazana obok księga, gracz otrzymuje rubin za każdy zielony znacznik na ostatniej lub przedostatniej pozycji w kociołku.



C) Rubiny

Jeśli na **polu punktowym** gracza znajduje się rubin, otrzymuje on 1 rubin. Nie ma znaczenia czy kociołek gracza eksplodował, czy też nie.



Rubiny są zasobem limitowanym, w rzadkich przypadkach, jeśli ich zabraknie, gracze nie otrzymują rubinów.



Uwaga: Gracze, których kociołek eksplodował, muszą wybrać, czy wykonają punkt D, czy E! Pozostali wykonują obie akcje.



D) Punkty zwycięstwa

Wszyscy gracze otrzymują punkty zwycięstwa zaznaczone na ich polach punktowych. Znaczniki punktów należy przesunąć na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól.

Przykład: Pole punktowe Łukasza to 23, z 7 punktami zwycięstwa. Przesuwa więc swój znacznik na torze punktów o 7 pól do przodu.



Uwaga: Jeśli gracz dotrze do ostatniego pola w kociołku (33) lub je minie, umieszcza znacznik na polu 33 i otrzymuje bonusy pokazane na liście obok. Otrzymuje więc 15 punktów zwycięstwa i ma 35 monet, które może wydać na zakupy (patrz faza E). Wszyscy, którzy dotarli do ostatniego pola w kociołku, rzucają w fazie A kością bonusową, oczywiście o ile ich kociołek nie eksplodował.

Kiedy znacznik punktów gracza przekroczy pole 50. odwraca on swoją pieczęć punktów tak, aby widoczna była strona z „50”.

E) Zakupy składników

Zaczynając od gracza rozpoczynającego, wszyscy mogą kupić **1 lub 2** znaczniki **różnych kolorów** na rundę.

Na polu punktowym, do którego dotarł gracz znajduje się wartość pola. Oznacza ona ilość monet, które można wydać na zakup nowych składników. Ceny poszczególnych znaczników są pokazane na księgach składników.

Odpowiednio: od lewej znajduje się koszt znacznika o wartości 1, następnie o wartości 2 i o wartości 4. Jeśli na księdze jest tylko jedna wartość, oznacza to, że ten składnik występuje tylko w jednej wartości.



Znaczniki o wyższej wartości mogą być przesuwane dalej w kociołku. Zdarza się również, że wartość znacznika wpływa na wykonanie akcji z danego składnika.

Monety, których gracz nie wydał przepadają. Liczba znaczników jest limitowana, jeśli zabrakło znaczników danego rodzaju gracz musi zakupić inny znacznik.

Kiedy wszyscy zakończą zakupy, gracze wkładają **do woreczka** zarówno **nowo zakupione** znaczniki, jak i te z **kociołka**.



Kociołek Natalii

Kociołek Łukasza



F) Zakończenie rundy

Na koniec rundy gracze mogą wydać 2 rubiny, aby wykonać następujące akcje (pierwszą z nich można wykonać więcej niż raz).

• Przesunięcie kropelki do przodu

Aby szybciej zappełnić kociołek, gracz może oddać **2 rubiny** i przesunąć kropelkę **o 1 pole do przodu**. Dzięki temu w kolejnych rundach pierwszy znacznik będzie dokładany dalej w kociołku.



• Napełnienie butelki

Gracze mogą również **napełnić butelkę**, oddając **2 rubiny**. Butelkę odwraca się tak, aby widoczna była strona z pełną buteleczką. W kolejnej rundzie gracz będzie mógł jej użyć.



Następnie gracze usuwają szczury z kociołków i odkładają je na miejsce w miseczce. Stos kart wórczki podaje się kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara, to on będzie zaczynał kolejną rundę. Należy też przesunąć znacznik rund na planszy głównej.

Znacznik rund

Znacznik rund nie tylko wskazuje, która runda jest aktualnie rozgrywana, ale również czy przed rozpoczęciem danej rundy wykonuje się akcje dodatkowe.



Przed rozpoczęciem rundy drugiej do gry wchodzi żółta księga składników, a od trzeciej rundy – fioletowa.



Przed rozpoczęciem rundy 6. wszyscy gracze dokładają do swoich woreczków po 1 białym znaczniku o wartości 1.



Przykład: Kociołek Natalii eksplodował po dobraniu białego znacznika o wartości 3. Dotarła ona do pola numer 19. Łukasz zatrzymał się na polu numer 15. To Łukasz rzuca kęsicą bonusową. Otrzymuje też, 3 punkty zwycięstwa i może dokonać zakupów za 15 monet. Natalia natomiast musi zdecydować, czy chce otrzymać 5 punktów zwycięstwa, czy udać się na zakupy z 19 monetami. Natalia wybiera zakupy. Kupuje zielony znacznik o wartości 2 za 8 monet i niebieski znacznik o wartości 2 za 10 monet. Łukasz zdecydował się na zielony znacznik o wartości 4. Oboje mają jeszcze jedną monetę, która przepada.



W ostatniej rundzie wszyscy gracze jednocześnie dobierają znaczki na komendę.

Gracz, który jest rozpoczynającym w tej rundzie, daje hasło „Dobieranie” i każdy wyciąga znaczki z woreczka. Jeśli gracz zdecydował się przerwać, wyjmuje pustą dłoń.

Gracze mogą również uzgodnić, że dobierają znaczki jednocześnie we wcześniejszych rundach. Zapobiega to wstrzymywaniu się od dobierania i sprawdzania czy przeciwnicy decydują się wyciągać jeszcze składniki z woreczka.



Na koniec ostatniej rundy gracze wymieniają każde 2 posiadane rubiny na 1 punkt zwycięstwa. Jeśli kociołek gracza nie eksplodował wymienia również każde 5 monet z aktualnego pola punktowego na 1 punkt zwycięstwa.

Koniec gry

Gracz, którego znaczki punktów, po zakończeniu dziewiątej rundy, jest najdalej na torze punktów zwycięstwa, wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa osoba, której udało się w ostatniej rundzie dopełnić kociołek. Jeśli nie przyniesie to rozstrzygnięcia, gracze dzielą się tytułem „Najlepszego Szarlatana”.

Warianty

Szarlatani z Pasikowic to bardzo różnorodna gra. Można zmieniać elementy gry, dzięki czemu każda rozgrywka staje się inna. Z gry na grę można wybierać nowe zestawy składników. Kiedy gracze dobrze się z nimi zapoznają, mogą również spróbować tworzyć własne zestawy.



Po kilku rozgrywkach można również zdecydować się na grę z drugą stroną plansz graczy – kociołków. Podczas gry ze stroną z fiolkami drugą kropelkę gracz umieszcza na pustej fiołce (pierwsza z lewej). W trakcie gry, kiedy gracz może przesunąć kropelkę do przodu, decyduje, którą z dwóch kropelki przesunąć – tę w kociołku, czy tę na fiolkach. Kropelkę na fiolkach przesuwają się w prawo, na kolejną fiołkę. Od razu po przesunięciu kropelki gracz otrzymuje przedstawiony w fiołce bonus.



Gracz otrzymuje 1 rubin.



Gracz otrzymuje punkty zwycięstwa, ich liczba pokazana jest w fiołce – 1, 2 3 lub 4.



Gracz otrzymuje pokazany znaczki, który od razu wrzuca do woreczka.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2018.

Wersja 1.0

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

