



Wolfgang Warsch

Szarlatani z Pasikurowic

Szeptuchy



Zawartość

dla 5. gracza:

- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| 1 plansza gracza – kociołek | 1 znacznik punktów |
| 1 woreczek | 1 znacznik szczura |
| 1 butelka | 1 pieczęć punktów 0/50 |
| 2 znaczniki kropelek | |

nowe:

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 8 ksiąg składników | 12 płytek szeptuch |
| 153 znaczniki składników | (po 4 z każdego rodzaju) |
| + 3 zapasowe znaczniki | 15 monet szeptuch |
| 20 rubinów | 5 misek |

Wprowadzenie

Szeptuchy są rozszerzeniem do gry Szarlatani z Pasikurowic. Rozszerzenie wprowadza do gry tytułowe szeptuchy oraz nowy składnik – kwiat paproci. Dodatkowo pojawiają się elementy dla 5. gracza, miski i nowe księgi składników znanych z podstawowej wersji gry.

Przygotowanie Przygotowanie wygląda tak, jak w podstawowej wersji gry. Tym razem gracze mają do dyspozycji dwa nowe zestawy ksiąg składników (zestaw 5. i 6.). Pomarańczową księgę z podstawowej wersji należy zastąpić pomarańczową księgą z rozszerzenia. Poza tym każdy z graczy otrzymuje po jednej monecie szeptuchy w każdym z trzech kolorów. Każdy dostaje też miskę, którą kładzie się pod łyżką obok kociołka. Z każdego z 3 rodzajów szeptuch odkrywa się losowo po jednej płytce i kładzie poniżej planszy głównej. Pozostałe szeptuchy odkłada się do pudełka.

Przebieg gry Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry z następującymi zmianami:

Szeptuchy Gracze 3 razy w ciągu gry mają możliwość przekupienia szeptuchy, aby ta im pomogła. Żeby aktywować którąś z odkrytych szeptuch i skorzystać z jej umiejętności, gracz musi we wskazanej fazie rundy oddać monetę szeptuchy w odpowiednim kolorze.



Mimo że kociołek gracza eksplodował, dzięki pomocy tej szeptuchy, może on użyć butelki i wrzucić **ostatni biały znacznik** (ten, który wywołał eksplozję kociołka) z powrotem **do woreczka**. Następnie może dobierać dalej składniki z woreczka albo zrezygnować z dalszego dobierania w tej rundzie.

Uwaga: Aby można było skorzystać z pomocy tej szeptuchy, butelka gracza musi być napelniona.



W trakcie dobierania składników z woreczka, przed lub po dołożeniu składnika do kociołka, dzięki pomocy tej szeptuchy gracz może (o ile jego kociołek nie eksplodował) dobrać dodatkowo **6 składników z woreczka**. Następnie **wybiera wszystkie składniki**, które chce umieścić w swoim kociołku i dokłada je

w określonej przez siebie kolejności. Jak zwykle gracz wykonuje przy tym akcje ze składników. Składniki, których gracz nie chce dołożyć do kociołka, wrzuca z powrotem do woreczka.

Jeśli gracz korzysta z pomocy tej szeptuchy w ostatniej rundzie gry, pozostali gracze wstrzymują się w tym czasie z dobieraniem swoich składników.



Gracz, jeśli jego kociołek nie eksplodował, może skorzystać z pomocy tej szeptuchy, aby wziąć z kociołka i wrzucić z powrotem **do woreczka dwa lub jeden z ostatnio dołożonych białych znaczników**. Pozostałych składników w kociołku nie przesuwają się.

Uwaga: Oba białe składniki **nie muszą** leżeć bezpośrednio jeden za drugim ani być ostatnimi składnikami dołożonymi do kociołka.



Nawet jeśli kociołek gracza eksplodował, dzięki pomocy tej szeptuchy, podczas ewaluacji, gracz otrzymuje **wszystkie bonusy**. Może dodać sobie punkty zwycięstwa **oraz** kupić składniki. Jeśli jego kociołek jest pełniejszy niż innych graczy, może także rzucić kością bonusową.



Podczas zakupów, dzięki pomocy tej szeptuchy, gracz może wymienić **dwadłożone ostatnio znaczniki** w swoim kociołku na znaczniki o **kolejnej wyższej wartości** lub może podnieść wartość **jednego znacznika**, leżącego na **dowolnym polu** jego kociołka. Innymi słowy: gracz może wymienić znacznik o wartości 1 na znacznik o wartości 2 lub znacznik o wartości 2 na znacznik o wartości 4. Ta akcja nie dotyczy pomarańczowych znaczników ani znaczników właśnie zakupionych, a jedynie tych znajdujących się już w kociołku. Można wykonać tę akcję nawet wtedy, gdy kociołek eksplodował, a gracz wybrał punkty, a nie zakupy.



podwoją liczbę monet (w stosunku 5:1).

Dzięki pomocy tej szeptuchy gracz, podczas zakupów, ma do dyspozycji **dwa razy więcej monet**. Wciąż jednak może nabyć tylko dwa znaczniki różnych kolorów. Jeśli używa akcji tej szeptuchy w fazie zakupów ostatniej rundy gry, wymienia na punkty zwycięstwa



Dzięki pomocy tej szeptuchy gracz może podczas zakupów **dobrać za darmo drugi** taki sam znacznik składnika, jak ten właśnie zakupiony. W ten sposób otrzymuje w tej rundzie 3 znaczniki, w tym dwa tego samego koloru.



Dzięki działaniu tej szeptuchy każdy rubin, który gracz posiada, **zwiększa o 2 liczbę uzyskanych przez niego monet**. Wystarczy, że gracz ma rubiny – nie musi ich oddawać.



Podczas przyznawania punktów zwycięstwa, dzięki pomocy tej szeptuchy, gracz może otrzymać dodatkowe punkty zwycięstwa. **Liczba zdobytych punktów zależy od liczby kolorów znaczników w kociołku gracza**. Białe znaczniki w tym przypadku się nie liczą.



Podczas przyznawania punktów zwycięstwa, dzięki pomocy tej szeptuchy, gracz może **otrzymać dodatkowe punkty zwycięstwa**. Tu liczą się tylko znaczniki, które pozostały w **woreczku**. Gracz wysypuje je obok kociołka i liczy, ile jest wśród nich **kolorowych znaczników o wartości 2, 4 i 6, fioletowych znaczników i znaczników kwiatu paproci**. Za każdy taki znacznik otrzymuje 2 punkty zwycięstwa. Białe znaczniki się nie liczą. Można wykonać tę

akcję nawet wtedy, gdy kociołek eksplodował, a gracz wybrał zakupy, a nie punkty.



Gdy przy ewaluacji graczowi przysługuje rubin z pola punktowego, dzięki pomocy tej szeptuchy może on **zamiast jednego rubinu** wziąć z puli **tyle rubinów, ile punktów zwycięstwa** zaznaczono na tym polu punktowym. Punkty za pole przyznaje się niezależnie (jak zwykle uwzględniając, czy kociołek wybuchł, czy nie). Można wykonać tę akcję nawet wtedy, gdy kociołek eksplodował, a gracz wybrał zakupy, a nie punkty. **Uwaga:** Jeśli została odkryta karta wróżki „Coś tu błyszczy”, gracz musi zdecydować, czy bierze 2 rubiny z tamtej karty, czy korzysta z akcji tej szeptuchy.



Dzięki pomocy tej szeptuchy **napelnienie butelki** czy **przesunięcie kropelki** do przodu na końcu bieżącej rundy kosztuje gracza **tylko 1 rubin**. Gracz może wydać więcej rubinów, aby przesunąć kropelkę o odpowiednio więcej pól.

Każdy moneta szeptuchy, której gracz nie wykorzystał, warta jest na końcu gry **2 punkty zwycięstwa**. Gracz może wydać jedną, dwie, a nawet trzy monety szeptuchy w tej samej rundzie.



Miski



Jeśli gracz **dotrze do ostatniego pola** w kociołku (33) **lub je minie** (obojętnie, jak daleko), umieszcza znacznik na polu 33. Ewentualna, wynikająca z działania tego znacznika akcja, odnosząca się do kolejnego losowanego składnika, przepada.

W przypadku dalszego dobierania składników gracz odkłada je do swojej miski. Odkładane tutaj kolorowe znaczniki nie wywołują żadnych akcji (również podczas ewaluacji), jednak wartość białych znaczników nadal dolicza się do limitu eksplozji kociołka (nadal może dojść do wybuchu!).

Dzięki znacznikom w misce gracz podczas ewaluacji otrzymuje najpierw to, co przedstawiono na łyżce (15 punktów zwycięstwa oraz 35 monet), a następnie zlicza wartość wszystkich znaczników w misce i otrzymuje połowę (ewentualnie zaokrągloną w dół) tej wartości jako punkty zwycięstwa.

Wszyscy gracze, którzy dotarli do ostatniego pola w kociołku (niezależnie od liczby znaczników w ich miskach), mogą rzucać kością bonusową, o ile ich kociołek nie wybuchł.



Dynia

Ze znacznikami dyni, zarówno z tym o wartości 1, jak i z tym o wartości 6, nie wiążą się żadne akcje. Po prostu wypełniają one kociołek odpowiednio o 1 lub 6 pól.

Uwaga: Żadne akcje z ksiąg, szeptuch czy kart wróżek (jak np. z karty „Świetna okazja”), pozwalające podnieść wartość znacznika składnika, nie dotyczą znaczników dyni! **Wymiana znacznika dyni o wartości 1 na znacznik o wartości 6 jest niemożliwa.**



Czaszka wrony

Gdy gracz dobierze z woreczka niebieski znacznik, sprawdza, czy w swoim kociołku ma **co najmniej** tyle pomarańczowych znaczników (dowolnej wartości), ile wynosi wartość niebieskiego znacznika.

Jeśli tak, otrzymuje natychmiast liczbę **punktów zwycięstwa** równą wartości niebieskiego znacznika. W innym przypadku nie otrzymuje **żadnych** punktów.

Przykład: Jeśli gracz wyciągnie niebieski znacznik o wartości 4, zdobywa punkty, gdy w kociołku ma przynajmniej 4 pomarańczowe znaczniki. Gdy w kociołku są tylko 3 albo mniej znaczników dyni, gracz nie otrzymuje żadnych punktów. Gdy gracz ma w kociołku 3 pomarańczowe znaczniki, a wyciągnie niebieski znacznik o wartości 2, dostaje 2 punkty zwycięstwa.



Wartość niebieskiego znacznika informuje, ile wcześniej dołożonych znaczników gracz musi wziąć pod uwagę. Ignorując ewentualne puste pola między nimi, gracz patrzy na odpowiednio 1, 2 lub 4 znaczniki znajdujące się przed niebieskim składnikiem. Jeśli są wśród

nich **białe znaczniki o wartości 1**, za każdy z nich gracz otrzymuje 1 rubin. Jeśli gracz dobrał niebieski znacznik o wartości 4, musi sprawdzić, ile białych znaczników o wartości 1 znajduje się wśród 4 znaczników, położonych bezpośrednio przed nim. Za każdy taki biały znacznik o wartości 1 otrzymuje 1 rubin. Przy niebieskim znaczniku o wartości 1 wystarczy, że gracz sprawdzi, czy poprzednio dołożony znacznik to biały składnik o wartości 1.



Muchomor

Gdy gracz dobierze z woreczka czerwony znacznik, może go odłożyć w kociołku o taką liczbę pól dalej, ile wynosi wartość tego znacznika. Jeśli w kociołku **znajdują się już czerwone**

znaczniki o wyższej wartości, gracz kładzie dobrany znacznik o taką liczbę pól dalej, ile wynosi najwyższa wartość czerwonego znacznika w kociołku. Jeśli w kociołku znajduje się czerwony znacznik wartości 4, a gracz dobierze z woreczka czerwony znacznik wartości 1 albo 2, odkłada go o 4 pola dalej.



Gdy gracz dobierze z woreczka czerwony znacznik, dokłada go do kociołka, a potem losuje **kolejny znacznik** i odkłada go **na bok**. Ten znacznik musi wykorzystać w tej samej rundzie. Sam jednak decyduje, kiedy chce go dołożyć do kociołka i czy robi to przed

skończeniem dobierania składników z woreczka, czy po. Taki odłożony na bok znacznik może położyć w kociołku dopiero wtedy, gdy już dołożył ten aktualnie wylosowany z woreczka! Znacznik odłożony na bok można dołożyć do kociołka, nawet jeśli kociołek eksplodował. Jeżeli gracz odkłada na bok biały znacznik, także on liczy się do limitu wybuchu kociołka.



Mandragora

Gdy gracz dobierze z woreczka żółty znacznik, musi wylosować natychmiast **kolejny znacznik**. Żółty znacznik **przesuwa dodatkowo** o liczbę pól równą wartości drugiego wylosowanego znacz-

nika. Jeśli wylosowanym znacznikiem jest znacznik kwiatu paproci, żółty znacznik odkłada się o 1 pole dalej. Drugi wylosowany znacznik odkłada się do woreczka.



Gdy gracz dobierze z woreczka żółty znacznik, może **oddać 1 rubin** z własnych zasobów, a w zamian przesunąć ten żółty znacznik o trzy dodatkowe pola do przodu. Nawet jeśli gracz posiada więcej rubinów, to i tak może wykonać tę akcję tylko raz!

Kwiat paproci



Kwiat paproci **nie ma stałej wartości**, jego wartość jest zmienna.

Gdy gracz dobierze z woreczka znacznik kwiatu paproci, przesuwają go do przodu o tyle pól, ile ma **szczurzych ogonów w kociołku + 1**. Aby ustalić, jak daleko gracz ma odłożyć znacznik, sprawdza, o ile pól w obecnej rundzie przesunął swój znacznik szczura. O tę liczbę pól + 1 przesuwają każdy wylosowany w tej rundzie znacznik kwiatu paproci. Liczy się pozycja znacznika szczura (ustalona po przeczytaniu karty wróżki), a nie aktualna liczba szczurzych ogonów na torze punktów zwycięstwa!

Uwaga: Znacznik kwiatu paproci można przesunąć **maksymalnie o 4 pola** do przodu!



Gdy gracz dobierze znacznik kwiatu paproci z woreczka, **kopiuje on funkcję i wartość** poprzedzającego go w kociołku **kolorowego znacznika**.

Uwaga: Białych znaczników nie bierze się pod uwagę. Jeśli w kociołku nie ma jeszcze żadnego kolorowego znacznika, znacznik kwiatu paproci posiada wartość 1 i nie ma żadnej funkcji.

Akcje omawianych niżej ksiąg rozgrywa się (tak jak w grze podstawowej) dopiero wtedy, **gdy wszyscy gracze zakończą dobieranie składników**. Nie ma przy tym znaczenia, czy doszło do wybuchu kociołka, czy nie. Akcje tych ksiąg rozpatruje się w określonej kolejności, wskazanej w fazie B ewaluacji.



Pająk ogrodowy

Jeśli gracz dołożył zielony znacznik jako ostatni lub przedostatni, może zachować jeden z dołożonych w tej rundzie znaczników na następną rundę. Będzie to pierwszy znacznik w jego kociołku

w kolejnej rundzie. Wartość zielonego znacznika określa maksymalną wartość znacznika, który gracz może zachować. Jeśli więc jednym z dwóch ostatnio dołożonych znaczników jest zielony znacznik o wartości 4, gracz może wybrać z kociołka znacznik o wartości 4 i dołożyć go jako pierwszy składnik w kociołku w kolejnej rundzie. Jeśli gracz nie ma w kociołku innego znacznika o wartości 4 lub nie chce go użyć, może wybrać spośród znaczników o wartości 2 albo 1. Wybrany znacznik przesuwa się w kociołku o liczbę pól odpowiadającą jego wartości, na przykład znacznik o wartości 4 – o 4 pola dalej. Jeśli ze znacznikiem wiąże się akcja, gracz może użyć jej na początku kolejnej rundy. Dokładanym znacznikiem może być także sam zielony znacznik.



Za każdy zielony znacznik, dołożony jako ostatni lub przedostatni, gracz może wykonać 1 rzut kością bonusową i otrzymać odpowiedni bonus. Wartość znacznika nie ma znaczenia.

Jeśli na początku rundy została odkryta karta „Szczęście zdolnego”, gracz, który dołożył w swoim kociołku zielony znacznik jako ostatni lub przedostatni, rzuca kością dwukrotnie za każdy taki znacznik.



Oddech ducha

Gracz sumuje **punkty zwycięstwa** ze wszystkich pól w kociołku, na których znajdują się fioletowe znaczniki. Użytkana wartość to **liczba monet**, za które gracz może kupić **1 lub 2 znaczniki** różnych kolorów.

Niezależnie od tej akcji, w fazie E ewaluacji w dalszym ciągu może, o ile jego kociołek nie wybuchł lub jeśli po wybuchu wybrał zakupy, kupować kolejne znaczniki. W ostatniej rundzie gry (runda 9.) pozyskane w ten sposób monety wymienia się na punkty zwycięstwa (w stosunku 5:1).



Gracz sprawdza **wartość znacznika** dołożonego jako **kolejny po fioletowym znaczniku**. Wskazuje ona liczbę **punktów zwycięstwa**, jaką gracz zdobywa. Nawet jeśli ten znacznik zostałby dzięki jakiejś akcji przesunięty dalej, niż wynika to z jego wartości, nadal wartość wskazana na znaczniku oznacza liczbę zdobytych punktów.



Zmierzchnica trupia główka

Gdy gracz kupi czarny znacznik (w fazie E ewaluacji) lub otrzyma taki znacznik, musi wrzucić go **do woreczka gracza siedzącego po jego lewej stronie**. W zamian **przesuwa swoją kropelkę** (przy rozgrywce ze stroną kociołków z fiołkami – jedną z kropelk) o jedno pole. W fazie B ewaluacji gracz otrzymuje **1 rubin** za każdy czarny znacznik, który znajduje się w kociołku gracza po jego lewej stronie. Jeśli czarny znacznik jest **ostatnim lub przedostatnim** znacznikiem w kociołku gracza po lewej stronie, on także otrzymuje **1 rubin** za każdy taki znacznik.



Gracze porównują **wartości pól**, na których znajdują się ich czarne znaczniki. Gracz, którego znacznik zajmuje pole o **najwyższej wartości**, może **przesunąć swoją kropelkę** (przy rozgrywce ze stroną kociołków z fiołkami – jedną z kropelk) o jedno pole. Gracz, który w przeprowadzonym porównaniu zajął **drugie miejsce**, otrzymuje **1 rubin**. Może się zdarzyć, że jeden gracz zdobędzie oba bonusy (o ile ma co najmniej 2 czarne znaczniki w kociołku). Przy remisach odpowiedni bonus otrzymują wszyscy remisujący gracze.

Komentarze do kart wrózek

Kiedy karta wróżki (np. „Silny składnik” czy „Druga szansa”) nakazuje graczom dobrać znaczniki z woreczka, takie losowanie nie niesie ze sobą ryzyka. W tym momencie nie dochodzi do eksplozji kociołka, nawet jeśli suma wartości białych znaczników przekroczyłaby limit. Akcji ze składnika dokładanego z polecenia karty „Silny składnik” nie rozgrywa się.

Żadne akcje z ksiąg, szeptuch czy kart wrózek (jak np. z karty „Świetna okazja”), pozwalające podnieść wartość znacznika składnika, nie dotyczą znaczników dyni.



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 2019.

Wersja 1.0

Autor: Wolfgang Warsch
Grafika: Dennis Lohausen

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

