

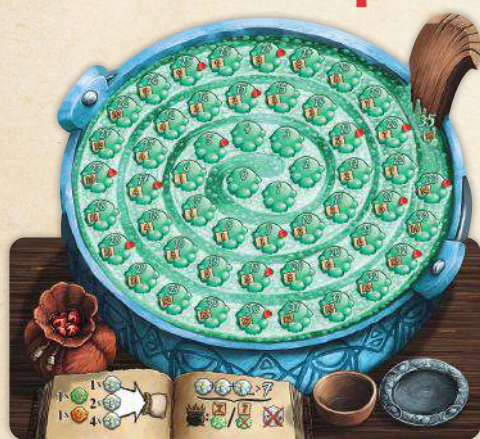
Шарлатаны

из Кведлинбурга



Игра для знахарей и шарлатанов
Автор: Вольфганг Варш. От 2 до 4 игроков. От 10 лет.

Состав игры



4 котла (планшеты игроков)



Планшет ярмарки со шкалой победных очков и счётчиком раундов

216 жетонов ингредиентов + 3 запасных жетона



2 жёлтые книги рецептов



2 зелёные книги рецептов



2 красные книги рецептов



2 синие книги рецептов



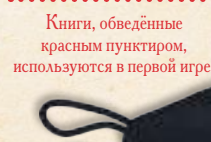
2 лиловые книги рецептов



1 чёрная книга рецептов



1 оранжевая книга рецептов



Книги, обведённые красным пунктиром, используются в первой игре.



24 карты предсказаний



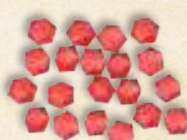
4 сосуда



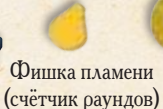
4 печати 0/50



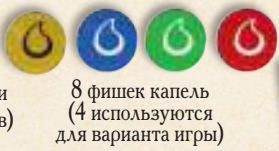
4 мешка



20 рубинов



Фишка пламени (счётчик раундов)



8 фишек капель (4 используются для варианта игры)



Бонусный кубик



4 фишки ПО



3 запасных жетона



4 фишки крыс

Альманах ингредиентов



Об игре

Каждый год в Кведлинбурге проходит ярмарка, которая длится 9 дней. Народные целители и лекари-шарлатаны съезжаются в город со всей страны, чтобы предложить народу свои снадобья.

Смердящие ноги, тоска по дому,

икота, любовная истома — шарлатаны берутся исцелить любой недуг. В ходе игры вы будете извлекать из своего мешка ингредиенты в надежде сварить лучшее снадобье. Но для лучшего зелья нужны и лучшие ингредиенты, а они недёшевы. Будьте осторожны: чуть переборщите с особыми ингредиентами, и зелье может взорваться!



Как же быть? Испытать удачу и попробовать сварить волшебный эликсир или действовать осмотрительно в надежде, что самое лучшее останется на потом? Выбор за вами. Как и его последствия. Подготовьте же самые ценные ингредиенты и начните варить зелье, возможно, именно ваше новое снадобье в этом году признают лучшим!

Подготовка к игре

Первым игроком становится тот, кто последним что-либо приготовил. Он перемешивает колоду предсказаний и кладёт перед собой взакрытую. Положите планшет ярмарки посередине стола.



Положите фишку пламени ❶ на клетку 1-го раунда. 4 жетона печати положите на соответствующие клетки ❷ стороной «0» вверх.

Положите на стол оранжевую и чёрную книги — они используются в каждой игре. Чёрная книга двусторонняя: одна сторона для 2 игроков, другая — для 3-4 игроков (по количеству котлов в нижней части книги).



Остальные книги включают 4 рецепта для каждого из 5 ингредиентов (зелёный, синий, красный, жёлтый и лиловый). Номеру рецепта соответствует количество закладок в нижней части книги. В каждой игре используйте книги с одним и тем же номером рецепта, чтобы не нарушать игровой баланс. Помните, что жетоны книг двусторонние. В первой игре используйте первый набор рецептов (книги с 1 закладкой). Когда освоитесь, переходите ко второму, затем к третьему и, наконец, к четвёртому набору. Опытные игроки могут по своему усмотрению выбрать произвольный набор рецептов.

Сторона
чёрной книги
для 2 игроков



Затем положите на стол зелёную, синюю и красную книги. Жёлтую и лиловую книги отложите в сторону — они появятся во 2-м и 3-м раундах соответственно. Разложите жетоны ингредиентов по цветам и положите рядом с соответствующими книгами.



1-й рецепт красной книги
(1 закладка)

Каждый игрок получает котёл (планшет игрока), мешок и фишку ПО выбранного цвета — положите её на печать того же цвета. Положите перед собой котёл стороной с пробирками вниз, фишку капли положите на отметку «0» в центре котла

❶. Сосуд поместите на подставку у котла ❷ полной стороной вверх. Фишку крысы ❸ положите в миску слева от сосуда.



Затем каждый игрок получает 4 белых жетона ценностью 1, 2 белых жетона ценностью 2, 1 белый жетон ценностью 3, 1 оранжевый и 1 зелёный жетон ценностью 1 и кладёт их в свой мешок. Помимо этого игрок получает 1 рубин и кладёт его на мешочек слева от котла ❹. На картинке под котлом указано, какие жетоны изначально кладутся в мешок (только на стороне без пробирок) ❺.

Ход игры

Игра продолжается 9 раундов. Отмечайте раунд, перемещая фишку пламени.

Карты предсказаний



В начале каждого раунда игрок, перед которым лежит колода предсказаний, зачитывает первое из них, затем кладёт его рядом с планшетом ярмарки, формируя стопку сброса. Зачитанное предсказание распространяется на всех игроков. Если в предсказании говорится, что игроки могут получить жёлтый или лиловый жетон, вы сможете сделать это, только если уже открыта соответствующая книга (см. «Счётчик раунда» на с. 7). Если зачитано предсказание на лиловой карте, оно срабатывает непосредственно до начала раунда. Если на синей карте — оно действует либо на весь раунд, либо в его конце. Если

карта предсказаний предоставляет выбор из нескольких вариантов действий, сначала этот выбор делает игрок, зачитавший эту карту, и далее по часовой стрелке.



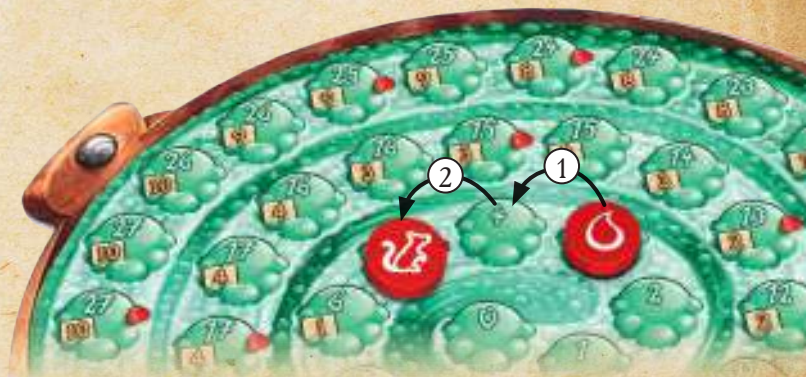
Крысы (начиная со 2-го раунда)

После того как вы зачитали предсказание, в игру вступают крысы.

Пока зелье не готово, можете бросить крысу в котёл, чтобы слегка увеличить объём зелья. Все игроки, кроме лидирующего, могут бросить в котёл крысиный хвост, чтобы продвинуть фишку крысы вперёд по клеткам котла. Чтобы определить, на сколько клеток вперёд переместится крыса, подсчитайте, сколько крысиных хвостов отделяет вас от лидирующего игрока на шкале ПО. Затем переместите свою крысу на столько же клеток котла после фишки капли.



Пример: зелёный игрок лидирует, синий на 2-м месте. Между ним и лидером нет крысиных хвостов, поэтому в текущем раунде синий игрок не может переместить свою крысу. Но между жёлтым и зелёным игроками есть 1 крысиный хвост, поэтому жёлтый игрок может переместить свою крысу на 1 клетку за каплей. Между красным и зелёным целых 2 хвоста, поэтому красный игрок может переместить крысу на 2 клетки за каплей.



Как только все подсчитали количество хвостов и переместили своих крыс, игроки одновременно варят свои зелья.

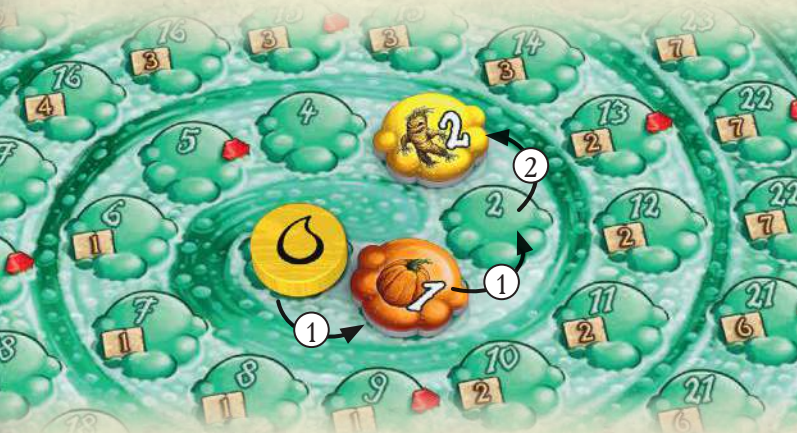


Фаза зельеварения

Для приготовления зелья игроки достают из мешков жетоны ингредиентов, выкладывая их на подходящие пронумерованные клетки котла. В этой фазе игроки варят зелья **одновременно**, но одновременно доставать жетоны из мешков они не обязаны.

Положите первый вытянутый жетон **согласно его ценности** на клетку непосредственно за каплей (или крысой, если она плавает в вашем котле). Жетон может иметь ценность от 1 до 4.

Жетон ценностью 1 кладите на 1-ю клетку за каплей или крысой, жетон ценностью 2 — на 2-ю клетку и т.д. Каждый последующий жетон кладите за предыдущим согласно его ценности. Пустые клетки в промежутках остаются **пустыми**.



Пример: первый жетон, который Лёша вытащил из мешка, оранжевый, ценностью 1. Он кладёт его на 1-ю клетку за каплей (клетка 1). Затем он достаёт из мешка жёлтый жетон ценностью 2, его он кладёт на 2-ю клетку после оранжевого (клетка 3). Если следующий жетон будет иметь ценность 1, он положит его на клетку 4.

Вытащив из мешка жетон и положив его на клетку, игрок может спастись или достать из мешка следующий жетон. Спасовать игрока вынуждает риск того, что зелье взорвётся (см. «Зелье взорвалось»). Если жетонов в мешке не осталось, игрок обязан спастись. Спасовавшие игроки кладут мешки перед собой, чтобы было видно, кто продолжает игру. **Заглядывать в свой мешок нельзя ни при каких обстоятельствах.**

Зелье взорвалось



Если ценность всех вытащенных из мешка **белых жетонов в сумме превышает 7**, вы переборщили с хлопущками, и зелье взрывается! Игрок, чьё зелье взорвалось, обязан спастись и **больше не может доставать жетоны из мешка**. Однако последний жетон, который он вытащил, всё равно добавляется в котёл.

ВАЖНО! При проверке на взрыв учитываются только **белые жетоны**. Взрыв не влияет на свойства предсказаний и жетонов (см. ниже).



Пример: суммарная ценность белых жетонов в котле Нины равна 6 ($2 + 3 + 1 = 6$). Оранжевый жетон не учитывается. Нина решила вытащить из мешка ещё один жетон. Она достаёт белый жетон ценностью 2 (обведён красным). Теперь белые жетоны в сумме дают 8, и зелье взрывается. Нина добавляет в котёл этот белый жетон, но вынуждена спастись, прекратив вытаскивать из мешка жетоны.

Свойства жетонов

Жетоны нужны не только для того, чтобы добавлять их в котёл: все жетоны, кроме белых и оранжевых, имеют особые свойства. Свойства **синих**, **красных** и **жёлтых** жетонов срабатывают **сразу, как только вы их вытащили**.

Пример: Лёша вытащил синий жетон ценностью 2 и добавил в котёл. Теперь он может вытащить из мешка ещё 2 жетона, но добавить в котёл может лишь один из них. Он вытащил белый жетон ценностью 3 и красный ценностью 1. Подумав, он добавляет в котёл красный жетон, а белый возвращает в мешок. Однако он мог и вовсе не добавлять ни один из этих жетонов.

Свойства **зелёных**, **лиловых** и **чёрных** жетонов **срабатывают** только в конце раунда (см. «Фаза оценки»). Любые свойства не являются обязательными. Подробное описание всех свойств см. в Альманахе ингредиентов.



Сосуды

Если последний жетон, который вы вытащили, белый, можете воспользоваться сосудом, чтобы вернуть жетон в мешок.

Внимание: если из-за этого жетона зелье **взорвалось**, **сосудом пользоваться нельзя!**

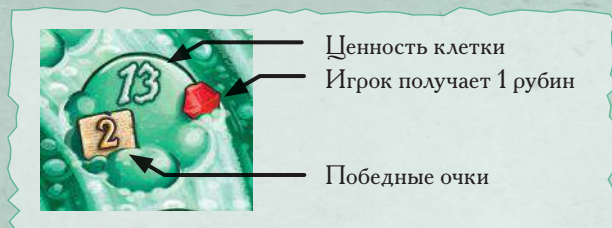
Воспользовавшись сосудом, переверните его «пустой» стороной вверх. После использования сосуда вы можете продолжать вытаскивать жетоны. Повторно использовать сосуд можно лишь после его заполнения (см. «Конец раунда» на с. 7), т.е. раз в раунд.

Окончание фазы зельеварения

Как только все игроки спасовали, или их зелья взорвались, начинается фаза оценки.

Фаза оценки

Клетка за жетоном, **добавленным в котёл последним**, считается итоговой. При определении **итоговой** клетки не важно, вызвал ли последний добавленный жетон взрыв.



Пример: хотя зелье **Нины** взорвалось, последний жетон она кладёт на клетку 9. Итоговой становится клетка 10 (обведена жёлтым).

Фаза оценки состоит из 6 этапов: они указаны на флажках на планшете ярмарки. Разыгрывайте этапы по порядку слева направо.



Игроки, чьи зелья взорвались, не принимают участие в этапе «А».



А) Бонусный кубик

Сперва определите, кто из игроков, чьё зелье не взорвалось, достиг итоговой клетки с наивысшей ценностью — он получает возможность бросить бонусный кубик. Некоторые клетки имеют одинаковую ценность, в этом случае кубик бросает игрок, оказавшийся дальше всех от клетки 0. Если таких игроков несколько, кубик бросает каждый из них.



Игрок получает 1 ПО



Игрок получает 2 ПО



Игрок получает 1 рубин



Игрок может переместить свою фишку на 1 клетку вперёд

(если на этой клетке лежит жетон, отложите его в сторону)



Игрок получает 1 оранжевый жетон и кладёт в свой мешок.



Маша



Лёша

Пример: Маша и Лёша оба достигли итоговой клетки с ценностью 23, при этом их зелья не взорвались. Однако Машина итоговая клетка дальше от клетки 0, поэтому именно она бросает бонусный кубик.

Б) Свойства жетонов

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок проверяет, есть ли в его котле **чёрные**, **зелёные** или **лиловые** жетоны, а затем применяет их свойства и получает награды. Сверьтесь с книгами рецептов, если у вас возникли вопросы о свойствах жетонов.

Пример: в этой книге сказано, что все игроки получают по 1 рубину за каждый зелёный жетон, который они добавили в котёл последним или предпоследним.



В) Рубины

Если на вашей **итоговой** клетке нарисован рубин, получите **1 рубин**. Не имеет значения, взорвалось ваше зелье или нет.



ВНИМАНИЕ!

Игроки, чьи зелья взорвались, должны выбрать между этапами «Г» и «Д», остальные игроки могут выполнить оба этапа.



Г) Победные очки

Начиная с первого игрока, каждый получает столько **Победных очков**, сколько указано на его итоговой клетке. Переместите свою фишку ПО на столько же клеток по шкале ПО.

Пример: жёлтый игрок достиг итоговой клетки ценностью 23, дающей 7 ПО. Он перемещает свой жетон ПО на 7 клеток вперёд.



ВНИМАНИЕ: если вы достигли последней клетки котла (33) или перешли за неё, положите жетон на клетку 33 и возьмите то, что изображено на ложке. Вы получаете 15 ПО и можете потратить 35 монет на покупку ингредиентов (см. этап «Д»). Каждый игрок, достигший последней итоговой клетки, может бросить бонусный кубик. Если ваше зелье взорвалось, не бросайте кубик. Если вы набрали 50 ПО и больше, возьмите жетон печати своего цвета и переверните стороной «50» вверх.

Д) Покупка жетонов

На этом этапе каждый игрок, начиная с первого, по очереди может купить **1 или 2 жетона**. Если вы покупаете 2 жетона, они должны быть **разных цветов**.

На покупку в текущем раунде вы получаете столько монет, какова ценность вашей итоговой клетки. Стоимость жетонов указана в книгах рецептов. Крайняя слева цифра — стоимость жетона ценностью 1, цифра посередине — стоимость жетона ценностью 2, а крайняя справа — стоимость жетона ценностью 4.

Если в книге указана только одна цифра, данный ингредиент представлен исключительно жетонами ценностью 1.



Более ценные жетоны не только позволяют продвигаться на большее количество клеток в котле, но и важны для свойств зелёных и синих книг, учитывающих ценность жетона. Все непотраченные монеты сгорают. Количество жетонов ограничено. Если закончились все жетоны одного из ингредиентов, купить этот ингредиент нельзя.

Когда все игроки закончили делать покупки, сложите в мешок все только что **купленные жетоны**, все жетоны из своего котла, а также любые **отложенные жетоны**.



Нина

Лёша



Пример: зелье Нины (красный) взорвалось, когда она вытащила белый жетон ценностью 3. Её итоговая клетка — 19. Лёша (жёлтый) сумел вовремя остановиться — его итоговая клетка — 15. В результате Лёша получает право бросить бонусный кубик. Он получает 3 ПО и может потратить 15 монет на покупки. В то же время Нина должна выбрать, взять ли ей 19 монет на покупки или получить 5 ПО. Она выбирает деньги. Нина покупает зелёный жетон ценностью 2 за 8 монет и синий ценностью 2 за 10 монет. Лёша покупает зелёный жетон ценностью 4. У обоих игроков сгорает по 1 непотраченной монете.

Е) Конец раунда

В конце раунда можете потратить рублины, чтобы выполнить следующие действия (неоднократно):

♦ Продвиньте фишку капли вперёд

Чтобы ваш котёл наполнился быстрее, можете потратить **2 рубина** и переместить каплю на **1 клетку вперёд**. Это даст вам преимущество в последующих раундах, поскольку вы положите первый жетон на клетку большей ценности.



♦ Заполните сосуд

Потратьте **2 рубина**, чтобы заполнить сосуд. Переверните его «заполненной» стороной вверх, чтобы использовать в следующем раунде.



Наконец все игроки достают крысу из котла и кладут обратно в миску.

Передайте колоду предсказаний игроку слева — он становится первым игроком. Переместите фишку пламени на клетку нового раунда и начните следующий раунд.

Счётчик раундов

На клетках счётчика указан номер текущего раунда и действие (если есть), которое требуется выполнить до начала раунда. На клетке 9-го раунда указаны дополнительные действия, которые можно выполнить в конце раунда:



Перед 2-м раундом положите на стол жёлтую книгу рецептов. Перед 3-м раундом выложите лиловую книгу рецептов. После того как вы выложите соответствующую книгу, на этапе покупки («Д») игрокам станут доступны жетоны того же цвета.



Перед 6-м раундом каждый игрок должен добавить в свой мешок ещё 1 белый жетон ценностью 1.





В фазу зельеварения в 9-м раунде первый игрок даёт команду «Перемешать!», и все игроки одновременно вытягивают из мешков по жетону. Если вы больше не хотите добавлять ингредиенты в котёл, спасуйте, вытащив руку без жетона. Оставшиеся игроки продолжают одновременно вытягивать жетоны, пока не спасуют, либо пока их зелья не взорвутся.

Вы также можете договориться вытягивать жетоны из мешков одновременно в раундах с 1 по 8, тем самым не давая соперникам преимуществ оценить ваш жетон и продумать свои действия исходя из этого.



В конце 9-го раунда можете потратить 2 рубина, чтобы купить 1 ПО. Можете потратить 5 монет, чтобы купить 1 ПО. Эти действия можно повторить сколько угодно раз.

Конец игры

Игрок, дальше всех продвинувшийся по шкале ПО, становится победителем. Если претендентов несколько, побеждает тот, кто больше всех заполнил котёл в последнем раунде. Если ничья и в этом случае, то все претенденты объявляются самыми главными шарлатанами Кведлинбурга.

Вариант игры

Игра вариативна сама по себе. Используйте разные рецепты, чтобы каждая партия отличалась от предыдущей. Опытные игроки могут сами составить рецепты.



Освоив игру, переверните планшет игрока (котёл) стороной с пробирками вверх и положите фишку капли на крайнюю левую пробирку. Каждый раз, когда вы получаете возможность продвинуть фишку капли (за счёт предсказания, свойства жетона или за 2 рубина), можете выбрать, какую из двух капель продвинуть: в пробирках или в котле. Если первую, то переместите каплю на 1 пробирку вправо. После чего немедленно получите указанный на пробирке бонус:



Игрок получает 1 рубин.



Игрок получает 1-4 ПО.



Игрок получает указанные жетоны и немедленно кладёт их в мешок.

Несмотря на то, что это не указано на обратной стороне котла, зелье взрывается по обычным правилам.



**LAVKA
GAMES**

www.lavkaigr.ru

Издатель и автор игры благодарят всех, кто тестировал игру и редактировал правила.

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



Schmidt