

Wolfgang Warsch

# Szarlatani z Pasikurowic

# Znachorzyl



## Zawartość



5 fiolek znachora

5 znaczników esencji

8 znaczników pacjentów

8 kart pacjentów

2 dwustronne książki składników

20 kart esencji

20 kart wróżki

40 białych znaczników (25 o wartości 1, 10 o wartości 2, 5 o wartości 3)

30 znaczników kwiatu paproci

## Wprowadzenie

Żeby zagrać z tym dodatkiem, wymagana jest podstawowa wersja gry *Szarlatani z Pasikurowic*.

Na początek polecamy zagrać kilka razy tylko w wersję podstawową ze *Znachorami*. Dopiero po kilku rozgrywkach można dołączyć pierwszy dodatek – *Szeptuchy*.

Kiedy wcielicie się w znachorów, będą was odwiedzać ludzie cierpiący na różne schorzenia. Na początku gry każdy uczestnik wybiera pacjenta, którego będzie leczył. Chorym może pomóc specjalna esencja. Jeśli graczowi uda się stworzyć odpowiednią miksturę w swojej fioлке, otrzyma za to specjalne bonusy.

# Przygotowanie

Przygotowanie gry wygląda tak, jak w podstawowej wersji. Karty wróżki tasuje się razem z tymi z podstawowej wersji gry. Niektóre z nich mogą być używane tylko wtedy, gdy gra się z dodatkiem *Szeptuchy* lub *Znachorzy*. Można je rozpoznać po symbolu umieszczonym w prawym dolnym rogu. Karty, które nie mają żadnego symbolu, mogą być używane w podstawowej wersji gry.

Następnie należy wybrać jedną z ksiąg kwiatu paproci i wyłożyć ją w obszarze gry. Nie są one przypisane do określonego zestawu, można ich używać z dowolnymi księgami.

Każdy gracz dodatkowo otrzymuje fiołkę znachora, znacznik esencji i 4 karty esencji w wybranym kolorze (awers i rewers tych kart pokazuje różne esencje). Fiołkę umieszcza się nad kociołkiem, a znacznik esencji kładzie się na polu 0 na fiołce.

8 znaczników pacjentów wkłada się do woreczka i losuje trzy. Następnie trzeba odnaleźć odpowiednie karty pacjentów i wyłożyć je na stole tak, aby była widoczna strona z obrazkiem.

Pozostałe karty pacjentów i znaczniki pacjentów odkłada się do pudełka.

Każdy gracz decyduje, którego z 3 pacjentów będzie leczył, i umieszcza odpowiednią kartę esencji na swojej fiołce (można przyrzeć się kartom esencji przed wyborem pacjenta).

**Uwaga:** Kilku graczy może wybrać tego samego pacjenta!

Pozostałe esencje odkłada się do pudełka, nie będą one potrzebne w tej rozgrywce.

Karty wróżki



Karty z tym symbolem mogą być używane tylko w rozgrywce ze *Znachorami*.

Karty z tym symbolem mogą być używane tylko w rozgrywce z *Szeptuchami*.



Księga składnika kwiat paproci

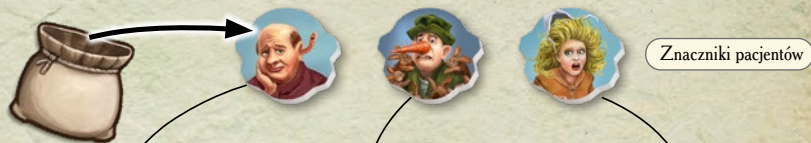


Fiołka znachora

Znacznik esencji



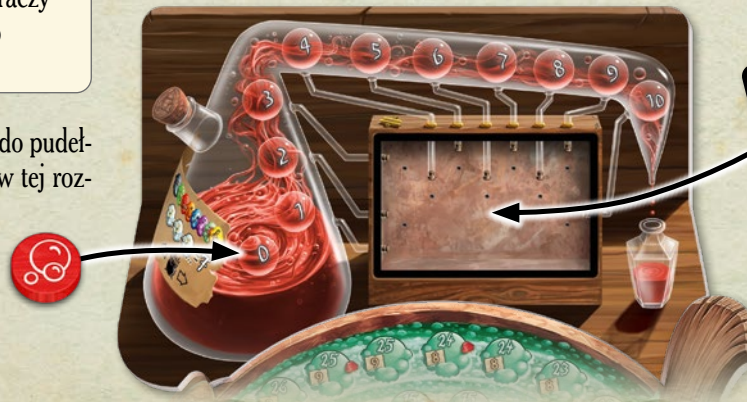
Karty esencji



Znaczniki pacjentów



Karty pacjentów



Karta esencji

**Uwaga:** Po nowe białe znaczniki sięga się, gdy te z podstawowego zestawu są już zużyte.

# Przebieg gry

## Pozyskiwanie esencji

Wraz z tym dodatkiem w rozgrywce pojawia się nowa część gry – pozyskiwanie esencji. Rozpoczyna się po skończeniu warzenia eliksirów przez wszystkich graczy, a przed ewaluacją.

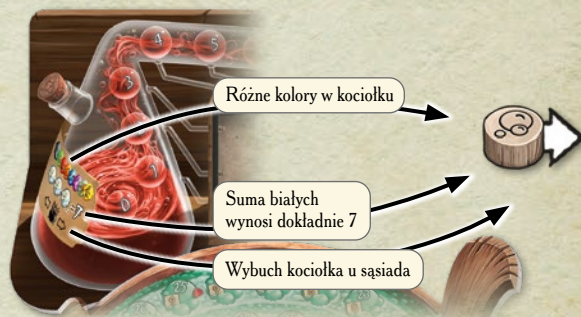
Gracze pozyskują esencję ze swoich eliksirów. Dzieje się to niezależnie od wybuchu kociołka. Warzenie eliksirów i pozyskiwanie esencji odbywa się równolegle u wszystkich graczy.

Gracze, rozpoczynając pozyskiwanie esencji, zawsze umieszczają swoje znaczniki esencji na polu 0 w fiole znachora. Tak samo jak przy warzeniu eliksiru, nie można nic zostawić na kolejną rundę. Następnie każdy wykonuje podane kroki w określonej kolejności:

❶ Gracze liczą, ile mają różnych składników (kolorów) w kociołku. Kolor biały się nie liczy! Każdy odkłada swój znacznik esencji na odpowiednie dla tej liczby pole na fiole.

❷ Gracze sumują wartość białych znaczników w kociołkach. Jeśli po zsumowaniu otrzymają wynik 7, przesuwają swoje znaczniki o jedno pole dalej na fiole.

❸ Gracz przesuwa swój znacznik o jedno pole do przodu, jeśli kociołek gracza, z którym sąsiaduje z prawej lub lewej strony, wybuchnie. Jeżeli wybuchną kociołki obu sąsiadów, gracz przesuwa znacznik o dwa pola (w przypadku rozgrywki dwuosobowej można w ten sposób przesunąć znacznik tylko o jedno pole).



**Przykład:** W kociołku są 2 czerwone znaczniki, 1 pomarańczowy i 1 niebieski. To daje 3 różne kolory. Gracz umieszcza swój znacznik esencji na trzecim polu. Suma białych znaczników w kociołku wynosi 7, więc gracz przesuwa znacznik o jeszcze jedno pole.



Dodatkowo uczestnik przesuwa znacznik o jedno pole, ponieważ wybuchł kociołek jego sąsiada. Gracz kończy ze znacznikiem na piątym polu.

Następnie gracze sprawdzają jaki bonus otrzymują za swoją esencję. Podążając za szklaną rurką, która łączy znacznik esencji z kartą esencji, gracz odkrywa odpowiedni bonus – szczyrzy ogon, punkty lub bonus specjalny. Niektóre esencje pozwalają na wykonanie akcji specjalnej, którą będzie można wykonać podczas warzenia eliksiru w kolejnej rundzie. Można wykonać tę akcję jeśli szklana rurka nie zakończyła się bonusem. Opisy bonusów specjalnych i akcji patrz: Esencje.

**Uwaga:** Czasem lepiej wybrać niższe pole! W takiej sytuacji gracz powinien umieścić znacznik na wybranym polu przed otrzymaniem bonusu.

- Jeśli rurka wskazuje punkty zwycięstwa, gracz od razu przesuwa swój znacznik punktów.
- Jeśli znajduje się tam znacznik szczyrca, gracz, na początku kolejnej rundy powinien przesunąć swój znacznik szczyrca o jedno pole dalej.
- Punkty i szczyrce ogony gracz otrzymuje dodatkowo do bonusu lub akcji pacjenta.
- Jeśli bonus znajduje się w owalnym pojemniku, karta pacjenta wskaże graczowi, kiedy go otrzyma.
- Na początku kolejnego pozyskiwania esencji umieszcza się jej znacznik z powrotem na polu 0. Po zakończeniu pozyskiwania przeprowadza się ewaluację zgodnie z podstawowymi zasadami.



## Ostatnia runda

Dziewiąta runda to również ostatnie pozyskiwanie esencji. Gracze nie otrzymują w niej bonusów tak jak opisano powyżej, dostają za to punkty zwycięstwa. Ich liczba zależy od tego, na jakie pole dotarł ich znacznik esencji.



# Esencje

## Nerwowość

Jeśli znacznik esencji gracza zakończy rundę na pierwszym polu, gracz otrzymuje 1 dodatkowy szczurzy ogon na początku kolejnej rundy. Jeśli na innym polu, gracz dobiera odpowiednią liczbę znaczników z woreczka na początku kolejnego warzenia eliksirów. Dobrane w ten sposób białe znaczniki wkłada się z powrotem do woreczka. Pozostałe gracz wyklada przed sobą. Podczas warzenia eliksirów uczestnik decyduje, czy dokłada do kociołka znacznik z dobranych wcześniej, czy dobiera go z woreczka. Po wybuchu nie można już dokładać żadnych znaczników.

**Wyjątek:** Czerwona księga, zestaw 2. Jeśli gracz dobrał z woreczka czerwone znaczniki, może je umieścić w kociołku dopiero po zakończeniu dobierania.



## Robaki w uszach

Kiedy esencja jest gotowa, gracz dobiera pojedynczo odpowiednią liczbę znaczników z woreczka. Po dobraniu znacznika dokłada go do kociołka tak, jak zrobiły to podczas warzenia eliksirów. Jeśli to konieczne, wykonuje akcję ze składnika. Najlepiej powtarzać to tak często, jak pozwala na to esencja. Jeśli gracz wyciągnie biały znacznik, również go dokłada. Wybuch nie nastąpi, nawet jeśli suma wartości białych znaczników w kociołku przekroczy 7.

**Wyjątek:** Czerwona księga, zestaw 2. Jeśli gracz dobrał z woreczka czerwone znaczniki, one również się liczą, nawet jeśli gracz nie dołożył ich do kociołka w tej rundzie.



## Marchewkowy nos

Na początku gry uczestnik bierze 1 dodatkowy znacznik dyni i umieszcza go w swoim woreczku. Zaczyna grę, mając 10 znaczników.

Na początku otrzymuje tylko bonusy w postaci punktów i szczurzych ogonów. Może użyć funkcji esencji podczas kolejnego warzenia eliksirów. Za każdym razem, kiedy dobierze znacznik dyni (pomarańczowy), może zdecydować, czy chce zredukować swoją esencję o dwa pola. Jeśli to robi, odkłada dynię na kolejne pole z rubinem, niezależnie od wartości znacznika dyni.



## Slrzydlate uszy

Na początku gracz otrzymuje tylko bonusy w postaci punktów i szczurzych ogonów. Może użyć funkcji esencji podczas kolejnego warzenia eliksirów. Za każdym razem, kiedy gracz dobierze biały znacznik, wybiera:

Dołożenie białego znacznika dwa razy dalej, niż wskazuje jego wartość. Na przykład biały znacznik o wartości 3 odkłada 6 pól dalej. Aby to zrobić, redukuje esencję o 2 pola (niezależnie od tego, o ile pól dalej odkłada znacznik).

LUB

Zwrócenie białego znacznika do woreczka. Jeśli gracz wybierze tę opcję, musi zredukować esencję o 3 pola.

Gracz może oczywiście zdecydować, że nie chce użyć żadnej z tych akcji. Wtedy umieszcza biały znacznik jak zwykle.

**Uwaga:** Gracz nie może użyć żadnej z tych akcji, jeśli dobrany znacznik powoduje wybuch.



## Kurze oczy

Gracz otrzyma bonus tuż po zakończeniu fazy esencji.



## Wiedźmi garb

Na początku gracz otrzymuje tylko bonusy w postaci punktów i szczerzych ogonów. Może użyć funkcji esencji podczas kolejnego warzenia eliksirów. Za każdym razem, kiedy kładzie on znacznik na polu z rubinem, może użyć esencji. Redukuje ją o 2 pola. Zależnie od tego, jaki znacznik właśnie umieścił, otrzymuje bonus wskazany w tabelce na karcie pacjenta. Wartość widoczna na znaczniku zawsze liczy się do akcji. Gracz nie musi używać tej akcji.

Jeśli gracz ma wziąć jako bonus znacznik, od razu umieszcza go w swoim woreczku. Jeśli będzie to przesunięcie kropelki, przesuwa ją od razu (umieszcza kropelkę na znaczniku w kociołku). Znaczniki, które gracz dołożył, nie są przesuwane.



	Za znacznik o wartości 1 weź 1 rubin.
	Za znacznik zmierzchnicy trupiej główki o wartości 2 rzuć kością bonusową.
	Za znacznik oddechu ducha o wartości 3 weź złoty znacznik o wartości 1.
	Za znacznik kwiatu paproci o wartości 4 weź 3 punkty zwycięstwa.

**Uwaga:** Czerwona księga, zestaw 2. Jeśli gracz dokłada do kociołka czerwone znaczniki po tym, jak przerwał dobieranie z woreczka, nie może już wykonać tej akcji.

## Skleroza

Na początku gry uczestnik otrzymuje dodatkowy znacznik czaszki wrony (niebieski) o wartości 1 oraz znacznik muchomora (czerwony) o wartości 1 i umieszcza je w woreczku. Zaczyna więc grę z 11 znacznikami.

Na początku gracz otrzymuje tylko bonusy w postaci punktów i szczerzych ogonów. Może użyć funkcji esencji podczas kolejnego warzenia eliksirów. W dowolnym momencie gracz może zwrócić kolorowy znacznik (oprócz kwiatu paproci) z kociołka do woreczka. Redukuje swoją esencję o tyle pól, ile wynosi wartość odrzuconego znacznika. Nie zmienia to pozycji innych znaczników w kociołku. Może się zdarzyć, że w kociołku gracza będą luki.



**Uwaga:** Nie można zwracać białych znaczników.

# Wampiryzm

Jeśli znacznik esencji gracza wylądnie na 1. polu, gracz ten na początku kolejnej rundy otrzyma dodatkowy szczurzy ogon. Jeśli znacznik będzie na innym polu, gracz może kupić dodatkowy znacznik za tyle monet, ile wynosi wartość pola na karcie esencji. Ten znacznik od razu trafia do woreczka. Nie ma to wpływu na późniejsze zakupy gracza.



## Nowe księgi składników

Gracz odkłada kwiat paproci na pierwsze wolne pole w kociołku.

Kiedy gracz policzą wszystkie kolory znaczników w kociołku podczas fazy esencji i umieszcza jej znaczniki na odpowiednich polach, mogą przesunąć znacznik esencji o jedno dodatkowe pole za każdy kwiat paproci, który mają w kociołku. Na przykład jeśli gracz ma w kociołku dwa znaczniki kwiatu paproci, pozwoli mu to na przesunięcie znacznika esencji o trzy pola: 1 pole za dodatkowy kolor w kociołku i po jednym za każdy znacznik kwiatu paproci (łącznie 2).

Zanim gracz umieści dobrany znacznik kwiatu paproci w kociołku, liczy, ile składników w różnych kolorach już się tam znajduje (licząc białe). Wartość znaczników nie ma znaczenia. Następnie odkłada kwiat paproci o tyle pól dalej, ile wskazuje liczba kolorów w kociołku.

**Uwaga:** Jeśli gracz dokłada pierwszy znacznik kwiatu paproci, dolicza go również do sumy kolorów, mimo że teoretycznie jeszcze nie jest on w kociołku. Następnie odkłada znacznik na odpowiednie pole.

Gracz odkłada kwiat paproci na pierwsze wolne pole w kociołku. Następnie może zwrócić do woreczka dowolny znacznik (oprócz białego). Pozycja znaczników w kociołku nie zmienia się.

Zanim gracz umieści kwiat paproci w kociołku, liczy wartość wszystkich białych znaczników, które się w nim znajdują. Następnie odkłada kwiat paproci o tyle pól dalej, ile wskazuje suma wartości białych znaczników. Jeśli gracz nie ma ich w kociołku, odkłada kwiat paproci o 1 pole dalej.



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](http://www.g3poland.com)

 [www.facebook.com/G3Poland](https://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2021.

Wersja 1.0

Wydawca i autor serdecznie dziękują wszystkim testerom gry za ich nieocenioną pomoc i sugestie. Specjalne podziękowania należą się dr. Svenowi Illigowi, którego wiedza o szarlatańskich i znachorskich praktykach jest bezcenna.

**Autor:** Wolfgang Warsch  
**Grafika:** Dennis Lohausen

Schmidt Spiele GmbH, Lahnst. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)  
[www.facebook.com/Schmidtspiele](https://www.facebook.com/Schmidtspiele)

