

PANACEUM

Jednym z niezaprzeczalnych dokonań starożytnej chińskiej cywilizacji było położenie podwalin pod rozwój medycyny. Legendy powiadają, że sztuki ziołolecznictwa nauczył ludzi Shennong, zwany „Płomiennym Cesarzem”. Inny z jego przydomków to „Boski Rolnik”, jako że przypisuje się mu autorstwo „Shennong Ben Cao Jing” - almanachu ziołolecznictwa z roku 2700 przed naszą erą, zawierającego szczegółowe informacje o 365 rodzajach ziół oraz ich zastosowaniu.

Twoje zadanie rozpoczyna się jednak wiele lat później. Jesteś adeptem zgłębiającym tajniki starożytnej sztuki leczenia w czasach, gdy nad krajem zawisło widmo niebezpiecznej epidemii. Sukces w poszukiwaniu remedium na groźną chorobę nie będzie możliwy bez zasięgnięcia informacji od innych medyków. Oni jednak w zamian zażądadają informacji od Ciebie. Wymiana wiedzy zapewne przyspieszy rozwiązanie problemu, ale pamiętaj, że sukces zostanie przypisany tylko jednemu. Dlatego uważnie zdobywaj informacje od pozostałych, samemu ostrożnie się nimi dzieląc. Jeżeli dobrze wykorzystasz otrzymaną wiedzę i zaangażujesz logiczne myślenie, opracujesz panaceum i zostaniesz okrzyknięty bohaterem!



Instrukcja



OPIS GRY

W „Panaceum” gracze wcielają się w role zielarzy, prześcigających się w wysiłkach, by być pierwszym, który odkryje sekret składników, z których składa się panaceum na epidemie.

Gra składa się z szeregu rund, pomiędzy którymi gracze będą zbierać punkty zwycięstwa.

W momencie, gdy jeden z graczy uzbiera określoną liczbę punktów (zazwyczaj 6), gra się kończy i gracz z najwyższą liczbą punktów zwycięstwa przechodzi do legendy i zostaje bohaterem!



ELEMENTY GRY

◆ Instrukcja

◆ 4 Znaczniki Zielarzy (po jednym na gracza)



◆ 4 Znaczniki Panaceów (po jednym na gracza – z napisem „Panaceum” na awersie i „Zgadzam się” na rewersie)



◆ 14 Składników (2x czerwone, 3x żółte, 4x zielone, 5x niebieskie)



◆ 5 Kart Akcji



◆ 7 Kart Receptur



◆ 8 Znaczników Przewidywania



◆ Znacznik Akcji



◆ Znacznik Pierwszego Gracza



◆ 12 Znaczników Punktów Zwycięstwa





PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Każdy z graczy bierze poniższe znaczniki w wybranym przez siebie kolorze:
 - a Znacznik Zielarza
 - b Znacznik Panaceum
- 2 W zależności od wybranego poziomu trudności połóż na stole odpowiednie Karty Akcji, a resztę odłóż z powrotem do pudełka:
 - a **Początkujący:**
Diagnozowanie i Leczenie
 - b **Standardowy:**
Wszystkie karty akcji
- 3 Połóż na stole wszystkie 7 Receptur w zasięgu wszystkich graczy.
- 4 Potasuj Składniki i 2 losowe umieść w sposób niejawnny pod kartą Leczenie. Te 2 Składniki to Panaceum – lekarstwo na epidemię, które gracze będą starali się odnaleźć w toku gry. Pozostałe 12 kart rozdaj pomiędzy graczy. Gracze biorą otrzymane karty na ręce. Karty na ręce gracza zawierają niejawne informacje i nie można dobrowolnie ich ujawniać pozostałym graczom (można je ujawniać tylko zgodnie z poleceniem działania Kart Akcji).
- 5 W pierwszej rundzie rozpoczyna gracz, który jako ostatni zażył jakiś lek. W kolejnych rundach rozpoczyna gracz, siedzący po lewej od gracza, który wygrał ostatnią rundę. Gracz rozpoczynający kładzie przed sobą Znacznik Startowego Gracza oraz Znacznik Akcji. W trakcie rundy gracz startowy się nie zmienia.





TURA GRY

- ◆ Zaczynając od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy wykonuje 2 poniższe kroki w swojej turze:

1 Przesuwa swój Znacznik Zielarza

2 Wykonuje wybraną Akcję

- ◆ Po tym, jak aktywny gracz skończy swoją turę, gracz po jego lewej staje się aktywnym graczem i wykonuje swoją turę.

Ruch Znacznikiem Zielarza

Aktywny gracz przesuwając swój Znacznik Zielarza na dowolną Recepturę leżącą na stole.

Gracz musi przesunąć swój Znacznik Zielarza i nie może pozostać na tej samej Recepturze (wciąż wiszące zagrożenie ze strony rozprzestrzeniającej się epidemii nie pozostawia dużo czasu na odpoczynek).

Pamiętaj: Na jednej recepturze może znajdować się wiele Znaczników Zielarzy.



Ania (gracz czerwony) przesuwając swój Znacznik Zielarza.

Wykonanie Akcji

- ◆ Aktywny gracz kładzie Znacznik Akcji na wybraną Kartę Akcji i wykonuje akcję z nią związaną.

Opis Kart Akcji na stronie 5



Ania kładzie Znacznik Akcji na karcie i wykonuje akcję Leczenie.



Pamiętaj: W przeciwieństwie do Znaczników Zielarzy, Znacznika Akcji nie trzeba przemieszczać, a więc można wykonać akcję, na której znacznik już leży.



KARTY AKCJI

Diagnostowanie



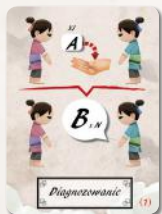
❶ Wybierz z ręki jeden ze Składników w kolorze, pasującym do jednego z dwóch kolorów Receptury (na której znajduje się twój Znacznik Zielarza), i przekaz go wybranemu graczowi (bez ujawniania karty Składnika pozostałym graczom).

Pamiętaj: Jeśli nie masz żadnych kart na ręce, musisz wykonać inną akcję (np. Leczenie).

❷ Otrzymujący gracz w sekrecie sprawdza otrzymany Składnik i dokłada go do swojej ręki. Następnie **musi publicznie i szczerze powiedzieć, ile ma kart na ręce pasujących do drugiego koloru** z Receptury aktywnego gracza, nie podając którego koloru tyczy się ta liczba (oczywiście gracz aktywny wie co to za kolor, ale pozostali gracze nie wiedzą, ponieważ nie widzieli przekazanej karty).

Pamiętaj: Jeśli Znacznik Zielarza aktywnego gracza jest na Recepturze dwóch takich samych kolorów, wówczas otrzymujący gracz **musi oznajmić, ile ma na ręce Składników** w otrzymanym kolorze (wliczając w to właśnie otrzymany Składnik).

Diagnostowanie



„Ile masz Składników w tym drugim kolorze?”

❶



❷



❸



Przykład: ❶ Ania (gracz czerwony) przesunęła swój Znacznik Zielarza na czerwono-niebieską Kartę Receptury. ❷ Następnie w sekrecie przekazała Bartkowi (zielonemu) niebieski Składnik. ❸ Teraz Bartek musi podać jaką liczbę czerwonych Składników posiada na ręce.

Wymiana



❶ Wybierz z ręki jeden ze Składników w kolorze, pasującym do jednego z dwóch kolorów Receptury (na której znajduje się twój Znacznik Zielarza), i przekaz go wybranemu graczowi (bez ujawniania karty Składnika pozostałym graczom).

Pamiętaj: Jeśli nie masz żadnych kart na ręce, musisz wykonać inną akcję (np. Leczenie).

❷ Otrzymujący gracz w sekrecie sprawdza otrzymany Składnik i dokłada go do swojej ręki. Następnie **musi przekazać aktywnemu graczowi wszystkie karty pasujące do drugiego koloru z Receptury.**

Pamiętaj: Jeśli Znacznik Zielarza aktywnego gracza jest na Recepturze dwóch takich samych kolorów, wówczas otrzymujący gracz musi oddać wszystkie Składniki w otrzymanym kolorze, jakie ma na ręce (wliczając w to właśnie otrzymany Składnik).

Wymiana



„Oddaj mi wszystkie Składniki w tym drugim kolorze!”

❶



❷



❸



Wszystkie

Przykład: ❶ Ania przesunęła swój Znacznik Zielarza na czerwono-niebieską Kartę Receptury. ❷ Następnie w sekrecie przekazała Bartkowi niebieski Składnik. ❸ Teraz Bartek musi przekazać Ani wszystkie czerwone Składniki jakie posiada (jeśli nie ma żadnych, to nic nie przekazuje).

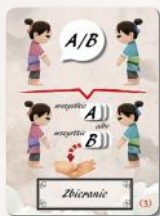
Zbieranie



- 1 Aktywny gracz wybiera innego gracza.
- 2 Wybrany gracz **musi** przekazać aktywnemu graczowi **wszystkie** posiadane Składniki w **jednym z kolorów** Receptury, na której znajduje się Znacznik Zielarza aktywnego gracza. Wybrany gracz musi przekazać Składniki aktywnemu graczowi, chyba że nie posiada Składnika, pasującego ani do jednego, ani do drugiego koloru.

Pamiętaj: Jeśli Znacznik Zielarza aktywnego gracza jest na Recepturze dwóch takich samych kolorów, wówczas otrzymujący gracz może wybrać dowolne Składniki w jednym kolorze, by przekazać je aktywnemu graczowi.

Zbieranie



„Oddaj mi wszystkie Składniki w jednym z kolorów mojej receptury!”

1



2



Wszytkie



Albo
Wszytkie

Przykład: 1 Ania przesunęła swój Znacznik Zielarza na czerwono-niebieską Kartę Receptury i wskazała na Bartka. 2 Zadaniem Bartka jest przekazanie Ani wszystkich czerwonych Składników **albo** wszystkich niebieskich Składników jakie posiada (jeśli posiada Składniki tylko w jednym z tych dwóch kolorów, wówczas musi je przekazać, jeśli nie posiada żadnych, to nic nie przekazuje).

Warzenie

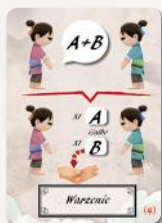


- 1 Aktywny gracz wybiera innego gracza.
- 2 Wybrany gracz **musi przekazać aktywnemu graczowi po jednym Składniku w kolorach takich, jak na Recepturze**, na której znajduje się Znacznik Zielarza aktywnego gracza (maksimum dwie). Jeśli gracz posiada na ręce tylko jeden kolor Składnika, odpowiadający Recepturze, wówczas przekazuje mu tylko jeden Składnik w tym kolorze

(nie ma znaczenia, ile ich ma na ręce), a jeśli nie ma żadnego pasującego składnika, wówczas nic nie przekazuje.

Pamiętaj: Jeśli Znacznik Zielarza aktywnego gracza jest na Recepturze dwóch takich samych kolorów, wówczas wskazany gracz sam wybiera kolor, w którym przekaże graczowi aktywnemu parę takich samych Składników. Jeśli nie posiada pary Składników w żadnym kolorze, wówczas nie przekazuje żadnej karty graczowi aktywnemu.

Warzenie



„Oddaj mi parę Składników w kolorach mojej receptury!”

1



2



x1



x0



3

Przykład: 1 Ania przesunęła swój Znacznik Zielarza na czerwono-niebieską Kartę Receptury i wskazała na Bartka. 2 Zadaniem Bartka jest przekazanie Ani pary Składników: niebieski i czerwony. 3 Bartek przekazuje Ani niebieski Składnik, ale czerwonego nie, ponieważ nie ma takiego na ręce.

Leczenie



- 1 Aktywny gracz kładzie swój Znacznik Panaceum stroną „Panaceum” na wybranej Recepturze.
- 2 Zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy z graczy może wybrać jedną z poniższych opcji:

- Położyć swój Znacznik Panaceum stroną „**Panaceum**” na dowolnej Recepturze, na której **nie ma** innego Znacznika Panaceum.
- Położyć swój Znacznik Panaceum stroną „**Zgadzam się**” na dowolnej Recepturze, na której jest już Znacznik Panaceum innego gracza.
- Spasować i nie używać Znacznika Panaceum.

3 Zaczynając od aktywnego gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy, który użył swojego Znacznika Panaceum, w tajemnicy podgląda 2 Składniki, schowane pod Kartą Akcji Leczenie, i porównuje ich kolory z Recepturą, na której posiada swój Znacznik Panaceum.

◆ Jeśli oba kolory się zgadzają:

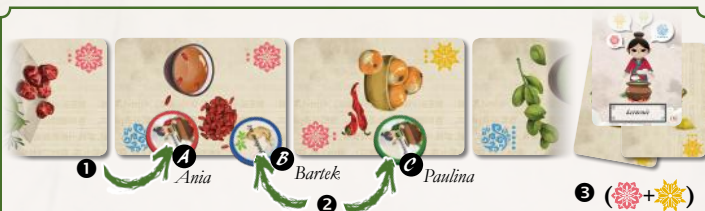
Gracz znalazł Panaceum na epidemii i runda się kończy (zobacz Koniec Rundy i Punkty Zwycięstwa na stronie 10).

Uwaga: Jeśli Znacznik Panaceum aktywnego gracza jest na Recepturze dwóch takich samych kolorów, wówczas przyjmuje się, że znalazł Panaceum, jeśli pod Kartą Akcji Leczenie znajduje się para Składników w tym samym kolorze.

◆ Jeśli przynajmniej jeden z kolorów się nie zgadza:

Wówczas Składniki, wyjęte spod karty Akcji Leczenie, wracają tam z powrotem. Gracz, który wykonał Akcję Leczenie nieprawidłową Recepturą (oraz wszyscy, którzy zgodzili się na nieprawidłowe Leczenie, kładąc Znacznik Panaceum stroną „Zgadzam się” na nieprawidłowej Recepturze) będą kontynuowali bieżącą rundę jedynie w sposób pasywny, to znaczy będą odpowiadać na zapytania innych graczy i wykonywać ich polecenia, ale sami nie będą wykonywać już swoich ruchów ani używać swojego Znacznika Panaceum.

Uwaga: Jeśli w grze pozostał już tylko jeden gracz, który może wykonywać ruchy, wówczas musi on wykonać Akcję Leczenie.



Przykład: ❶ Ania (gracz czerwony) wykonuje Akcję Leczenie, kładąc swój Znacznik Panaceum stroną „Panaceum” na czerwono-niebieskiej Recepturze, a więc twierdzi, że czerwony i niebieski składniki znajdują się pod kartą Akcji Leczenie i to jest przepis na Panaceum. ❷ Bartek (gracz niebieski) zgadza się z Anią, a więc kładzie swój znacznik Panaceum stroną „Zgadzam się” na tej samej Recepturze. Natomiast Paulina (gracz zielony) uważa, że Składniki Panaceum, schowane pod Kartą Akcji Leczenie, są w kolorze czerwonym i żółtym, a więc kładzie swój Znacznik Panaceum stroną „Panaceum” na żółto-czerwonej Recepturze. ❸ Gracze po kolei i w sekrecie podglądają Składniki pod kartą Akcji Leczenie, kiedy przychodzi kolej Pauliny, oświadcza ona, że odkryła Panaceum i zwycięża rundę.



KONIEC RUNDY

- ◆ Kiedy jeden z graczy odnajdzie przepis na Panaceum lub kiedy wszyscy gracze użyją swoich Znaczników Panaceów, runda się kończy. Gra może składać się z kilku rund, zanim któryś z graczy osiągnie odpowiednią liczbę Punktów Zwycięstwa.



PUNKTY ZWYCIĘSTWA

- ◆ Kiedy runda się kończy gracz, który położył swój Znacznik Panaceum stroną „Panaceum” na prawidłowej Recepturze dostaje **3 Punkty Zwycięstwa**. Gracz, który położył swój znacznik Panaceum stroną „Panaceum” na niepoprawną Recepturę dostaje **0 punktów**.
- ◆ Każdy gracz, który położył swój Znacznik Panaceum stroną „Zgadzam się” na prawidłowej Recepturze **dostaje 1 Punkt Zwycięstwa**, jeśli na niepoprawnej Recepturze, **traci 1 Punkt Zwycięstwa** (o ile jakiś posiada).





KONIEC GRY

Kiedy jeden z graczy zgromadzi przynajmniej 6 Punktów Zwycięstwa, gra się kończy i osoba z najwyższą liczbą Punktów Zwycięstwa przechodzi do legendy, zostaje bohaterem i wygrywa grę. Jeśli między kilkoma graczami jest remis, należy zagrać jeszcze kilka rund do momentu ustalenia zwycięzcy. Jeśli w wyniku takiej kontynuacji gracz z dalszej pozycji wyprzedzi remisujących liderów, wówczas to on zostaje zwycięzcą!



OPRACOWANIE

Autorzy gry: Liu Xiao, Eros Lin

Ilustracje: Stephen Tsai

Menadżer projektu: Eros Lin

Projekt graficzny: EmperorS4

Wersja polska: Lucrum Games

Tłumaczenie: Anna Stanowska

Konsultacje: Malgorzata Arak,

Łukasz Gralak, Bartosz Chlebicki

Skład polskiej wersji:

Łukasz Kempieński

Autor gry pragnie podziękować wszystkim graczom, którzy testowali Panaceum. Specjalne podziękowania dla: mojej rodziny, Maisherly Chan, Yung-Ying Ding, Chau-Hsin Chou, Eros Lin, Eason Chen i wszystkich członków Taiwan Boardgame Design.



Dystrybucja: Wydawnictwo Lucrum

Zamówienia hurtowe: lucrum@lucrum.pl • tel. 33 812 69 90

www.lucrumgames.pl • [f/lucrumgames](https://www.facebook.com/lucrumgames)



EmperorS4

© 2018 EmperorS4 Technology Co., Ltd. All Rights Reserved.

Tel: +886-2-2732-6972

BoardgameLove@bgl.com.tw

www.EmperorS4.com



WARIANT Z NOTOWANIEM →

Graczom, preferującym ograniczenie elementu pamięciowego, zalecamy notowanie w trakcie gry wszelkich pozyskanych informacji.



ZASADY ZAAWANSOWANE →

- ◆ Podczas przygotowania gry podziel Znaczniki Przewidywania według kolorów i połóż je na środku stołu.
- ◆ Z każdym razem, natychmiastowo po tym, jak gracz wykona akcję inną niż Leczenie, jeśli czuje się na siłach, może spróbować przewidzieć kolor Składnika Panaceum.
- ◆ Jeśli gracz decyduje się na przewidywanie, wybiera kolor, który uważa, że jest składnikiem Panaceum i bierze Znacznik Przewidywania w odpowiednim kolorze ze środka stołu (o ile wciąż są dostępne) i kładzie przed sobą. Nie można wziąć po raz drugi Znacznika Przewidywania w tym samym kolorze. Można mieć maksymalnie po jednym Znaczniku Przewidywania w każdym z kolorów.
- ◆ Na koniec rundy gracze sprawdzają prawidłowość swoich przewidywań. Każdy Znacznik Przewidywania, który pasuje kolorem do Składnika Panaceum **daje 1 Punkt Zwycięstwa**. Natomiast każdy Znacznik Przewidywania, niepasujący do żadnego ze Składników Panaceum sprawia, że gracz **traci 1 Punkt Zwycięstwa** (o ile jakiś posiada).