

Alchimistii

Matúš

Kotry



*Azi am primit un cazan nou.
În sfârșit laboratorul meu este complet!*

*De câteva zile am strâns și am pregătit în avans
toate ingredientele necesare. Ce să prepar prima oară?
Instinctul îmi spune să încerc pana de corb în combinație
cu rădăcina de mătrăgună deși, unii spun cum că nu poți
să dai greș cu broasca râioasă.*

*Dar ce mă interesează pe mine de alții? Acesta
e laboratorul meu și experiențele îmi aparțin doar mie!
Odată ce-mi voi publica teoriile, toată lumea va veni la
mine! Sunt hotărât să demonstrez că mintea mea este mult
peste celelalte minți strălucite din domeniul alchimiei.*

*Prin urmare, focul care arde în mine îmi dă energia necesară
să mă apuc imediat de treabă. Simt deja cum din adâncurile
ascunse ale cazanului, ies la iveală știința, boqăția și faima.*

Prezentarea Jocului

Doi, până la patru jucători, iau rolul unor alchimiști angrenați într-o competiție care are ca scop descoperirea secretelor mistice ale științei. Există multe căi pentru a câștiga puncte de victorie, dar calea cea mai bună este publicarea teoriilor. Marea problemă este că teoriile trebuie să fie, în primul rând, corecte.

Jucătorii dobândesc cunoștințe amestecând ingrediente și testând rezultatele cu ajutorul unei aplicații instalate pe o tabletă sau pe un smartphone. Ei vor deduce modul în care vor prepara poțiuni pe care le vor vinde aventurierilor. Aurul se folosește pentru a cumpăra artefacte magice deosebit de puternice, dar și deosebit de scumpe.

Reputațiile jucătorilor pot fi în creștere sau în declin în funcție de succesul pe care îl au teoriile publicate de ei. La sfârșitul jocului, reputația și artefactele fiecăruia sunt transformate în puncte de victorie. Jucătorul cu cele mai multe puncte de victorie este câștigător.

Principiile de Bază ale Alchimiei

Ah! Un student nou. Ce drăguț! Întotdeauna îmi face plăcere să întâlnesc oameni în a căror inimi arde focul dorinței de a cunoaște.

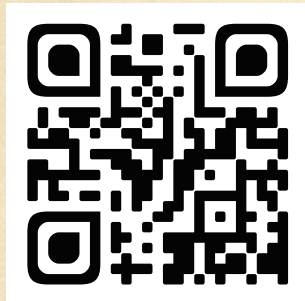
Ești pregătit să dezvălui misterele naturii? Ești pregătit să faci descoperiri care îți vor aduce respect și admirație?

Ei bine, tinere prieten, te așteaptă o călătorie lungă. Vei avea nevoie de perseverență și de o minte ascuțită. Hai să începem simplu, cu prepararea unei poțiuni folosind ingrediente pe care le putem găsi făcând o plimbare prin pădure. Vezi? Aici avem o ciupercă și dincolo uite o broască râioasă. Tot ce îți mai lipsește este un laborator echipat cu de toate. O să aștept până ți-l aranjezi.

Cititorul de Cărți

Pentru a putea juca Alchimistii, va trebui să îți instalezi aplicația specială pentru tabletă sau smartphone. Pentru aceasta, va trebui să scanezi codul QR de mai jos. De asemenea, poți folosi și internet browserul preferat. Aplicația se găsește la adresa cge.as/ald și este gratuită. De fapt, prețul ei este inclus deja în prețul jocului.

(Citește pagina următoare pentru varianta de joc fără aplicație.)



Ai nevoie de un singur dispozitiv pentru toți jucătorii.

După ce ai descărcat aplicația, pornește-o și apasă butonul **Introdu Codul Jocului**. Codul pe care trebuie să îl tastezi este: **DEMO**.


Prepararea Poțiunilor

Ești gata? Super! Acum aruncă ingredientele în cazan și amestecă bine, până când substanța își schimbă culoarea.

Alchimistii prepară poțiuni combinând două ingrediente diferite. Apasă butonul **Bea o Poțiune** și scanează cărțile de mai jos, folosind camera foto a dispozitivului.



Este posibil să trebuiască să ajustezi unghiul de vedere, astfel încât ambele imagini să fie în cadru. În momentul în care aplicația va recunoaște cărțile, acestea vor apărea în jumătatea de jos a ecranului. După ce aplicația afișează corect ingredientele, apasă **Confirmare**.

Felicitări pentru prepararea primei tale poțiuni! Dacă mi-ai urmat întocmai instrucțiunile, ai preparat , adică o poțiune de vindecare.

Cum e posibil ca din amestecul a două ingrediente comune să obții ceva de-a dreptul extraordinar? Ei bine, se pare că e momentul să înveți și puțină teorie.

Elemente Chimice



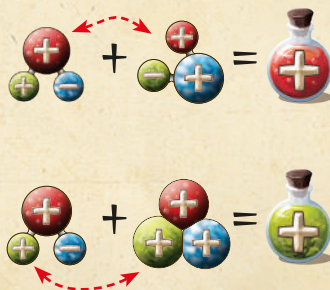
Fiecărui ingredient îi corespunde exact un element chimic. Elementele chimice au câte un aspect de culoare roșie, verde și albastră, fiecare dintre ele putând fi pozitive sau negative.

Când două elemente chimice sunt combinate, aspectele lor comune se amplifică și rezultă una dintre următoarele poțiuni:



Pentru a-ți da seama ce poțiune va rezulta, caută un cerc mare dintr-un element chimic și un cerc mic din celălalt element chimic, care au același semn și aceeași culoare.

Exemple:



Chestionar:


O să îți dezvălui adevărata natură a scorpionului și a gheare de pasăre. Poți să îmi spui acum ce poțiune vei obține în momentul în care le combini?


Verifică-ți răspunsul scanând imaginea de mai jos.

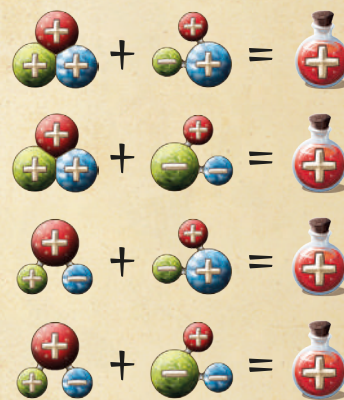


Deductia

Prepararea poțiunilor devine simplă odată ce știi ce element chimic corespunde fiecărui ingredient. Dar asta nu avem de unde ști! Nu-i așa că e interesant? Sunt așa de multe mistere de rezolvat și vom avea nevoie de așa de mulți bani pentru a investi în cercetare...


În primul tău experiment, ai descoperit că amestecând o ciupercă și o broască râioasă ai obținut . Ce îți spune asta despre elementele chimice din care provin?

Există 4 moduri de obținere a :



Nu știm ce pereche de elemente chimice avem și nu știm nici ce ingredient corespunde fiecărei jumătăți din perechile posibile. Tot ceea ce știm este că ciupercă și broasca râioasă nu provin din niciunul dintre următoarele patru elemente:



pentru că nu au simbolul . Aspectul lor de culoare roșie este negativ.

Pentru a deveni un alchimist de succes trebuie să ai o agendă bine organizată.



Tabelul în formă de triunghi îl vei folosi pentru a înregistra rezultatele experimentelor tale. Ia un jeton și pune-l în tabel la intersecția dintre ciupercă și broască.

Tabelul pentru deducții îți folosește pentru a-ți nota informații importante obținute în urma experimentelor pe care le faci. Experimentul pe care tocmai l-ai făcut, elimină 4 variante posibile pentru ciupercă și broască (vezi exemplul din imagine). În general, va trebui să elimini variantele posibile până când va rămâne doar una singură.

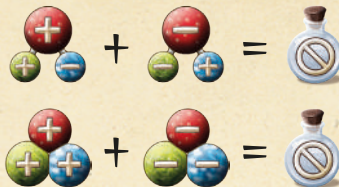
Folosește Tabelul pentru Deducții în ce mod vrei. Uplete-l de notițe care te vor ajuta pe tot parcursul jocului.

Poțiunea Neutră

Fiecărui element chimic îi corespunde exact un alt element chimic care îl neutralizează. Când combini două astfel de elemente, obții o poțiune care nu are niciun efect magic, deși o poți folosi la prepararea unei supe delicioase.

Atunci când două elemente chimice nu au un aspect care să se potrivească, ele se neutralizează reciproc rezultând o poțiune neutră .

Exemple:



Obținerea unei poțiuni neutre nu trebuie să te descurajeze. Experimentul ți-a dat deja o serie de informații. Trebuie doar să descoperi cum ai putea să le folosești.

De reținut:

- Fiecărui element chimic îi corespunde exact un alt element chimic care îl neutralizează.
- Neutralizatorul elementului chimic va avea fiecare aspect de semn opus (fiecare culoare).
- Pe Tabelul pentru Deducții, elementele chimice care se neutralizează se găsesc pe rânduri adiacente. Vezi benzile orizontale mai deschise sau mai închise la culoare.

Chestionar:

Deja ți-am dezvăluit elementele chimice pentru gheara de pasăre. Descoperă ce se întâmplă când amesteci gheara de pasăre cu broasca răioasă. Întrebare: Ce element chimic corespunde broaștei?



Ci bine, tânărul meu alchimist, acum ești gata să pornești la drum pe cont propriu. Sau, putem spune, aproape gata. Cu trebuie să mă întorc la treabă.

Îți doresc mult succes în toate încercările care te așteaptă și, în cazul în care vei publica o descoperire importantă, te rog să îi arăți respectul cuvenit celui care te-a învățat tot ce știi acum.

Selectare Manuală

Cititorul de cărți îți dă posibilitatea să alegi manual ingredientele. În loc să scanezi cărți, ascunde cititorul de ceilalți jucători și **atinge cele două ingrediente pe care vrei să le combini. În rest, nu se schimbă nimic.**

Cititorul de cărți de pe Internet

La adresa alchemists.czechgames.com, găsești versiunea online a aplicației. Aici va trebui să selectezi manual cărțile.

Panoul Arbitrului

Dacă, din anumite motive, preferi să joci Alchimistii fără vreun dispozitiv electronic, o persoană va ține locul aplicației și va fi numită Arbitru. Acesta poate folosi capacul cutiei pentru a ascunde panoul triunghiular de ceilalți jucători.

Arbitrul amestecă jetoanele cu cele 8 ingrediente și le introduce aleatoriu în spațiile speciale de pe panou. Arbitrul nu trebuie să își facă griji în ceea ce privește elementele chimice. Rezultatele amestecurilor de ingrediente vor fi date de către panou.

Arbitrul rezolvă orice situație care, în mod normal era soluționată prin folosirea aplicației. De exemplu, atunci când un jucător dorește să scaneze cărți cu ingrediente, acesta le va înmâna, cu fața în jos, Arbitrului. Arbitrul va consulta panoul și **va da răspunsul pe care l-ar fi dat aplicația**. După aceea Arbitrul pune cărțile cu ingrediente în teacul de cărți decartate.

Dacă smartphone-ul tău rămâne fără baterie și dorești să termini jocul folosind Panoul Arbitrului, tot ce trebuie să faci este să convertești codul jocului, format din patru litere, pentru a obține ordinea celor 8 ingrediente. Algoritmul este: ...de fapt, ne-am răzgândit. O să fim pentru noi informația asta. Dacă observi că rămâi fără baterie, va trebui să rogi pe cineva care nu joacă, să ia rolul Arbitrului și să tragă cu ochiul la răspunsurile din aplicație urmând să aranjeze întocmai ingredientele pe Panoul Arbitrului.

Test pentru Arbitru:

Acest panou este aranjat astfel încât poți „scana” cele trei exemple de pe această pagină obținând rezultate identice.



Pregătirea Jocului

Ah, dar alchimia nu înseamnă doar prepararea de poțiuni. Deși alchimiștii adevărați sunt însetați de știință, ceea ce caută ei de fapt este prestigiul. Să îți faci numele cunoscut în lume nu e ușor. Trebuie să îți publici teoriile înainte ca ceilalți să o facă, trebuie să scoți în evidență greșelile din teoriile lor și trebuie să pui mâna pe cele mai puternice artefacte. Ai grijă însă, nu ești singurul alchimist din oraș.

Profesor, sau Ucenic?

Poți să joci Alchimiștii fie ca profesor fie ca ucenic. Pentru primul joc, îți recomandăm să alegi varianta de joc „Ucenic”. Câteva reguli sunt mai simple, iar conferințele academice sunt mult mai iertătoare. Cu toate acestea, vei beneficia de experiența unui joc complet. Există câteva modificări la pregătirea jocului în funcție de varianta pe care o alegi.

Doi, Trei sau Patru Jucători?

Această față a tablei de joc este pentru o partidă de patru jucători. Pregătirea pentru joc în doi sau trei jucători este identică, exceptând faptul că va trebui să folosești cealaltă față a tablei de joc.







cartonașe aventurier

Amestecă toate cartonașele aventurier și, în mod aleatoriu, alege unul dintre ele care va fi scos din joc. Pune-l înapoi în cutie fără să te uiți la el. Întoarce cu fața în sus primul cartonaș aventurier și așază teancul format pe spațiul aventurierului de pe tabla de joc.



cartonașe conferință

Folosește fața aceasta  pentru varianta de joc „Ucenic” sau fața aceasta  pentru varianta de joc „Profesor”. Cartonașele conferință se adaugă în teancul cu cartonașe aventurier. Cel marcat  se introduce sub primele două cartonașe aventurier, iar cel marcat  se introduce deasupra ultimului aventurier din teanc.



cărți artefact

Împarte cărțile în trei teancuri I, III și IIII. Amestecă fiecare teanc în parte. Trage 3 cărți din teancul I și pune-le în șir pe spațiul artefactelor de pe tabla de joc. Trage câte 3 cărți din teancurile III și IIII și formează cu ele două rânduri, lângă tabla de joc. Cărțile se așază cu fața în sus. Jucătorii se pot uita la ele oricând.

Pune restul cărților artefact înapoi în cutie. Nu le vei folosi în acest joc.



Panoul Expozițional

Pune-l deoparte pentru moment, vei avea nevoie de el în ultima rundă a jocului.



spațiul pentru ordinea jucătorilor

Recompense pentru alegerea acestui spațiu.

pioni

Pentru stabilirea ordinii jucătorilor într-o rundă, fiecare dintre aceștia va avea un pion în formă de sticlă pe unul dintre spații.



spațiul alchimistului paralizat

cărți ingredient

Amestecă toate cărțile ingredient. Formează un șir de 5 cărți așezate cu fața în sus și pune teancul de cărți rămase pe tabla de joc, cu fața în jos.

Laboratorul Jucătorului

Secțiunea Publică

Păstrează întotdeauna la vedere tipurile de poțiuni pe care le-ai făcut, subvențiile, artefactele, banii și numărul de cărți din mână.

Panoul Jucătorului



Cuburi de Acțiune



Numărul cuburilor de acțiune depinde de numărul de jucători.

- doi jucători: 6 cuburi.
- trei jucători: 5 cuburi.
- patru jucători: 4 cuburi.

Cuburile rămase se pun înapoi în cutie.

Indiferent de situație, în prima rundă vei folosi doar 3 cuburi de acțiune.

Pune restul cuburilor pe teancul aventurierilor. În modul acesta îți vei aminti să le iei înapoi la finalul primei runde.

Secțiunea Privată

Ascunde întotdeauna de ceilalți jucători tipurile de ingrediente și cărțile favoare pe care le ții în mână, tipurile de sigilii pe care le joci, ingredientele pe care le folosești la prepararea poțiunilor și notițele pe care le faci în urma rezultatelor obținute. Pentru aceasta, folosește paravanul Laborator.

Cărți licitație



Cărți Favoare

Fiecare jucător trage 2 cărți Favoare, păstrează una dintre ele și o decartează pe cealaltă.



Cărți Ingredient

Varianta Ucenic: Fiecare jucător trage 3 ingrediente din teanc.

Varianta Profesor: Fiecare jucător trage 2 ingrediente din teanc.



Sigilii



Laborator

cazan

Cazanul se poate poziționa și pe lateral, stânga sau dreapta. De asemenea, se poate așeza direct pe masă.



Fâșia de carton din partea de jos a cazanului îți va susține cărțile cu ingrediente. Nu o rupe!



Tabla de Joc pentru Teorii



subvenții

Aranjează-le conform imaginii.

marcator reputație

Fiecare jucător își așază sticlucă proprie pe spațiul 10, marcând astfel nivelul reputației inițiale.



jetoane conflict

Se folosesc doar pentru varianta de joc Profesor. Lasă-le în cutie dacă joci varianta Ucenic.



jetoane element chimic



Jeton pentru Primul Jucător

Jucătorul care a fost cel mai recent într-un laborator primește jetonul.



Inițializarea Cititorului de Cărți

La începutul jocului pornește aplicația, selectează modul de joc **Profesor** sau **Ucenic** și apasă butonul **Start Joc Nou**. În mod aleatoriu, aplicația va atribui câte un element chimic fiecărui ingredient, deci nu te chinui să îți aduci aminte combinațiile din jocul anterior deoarece ele diferă de la un joc la altul.

Fiecare combinație are un cod de patru litere. Notează-l. Este posibil să ai nevoie de el în cazul în care vrei să finalizezi jocul folosind un alt dispozitiv (de exemplu, rămâi fără baterie la cititorul de cărți cu care ai început jocul). Apasă **Introdu Codul Jocului** pe noul dispozitiv și folosește codul inițial al jocului. Aplicația va avea exact aceleași combinații ca și pe primul dispozitiv. Aplică aceeași procedură în cazul în care vrei să folosești simultan mai multe dispozitive (smartphone sau tabletă).

Runda Jocului

Jocul se desfășoară pe parcursul a 6 runde. La începutul fiecărei runde, jucătorii stabilesc ordinea de joc. Urmează faza în care fiecare jucător își declară toate acțiunile. În timpul runde, acțiunile se rezolvă în ordine, conform mișcării acelor de ceas.

Stabilește Ordinea de Joc



Îți începi ziua lejer, plimbându-te prin pădure în căutarea unor lucruri interesante de care e posibil să ai nevoie în laborator. Poate o să îți petreci ceva timp făcând unele favoruri oamenilor din oraș... în schimbul altor favoruri, bineînțeles.

Începând cu jucătorul care deține jetonul Primul Jucător și urmând sensul mișcării acelor de ceas, fiecare va alege un spațiu pe pista pentru ordinea jucătorilor. Spațiile inferioare îți oferă mai multe cărți, dar vei avea un dezavantaj în momentul când vei rezolva acțiunile.

Când îți vine rândul să alegi, pune marcatorul sticluță pe unul dintre spațiile libere ale pistei și trage numărul de cărți indicat.

Un spațiu nu poate fi ocupat de doi jucători. Nimeni nu poate alege spațiul verde din partea de jos a pistei. Acest spațiu este rezervat alchimistilor care, în runda anterioară, au băut o poțiune (vezi pagina 10). Într-o partidă de 2 jucători, nu poți alege spațiul 3.

Trage Cărți Ingredient



Trage din teanc numărul de ingrediente indicat. Nu ai voie să alegi ingrediente din șirul de cărți așezate cu fața în sus. Acestea sunt disponibile doar când rezolvi acțiunea spațiului Caută un Ingredient.

Trage Cărți Favoare



Acestea sunt favoruri pe care locuitorii orașului îți le datorează. Trage din teanc numărul de cărți Favoare indicat.

Dacă vreunul dintre teancuri este epuizat, amestecă bine cărțile decartate și formează un teanc nou.

Cărți Favoare

Cărțile Favoare se folosesc o singură dată în timpul anumitor faze din rundă. Citește pe cărți în ce fază poți să le folosești. Pe unele dintre ele vei citi „joacă imediat / efect imediat”. Acestea se joacă imediat după ce le tragi. Cărțile sunt explicate detaliat la sfârșitul acestui regulament. După ce joci o carte Favoare, o decartezi.

Nu Primești Nimic



Uneori (de obicei atunci când te pregătești pentru o conferință), trebuie să finalizezi lucrurile foarte repede. În cazul acesta, uită de ingrediente și de favoruri. Ia un foarte-mic dejun și pune osul la treabă, vorba aceea, cine se scoală de dimineată... știi tu continuarea.

Dacă alegi acest spațiu, nu tragi nicio carte dar ai șanse să fii primul sau ... al doilea.

Plătește cu Bani



Uneori, nici măcar de un foarte-mic dejun nu vei avea timp. Îți cumperi în fugă un covrig și îl înfuleci fără să respiri, în drum spre oraș.

Pentru a putea alege acest spațiu trebuie să plătești un ban. Dacă nu ai, nu poți să alegi spațiul acesta.

Nu tragi nicio carte, dar ai garanția că vei fi primul. Într-adevăr, câteodată chiar e important să fii primul.

Ordinea de Joc

Pe parcursul runde curente, ordinea de joc este determinată de poziția sticluțelor pe pistă, de sus în jos.

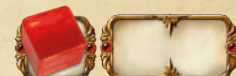
Jetonul Primul Jucător nu mai are niciun efect până la finalul runde când va fi transferat către jucătorul din stânga, care va fi primul în runda următoare.

Declară Acțiuni

Odată stabilită ordinea de joc și după ce fiecare jucător a tras cărțile aferente spațiului ales, este momentul declarării acțiunilor. Jucătorul care se află ultimul pe pista de ordine, de sus în jos, este primul care va declara acțiunile. Respectând această ordine, de la ultimul jucător spre primul, toți jucătorii vor declara acțiunile. Cei care au ales spațiile din partea superioară a pistei (unde nu au primit cărți) vor avea avantajul de a vedea ce acțiuni au declarat ceilalți jucători, înainte ca ei să-și declare propriile acțiuni. Când îți vine rândul să declari acțiunile, le declari pe toate o dată.

Pune cuburile de acțiune pe spațiile aferente acțiunilor pe care vrei să le faci în runda aceasta. Spațiile de acțiune au costuri diferite (vezi imaginile de mai jos).

Fiecare jucător are un rând propriu care corespunde cu poziția lui de pe pista de ordine. Dacă ești ultimul pe pistă, de sus în jos, vei fi primul care declară acțiunile așezându-ți cuburile de acțiune pe rândul



PRIMA ACȚIUNE TE COSTĂ 1 CUB. A DOUA ACȚIUNE TE MAI COSTĂ 1 CUB.

AICI SUNT POSIBILE TREI ACȚIUNI. FIECARE ACȚIUNE TE COSTĂ 1 CUB.

O ACȚIUNE TE COSTĂ 2 CUBURI. AI VOIE SĂ FACI O SINGURĂ ACȚIUNE.

PRIMA ACȚIUNE TE COSTĂ 1 CUB. A DOUA ACȚIUNE TE COSTĂ 2 CUBURI.

de jos al spațiilor de acțiune pe care le alegi. Următorul jucător va alege rândul de deasupra și tot așa până când toți jucătorii își declară acțiunile. Jucătorul care este poziționat primul pe pista de ordine, va fi ultimul care va plasa cuburile de acțiune și o va face întotdeauna pe primul rând, de sus în jos, al spațiilor de acțiune alese. Într-o partidă de 2 jucători, rândurile marcate cu 3 și 33 nu se folosesc.

Exemplu:

În imaginea din partea stângă a paginii, Albastru este ultimul pe pista de ordine, fiind poziționat pe spațiul cel mai de jos al acesteia. El declară acțiunile primul, urmat de Roșu (de observat exemplele din partea de jos a paginii, unde cuburile roșii sunt întotdeauna pe rândul din mijloc). Verde este primul pe pistă. El va declara acțiuni în momentul în care va ști ce acțiuni vor face Albastru și Roșu. Cuburile verzi sunt pe primul rând.

Excepții în Prima Rundă



În prima rundă ai la dispoziție doar 3 cuburi de acțiune. Restul cuburilor se pot folosi în rundele ulterioare. Numărul cuburilor depinde de numărul de jucători (vezi pag. 6).



Cele trei acțiuni marcate cu simbolul din imagine nu sunt disponibile în prima tură.

Rezolvă Acțiuni

Fiecare spațiu de acțiune se rezolvă în ordine, în sensul mișcării acelor de ceas, conform imaginii de mai jos.



ORDINEA REZOLVĂRII SPAȚIILOR DE ACȚIUNE.

Pe fiecare spațiu de acțiune, jucătorii rezolvă acțiunile în ordine, începând cu jucătorul care ocupă primul rând de sus. În momentul în care rezolvi o acțiune va trebui să înlături de pe tabla de joc cubul aferent acelei acțiuni sau ambele cuburi în cazul acțiunilor care necesită două cuburi. Odată ce fiecare jucător a rezolvat prima acțiune, jucătorii care au de rezolvat încă o acțiune în același spațiu, o vor face respectând aceeași ordine.



Exemplu:

Odată ce jucătorii au rezolvat toate acțiunile respectând ordinea din imagine ei vor trece la următorul spațiu de acțiune.

Renunță la o Acțiune

Când îți vine rândul să rezolvi acțiuni, te poți răzgândi. Renunți la acțiunea respectivă și muți cubul/cuburile aferente acestei acțiuni pe spațiul cuburilor nefolosite. La finalul rundeii, pentru fiecare pereche de 2 cuburi nefolosite ai dreptul să tragi o carte Favoare (vezi pagina 16).

Acțiuni Disponibile în Prima Rundă

Doar 5 acțiuni sunt disponibile în prima rundă. Pentru început le vom detalia doar pe acestea.

Caută un Ingredient



Pentru a găsi exact ingredientul care îți trebuie ar trebui să mai zăbovești puțin prin pădure. Asigură-te că vei găsi un toiaș traianic. Vei avea nevoie de el pentru a ciomăși lupii, urșii și alchimiștii care îți ies în cale.

Când e rândul tău să cauți un ingredient, poți fie să alegi un ingredient din șirul de ingrediente, fie să tragi o carte din teanc. Cărțile din șir nu se înlocuiesc, deci, jucătorii care sunt după tine vor avea șanse mai mici să găsească ceea ce doresc. Odată ce toate cărțile din șirul de ingrediente vor fi luate, singura posibilitate să faci rost de ingrediente va fi să tragi din teanc. Poți renunța la acțiune. Dacă renunți, mută cubul/cuburile pe spațiul cuburilor nefolosite.



După ce toți jucătorii și-au făcut acțiunile pe acest spațiu, strânge ingredientele rămase în șir și așază-le cu fața în jos în teancul cu ingrediente decartate. Vei forma un nou șir de 5 ingrediente la începutul rundeii viitoare. Întotdeauna cărțile care formează șirul de ingrediente se așază cu fața în sus.

Transmută un Ingredient



Acest alchimist respectabil a descoperit cum să transforme ingredientele în bani de aur. Va fi bucuros să îți dea bani dacă aduci tu ingredientele. Cred că e prea bătrân pentru a și le căuta singur. Sau poate nu vrea să se mai trezească foarte devreme pentru a ajunge în pădure înaintea celorlalți.

Pentru a rezolva această acțiune, decartează 1 ingredient din mână și ia de la bancă un ban. Pe spațiul acesta nu ai niciun avantaj dacă ești primul.

Nu arăta celorlalți ingredientele pe care le decartezi. În teancul de ingrediente decartate cărțile se așază întotdeauna cu fața în jos.

Sfat: Acesta este un mod rapid de a face rost de banul de care ai nevoie... sau un mod inefficient de a obține cei doi bani de care chiar ai nevoie. Oricum, alchimiștii adevărați, câștigă bani din vânzarea poțiunilor către aventurieri sau obținând subvenții importante.

Cumpără un Artefact



Succesul este garantat când ai un dulap burdușit cu tot felul de minuni scumpe.

Când cumperi un artefact, alege unul din șirul de artefacte și plătește costul aflat în colțul din stânga sus al cărții pe care ai ales-o. Artefactele se păstrează pe masă în dreptul tău, la vedere.



PUNCTE DE VICTORIE OBTINUTE LA FINALUL JOCULUI

Primele artefacte au efecte care durează tot jocul. Dacă efectul cărții nu este limitat o dată pe rundă, îl poți folosi ori de câte ori acesta se poate aplica.

Alte artefacte au un efect imediat care se poate folosi o singură dată. Folosirea acestui efect face parte din acțiunea Cumpără un Artefact.

Majoritatea artefactelor îți aduc puncte la finalul jocului. Există artefacte la care numărul de puncte pe care le câștigi este variabil. Găsești explicații în textul cărților.

La începutul jocului șirul de artefacte este format din cărți marcate pe spate cu I. Artefactele cumpărate nu se vor înlocui cu cărți noi chiar dacă nu mai există nicio carte în șir. În timpul conferinței, la finalul rundeii 3 (și din nou la finalul rundeii 5) se decartează artefactele rămase și se formează un nou șir de cărți compus din următoarele trei artefacte. Până atunci, artefactele marcate cu II și III sunt așezate pe masă, cu fața în sus, pentru a putea fi văzute în avans de toți jucătorii.



Experimente



Consiliul local al orașului a interzis testele pe animale pentru că... probleme... apărute din cauza violenței unui porc zburător. În concluzie, alchimistii sunt nevoiți să își testeze poțiunile pe oameni. Noroc că orașul este plin de studenți alchimisti. În cel mai rău caz, poți întotdeauna să testezi poțiunile pe propria piele.

Ultimele două acțiuni ale rundei îți aduc cele mai importante informații. Aici amesteci două ingrediente și vezi ce se întâmplă. Procedura de amestecare a ingredientelor este aceeași indiferent dacă Testezi pe un Student sau dacă ești chiar tu cel care Bea o Poțiune, și anume:



1. Alege dintre cărțile tale 2 ingrediente pe care vrei să le amesteci.
2. Pune-le în cazan și asigură-te că cei din jur nu le văd.
3. Apasă **Testează pe un Student** sau **Bea o Poțiune** în funcție de spațiul de acțiune pe care te afli.
4. Scanează cărțile și apasă **Confirmare** după ce cititorul recunoaște cărțile.
5. **Arată rezultatul obținut celorlalți jucători.** Într-adevăr, ei vor vedea ce poțiune ai făcut, dar nu vor ști ce ingrediente ai folosit.
6. Pune jetonul cu rezultatul obținut în triunghiul tău de rezultate.
7. Pune jetonul cu rezultatul obținut pe cartonașul Panoul Jucătorului pentru a aminti celorlalți jucători că ai făcut această poțiune (doar dacă nu ai deja un jeton similar pe panou). Acest lucru este obligatoriu. Poțiunile pe care le prepari sunt publice.
8. Decartează cele două ingrediente pe care le-ai folosit. Pune cărțile cu fața în jos în teancul cu ingrediente decartate.

Chiar dacă ați hotărât să folosiți opțiunea „selectează manual” a aplicației, va trebui să pui cele două ingrediente în cazan pentru a nu uita să le decartezi.

Diferența majoră între cele două acțiuni este reprezentată de ceea ce se întâmplă în cazul în care prepari o poțiune negativă. Efectele poțiunilor  și  sunt foarte neplăcute. Acesta este motivul pentru care toți alchimistii au studenți.

Testează pe un Student



Un student ar bea orice de dragul științei. Asta până se îmbolnăvește, moment în care ar bea orice de dragul științei și a unui bănuț.


Primul jucător care folosește acțiunea de pe acest spațiu va proceda conform pașilor prezentați mai devreme.

Următorii jucători pot avea un mic dezavantaj. Odată ce studentul bea o poțiune negativă, zelul lui pentru știință se diminuează considerabil. Jucătorii care urmează după cel care a preparat o poțiune negativă vor fi obligați să plătească un ban. Dacă nu poți plăti studentul, ești obligat să renunți la acțiune și va trebui să îți muți cubul/cuburile pe spațiul cuburilor nefolosite.


În fiecare rundă găsești un student nou, în a cărui inimă arde focul științei și care habar nu are ce a pățit studentul dinaintea lui. Deci, primele experimente din rundă sunt gratis până când cineva prepară din nou o poțiune negativă.

Exemplu:




Galben este primul. Primul jucător nu trebuie să plătească niciodată studentul care va bea poțiunea. Galben prepară o poțiune .




Vești bune pentru Albastru care nu trebuie să plătească nimic. El prepară o poțiune .



Studentul este în continuare fericit. Nici Verde nu trebuie să plătească. Verde prepară o poțiune .

aminte că îl avertizează înainte de a bea poțiunea. Este deja prea târziu pentru a mai putea schimba cea.

Este rândul lui Roșu. Dacă dorește să mai testeze o poțiune pe student va trebui să plătească 1 ban. Plătește și prepară o poțiune . Nu prea mai contează ce rezultat a obținut deoarece Galben și Verde oricum vor trebui să plătească dacă mai vor să testeze în continuare.

Bea o Poțiune




Acesta este cel mai simplu mod pentru a afla ce efect va avea o poțiune. Bineînțeles că e posibil să ai parte și de surprize neplăcute.

Avantajul experimentării pe propria piele este acela că nu te costă niciun ban. Dezavantajul este că dacă prepari o poțiune negativă, cu siguranță nu vei fi încântat de efectul ei. Efectul diferă în funcție de culoarea poțiunii negative pe care tocmai ai băut-o:



Aceasta este poțiunea demenței. Nu îți vei aminti nici măcar că ai băut-o, ce să mai zic de faptul că făceai roata dezbrăcat în piața mare a orașului. Cu siguranță că toată lumea își va aminti povestea cu roata.

Pierzi 1 punct de reputație .



Aceasta este poțiunea paraliziei. Este cam greu să te ridici din pat dimineața atunci când nu îți poți mișca membrele.



Pune-ți marcatorul sticlucă pe spațiul din imagine de pe pista de ordine. Runda următoare nu vei putea să îți alegi un spațiu pe pista așa cum vor face ceilalți jucători.

În schimb, vei trage cărțile indicate pe acest spațiu și vei fi ultimul la rând.

Această penalizare durează doar o rundă. Dacă în runda aceasta ai avut marcatorul sticlucă pe spațiul paraliziei, va trebui să îl muți de aici în momentul în care începe băutul poțiunilor. Sigur nu vrei să te amesteci cu cei care devin paralizați în runda curentă. Bineînțeles că dacă bei din nou poțiunea paraliziei va trebui să repui sticlucă pe poziție și vei fi iar paralizat în runda următoare.




Felicitări! Încă ești viu deși ai luat o gură de otrăvă. Dacă ești student sigur ai o ommunitate puternică. Cu toate acestea, nu te simți chiar în regulă. O să ai nevoie de câteva zile pentru a te reface.



În loc să îți plasezi cubul pe cartonașul Panoul Jucătorului, va trebui să îl pui pe spațiul Spital de pe tabla de joc. Runda următoare vei avea un cub mai puțin la dispoziție.

Nicio poțiune negativă nu te poate afecta de două ori în aceeași rundă. Poțiunile pozitive și neutre nu au niciun efect în afară de senzația de ușurare pe care o vei avea la final.

Câteva lucruri haioase care se pot întâmpla atunci când ești paralizat

Dacă mai mulți jucători beau o poțiune , toți vor avea sticlucăle așezate pe spațiul paraliziei de pe pista de ordine. Următoarea rundă ei vor juca exact în ordinea în care au devenit paralizați.

Dacă jetonul Primul Jucător trebuie înmănat unui jucător paralizat, acesta va trebui să îl dea mai departe jucătorului din stânga lui. Jucătorul care tocmai a primit jetonul va beneficia de toate avantajele de a fi primul în runda următoare, cu mențiunea că

nu prea e corect ca același jucător să fie primul două runde consecutive. În cazul în care și jucătorul din stânga este paralizat, jetonul merge mai departe până va intra în posesia unui jucător neparalizat.

Este puțin probabil, dar nu imposibil, să apară situația în care toți jucătorii sunt paralizați. În acest caz Primul Jucător nu se schimbă.

Prima ta Rundă

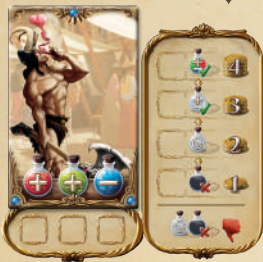
Știi deja suficiente informații pentru a putea juca prima rundă a jocului Alchimistii. Nu chiar toată runda. Se mai întâmplă câteva lucruri după ce rezolvi acțiunile de pe spațiul Bea o Poțiune, dar vei putea citi puțin mai târziu aceste detalii.

Dacă dorești, poți să joci acum prima rundă. Apoi, continuă de aici pentru a învăța despre celelalte 3 spații de acțiune. Regulile despre ce ai de făcut la finalul rundeii le găsești la pagina 16.

Acțiuni Disponibile în a Doua Rundă

După prima rundă, toate acțiunile devin disponibile iar jucătorii pot folosi toate cuburile de acțiune. Sperăm că în prima rundă ai mai învățat ceva despre ingrediente. Acum e momentul să pui în aplicare tot ceea ce știi.

Vinde o Poțiune



O poțiune de viteză pentru un atac rapid, câțiva stropi de otrăvă pentru eliminarea unui dușman – aventurierii au nevoie de toate tipurile de poțiuni și știi exact de unde să le cumperi. Vânzarea poțiunilor este o alegere bună dacă vrei să faci mulți bani, în cazul în care știi

exact ce prepari, sau dacă vrei să faci mai puțini bani pentru celelalte cazuri.

La începutul fiecărei runde (mai puțin prima) un aventurier nou apare în oraș. Acesta va aștepta momentul în care vrei să îi vinzi o poțiune. În partea de jos a cartonașului aventurier este indicat tipul de poțiuni pe care acesta ar vrea să le cumpere.

Această acțiune necesită 2 cuburi de acțiune și este posibilă o singură dată pe rundă. În plus, are și ceva special: este posibil ca ordinea de joc stabilită în faza de declarare a acțiunilor să nu fie respectată. Vom reveni cu explicații. Pentru început, hai să vedem ce se întâmplă atunci când e rândul tău.

Oferă o Poțiune

Când îți vine rândul să vinzi o poțiune, trebuie să alegi una dintre cele trei pe care le vrea aventurierul. **Alegerea ta este limitată de alegerea jucătorilor anteriori.**

Într-o partidă de 4 jucători, muți unul dintre cuburile tale de pe spațiul de acțiune pe spațiul de sub poțiunea pe care vrei să o vinzi. Această mutare va bloca poțiunea pentru cei care urmează după tine, indiferent dacă reușești să o prepari sau nu. Ceilalți nu vor mai putea să aleagă această poțiune.

Într-o partidă de 3 jucători, aventurierul va cumpăra doar două poțiuni. Dacă ești primul care vinde o poțiune, poți să o alegi pe oricare dintre cele trei. Dacă o alegi pe a treia, pui un cub în dreptul ei și o blochezi. Dacă alegi pe oricare dintre primele două, cubul tău le va bloca pe amândouă. În cazul acesta, următorul jucător nu va avea posibilitatea să o aleagă decât pe a treia. Indiferent de situație, într-o rundă doar doi jucători pot vinde poțiuni.

Într-o partidă de 2 jucători, doar primul jucător poate vinde o poțiune. Spațiul marcat cu 2 blochează cele trei poțiuni.

În toate situațiile:

- Primul jucător poate alege oricare dintre cele trei poțiuni.
- Numărul maxim de poțiuni care pot fi vândute este mai puțin cu 1 decât numărul de jucători.

Dacă atunci când este rândul tău nu îți mai convin opțiunile poți să renunți la acțiune. Dacă fiecare jucător alege să vândă o poțiune, ultimul dintre ei nu va mai putea să facă acțiunea. Acesta va fi forțat să renunțe la acțiune și își va muta cuburile pe spațiul cuburilor nefolosite. (vezi pag.16)

Oferă o Garanție

E neapărat nevoie ca poțiunea pe care o vinzi să fie exact la fel cu poțiunea pe care o vrea aventurierul? Normal că nu! Doar ești un alchimist, nu un perfecționist. Dar, dacă vrei să rămâi cu mâinile la locul lor, va trebui să oferi măcar o garanție.

Prin garanție înțelegem cât de apropiată va fi poțiunea ta de cea pe care și-o dorește aventurierul. Există patru nivele de calitate:

Nivele de Calitate

- Potrivire perfectă. Prepari o poțiune de aceeași culoare și de același semn.
- Semn corect. Prepari o poțiune de același semn dar de altă culoare.
- Neutru. Prepari o poțiune neutră.
- Semn incorect. Prepari o poțiune care nu are același semn. Culoarea e necunoscută.

Când e rândul tău să vinzi o poțiune, pune al doilea cub pe spațiul care indică nivelul de calitate al garanției pe care o oferi. Ignorează cuburile celorlalți. Mai mulți jucători pot oferi aceeași garanție.

Prin garanția oferită te obligi că vei prepara poțiunea promisă, sau una mai bună, urmând să primești suma de bani din dreptul cubului tău. Dacă prepari o poțiune inferioară promisiunii făcute, nu vei primi niciun ban. Dacă prepari o poțiune superioară, vei primi tot suma de bani din dreptul cubului tău.

„Crede-mă. Chiar merită.”
 4 Poți să ceri 4 bani dacă prepari exact poțiunea pe care ai promis-o. Pentru a primi banii, poțiunea trebuie să aibe semnul corect și culoarea corectă.

„Merge și asta.”
 3 Poți să ceri 3 bani pentru această garanție. Pentru a primi banii va trebui să prepari o poțiune care să aibe semnul corect. Chiar dacă vei nimeri și culoarea, vei primi tot 3 bani.

„Această minunăție chiar a fost preparată în laborator și îți garantez că nu are efecte secundare. Este un medicament homeopatetic.”
 2 Poți să ceri 2 bani pentru această garanție. Îi vei câștiga dacă nu prepari o poțiune cu semnul greșit sau dacă prepari o poțiune neutră.

„Îți garantez că sticla asta nu e goală.”
 1 Câștig garantat. Poți să ceri doar 1 ban pentru această garanție. Indiferent ce prepari vei fi plătit.

Prepară o Poțiune

Prepararea unei poțiuni pentru un aventurier este similară cu prepararea unei poțiuni pentru un experiment. Pune 2 ingrediente în cazan și apasă butonul **Vinde o Poțiune**.

Cititorul de cărți va afișa cele șase poțiuni posibile. Alege-o pe cea pe care aventurierul dorește să o cumpere. Chiar dacă știi ce rezultat vei obține va trebui totuși să selectezi poțiunea pe care ai ales-o de pe cartonașul aventurier.

După ce scanezi cărțile și apeși **Confirmare**, cititorul de cărți nu va afișa ce poțiune ai preparat. Te va informa cât de aproape ai fost față de ceea ce ai garantat. Pe ecran vei vedea unul dintre cele patru nivele de calitate.

Arată rezultatul celorlalți jucători. Dacă ai obținut sau , vei ști exact ce poțiune ai preparat. Notează-ți rezultatul pe triunghiul de rezultate și pune jetonul corespunzător pe cartonașul Panoul Jucătorului, așa cum procedezi de obicei la fiecare experiment. Dacă ai obținut , atunci vei ști semnul poțiunii și ce culoare nu a are. Ia un jeton rezultat bicolor nedefinit (cum ar fi etc.) și pune-l în triunghiul tău cu rezultate. Nu este nevoie să marchezi rezultatele ambigue pe Panoul Jucătorului. Dacă ai obținut , atunci vei ști doar semnul poțiunii. Ia un jeton rezultat incolor nedefinit (sau) și pune-l în triunghiul tău cu rezultate. Vezi exemplul de pe pagina următoare.

Dacă ai oferit ceea ce ai garantat, poți să iei banii de la bancă. **Indiferent de garanția pe care o oferi, dacă obții sau vei pierde întotdeauna un punct de reputație.** Ca de obicei, decartezi cu fața în jos cele două ingrediente pe care le-ai folosit.

Poți să câștigi ceva bănuți vânzând poțiuni slabe dar, vorba se împrăștie repede de obicei. Dacă reputația ta scade prea mult, s-ar putea ca aventurierii să refuze să mai cumpere ceva de la tine.

Certificat de Garanție și Condiții de Vânzare

Subsemnatul aventurier, prin prezenta declar că mi s-au adus la cunoștință și că am acceptat termenii de vânzare a acestei poțiuni.

Banii se plătesc în avans și în cazul în care poțiunea va avea un efect secundar cunoscut* pe lângă efectul garantat** de către vânzător, nu voi avea nicio pretenție de despăgubire.

* Efectele secundare cunoscute pot fi: somnolență, amețeală, halucinații, pierderea cunoștinței, hiperactivitate, insomnie, paralizie totală sau parțială, pierderea totală sau parțială a vederii, vederii sau creșterea spontană a unor membre umane și nu numai.

** Niciun paragraf al acestui certificat nu poate fi interpretat în sensul garantării efectului declarat al poțiunii.

Exemplu:

Acest barbar prietenos are nevoie de o poțiune.



Aceasta este o partiadă de 3 jucători. Verde a fost primul și a încercat să obțină . Indiferent dacă va alege sau singura variantă disponibilă după aceea, va fi .

Roșu este al doilea, dar nu știe cum ar putea obține o poțiune negativă folosind ingredientele de care dispune. Nu vrea să riște să piardă puncte de reputație și renunță la acțiune. Își mută cuburile pe spațiul cuburilor nefolosite.

Este rândul lui Galben care decide să încerce singura variantă disponibilă și anume

. Pune un cub de acțiune în dreptul poțiunii și celălalt cub pe spațiul garanției care îi va aduce 2 bani - are nevoie de bani, dar nu e sigur de rezultatul pe care îl va obține. Verde a ales și el aceleași spațiu de garanție, dar nu contează.

Galben pregătește cele 2 ingrediente pe care le va amesteca și selectează pe Cititorul de cărți. În funcție de rezultatul obținut pe ecran, vom ști ce se va întâmpla:

Potrivire perfectă! Galben a preparat o poțiune . Marchează rezultatul în triunghiul pentru rezultate și pe cartonașul Panoul jucătorului folosind jetonul și câștigă cei 2 bani.

Semn corect! Culoarea nu este corectă. Galben a preparat fie o poțiune , fie o poțiune . Marchează rezultatul folosind jetonul și ia cei 2 bani de la bancă.

Hmm. Galben a preparat o poțiune neutră. Marchează rezultatul folosind un jeton și ia 2 monede de la bancă. Barbarul e nevoit să plătească deși, nu este foarte bucuros. Totuși, poțiunile ar trebui să facă ceva. Galben pierde 1 punct de reputație.

Bleah! Galben a preparat o poțiune pozitivă deși ar fi trebuit să prepare una negativă. Marchează rezultatul folosind un jeton . Nu primește banii de la bancă deoarece nu a respectat ceea ce garantează și pierde 1 punct de reputație deoarece poțiunea pe care a preparat-o nu a avut semnul corect.

Oferă o Reducere

„Ia poțiunea! Ia poțiunea! Cea mai ieftină din oraș! Facem preț special pentru domni cu topoare mari!”

Cred că deja ți-ai dat seama că dacă ești primul pe acest spațiu de acțiune beneficiazi de un avantaj mai mare decât de obicei. În plus, dacă toți jucătorii aleg acest spațiu, ultimul jucător nu va mai apuca să vândă nimic.

Înainte ca primul jucător să aleagă prima poțiune, toți jucătorii au posibilitatea de a deveni primul jucător, oferind o reducere. Chiar dacă am explicat alte lucruri până acum, oferirea unei reduceri este primul pas care trebuie făcut pe acest spațiu de acțiune. Nu este nevoie să oferi o reducere atunci când ești singurul jucător care ocupă acest spațiu. Nu oferi nicio reducere și treci direct la vânzare.

Fiecare jucător deține patru cărți de reducere având următoarele valori: 0, -1, -2 și -3. Dacă mai mulți jucători ocupă spațiul Vinde o Poțiune, fiecare dintre ei va alege în secret o carte de reducere pe care o va așeza, cu fața în jos, pe masă. După ce toți au ales cartea de reducere dorită jucătorii vor întoarce simultan cărțile cu fața în sus.

Aventurierii adoră reducerile substanțiale. Fiecare carte are un număr de fețe zămbitoare . Rearanjează cuburile de acțiune în funcție de numărul de fețe zămbitoare. Cine are cele mai multe fețe va vinde primul.

În continuare ordinea de joc inițială este importantă. Dacă doi sau mai mulți jucători au un număr egal de fețe zămbitoare, aceștia vor fi ordonați în funcție de poziția pe care o ocupau în ordinea de joc inițială.

Exemple:



Cartea de reducere se va păstra pe masă până în momentul rezolvării acțiunii. Reducerea oferită îți limitează alegerea garanției. Atunci când e rândul tău să vinzi, nu poți oferi o garanție a cărui preț redus să fie zero sau mai puțin.

Exemplu:

Roșu a ales cartea de reducere cu valoarea -2.

- Poate oferi o garanție Potrivire perfectă, la prețul de 2 bani.
- Poate oferi o garanție Semn corect, la prețul de 1 ban.
- Nu poate oferi niciuna dintre ultimile două garanții din partea de jos a spațiului.

Chiar dacă Roșu este sigur că nu va reuși să îndeplinească garanția Semn corect, va putea să o ofere. Probabil vrea doar să verifice dacă ingredientele pe care le va folosi vor avea ca rezultat o poțiune neutră, sau poate pur și simplu vrea să blocheze posibilitatea altor jucători de a alege această poțiune.

Efectele Reputației

Pe parcursul unui joc, reputația ta poate crește sau poate scădea. La final o vei transforma în puncte de victorie. Reputația are un efect și în timpul jocului, aventurierii preferând întotdeauna alchimistii consacrați în detrimentul începătorilor pe care nu îi cunoaște nimeni.

Zona Verde: de la 14 până la 17 Puncte

Dacă marculatorul tău de reputație se află pe zona verde **vei primi în plus 1 față zămbitoare** de fiecare dată când licitezi. De exemplu, dacă oferi o reducere de 0, vei avea 2 fețe zăbitoare în loc de 1.

Vei fi mai expus în momentul în care riști. **De câte ori pierzi puncte de reputație, pierzi 1 punct în plus.** De exemplu, dacă vinzi o poțiune care nu are semnul corect, vei pierde 2 puncte de reputație nu doar 1. Dacă pierzi 2 puncte la o conferință, mai adaugi încă 1 punct și totalizezi - 3.

Această penalitate se aplică și atunci când numărul de puncte de reputație pe care le pierzi în mod normal te scot din zona verde. De exemplu, dacă ai 14 puncte și vinzi o poțiune neutră, reputația ta va ajunge la 12 puncte.

Atunci când ești așa de bun și pretențiile celorlalți sunt mari.

Zona Albastră: peste 18 Puncte

Dacă reputația ta este în zona albastră, standardele sunt și mai ridicate. Primești **în plus 1 față zăbitoare și percepi 1 ban suplimentar pentru orice garanție** pe care o oferi. Vei putea, de exemplu, să oferi o reducere de - 3 și o garanție de 3 bani. Prețul final va fi 1.

De câte ori pierzi puncte de reputație, pierzi 2 puncte în plus. Din nou, penalitatea se aplică dacă te afli în zona albastră atunci când pierzi puncte de reputație. De exemplu, dacă ai 18 puncte și pierzi 5 puncte deodată, vei rămâne cu 11 puncte. Aceasta chiar se poate întâmpla. Bineînțeles că e mult mai amuzant atunci când o pășește altcineva în afară de tine.

Cu cât ești mai sus, cu atât căderea va fi mai dură.

Zona Roșie: 6 Puncte sau Mai Puțin

Atunci când nu ai o reputație prea strălucită primești **cu 1 ban mai puțin pentru orice garanție** pe care o oferi. Aceasta nu este o reducere.

Este o penalitate pe care o aplici după ce vinzi. De exemplu, dacă oferi o reducere de - 2, va trebui să oferi o garanție de tip potrivire perfectă. (În mod normal valorează 4 bani, dar tu vei primi doar 3 bani. După ce aplici reducerea, valoarea finală este 1.) Nu poți să mai oferi reduceri de - 3.

Partea bună este că **atunci când pierzi reputație, pierzi 1 punct mai puțin.** De exemplu, în acest moment, vânzarea unei poțiuni de semn opus nu îți va afecta deloc reputația. În urma unei conferințe vei pierde doar 1 punct, în loc de 2.

Reputația nu poate fi mai mică de 1 chiar dacă trebuie să aplici o pierdere în urma căreia valoarea reputației ar trebui să scadă sub 1 punct. Indiferent de cât trebuie să scazi, te vei opri la 1.

Atunci când mai multe persoane îți spun că ești un alchimist prost, te duci acasă și te culci.



Publică o Teorie



Jucătorii aflați pe spațiul Publică o Teorie folosesc ordinea de joc stabilită la începutul rundei. Pentru fiecare acțiune, un jucător poate fie să publice o teorie nouă, fie să susțină o teorie pe care a publicat-o altcineva.

Publică o Teorie Nouă

Odată ce descoperi elementele chimice ale unui ingredient, poți publica o teorie despre acesta. Sau atunci când crezi că le-ai descoperit. Sau și atunci când ești sigur că nimeni nu le-a descoperit. Depinde numai de tine dacă vrei să riști să publici mai repede sau dacă vrei să aștepti până când ești sigur.



Pentru a publica o teorie, alege un jeton element chimic și pune-l pe una dintre cărțile de pe tabla de joc pentru teorii.

Aceasta va reprezenta declarația ta publică în ceea ce privește adevărata identitate a ingredientului ilustrat în acea carte. Pentru a marca acest lucru, așază cu fața în jos unul dintre sigiliile tale pe oricare dintre spațiile pentru sigilii.



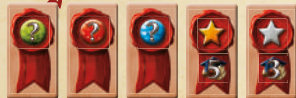
A venit momentul să plătești editorul. **Pune la bancă 1 ban.**

Ce? Credeai că editorul va fi cel care te va plăti? Nu, prietene. Aici e vorba despre știință.

Odată ce ți-ai publicat teoria, **primești 1 punct de reputație.**

Dacă fața ta inspiră încredere, e posibil ca nimeni să nu îți dea seama că teoria publicată de tine nu este tocmai corectă.

Sigilii



Păstrează-ți sigiliile cu fața în jos, în spatele paravanului ce reprezintă laboratorul tău. Atunci

când pui un sigiliu pe o teorie, așază-l tot cu fața în jos.

De ce atâtea secrete? Pentru că, sigiliul tău reprezintă, de fapt, un pariu secret pentru acuratețea teoriei respective.

Sigiliile cu stea, 2 cu stea de aur și 3 cu stea de argint, se folosesc pentru pariuri sigure. Le vei folosi la teoriile pentru care ți-ai da și viața că sunt corecte. Eh, nici chiar așa. Ai grijă totuși, îți riști reputația.

Dacă teoria pe care ai pariat este corectă, sigiliile cu stea de aur valorează 5 puncte de victorie la finalul jocului, iar cele cu stea de argint valorează 3. Dacă teoria este greșită, vei pierde puncte de victorie (vezi pag. 17). Dacă, pe parcursul jocului, cineva contrazice teoria pe care ai pariat, pierzi puncte de reputație (vezi pag. 14). Sigiliile fără stele se folosesc pentru a te proteja atunci când nu ești sigur de un anumit aspect al elementului chimic. Acest lucru este reprezentat de un semn de întrebare, pe un fundal de culoarea respectivă. Dacă te-ai înșelat în legătură cu respectivul aspect al elementului chimic, nu vei fi penalizat. Nu contează mărimea cercului, doar culoarea lui. În schimb, sigiliile fără stele nu valorează nimic la finalul jocului (vezi pag. 17).

Exemplu:

Albastru a publicat teoria scorpionului (vezi imaginea din stânga). A pus sigiliul pentru a se proteja față de aspectul roșu al elementului chimic. Dacă cineva va dovedi că scorpionul conține Albastru nu va pierde puncte de reputație.

Dacă o teorie nu este contrazisă, sigiliile din dreptul ei rămân secrete până la finalul jocului.

„Drață coleg, dacă citești scrisoarea aceasta este pentru că Teoria Scorpionului, pe care tocmai am publicat-o, este pusă sub semnul întrebării. Aș dori să menționez că încă de la început am fost sigur de aspectul albastru și de aspectul verde. În ceea ce privește aspectul roșu...”

Jetoane și Ingrediente Disponibile

Poți să publici o teorie doar pentru un ingredient care nu are deja un jeton element chimic în dreptul lui. Poți folosi doar jetoanele care nu sunt deja alocate altui ingredient.

Motivul este simplu: fiecare jeton element chimic corespunde unui singur ingredient. Fiecare ingredient corespunde unui singur element chimic. În concluzie, orice altă teorie care implică acel element chimic sau ingredient va contrazice teoria deja publicată. Bineînțeles că poți să încerci să convingi editorul că teoria anterioară este greșită, dar nu vei avea succes. Odată ce o teorie este publicată, ea va rămâne publicată, indiferent dacă este a ta sau nu. Cu siguranță că o teorie publicată este mai credibilă decât una nouă.

Poți să scrașnești din dinți, să îți smulgi părul de pe cap, dar mai bine nu te pui cu proștii. Sunt alte căi care te ajută să le dovedești cât sunt de incompetenți. Vezi Contrazice o Teorie pe pagina următoare.

Susține o Teorie

Câteodată, altcineva ți-o poate lua înainte cu publicarea unei anumite teorii. Este ghinion curat atunci când nu ești tu acela care publică o teorie, mai ales atunci când ești sigur că este corectă. Cu toate acestea, nu este totul pierdut dacă decizi să susții acea teorie.



Pentru a susține o teorie publicată de altcineva, pune-ți sigiliul în dreptul ei exact cum faci atunci când publici o teorie. Nu îți poți susține propriile teorii – nu pot exista două sigilii de aceeași culoare în dreptul aceleiași teorii.

Trebuie să plătești 1 ban către bancă.

De asemenea, trebuie să plătești 1 ban fiecărui jucător care are un sigiliu în dreptul teoriei respective.

„Bineînțeles că poți fi co-autorul teoriei... dar, te costă.”

Nu câștigi puncte de reputație pentru susținerea unei teorii. În schimb, sigiliul tău are aceeași valoare cu restul sigiliilor din dreptul teoriei.

Fiecare teorie are trei spații pentru sigilii. Într-o partidă de 2 sau 3 jucători, fiecare poate susține aceeași teorie. Dacă există 4 jucători, nu mai poți susține o teorie care are deja trei sigilii.

Subvenții

Institutele de cercetare sunt foarte interesate de anumite ingrediente. Atât de interesate încât sunt dispuse să îți ofere subvenții pentru studiile tale. Bineînțeles că trebuie să demonstrezi că ai și ceva cunoștințe în domeniu.

În mijlocul tablei de joc pentru teorii, se află 5 cartonșe subvenție. Pe fiecare dintre ele sunt ilustrate 3 sau 4 ingrediente pe care le poți studia pentru a câștiga respectiva subvenție. Pentru a câștiga prima ta subvenție, trebuie să ai sigilii pe teorii despre 2 dintre ingredientele de pe cartonaș. Nu contează dacă sigiliile sunt pentru publicarea de teorii noi sau dacă sunt pentru susținerea teoriilor celorlalți. Nu contează nici dacă sigiliile au sau nu au stea.

Exemplu:



Albastru a publicat o teorie a scorpionilor. Dacă va putea publica sau susține o teorie despre broaște sau despre ciuperci, el va câștiga imediat cartonașul subvenție.

Atunci când câștigi o subvenție, iei imediat cartonașul subvenție și îl pui cu fața în jos pe propriul panou al jucătorului. **Imediat câștigi 2 bani de la bancă.** Fiecare subvenție valorează **1 sau 2 puncte la finalul jocului.**

Scopul banilor este acela de a duce mai departe știința. Trebuie să îi cheltui pe lucruri aprobate de comitetul subvențiilor... Ha! Ha! Era o glumă. Majoritatea alchimistilor cheltuie subvențiile pe tot felul de artefacte strălucitoare. Dacă te ia cineva la întrebări, îi poți spune că artefactul achiziționat este, de fapt, „un echipament de ultimă generație pentru laboratorul tău”.

Odată ce ai câștigat o subvenție, nimeni nu ți-o poate lua. Este a ta până la finalul jocului. Chiar și atunci când o teorie de-a ta este contrazisă, nu trebuie să înapoiezi nici cartonașul, nici banii.

După ce ai primit prima subvenție, mai poți obține alte subvenții doar dacă ai sigilii pe teorii despre toate cele 3 ingrediente de pe cartonașele subvenție (sau 3 din 4, în cazul cartonașului din mijloc). Scopul cifrei „3” de pe spatele primului cartonaș subvenție pe care l-ai câștigat este de a-ți aduce aminte de asta.

Dacă nu ai primit nicio subvenție și faci o singură publicare sau susținere care te califică simultan pentru 2 subvenții, vei alege una dintre ele. Aceasta va fi prima ta subvenție. Vei avea nevoie de sigilii pe trei ingrediente pentru a obține a doua subvenție.



Contrazice o Teorie



Este știut faptul că orice teorie care poartă sigiliul oficial al unui alchimist este corectă. Cu toate acestea, unele teorii pot fi mai corecte decât altele.

Practic, această acțiune este valabilă începând din runda a doua, dar nu o poți folosi atât timp cât nu s-a publicat nicio teorie. **Dacă dovedești că o teorie este greșită, câștigi 2 puncte de reputație.** Bineînțeles

că toți cei care au sigilii pe acea teorie sunt expuși aceluiași risc de a pierde reputație. Vezi detalii mai jos.

Este mai ușor să contrazici teoria dacă alegi varianta de joc „Ucenic”. Dacă aceasta este prima ta partidă, **poți să nu citești regulile pentru contrazicerea teoriilor în varianta de joc „Profesor”.** Acestea vor fi mai ușor de înțeles după ce exersezi la nivel de ucenic.

Aplicația funcționează diferit în funcție de varianta de joc pe care o alegi. Dacă descoperi pe parcurs că nu ai ales varianta de joc corespunzătoare, întoarce-te la meniul principal și alege varianta pe care o dorești. După aceea, selectează **Continuă Jocul**.

Contrazice o Teorie: varianta „Ucenic”

Selectează **Contrazice o Teorie** și pune cititorul de cărți la vedere, pe masă. Pe ecran sunt afișate cele 8 ingrediente și cele 3 aspecte. **Nu trebuie să folosești cărți de ingrediente din mână atunci când contrazici o teorie.**

Pentru a contrazice o teorie va trebui să demonstrezi care dintre cele 3 aspecte nu este corect. Pentru aceasta, alege ingredientul care corespunde teoriei pe care vrei să o contrazici, după care alege aspectul care, sperii tu, să fie greșit. La final, selectează **Confirmare**.

Cititorul de cărți va dezvălui tuturor semnul aspectului ingredientului ales de tine. Compară-l cu jetonul element chimic alocat teoriei pe care ai contrazis-o.

Dacă semnul de pe ecran **este identic** cu semnul aspectului de pe jeton, **nu ai reușit să contrazici respectiva teorie.** Asta nu înseamnă neapărat că teoria este corectă ci doar faptul că tu nu ai reușit să demonstrezi că e incorectă. **Pierzi 1 punct de reputație** pentru că i-ai făcut pe ceilalți să își piardă timpul.

Dacă semnul de pe ecran **nu este identic** cu semnul aspectului de pe jeton, **ai reușit să contrazici teoria respectivă.** Pentru detalii, vezi paragraful Consecințele Contrazicerii.

Indiferent de rezultatul pe care îl obții, toți jucătorii vor ști ce semn are aspectul pe care tocmai l-ai verificat și își vor nota acest lucru în Tabelul pentru Deducții.

Atunci când folosești această acțiune nu ai voie să alegi un ingredient despre care nu s-a publicat nicio teorie.

Consecințele Contrazicerii

Indiferent de varianta aleasă (Ucenic sau Profesor), **atunci când contrazici cu succes o teorie** va trebui să urmezi pașii de mai jos:

1. Câștigi 2 puncte de reputație.
2. Înlături jetonul element chimic de pe tabla de joc pentru teorii.
3. Dezvăluie toate sigiliile alocate teoriei respective, întorcându-le cu fața în sus.
4. Jucătorii care au folosit sigiliu fără stea nu pierd puncte în cazul în care culoarea din spatele semnului de întrebare este identică cu aspectul folosit la contrazicerea teoriei.
5. Jucătorii care au folosit sigiliu fără stea având culoarea din spatele semnului de întrebare diferită de culoarea folosită pentru contrazicerea teoriei, pierd 5 puncte de reputație.
6. Jucătorii care au folosit sigiliu cu stea (aurie sau argintie) pierd 5 puncte de reputație.
7. Sigiliile care au fost folosite pentru această teorie sunt scoase din joc și nu pot fi reutilizate. Le poți lăsa la vedere, cu fața în sus lângă tabla de joc pentru teorii.
8. Dacă ai un cub pe spațiul de acțiune Publică o Teorie, ai posibilitatea de a publica imediat.

Exemplu:



*Albastru solicită cititorului de cărți să dezvăluie aspectul albastru al scorpionului. Pe ecran apare **+**. Acest lucru nu contrazice teoria. Albastru pierde 1 punct de reputație.*

*Urmează Roșu care verifică aspectul verde al scorpionului. Pe ecranul cititorului apare **+**, ceea ce dovedește că jetonul element chimic este incorect.*

Roșu câștigă 2 puncte de reputație și întoarce cele trei sigilii cu fața în sus.



Galben s-a protejat față de aspectul verde, deci nu pierde niciun punct.



Albastru s-a protejat față de aspectul roșu, deci va pierde 5 puncte de reputație.



Verde are un sigiliu cu stea, deci va pierde și el 5 puncte de reputație.

Toate cele trei sigilii sunt scoase din joc până la finalul partidei.

Contrazice-ți Propria Teorie

Poți să încerci să contrazici orice teorie, chiar și pe cele pe care le-ai susținut sau pe care le-ai publicat chiar tu. Dacă ai avut dreptate vei câștiga 2 puncte de reputație, dar vei pierde 5 puncte dacă sigiliul pe care l-ai folosit nu te protejează față de aspectul pe care l-ai contrazis. În cazul acesta, faci diferența dintre punctele pe care le câștigi și cele pe care le pierzi. Vei pierde 3 puncte de reputație.

De exemplu, dacă ai fi avut 13 puncte va trebui să scazi 3 puncte din cele 13, nu 5 puncte din 15. Dacă nu înțelegi importanța acestui lucru, citește Efectele Reputației, pag. 12.

Publică Imediat



Atunci când dovedești incorectitudinea unei teorii, ai posibilitatea să publici imediat o nouă teorie, dacă ai cuburi de acțiune pe spațiul acțiunii Publică o Teorie.

Teoria pe care o publici va trebui să fie:

- o teorie nouă despre ingredientul a cărui teorie tocmai ai contrazis-o;
- o teorie nouă legată de elementul chimic al teoriei pe care tocmai ai contrazis-o.

Exemplu:

*Roșu a dovedit că scorpionul nu poate fi **+**. Dacă are cuburi de acțiune pe spațiul Publică o Teorie, Roșu poate folosi unul dintre ele pentru a publica imediat o teorie punând alt jeton element chimic în dreptul scorpionului sau folosind **+** pentru un alt ingredient. Nu poate publica o teorie care nu are legătură cu niciunul dintre elementele de mai sus. De exemplu, nu poate publica o teorie despre pana de corb și **+**.*

Dacă ai 2 acțiuni pe spațiul Publică o Teorie, vei consuma una dintre ele pentru prima publicare imediată. Dacă mai faci o publicare imediată, o vei consuma și pe a doua.

Dacă nu ai niciun cub pe spațiul Publică o Teorie, nu vei avea posibilitatea publicării imediate. Publicarea imediată este opțională. Poți aștepta rezolvarea normală a spațiului de acțiune Publică o Teorie, moment în care poți să publici sau să susții orice teorie dorești. Nu uita că un coleg poate contrazice o teorie și poate publica imediat, înaintea ta.

Lipsă de Memorie




Băuturii poțiunilor are și consecințe.


Este permis să publici teorii care s-au dovedit a fi false. De exemplu, dacă în urma unei contraziceri s-a demonstrat că scorpionul conține **+**, acest lucru nu va opri pe nimeni să publice o teorie în care să spună că elementul chimic al scorpionului este **+**. Poți chiar să publici o teorie care a fost contrazisă mai devreme, în tura aceasta. Singura condiție este că nu poți folosi opțiunea de a publica imediat exact aceeași teorie pe care ai contrazis-o, ceea ce nu e chiar plăcut.

Contrazice o Teorie: varianta „Profesor”

În varianta „Profesor” nu este suficient să știi ce aspect nu este corect. Va trebui să demonstrezi acest lucru printr-un experiment.


Exemplu:

Să presupunem că vrei să contrazici teoria scorpionului, de pe pagina anterioară. Va trebui să găsești ceva care în combinație cu scorpionul să aibe ca și rezultat ,  sau . Oricare dintre aceste rezultate va demonstra că elementul chimic din dreptul teoriei este incorect.

Alege  „Contrazice o Teorie” și așază cititorul de cărți la vedere. Pe ecran sunt cele 8 ingrediente. **Pentru a contrazice o teorie nu trebuie să folosești cărți de ingrediente din mână.**

Alege două ingrediente. Pe ecran vor fi afișate cele șapte poțiuni. Alege una dintre ele. Cititorul are următoarele variante de răspuns:

1. Cele 2 ingrediente produc poțiunea selectată.
2. Cele 2 ingrediente nu produc poțiunea selectată.

Explică celorlalți ce rezultat va contrazice o teorie sau demonstrează un nou conflict între două teorii (detalii mai jos). Când fiecare a înțeles explicația ta, apasă .


Dacă în urma experimentului tău nicio teorie nu este contrazisă sau nu apare niciun conflict între teorii, **pierzi 1 punct de reputație** pentru irosirea timpului comunității oamenilor de știință.

În cazul în care reușești să contrazici o teorie **câștigi 2 puncte de reputație**. În varianta „Profesor” este posibil să demonstrezi că două teorii sunt în conflict fără a contrazice o teorie anume, primind astfel 2 puncte. Oricum, de cele mai multe ori vei contrazice ceva.

Contrazice o Singură Teorie

Situațiile simple sunt cele mai frecvente. Arată că un anumit aspect al unui ingredient este opus față de ceea ce s-a publicat. **Câștigi 2 puncte** făcându-i pe toți cei care și-au pus sigiliile pe acea teorie să piardă puncte conform explicațiilor din tabelul Consecințele Contrazicerii.

Exemplu:

Folosind cititorul verifici dacă obții  atunci când combini scorpionul și ciuperca. Răspunsul cititorului este afirmativ. Acest lucru dezaprobă teoria din exemplul de pe pagina anterioară. Ai contrazis teoria scoțând la iveală faptul că aspectul verde nu era cel corect. Toți cei care aveau sigiliul pus pe această teorie vor pierde 5 puncte, mai puțin cei care erau protejați față de aspectul verde.


Dacă încă ești în faza de învățare a variantei avansate de contrazicere a teoriilor, poți să sari peste următoarele explicații având deja suficiente cunoștințe pentru a putea începe jocul. Multe dintre situațiile în care te vei afla atunci când vei contrazice o teorie, vor fi similare cu cea pe care am explicat-o. Dacă întâmpini dificultăți, revino și citește mai departe.

Contrazice Două Teorii

Dacă pe tabla de joc sunt deja teorii despre ambele ingrediente pe care le folosești în demonstrația ta, există posibilitatea să le contrazici pe amândouă, simultan. În cazul în care demonstrezi că ambele au un aspect care este exact opus față de cel existent, le-ai contrazis cu succes.

Exemplu:



Înainte de a avea ocazia să contrazici teoria despre scorpion de pe pagina anterioară, cineva publică această teorie despre ciuperca. Verifici cu cititorul dacă scorpionul și ciuperca au ca și rezultat  și primești un răspuns afirmativ. Ai contrazis ambele teorii în legătură cu aspectul verde.

Când contrazici două teorii, vei întoarce cu fața în sus toate sigiliile din dreptul ambelor teorii însumând punctele de penalizare. Dacă un jucător pierde 10 puncte, acesta va lua în calcul o pierdere de 10 puncte, nu două pierderi a câte 5 puncte fiecare.


Tu vei câștiga tot 2 puncte pentru că ai reușit să contrazici, chiar dacă a fost vorba de două teorii. Vei avea o singură șansă să faci o publicare imediată, nu două.

Demonstrează un Conflict


Câteodată, rezultatul experimentelor tale vor arăta că una din două teorii este greșită, fără a ști exact care anume.

Exemplu:





Înainte de a putea contrazice teoria scorpionului, cineva publică această teorie a broaștei. Tu știi că din amestecul broaștei cu scorpionul obții . Verifici asta cu cititorul de cărți și obții un răspuns afirmativ.

Pe tabla de joc pentru teorii se observă că atât scorpionul cât și broasca au aspectul albastru de semn pozitiv. Exact același lucru a confirmat și cititorul de cărți, deci

niciuna dintre teorii nu a fost contrazisă. Cu toate acestea, tocmai ai demonstrat că este imposibil ca ambele teorii să fie corecte. Conform tablei de joc pentru teorii, combinând aceste ingrediente, ar trebui să obții .

Exemplu:

Situația este similară cu cea de sus. De data aceasta, verifici cu cititorul dacă atunci când amesteci scorpionul cu broasca rezultatul va fi . Răspunsul este unul negativ. Dacă ambele teorii ar fi corecte  este poțiunea care ar rezulta din amestecul celor două ingrediente. Tocmai ai demonstrat un conflict.

Spre deosebire de exemplul anterior, răspunsul negativ pe care l-ai primit din partea cititorului în situația de față este un succes. Nici oponentii tăi nu primesc prea multe informații.

De câte ori demonstrezi **un nou conflict** între două teorii de pe tabla de joc, se consideră că ai avut succes și **primești 2 puncte de reputație**. Nimeni nu pierde puncte deoarece nu este clar care este teoria greșită. Nu ai posibilitatea de a face o publicare imediată.

Teorii în Conflict



Când se demonstrează că două teorii sunt în conflict folosește jetoanele de conflict identice pentru a le marca. Sigiliile și jetoanele

element chimic rămân în aceeași poziție. **Sigiliile nu mai sunt valabile pentru conferințe, subvenții sau pentru premiul acordat celui mai bun alchimist.** Pentru detalii vezi pag.16. **Nimeni nu poate susține o teorie aflată în conflict.**


Jetoanele conflict nu valorează nimic la finalul jocului. Teoriile aflate în conflict se pot contrazice.

Atunci când una dintre teorii este contrazisă, îndepărtează ambele jetoane conflict de pe tabla de joc. Cealaltă teorie revine la stadiul inițial de teorie normală, chiar dacă este posibil să fie greșită.




Demonstrații Incorecte

Din ingredientele pe care le alegi poți obține o poțiune care:

1. poate contrazice cel puțin o teorie;
2. poate demonstra un nou conflict între două teorii, așa cum am descris mai devreme.

Dacă nu obții niciunul dintre rezultatele de mai sus, ar trebui să apeși pe  și să te mai gândești. Dacă faci o demonstrație care nu are niciun rezultat se consideră că ai ratat încercarea de a contrazice o teorie. Pierzi 1 punct de reputație.

Exemplu:

Sunt publicate teorii pentru toate ingredientele în afară de mătrăgună și pană de corb. Singurele elemente chimice care nu se regăsesc pe tabla de joc pentru teorii sunt  și . Galben știe că din mătrăgună și pană de corb nu poate obține . Dacă va reuși să facă o demonstrație pentru a contrazice acest lucru va ieși la iveală faptul că ceva nu e în regulă pe tabla de joc pentru teorii. Această informație nu va fi suficientă pentru a contrazice o teorie anume, dar nici nu va pune în conflict două teorii deoarece încă nu sunt publicate teorii legate de aceste ingrediente. Va trebui să se gândească la o altă demonstrație.

Galben a uitat această regulă și a demonstrat tuturor că din mătrăgună și pană de corb nu poate rezulta . Galben va pierde 1 punct de reputație.

Atunci când demonstrezi că două teorii sunt în conflict, trebuie întotdeauna să demonstrezi un conflict nou. Dacă demonstrezi un conflict deja existent și marcat cu ajutorul jetoanelor se consideră că ai ratat încercarea de a contrazice și te va costa 1 punct de reputație. Poți să folosești o teorie care este deja într-un conflict pentru a demonstra un conflict nou, diferit de cel existent.



Finalul Rundei

Paragraful din imediata vecinătate a spațiului pentru ordinea jucătorilor descrie ce se întâmplă la finalul rundei. Rezolvă-l întocmai.

Premiul pentru Cel Mai Bun Alchimist



Jucătorul care are cele mai multe sigilii pe tabla de joc pentru teorii, câștigă 1 punct de reputație. Dacă nu s-a publicat nicio teorie, nimeni nu va câștiga acest premiu. În caz de egalitate,

fiecare dintre jucătorii aflați la egalitate va câștiga câte 1 punct.

Nu are importanță dacă sigiliile sunt pentru publicări inițiale sau pentru a susține publicările altora. Nu contează nici dacă sunt sigilii cu stea sau fără, pentru că oricum această informație este secretă. Dacă joci varianta „Profesor”, nu iei în calcul sigiliile din dreptul teoriilor aflate în conflict.

Cuburi Nefolosite



Pe parcursul unei runde se pot întâmpla și lucruri neprevăzute. Câteodată ești nevoit să renunți la

anumite acțiuni și va trebui să îți muți cubul/cuburile pe spațiul cuburilor nefolosite. Pentru fiecare pereche de cuburi pe care o ai aici la finalul rundei vei trage o carte favoare. Cubul care nu are pereche nu te ajută cu nimic.

La-ți înapoi cuburile nefolosite. Acum ar trebui să le ai din nou pe toate... doar dacă nu ai ajuns la spital după ce ai rezolvat acțiunea Bea o Poțiune.

Spital



După ce ai golit spațiul cuburilor nefolosite, mută toate cuburile de la spital pe spațiul cuburilor nefolosite. Acestea vor fi considerate cuburi nefolosite la finalul rundei următoare.

Aventurier Nou



Înlătură vechiul aventurier, dacă acesta încă mai este prezent și înlocuiește-l cu unul nou. În cazul în care apare o conferință, aceasta va avea loc la finalul rundei următoare. Pune cartonașul conferință pe spațiul conferință, alături de spațiul acțiunii Bea o Poțiune.

Fie că se ține sau nu o conferință, întoarce următorul cartonaș aventurier cu fața în sus. De fiecare dată vei ști cu o rundă înainte ce aventurier va veni în oras.

Conferință



Conferințele alchimistilor se bucură întotdeauna de o prezență numeroasă. Alchimistii vin din toate colțurile lumii pentru a-și împărtăși cunoștințele. De fapt, ei vor doar să se laude în timp ce se îndestulează de la bufetul extraordinar.

Dacă ai pregătit corect teancul cu aventurieri, conferințele vor apărea la finalul rundei 3 și 5. Dacă teancul nu este corect aranjat, acum e momentul să îl rearanjezi. Conferințele au loc după rezolvarea spațiului acțiunii Bea o Poțiune și înainte de premierea celui mai bun alchimist sau a altor acțiuni care țin de finalizarea rundei.

Jucătorii care au numărul necesar de publicări și susțineri, primesc 1 punct de reputație. Ceilalți vor pierde punctele de reputație indicate pe cartonașul conferință, în funcție de sigiliile pe care le au pe tabla de joc pentru teorii. Ca și în cazul premiului pentru cel mai bun alchimist, se vor lua în calcul toate sigiliile, mai puțin cele care se află în dreptul teoriilor care sunt în conflict.

Nimănui nu îi convine să se facă de râs la o conferință unde nu are cu ce să se laude. De fiecare dată lumea se înghesuie la oficiul unde se publică documentele dezbătute în cadrul conferinței.

Cărți cu Artefacte Noi



Finalul conferinței marchează și sosirea noilor artefacte. Înlătură artefactele vechi rămase pe tabla de joc și înlocuiește-le cu 3 artefacte noi de nivel III

după prima conferință sau de nivel IIII după cea de-a doua.

Acum a sosit momentul ca cel mai bun alchimist să își primească premiul. Rezolvă restul acțiunilor de final de rundă.

Pregătirea Rundei Următoare

Înlătură ingredientele rămase pe tabla de joc și formează un șir de 5 ingrediente noi, din teanc. Dacă teancul nu are suficiente ingrediente (în orice moment al jocului) amestecă ingredientele decartate și formează un teanc nou.

Înlătură toate marcatoarele pentru ordinea de joc, mai puțin pe cele apărute în runda aceasta pe spațiul alchimistului paralizat.

Posesorul jetonului Primul Jucător îl va înmâna jucătorului din stânga lui. Dacă cel care trebuie să primească jetonul are marcatorul pe spațiul alchimistului paralizat, vezi paragraful „Câteva lucruri haioase care se pot întâmpla atunci când ești paralizat”, pagina 10.

Acum ești pregătit pentru o nouă rundă plină de nebanuite descoperiri, glorie și bațjocură la adresa celui care a publicat cea ridicolă teorie despre scorpioni.

Runda Finală

O partidă durează șase runde. La începutul rundei finale, ultimul aventurier este așezat lângă spațiul acțiunii Vinde o Poțiune. Sunt 6 aventurieri în total, la începutul partidei 1 aventurier este scos în mod aleatoriu din joc, iar în prima rundă nu există niciun aventurier.

Expoziția

De obicei, alchimistilor le place să se impresioneze între ei, dar câteodată, e bine să demonstrăm masei cât de pricepuți suntem.



FOLOSEȘTE FAȚA OPUSĂ PENTRU O PARTIDĂ DE 4 JUCĂTORI.

Când pregătești runda finală acoperă spațiile de acțiune Testează pe un Student și Bea o Poțiune folosind Panoul Expozițional. Spațiile acoperite vor fi înlocuite cu spațiul pentru acțiunea Poți-

une pentru Expoziție. Alege **Runda Finală** de pe ecranul cititorului de cărți.

Acțiunile de pe spațiul Poțiune pentru Expoziție se declară împreună cu restul acțiunilor și sunt limitate de numărul de spații existente (3 pentru o partidă de 4 jucători, 4 pentru o partidă de 2-3 jucători). Acest spațiu de acțiune este ultimul care trebuie rezolvat, după acțiunea Publică o Teorie. Fiecare cub reprezintă o acțiune.

Când e rândul tău să expui o poțiune, mută-ți un cub de acțiune de pe spațiul de acțiune pe una dintre cele șase poțiuni de pe panoul expozițional. Aceasta este poțiunea pe care promiți că o vei prezenta în cadrul expoziției. Nu poți alege o poțiune pe care deja ai prezentat-o cu succes. Poțiunea neutră lipsește deoarece nimeni nu este impresionat de o supă de broască.

Pregătește în laborator cele două ingrediente așa cum faci pentru un experiment normal, pe cititorul de cărți selectează

Expune o Poțiune și scanează cele două ingrediente. După aceea decartează ingredientele, ca de obicei.

Dacă nu obții rezultatul promis mută-ți cubul pe spațiul Pierzi 1 punct de reputație.

Dacă ești primul jucător care a expus cu succes acea poțiune, câștigi 1 punct de reputație și îți muți cubul pe spațiul

Dacă ai expus cu succes acea poțiune, dar nu ești primul care a făcut acest lucru, mută-ți cubul pe unul dintre spațiile de jos. Nu primești niciun punct de reputație pentru prepararea acelei poțiuni, dar ai ocazia să încerci să prepari opusul ei. Citește mai departe.


Dacă în cadrul unei expoziții ai expus cu succes 2 semne diferite ale aceleiași culori, ți-ai arătat măiestria în legătură cu acea culoare. Câștigi 2 puncte de reputație. Acest bonus poate fi câștigat de mai mulți jucători.


Nu ești obligat să alegi această acțiune în runda finală. E bine de știut că ingredientele cu care rămâi nu valorează nimic la finalul jocului deci, aceasta este ultima șansă pe care o ai pentru a le putea utiliza.

Odată ce toate acțiunile sunt rezolvate, cel mai bun alchimist își primește premiul și se trag cărțile favoare aferente perechilor de cuburi nefolosite, ca de obicei. Urmează calculul scorului final.

Scorul Final

Puncte de Reputație și Puncte de Victorie

 **Punctele de Reputație** se câștigă și se pierd pe parcursul jocului. Anumite artefacte îți aduc bonusuri pentru reputație iar zona unde te afli pe pista de scor poate modifica numărul de puncte de reputație pe care le pierzi.

 **Punctele de Victorie** se câștigă la finalul jocului și nu sunt afectate de bonusuri sau penalități legate de reputație. Majoritatea punctelor de victorie sunt pozitive, deși poți pierde puncte în momentul când se dezvăluie adevăratele identități ale ingredientelor.

La finalul jocului, îți calculezi punctele de victorie respectând, în ordine, următorii pași:



Toate punctele de reputație devin puncte de victorie. Dacă termini jocul cu 16 puncte de reputație, vei începe calculul scorului final cu 16 puncte de victorie.



Adună punctele de victorie de pe cărțile cu **artefacte**.

Cazuri speciale: Dacă un jucător deține **Oglinda Fermecată**, acesta va trebui să adauge aceste puncte înainte de a calcula punctele de pe alte cărți artefact sau subvenții.

Dacă un jucător are **Idolul Înțelepciunii**, nu îl va lua în calcul decât după Marea Revelație.



Adaugă puncte de victorie obținute din **subvenții**.



Dacă mai ai în mână cărți favoare, **schimbă fiecare carte favoare pe 2 bani**.




Acum adaugă o **treime de punct de victorie pentru fiecare ban**. Sau, mai bine zis, cumpără 1 punct de victorie cu 3 bani și păstrează banii rămași.

Marea Revelație


A sosit momentul adevărului. Așază la vedere cititorul de cărți și apasă **Arată Răspunsurile**.

Chiar vrei să vezi răspunsurile? Bineînțeles că vrei! Acesta este momentul tău de glorie!

Cititorul va afișa ce element chimic corespunde fiecărui ingredient. Verifică pe rând teoriile și întoarce cu fața în sus toate sigiliile din dreptul fiecărei teorii.

 Dacă teoria este **corectă**, fiecare jucător va primi punctele aferente sigiliilor corecte:

- Sigiliul cu stea de aur: 5 puncte.
- Sigiliul cu stea de argint: 3 puncte.
- Sigiliul fără stea: niciun punct.

 Dacă teoria este **incorectă**, jucătorii pierd puncte astfel:

- Sigiliul cu stea: - 4 puncte.
- Sigiliul fără stea și fără protecție față de aspectul greșit: - 4 puncte.
- Sigiliul fără stea și cu protecție față de aspectul greșit: niciun punct.

Cum știi când un jucător s-a protejat față de un anumit aspect folosind un sigiliu fără stea? Verifică aspectele teoriei incorecte. **Dacă un singur aspect este incorect, toate sigiliile cu protecție față de acel aspect sunt plasate corespunzător.** Restul sigiliilor sunt plasate necorespunzător. **Dacă există mai multe aspecte incorecte, niciun sigiliu nu este plasat corespunzător.**

De reținut faptul că jucătorii pierd puncte de victorie, nu puncte de reputație. Ei nu vor suferi o pierdere suplimentară de 2 puncte datorită faptului că se află în zona albastră. Zonele roșie, verde sau albastră de pe pista pentru scor nu influențează în niciun fel calculul scorului final.

Jetoanele conflict nu mai contează în acest moment al jocului. Sigiliile primesc puncte negative sau pozitive indiferent de jetoanele conflict existente pe tabla de joc. Dacă ai ales varianta de joc „Ucenic” nu vei folosi jetoanele conflict.

Câștigătorul

Câștigătorul partidei este jucătorul cu cele mai multe puncte de victorie. În caz de egalitate cine are cei mai mulți bani este declarat câștigător. Dacă în continuare este egalitate, jucătorii aflați la egalitate vor împărți victoria. Felicitări!



Varianta de joc „Ucenic” și Varianta „Profesor”

Între cele două variante de joc există trei diferențe:

1. La începutul jocului, **ucenicii primesc 3 cărți ingredient. Profesorii primesc doar 2.**
2. **Cartonașele pentru conferință** sunt diferite. Profesorii sunt la standarde mai ridicate.
3. **Regulile de contrazicere a unei teorii** sunt diferite. Mult mai simple pentru ucenici. Nu uita să setezi cititorul de cărți pentru varianta de joc pe care o alegi.

Pentru primele jocuri îți recomandăm să alegi varianta pentru ucenici, după care poți trece la varianta pentru profesori.

Poți chiar să combini cele două variante. De exemplu, poți începe jocul cu 2 ingrediente, poți folosi conferințele pentru ucenici și poți folosi regulile profesorilor atunci când contrazici teorii.

Este posibil să combini variantele de joc pentru a-i ajuta pe jucătorii începători. Un începător poate primi 3 ingrediente în timp ce toți ceilalți vor începe jocul doar cu 2 ingrediente. Cartonașele

pentru conferințe pot fi folosite pe partea pentru ucenici pentru jucătorul începător în timp ce jucătorii experimentați vor folosi partea pentru profesori. Chiar și aplicația poate fi trecută în varianta pentru ucenici atunci când începătorul contrazice o teorie.

Folosește aceste mici trucuri pentru a echilibra jocul și pentru a-l face la fel de distractiv și captivant pentru fiecare!

Cum să Folosești Tabelul pentru Deducții

Pe parcursul jocului obții informații atât în urma acțiunilor tale cât și a acțiunilor celorlalți. Poți să îți notezi aceste informații în tabelul pentru deducții, folosind orice metodă dorești. Singura persoană care trebuie să înțeleagă notițele pe care le faci, ești tu. Mai jos îți dăm câteva exemple despre modul de folosire al cunoștințelor pe care le dobândești.

Experimentează



Vei obține majoritatea informațiilor în urma acțiunilor **Testează pe un Student** și **Bea o Poțiune**. De exemplu, vei combina broasca răioasă cu ciuperca și vei obține \oplus . De fapt, acesta a fost primul nostru experiment de la pagina 2. Pe tabelul tău pentru deducții vei elimina toate elementele chimice care conțin \ominus . Aceste elemente chimice nu mai sunt posibile pentru ciupercă sau pentru broască. În imaginea alăturată am desenat un X în dreptul lor.

Contrazică Teorii

Poți obține aceeași informație rezolvând acțiunea **Contrazică o Teorie**. Aceste demonstrații sunt publice.

Când folosești varianta de contrazicere „Profesor”, dacă altcineva demonstrează că ciupercă + broască = \oplus , poți imediat să îți notezi acest rezultat în tabelul pentru deducții. Nu te va ajuta foarte mult dacă cineva demonstrează că din ciupercă și broască nu a obținut \oplus . Va trebui să inventezi un sistem propriu pentru asta!

În varianta de contrazicere pentru ucenici vei descoperi ingredientele pe rând. La fiecare încercare vei obține garantat un răspuns, pozitiv sau negativ. Dacă orice jucător demonstrează că broasca răioasă conține \oplus , vei elimina cele patru posibilități \ominus din dreptul broaștei. Mai târziu, un alt jucător demonstrează că \oplus

intră în componența ciupercii. Notezi imediat în tabel această informație.

Rezultate Ambigue



Nu este nevoie să fii sigur de rezultat atunci când **Vinzi o Poțiune**. Poți să tratezi această acțiune ca și cum ar fi vorba de un experiment. De exemplu, dacă încerci să vinzi o poțiune \oplus amestecând broasca și ciuperca și aplicația îți răspunde că tocmai ai obținut o potrivire perfectă, este ca și cum ai fi aflat acest rezultat rezolvând acțiunea **Bea o Poțiune**.

Se întâmplă destul de des să obții rezultate ambigue. Să presupunem că încerci să obții \oplus din ferigă și broască. Cititorul îți spune că ferigă + broască = \oplus . Ce ai învățat din asta?

Știi că ai amestecat \oplus , sau \ominus . Pune un jeton \oplus pe triunghiul tău pentru rezultate. Poți elimina \oplus și \ominus , deoarece acestea nu pot avea ca și rezultat \oplus sau \ominus . Marchează acest lucru cu roșu pentru ferigă. Ai putea să faci același lucru și pentru broască dar, se pare că aceste posibilități au fost deja eliminate.

Un joc de Matúš Kotry

Ilustrații: David Cochard

Grafică suplimentară: Jakub Politzer

Design grafic: Filip Murmak

Design suplimentar: František Horálek

Traducere: Florian Dumitru și

Trofin Alexandru

Tester principal: Petr Murmak

Testeri: Vladimír Brummer, Jiřina Mertová, Aleš Vitek, Marcela, Vitek, dilli, Vytick, Jája, Martin, Lukáš, Krupin, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlík, Zdeněk, Paul, PitrPícko, Dita, Elwen, Ester, FlyGon, Gekon, Janča, Jirka Bauma, Lenka, Markéta, Michal, Monča, Olaf, Patrik, Petr, Plema, Pogo, Radka, Stáňa, Filip, Tomáš, Tuko, Vodka, Yuyka, Yuri, Zeus, Clubul de Board Games Brno și alți participanți la diverse evenimente de jocuri din Republica Cehă și din întreaga lume.

Mulțumiri: În primul rând vreau să mulțumesc tuturor celor care au lucrat la acest joc, în special artiștilor și celor de la grafică pentru efortul maxim depus (și uneori nopți albe). Doresc să mulțumesc și lui Dan Musil pentru ajutorul acordat cu aplicația, lui Jason Holt pentru ajutorul acordat pentru îmbunătățirea regulamentului precum și lui Paul Gorgan pentru promovarea jocului. Și nu în ultimul rând prietenei mele Jiřina Mertova pentru răbdarea de care a dat dovadă.

Mulțumiri speciale: Vlaada Chvátil, pentru recomandarea acestui joc la CGE și pentru statuturile date.

© Czech Games Edition, October 2014.

www.CzechGames.com

© Lex Grup, Martie 2015.

www.lexgames.ro, www.lexshop.ro



LexGames



Perechi care se Neutralizează

Așa cum am explicat la pagina 3, **poțiunea neutră** a fost obținută amestecând două elemente chimice care au semne opuse la fiecare aspect. Fiecărui element chimic îi corespunde exact un alt element chimic care îl neutralizează. Perechile care se neutralizează sunt grupate pe tabelul pentru deducții (se pot observa și cu ajutorul diferențelor de contrast ale celulelor tabelului).

Poți descoperi perechile care se neutralizează dacă faci experimente, contrazici teorii sau vinzi poțiuni. Dacă descoperi că feriga + ciuperca = , vei ști că aceste două ingrediente alcătuiesc o pereche de ingrediente care se neutralizează. Nu ai suficiente informații pentru a putea elimina vreo variantă dar, adăugând alte informații obținute anterior vei putea trage niște concluzii.

În exemplul anterior ai descoperit că feriga nu poate fi sau . Datorită faptului că ciuperca neutralizează feriga, știi că ciuperca nu poate fi niciunul dintre elementele chimice care le neutralizează pe acestea. Săgețile verzi ilustrează cum cu această informație elimini 2 posibilități pentru ciupercă.

Informația este valabilă în ambele direcții. În primul experiment ai descoperit că ciuperca trebuie să conțină +. Feriga neutralizează ciuperca deci, trebuie să conțină -. Poți elimina neutralizatorul pentru fiecare element chimic care a fost eliminat pentru ciupercă. Acest lucru este ilustrat de săgețile mov din imaginea alăturată.

Tehnici Avansate

Recapitulează experimentele anterioare luând în considerare ultimele 2 posibilități rămase pentru ferigă. Poți să îți dai seama de ce rezultatul îți permite să elimini din dreptul broaștei cele două posibilități marcate cu X în imaginea alăturată?

Sunt multe raționamente pe care nu le-am discutat în acest exemplu. Arta de a fi cu un pas înaintea celorlalți dezvoltând tot felul de tehnici ingenioase face parte din farmecul vieții alchimistilor.

Deducții cu Acoperire



La final, fiecare dintre aceste ingrediente vor rămâne cu câte două posibilități. Vei ști aspectul lor roșu și pe cel albastru. Dacă descoperi aspectul verde al unuia dintre ingrediente, imediat le vei deduce pe toate trei.

Dar s-ar putea să fii nevoit să publici o teorie înainte să descoperi ceea ce ai nevoie să știi. De aceea este bine că există posibilitatea să te poți proteja față de aspectul verde.



Artefacte: explicații suplimentare

Cufărul Vrăjitoarei

Poți în continuare să alegi spațiile cu ingrediente atunci când se stabilește ordinea de joc dar nu ai voie să mai tragi cărțile cu ingrediente aferente spațiului pe care l-ai ales. Poți să tragi cărți cu ingrediente atunci când rezolvi acțiunea Caută un Ingredient sau atunci când joci cartea Botanist.

Pălăria Gândirii

Folosește butonul **Testează pe un Student**. Ca de obicei, trebuie să arăți celorlalți rezultatele obținute. Nu vei fi penalizat în cazul în care ai preparat poțiuni negative. Nu ai voie să folosești aceeași carte în ambele experimente. De exemplu, dacă vrei să testezi scorpiion + broască și ferigă + broască, ai nevoie de 2 cărți broască.

Idolul Înțelepciunii

Idolul Înțelepciunii nu se calculează cu alte artefacte. Îl vei folosi după Marea Revelație. Când calculezi sigiliile din dreptul teoriilor corecte, sigiliile tale valorează 1 punct în plus, indiferent dacă au sau nu au stea. Idolul Înțelepciunii nu se aplică la sigiliile din dreptul teoriilor incorecte.

Mantia Respectului

Orice câștig de puncte de reputație este mărit cu 1. De exemplu, atunci când contrazici o teorie, în loc să câștigi 2 puncte, vei câștiga 3.

Cărți Favoare

Pe fiecare carte favoare scrie când poate fi jucată. Ai voie să joci mai multe cărți favoare în același timp. Efectele lor se cumulează așa cum este explicat mai jos.

Administrator

Dacă ți-ai petrece puțin mai mult timp cu administratorul magazinului, ai descoperi că prețurile lui sunt flexibile.

Dacă joci mai multe cărți Administrator vei avea discounturi mai mari. Nu e posibil să obții prețuri mai mici decât 0.

Asistent

Asistentul tău credincios este bucuros să facă tot felul de comisioane pentru tine dorindu-și să te ajute să îți termini mai repede treaba.

Într-o partidă de 3 sau 4 jucători, îți găsești în cutie cubul de acțiune suplimentar. Într-o partidă de 2 jucători (sau într-o partidă de 3 jucători în care s-au jucat simultan 2 cărți Asistent) poți folosi un cub de acțiune în una dintre culorile nefolosite. Nu uita să pui cuburile înapoi în cutie la finalul runde.

Asistentul îți aduce un cub suplimentar doar pentru runda aceasta. În continuare ești limitat de numărul de acțiuni disponibile la fiecare spațiu de acțiune.

Asociat

„Asociatul meu și cu mine am dori să fim primii de data asta. E vreo problemă? Nu? Vă foarte mulțumim.”

Deoarece cuburile tale sunt pe primul rând de sus, toți ceilalți care declară această acțiune după tine vor fi nevoiți să își pună cuburile cu un rând mai jos decât de obicei. Dacă pe primul rând de sus sunt deja cuburile altui jucător (deoarece și acest jucător a folosit cartea Asociat) mută-i cuburile pe rândul al doilea și pune-le pe ale tale pe primul rând.

Caz special: Dacă îți contrazici cu succes propria teorie (pag. 14), Mantia Respectului se aplică doar atunci când câștigi puncte (cu alte cuvinte, doar pentru cazul când sigiliul tău te protejează față de culoarea pe care ai contrazis-o). Dacă suferi o pierdere, Mantia Respectului nu se aplică.

Mojar Magic

De fiecare dată când trebuie să decartezi ingredientele folosite pentru prepararea unei poțiuni, vei apela la un alt jucător care va trebui să aleagă în mod aleatoriu cartea pe care o vei decarta. Cartea rămasă o vei întoarce în mână.

Aplică această procedură pentru: Vinde o Poțiune, Testează pe un Student, Bea o Poțiune și Poțiune pentru Expoziție.

Oglinda Fermecată

Atunci când calculezi scorul, acesta este artefactul pe care trebuie să îl calculezi primul deoarece acum este momentul în care vezi câte puncte de reputație ai adunat pe parcursul jocului. Primești puncte suplimentare în funcție de punctele de reputație pe care le deții. Punctele de victorie pe care le obții din subvenții sau de la alte artefacte nu se iau în calcul pentru Oglinda Fermecată.

Rotunjește în jos: atunci când calculezi punctele suplimentare pentru Oglinda Fermecată pentru 14 puncte de reputație vei câștiga 2 puncte de victorie suplimentare, pentru 15 vei câștiga 3 puncte suplimentare.

Periscop

Folosește artefactul Periscop imediat după ce vezi rezultatul, înaintea acțiunii următorului jucător. Periscopul se aplică pentru ur-

Cu alte cuvinte, jucătorul aflat pe un spațiu superior în ordinea de joc are un asociat mai puternic decât jucătorul aflat pe un spațiu inferior.

Pe spațiul de acțiune Vinde o Poțiune, Asociatul te va plasa primul, dar restul jucătorilor încă vor putea să liciteze pentru dreptul lor de a fi primii, oferind reduceri, ca de obicei. Bineînțeles că în caz de egalitate tu vei fi câștigătorul. Asociatul se pricepe și la treburile d-astea.

Dacă joci două cărți Asociat, va trebui să le folosești pentru două acțiuni diferite.

Botanist

Cunoaște toate cărările secrete din pădure și întotdeauna găsește cele mai bune ingrediente.

Poți să decartezi oricare 2 ingrediente. Nu trebuie să fie 2 dintre cele 3 pe care tocmai le-ai tras.

Această carte se joacă imediat după ce a fost trasă. Dacă tragi două la rând, o rezolvi pe prima și apoi pe a doua.

Custode

È bine când cunoști pe cineva care te ajută să intri mai devreme în laborator.

Când joci această carte, pune-o lângă tabla de joc, între spațiile de acțiune Transmută un Ingredient și Vinde o Poțiune. Va funcționa aidoma unui spațiu de acțiune Bea o Poțiune, la un moment anterior. Dacă folosești 2 cărți Custode vei pune aici 2 cuburi. A doua carte se decartează imediat deoarece nu ai nevoie decât de o singură carte pentru a o folosi ca și spațiu de acțiune.

Dacă altcineva a jucat deja o carte Custode, o vei folosi pe aceasta ca și spațiu de acțiune. Pune-ți cuburile deasupra cuburilor existente respectând ordinea normală de joc.

Acțiunile de pe acest spațiu nu sunt luate în calcul față de limita de 2 acțiuni Bea o Poțiune de pe spațiul cu același nume. Poți folosi cartea Custode chiar și în ultima rundă, când, în mod normal, acțiunea Bea o Poțiune nu este disponibilă.

mătoarele acțiuni: Vinde o Poțiune, Testează pe un Student, Bea o Poțiune, Poțiune pentru Expoziție. Nu se aplică pentru artefactul Pălăria Gândirii.

Pană la Pălărie

De exemplu, dacă ai intuit corect rezultatul amestecării broaștei cu scorpiionul, după care ai intuit corect și rezultatul amestecării broaștei cu feriga, vei primi 3 puncte deoarece ai folosit 3 ingrediente diferite.

Caz special: Dacă se întâmplă să deții și Mojarul Magic, unul dintre jucători va alege în mod aleatoriu 1 carte pe care o vei pune deoparte pentru Pană la Pălărie. Cartea rămasă o vei întoarce în mână. Odată ce știi ce carte se întoarce la tine în mână, poți decide să nu folosești Mojarul Magic și să pui ambele cărți deoparte pentru Pană la Pălărie.

Sigiliul Autorității

Primești 3 puncte în loc de 1 atunci când publici o teorie nouă și 2 puncte în loc de 0 atunci când susții o teorie. Acest bonus se cumulează cu Mantia Respectului. Dacă le ai pe amândouă, primești 4 puncte la publicarea unei teorii noi și 3 puncte la susținerea unei teorii.

Tiparniță



Atunci când susții o teorie, trebuie să plătești 1 ban jucătorilor care și-au pus sigiliile pe respectiva teorie. În schimb, nu mai plătești la bancă 1 ban, ceea ce înseamnă că publicii în mod gratuit teorii noi.


Când vine momentul să rezolvi această acțiune, ai posibilitatea să renunți la ea. După ce toate acțiunile de pe carte au fost rezolvate, aceasta se decartează.

Chelneriță

Cu siguranță că știe ea un mic secret cu care îți va condiționa poțiunea.

Nivelele de calitate sunt explicate la pagina 11.

Să spunem, de exemplu, că joci cartea Chelneriță și că oferi garanția preparării unei poțiuni care are semnul corect. Dacă obții , va conta ca și cum ai fi preparat o poțiune . Nu vei pierde puncte de reputație din cauză că ai preparat o poțiune neutră și, în plus, îți vei respecta și garanția oferită.

Dacă joci 2 cărți Chelneriță și prepari , prima carte se pune ca și cum ai fi obținut potrivire perfectă iar a doua carte îți va aduce 1 punct de reputație.

Negustor

Sfaturile lui sunt gratuite. Nu numai că sunt gratuite, dar sunt și utile.

Folosește un cub pentru a bloca poțiunea pe care o vinzi, așa cum faci de obicei, chiar dacă există deja un cub pe spațiul respectiv. Acest lucru ar putea face posibil ca fiecare jucător să vândă o poțiune.

Dacă nu ești primul jucător și joci mai multe cărți Negustor, prima carte te va poziționa pe același loc cu primul jucător și restul cărților îți vor aduce fiecare câte un ban.

Sfetnic

Bătrânul alchimist cunoaște multe secrete. Unul dintre secrete este modul în care poate extrage aur dintr-o pană de corb.

Dacă joci 2 cărți Sfetnic, vei primi 3 bani pentru un ingredient. Asta se poate citi clar și pe carte, dar nu ar fi fost frumos din partea noastră să nu scriem nimic în regulament despre acest venerabil alchimist.