Szarlatani z Pasikurowic

Wariant jednoosobowy autorstwa Marka Tupy
do gry Szarlatani z Pasikurowic (Die Quacksalber von Quedlinburg) Wolfganga Warscha.

Gra toczy się zgodnie z zasadami wersji wieloosobowej, z opisanymi niżej wyjątkami.

Elementy i złożenie:

Potrzebne są koszulki na karty, 9 sztuk o wymiarach 78 x 56 mm. Załączone karty należy pociąć i włożyć w koszulki tak, aby otrzymać 9 dwustronnych kart (wkłada się zgodnie z oznaczeniami, R1 będzie rewersem L1, R2 rewersem L2 itd.).

Przygotowanie:

Grę należy rozłożyć tak jak w przypadku rozgrywki dwuosobowej. Jednakże przeciwnik (wirtualny gracz) nie potrzebuje woreczka (ani składników początkowych) i butelki. Należy odrzucić karty wróżki „Mniej znaczy więcej" oraz „Radość". Karty wirtualnego gracza tasuje się i odkłada obok jego kociołka w formie zakrytego stosu (na wierzchu strona R). Na koniec gracz musi zdecydować na jakim poziomie chce grać, I, II lub III (wraz z poziomem rośnie liczba punktów gracza wirtualnego, aby wygrać, gracz musi zebrać ich więcej).

Gra toczy się zgodnie z zasadami wersji wieloosobowej, z opisanymi niżej wyjątkami.

Uwaga: Jeśli gracz chce grać z drugą stroną kociołka (z fiolkami), przygotowanie gracza wirtualnego nie zmienia się, gra on na pierwszej stronie kociołka i nie otrzymuje drugiej kropelki.

Jak grać w wariant jednoosobowy, opis rundy:

1. Karty wróżki działają zgodnie z zasadami podstawowymi, z tą zmianą, że wirtualny gracz nigdy nie otrzymuje korzyści płynących z tych kart.
2. Szczurze ogony przydziela się również zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Jeśli to gracz prowadzi, gracz wirtualny otrzyma szczurze ogony, umieszcza się jego znacznik szczura w odpowiednim miejscu na planszy.
3. W fazie warzenia eliksirów to wirtualny gracz wykonuje swoją akcję jako pierwszy. Odkrywa się wierzchnią kartę ze stosu kart wirtualnego gracza i odkłada obok niego po lewej stronie tak, jakby była to otwarta książka. W ten sposób odkrywa się księgę z tabelą. Następnie, zależnie od wybranego poziomu gry, przesuwa się znacznik szczura wirtualnego gracza o tyle pól ile wskazuje liczba w drugiej kolumnie. *Jeśli znacznik szczurów wirtualnego gracza znajduje się już w kociołku w wyniku wykonania działań z punktu 2. przesuwa się go o liczbę pól widoczną w księdze. Jeśli wirtualny gracz nie ma jeszcze znacznika szczurów w kociołku należy go dołożyć o określoną w księdze liczbę pól dalej niż znajduje się kropelka tego gracza. Pole znajdujące się przed znacznikiem szczura, to pole punktowe wirtualnego gracza.* Dopiero teraz gracz może warzyć swój eliksir.
4. Faza ewaluacji:
   a. Jeśli gracz osiągnął takie samo lub wyższe pole niż wirtualny gracz, a jego kociołek nie eksplodował, rzuca kością bonusową.

      Uwaga: Wirtualny gracz **nigdy** nie rzuca kością bonusową!

   b. Jeśli gracz posiada w kociołki czarne znaczniki, sprawdza w księdze na karcie wirtualnego gracza (3. kolumna odpowiedniego poziomu) ile czarnych znaczników w kociołku ma wirtualny gracz. Następnie gracz otrzymuje odpowiednie nagrody (o ile z porównania liczby czarnych znaczników wynika, że powinien coś otrzymać). Wirtualny gracz **nigdy** nie otrzymuje bonusów za czarne znaczniki. Gracz następnie rozpatruje zielone i fioletowe znaczniki zgodnie z podstawowymi zasadami gry.

   c. Gracz otrzymuje rubiny zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Gracz wirtualny również otrzymuje rubiny na takich samych zasadach. Zdobyte rubiny układa się na odpowiednim miejscu na planszy kociołka obu graczy.

   d. Dodanie punktów gracza i gracza wirtualnego na torze punktów na planszy głównej.

   e. Składniki kupuje się zgodnie z zasadami podstawowymi. Wirtualny gracz nie ma woreczka ani składników, zamiast kupowania przesuwa się jego kropelkę o liczbę pól wskazaną w kolumnie 4. widocznej karty gracza wirtualnego. Przesuwanie kropelki wirtualnego gracza symbolizuje jego rosnący poziom jego gry.

      Wyjątek: W rundzie 9. nie przesuwa się kropelki, tylko przelicza punkty z pola na punkty zwycięstwa w stosunku 5 do 1 (tak samo jak w ostatniej rundzie przelicza te punkty gracz).

   f. Gracz wymienia rubiny jak w podstawowych zasadach. Wirtualny gracz, jeśli tylko może, zawsze wymienia 2 rubiny, jako że nie ma butelki, zawsze przesuwa swoją kropelkę.

      Wyjątek: W rundzie 9. wirtualny gracz nie wydaje rubinów aby przesunąć kropelkę, tylko wymienia je na punkt zwycięstwa.
5. Znaczniki szczurów odkłada się do miseczki na planszy gracza.
6. Przesuwa się znacznik na torze rund.

W ostatniej rundzie gry, podczas kroku 3. stos się wyczerpie. Kiedy tak się stanie, tasuje się karty (oprócz tej właśnie odkrytej) i umieszcza obok odkrytej karty w formie zakrytego stosu (strona R musi być widoczna).

I	6
II	7
III	8

L1

I	7
II	8
III	9

L2

I	8
II	9
III	10

L3

I	6
II	8
III	10

L4

I	7
II	9
III	11

L5

I	8
II	10
III	12

L6

I	8
II	9
III	12

L7

I	7
II	10
III	11

L8

I	9
II	11
III	12

L9

R1

R2

R3

R4

R5

R6

R7

R8

R9