

Matuš Kotry

Alchimisti



Ho appena ricevuto il mio nuovo calderone. Finalmente il laboratorio è completo!

Per giorni, nell'attesa, ho raccolto ed essiccato ingredienti. Cosa dovrei mischiare prima di tutto? Ho un bel presentimento per la piuma di corvo e la radice di mandragola. E dicono che non ci si può mai sbagliare con il rospo.

Ma, alla fine, cosa ne sanno? Questo è il mio laboratorio, la mia ricerca! Una volta che avrò pubblicato le mie teorie, gli altri verranno da me! Sono determinato a provare di essere la più grande mente che abbia mai studiato alchimia.

Quindi ora dovrei accendere il fuoco, perché è tempo di mettersi all'opera. Conoscenza, ricchezza e fama possono essere trovate tutte nelle torbide profondità del calderone.

Panoramica

Da due a quattro giocatori vestono i panni di alchimisti in competizione per scoprire i segreti della loro mistica arte. I punti possono essere guadagnati in svariati modi, ma la maggior parte viene guadagnata pubblicando teorie...teorie corrette! Proprio qui sta il problema.

I giocatori acquisiscono conoscenza mischiando gli ingredienti e testando i risultati utilizzando un'applicazione di scansione delle carte su un tablet o uno smartphone. Deducono come fare pozioni che possono vendere agli avventurieri. Loro può essere speso per comprare artefatti magici, molto potenti ma anche molto costosi.

La reputazione dei giocatori sale e scende nel momento in cui le loro teorie vengono pubblicate o confutate. Alla fine del gioco, la reputazione viene convertita in punti. I punti vengono anche ottenuti per gli artefatti e le concessioni. Il giocatore con più punti è il vincitore.

Principi base di Alchimia

Ah! un nuovo studente. Che piacere! Sono sempre contento di conoscere qualcuno il cui cuore brucia con il fuoco della scienza.

Sai pronto a rivelare i misteri della natura? Sei pronto a fare scoperte che varranno rispetto e ammirazione?

Bene, mio giovane amico, questo è un lungo viaggio. Ci vorranno perseveranza e perspicacia. Iniziamo con qualcosa di semplice, preparando una pozione da ingredienti che possiamo trovare durante una passeggiata nei boschi. Vedi? Qui c'è un fungo. E qui un rospo. Ora ciò che ti serve è un laboratorio alchemico ben fornito. Aspetterò mentre ne prepari una.

Dovrai regolare l'angolazione per avere entrambe le carte nell'inquadratura. Quando la app riconosce le carte, vengono mostrate nella metà inferiore dello schermo. Quando la app mostra gli ingredienti corretti, premi **Creazione**.

Complimenti per aver mischiato la tua prima pozione! Se hai seguito correttamente le mie istruzioni, hai mischiato una pozione curativa.

Come è possibile che due ingredienti apparentemente ordinari possano combinarsi per creare qualcosa di straordinario? Beh, è tempo di imparare una semplice teoria.

Pop Quiz

Dovrei rivelare la vera natura di scorpione e artiglio di uccello. Ora, sageresti dirmi che pozione ottieni quando combini i due?

Per verificare la tua risposta, scansiona questa immagine



Il Lettore di Carte

Per giocare ad Alchimisti, avrai bisogno della App di Alchimisti sul tuo smartphone o tablet. Per ottenere la app, scansiona questo codice QR. Oppure inserisci il gestuale sul tuo browser web. La app è gratuita, hai già pagato per il gioco.

(Per giocare senza app, vedi la pagina di facciata)



Solo un dispositivo è necessario. I giocatori lo possono condividere.

Una volta scaricata la app, avviala e premi il bottone **Iniziamo il colore pozione**. Inserisci il seguente codice di quattro lettere: **DDMMO**.

Mischiare Pozioni

Pronto? Magnifico! Ora butta questi ingredienti nel tuo calderone e mescola finché la sostanza cambia colore.

Gli alchimisti mischiano pozioni combinando due diversi ingredienti. Premi il bottone **Prendi una pozione**, e scansiona queste due carte usando la fotocamera del dispositivo:



Alchemici



Ogni ingrediente corrisponde esattamente ad 1 alchemico. Un alchemico ha un aspetto rosso, un aspetto verde, e un aspetto blu, e ciascuno aspetto può essere positivo o negativo.

Quando due alchimici si combinano, gli aspetti combinati si annullano, dando luogo a una di queste posizioni:



Per capire che posizione viene creata, crea una corrispondenza in segno e colore tra un grande cerchio su un alchemico e un piccolo cerchio sull'altro:

Esempi



Deduzione

Mischiare pozioni è facile quando sai quale alchemico corrisponde a quale ingrediente. Ma noi non lo sappiamo! Non è fantastico? Così tanti misteri in attesa di essere risolti. E così tanto denaro concesso alla nostra ricerca.

Nel tuo primo esperimento, hai scoperto che fungo e rospo si combinano per creare ... Questo cosa ti dice del loro alchemico?

Ci sono solo 4 modi per creare:



Non sappiamo quale coppia di alchimici abbiamo, e non sappiamo quale ingrediente corrisponde a quale metà della coppia. Ma sappiamo che fungo e rospo non possono essere nessuno di questi quattro alchimici:



perché non hanno il simbolo . Il loro aspetto rosso è negativo.

Per essere un alchimista di successo, dovrai tenere un diario ordinato.



Il triangolo dei risultati serve a registrare i risultati del tuo esperimento. Prendi un segnalino e piazzalo all'intersezione di fungo e rospo.

La griglia di deduzione serve per registrare cosa ti dice il tuo esperimento. Il tuo esperimento elimina 6 possibilità per fungo e rospo, come mostrato. In generale, dovrai procedere eliminando possibilità finché rimarrà solo una possibilità.

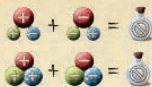
La tua griglia di deduzione è a tuo uso personale. Puoi prendere note con qualsiasi sistema tu voglia.

La Pozione Neutrale

Per ciascun alchimico esiste esattamente un alchimico che lo neutralizza. Quando combini una coppia neutralizzante, ottieni una pozione che non ha effetti magici, sebbene abbia un buon sapore.

Se due alchimici non hanno aspetti che combinano, si neutralizzano a vicenda creando una pozione neutrale.

Esempi:



Non scoraggiarti se mescoli una pozione neutrale. Il tuo esperimento ti ha infatti dato molte informazioni. Ora ti serve solo capire come usarle.

Come da sapere:

- Ciascun alchimico ha un solo alchimico che lo neutralizza (quindi crea una pozione rossa, blu o verde con ciascun altro alchimico).
- Un alchimico neutralizzatore ha il segno opposto per ogni aspetto (ogni colore).
- Sulla tua griglia di deduzione, gli alchimici che si neutralizzano a vicenda sono vicini l'un l'altro.

Pop Quiz:

Ho già rivelato l'alchimico per l'astiglio di uccello. Scegli cosa succede quando mescoli l'astiglio di uccello con il rospo. Quindi dimmi: Che alchimico corrisponde al rospo?



E ora, mio giovane alchimista, il tuo addestramento base è completo. Beh, abbastanza completo. Devo tornare al lavoro.

Ti auguro grande successo in tutte le tue imprese, e se ti dovesse mai capitare di pubblicare una scoperta importante, ricordati di dare il giusto credito all'alchimista che ti ha insegnato tutto ciò che sai.

Selezione Manuale

Il lettore di carte ti dà l'opzione di selezionare gli ingredienti manualmente. Invece di scansionare le carte, nascondersi il lettore agli altri giocatori e premere sui due ingredienti che vuoi combinare. Tutto il resto funziona allo stesso modo.

Lettore di Carte sul web

Sul sito alchemistscardgame.com, troverai una versione web dell'applicazione. Sul web, le carte vengono selezionate manualmente.

La Plancia Gamemaster

Se per qualsiasi ragione volete giocare ad Alchimisti senza usare un dispositivo elettronico, una persona può svolgere il ruolo di gamemaster e agire come il lettore di carte. Il gamemaster può usare il copertino della scatola per tenere il triangolo del gamemaster nascosto dagli altri giocatori.

Il gamemaster gestisce ogni situazione che normalmente richiede il lettore di carte. Per esempio, ogni volta che un giocatore deve "scansionare" delle carte ingredienti, il giocatore passa le carte coperte al gamemaster. Il gamemaster guarda la pozione risultante e poi dà la risposta che darà il lettore di carte in quella situazione. Il gamemaster può quindi mettere gli ingredienti nella pila degli scarti.

Se la batteria del vostro smartphone muore e volete usare il triangolo del gamemaster per finire la partita, vi basterà convertire il codice partita di quattro lettere in un'ordinata sequenza di 8 ingredienti usando questo semplice algoritmo: ... Pensandoci meglio, forse dovremo tenere questa informazione per noi. Ma se vi accorgete che la batteria sta morendo qualcuno che non sta giocando può assumere il ruolo di gamemaster sbirciando le risposte della app e disponendo il triangolo del gamemaster di conseguenza.

Estate il Gamemaster.

Questo triangolo del gamemaster è disposto in modo tale che tu possa "scansionare" tutti e tre gli esempi su questa pagina e dare le stesse risposte che darebbe il lettore di carte.



Setup

Ah, ma l'arte dell'alchimia è ben di più che mischiare pozioni. Gli alchimisti ricercano la conoscenza, certo, ma quello a cui danno più valore è il prestigio. Lasciare un segno sul mondo non sarà facile. Dovrai pubblicare prima che le facciano i tuoi colleghi, rivelare i difetti delle loro teorie, e ottenere i potenti artefatti prima che vadano esauriti. Sai, non sei l'unico alchimista in città.

Maestro o

Apprendista?

Puoi giocare ad Alchimisti sia come Maestro che come Apprendista. Per la tua prima partita, ti suggeriamo di giocare la modalità Apprendista. Qualche regola è semplificata, e le conferenze accademiche sono più indulgenti. Ciò nonostante, offre tutta la gamma di possibilità.

Qualche dettaglio della preparazione dipende da quale modalità stiate giocando.

Due, tre o quattro giocatori?

Quei o lato del tabellone è per una partita a quattro giocatori. La preparazione per due o tre giocatori è la stessa, ad eccezione del fatto che si usa l'altro lato del tabellone.



Tessere avventuriero

Mischiate le tessere avventuriero a faccia in giù e casualmente rimovetene una dal gioco. (Rimettetele nella scatola senza guardarla). Gintate a faccia in su il primo avventuriero e piazzate la pila di tessere accanto allo spazio avventuriero.



Tessere conferenza

Usate questo lato per la modalità apprendista oppure questo lato per la modalità maestro. Le tessere conferenza vanno all'interno della pila di tessere avventuriero. Quella segnata con un cerchio rosso sotto i primi due avventurieri. Quella segnata con un cerchio rosso sotto l'ultimo avventuriero.



Carte artefatto

Dividete le carte nei mazzi I, II, III e IV. Mescolate ogni mazzo separatamente. Pesca le carte casualmente 3 carte dal mazzo I e piazzatele nella fila artefatti. Pesca le carte casualmente 3 carte dai mazzi II e III e piazzatele in due file accanto al tabellone. Gli artefatti selezionati sono tutti a faccia in su. I giocatori possono vederli in ogni momento. Rimettete il resto delle carte artefatti nella scatola.

Non serviranno in questa partita.



Plancia Esibizione

Mettete questa plancia da parte per ora. La usate nel turno finale.



spazio ordine

ricompense per aver scelto questo spazio

segnalini ordine

Ogni giocatore piazza qui una fiaschetta da usare come segnalino ordine.



spazio ordine alchimista paralizzato

carte ingrediente

Mischiate gli ingredienti e distribuite 5 ingredienti a faccia in su nella fila ingredienti. Mettete il resto del mazzo a faccia in giù sul tabellone.



Laboratorio dei giocatori

Sezione pubblica

Le tipologie di parizioni che hai già creato, le tue concessioni, i tuoi alleati, il tuo numero di ori e il numero e il tipo di carte nella tua mano sono sempre di pubblico dominio.

Plancia giocatore



Cubi azione



Il numero di cubi azione dipende dal numero di giocatori.

- Due giocatori: 6 cubi.
- Tre giocatori: 5 cubi.
- Quattro giocatori: 4 cubi.
- Lasciate i cubi extra nella scatola.

In tutti i casi, usate solo 3 cubi azione nel primo turno.

Piazzate il vostro o i vostri cubi rimanenti sulla pila avventurieri. Ciò vi ricorderà di prendere il set completo alla fine del primo turno.

Sezione privata

Le tipologie di ingredienti e le carte favore nella tua mano, le tipologie di sigilli, gli ingredienti dei tuoi esperimenti, e le tue deduzioni dai risultati sono sempre tenute segrete agli altri giocatori. Queste informazioni possono essere nascoste dietro il tuo schermo laboratorio.

Schermo



Carte favore

Ogni giocatore pesca 2 carte favore, ne sceglie una da tenere e una da scartare.



Carte ingrediente

Modalità Apprendista: Ogni giocatore pesca 3 ingredienti dalla cima del mazzo.

Modalità Maestro: Ogni giocatore pesca 2 ingredienti dalla cima del mazzo.



Sigilli



Assemblare il Tuo Laboratorio



Plancia Teoria

concessioni

Siate mutile come mostrato.

segnalini reputazione

Ogni giocatore piazza una
fiacchetta sullo spazio 10 per
segnare la reputazione iniziale.
reputazione.

segnalini conflitto

Si usano solo nella modalità maestro. Per la modalità
apprendista la scudi nella scatola.



segnalini alchemico



segnalino Primo Giocatore

Consegnate il segnalino Primo Giocatore che è stato
più recentemente in un laboratorio.



Avviare il Lettore di Carte

All'inizio della partita, lanciate la app, selezionate la
modalità maestro o apprendista, e premete il bottone
Nuova Partita. La app assegnerà casualmente ad ogni
ingrediente un alchimico o il contrario. (Quindi se aspettavate di
avere qualche vantaggio ricordandovi le risposte di una partita
precedente, siete fuori strada.)

Ogni assegnazione ha un codice di quattro lettere. Scrivetelo.
Se avete bisogno di completare la partita su un dispositivo
diverso (per esempio se il vostro lettore di carte si scarica), vi
basterà premere **Caricamento** e digitare il codice nel
nuovo dispositivo. Questo utilizzerà la stessa assegnazione del
primo dispositivo. Questo sistema vi permette di giocare con
due o più dispositivi, se lo desiderate.

Il Turno

La partita si gioca in 6 turni. All'inizio di ogni turno, i giocatori scelgono il loro ordine di gioco. Poi dichiarano tutte le loro azioni per il turno. Durante il turno, le azioni vengono esaminate in ordine orario attorno al tabellone.

Scegliere l'Ordine di Gioco



La vostra giornata comincia con una piacevole passeggiata nei boschi, alla ricerca di cose interessanti da portare al vostro laboratorio. O forse spedite un po' di tempo facendo favori alla gente in città, in cambio di favori successivi, si intende.

iniziando dal giocatore col segnalino Primo Giocatore e continuando in ordine orario attorno al tavolo, ogni giocatore sceglie uno spazio ordine. Gli spazi inferiori vi danno più carte ma anche uno svantaggio nella risoluzione delle azioni.

Quando è il tuo turno di scegliere, piazza il tuo segnalino ordine su uno spazio ordine libero e pesca le carte indicate.

Due giocatori non possono scegliere lo stesso spazio, e nessuno può scegliere lo spazio verde in fondo. Questo è uno spazio speciale per gli alchimisti che nel turno precedente hanno bevuto una pozione. Vedi pag. 10. In una partita a due giocatori, non potete scegliere lo spazio con la mezzina grigia.

Pescare Ingredienti



Pesca il numero indicato di ingredienti dalla cima del mazzo. Non prendere nessuna delle carte a faccia in su. Queste sono disponibili solo per lo spazio azione Ricetta Ingredienti.

Pescare Carte Favore



Queste rappresentano i favori che gli abitanti della città vi devono. Pesca il numero indicato di carte favore dalla cima del mazzo.

Se uno dei due mazzi finisce, mischia la sua pila di scarti e forma un nuovo mazzo.

Carte favore

Le carte favore vi danno un vantaggio su uno singolo durante una parte del turno. Su ciascuna è detto quando potete usarla. Alcune carte favore dicono "gioca immediatamente". Queste devono essere usate non appena vengono pescate. Le carte sono spiegate in dettaglio alla fine del regolamento. Le carte che avete giocato una carta favore, questa va nella pila degli scarti.

Ottenere Nulla



A volte (normalmente quando le scadenze della conferenza si avvicinano) avrete bisogno di compiere azioni velocemente. In quei casi, dimenticate gli ingredienti, dimenticate i favori. Fate una colazione veloce e correte a finire il lavoro.

Se scegliete questo spazio, non pescate carte, ma almeno otterrete di essere primi... o forse secondi.

Pagare Oro



A volte non avete nemmeno il tempo di fare colazione. Allora, compere dei panini dal fornaio e li mangerete strada facendo.

Per scegliere questo spazio, dovete pagare 1 oro. Se non avete ora non potete scegliere questo spazio.

Su questo spazio non pescate carte, ma avete la garanzia di essere primi. Sì, qualche volta è importante.

Ordine di Gioco

Per il resto del turno, l'ordine di gioco è determinato dall'ordine dei segnalini sugli spazi ordine.

Il segnalino Primo Giocatore non ha ulteriori effetti durante questo turno. Alla fine del turno, sarà passato a sinistra e ci sarà un nuovo Primo Giocatore.

Dichiarare Azioni

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto uno spazio ordine (e pescato le rispettive carte), è il momento di dichiarare le azioni. Il giocatore più in basso negli spazi ordine deve dichiarare le sue azioni per primo, seguito dal secondo più in basso, e così via. I giocatori che hanno scelto gli spazi più in alto (con meno carte) hanno il vantaggio di vedere che cosa fanno gli altri giocatori prima di dichiarare le proprie azioni. Quando è il tuo turno di dichiarare azioni, dichiara tutte le tue azioni in una volta.

Piazza i tuoi cubi azione sulle azioni che vuoi effettuare in questo turno. Spazi differenti hanno richieste differenti, come mostrato sotto.



LA PRIMA AZIONE RICHIEDE 1 CUBO. UNA SECONDA AZIONE NE RICHIEDE 1 IN PIÙ.



TRE AZIONI SONO POSSIBILI QUEL CIASCUNA RICHIEDE 1 CUBO.



L'AZIONE RICHIEDE 3 CUBI. SOLO UN'AZIONE È PERMESSA.



LA PRIMA AZIONE RICHIEDE 1 CUBO. UNA SECONDA AZIONE NE RICHIEDE 2 IN PIÙ.

Ciascun giocatore ha una sua fila, corrispondente alla sua posizione negli spazi ordine. Se sei il più basso negli spazi ordine, dichiara le azioni per primo e piazza i tuoi cubi nella fila in basso di ogni spazio azione. Il giocatore successivo piazza i cubi nella fila immediatamente superiore a quella più bassa, e così via. Il giocatore più in alto negli spazi ordine piazza i cubi per ultimo e nella fila più in alto. In una partita a due giocatori, le file contrarie giuste (1) e (2) non vengono utilizzate.

Esempio:

Nell'illustrazione sulla parte sinistra di questa pagina, il Blu è il più basso. Deve dichiarare le azioni per primo. Il Rosso sarà il successivo. Notate che nell'illustrazione al fondo di questa pagina, i cubi del Rosso sono sempre nella fila di mezzo. Il Verde è il più alto. Dichiarare le azioni una volta che si è tutto quello che il Blu e il Rosso hanno piazzato. I suoi cubi vanno nella prima fila.

Eccezioni del primo turno



Nel primo turno, vi sono concessi solo 3 cubi azione. Nei turni successivi, potete usare il vostro set completo di cubi (il numero di cubi dipende dal numero di giocatori. Vedi pag. 6).

Le tre azioni con l'assegnazione da questo simbolo non sono disponibili nel primo turno.

Risolvere gli Spazi Azione

Ogni spazio azione viene risolto in ordine orario attorno al tabellone, come mostrato.



RISOLVETE GLI SPAZI AZIONE IN QUEST'ORDINE.

Su ciascuno spazio azione, i giocatori effettuano le loro azioni in ordine, iniziando dal giocatore nella fila occupata più in alto. Quando effettui la tua azione, rimovi il tuo cubo (O rimoviti entrambi i cubi se l'azione richiede 2 cubi). Una volta che tutti hanno effettuato la loro prima azione, i giocatori che hanno una seconda azione possono effettuarla, nello stesso ordine.



Esempio:
Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato le loro azioni nell'ordine mostrato, sono pronti a risolvere il successivo spazio azione.

Rinunciare a un'Azione

Quando è il tuo turno di effettuare un'azione, puoi invece cambiare idea e rinunciare alla tua azione. Prendi il tuo cubo (o i tuoi cubi) e piazzalo sullo spazio cubi inutilizzati. Alla fine del turno, ogni coppia di cubi inutilizzati ti permette di meno di pagare 1 carta lavoro. Vedi pag. 16 per i dettagli.

Azioni Disponibili nel Primo Turno

Cinque azioni sono disponibili nel primo turno. Spiegheremo prima queste.

Ricerca un Ingrediente



Per trovare l'ingrediente che cerchi, qualche volta dovrai passare un po' di tempo in più nei boschi. Assicurati di portare con te un bastone robusto, per allontanare lupi, orsi, o alchimisti rivali.

Quando è il tuo turno di ricercare un ingrediente, puoi prendere 1 ingrediente a faccia in su dalla fila o pescare 1 ingrediente casuale dalla cima del mazzo. Le carte nella fila non vengono sostituite, quindi i giocatori che agiscono dopo potrebbero avere una scelta più limitata. Una volta che tutti le carte a faccia in su sono esaurite, l'unica scelta è pescare dal mazzo. (Oppure puoi sempre rinunciare a tutta la tua azione e spostare il tuo cubo nello spazio cubi inutilizzati.)



Una volta che tutti i giocatori hanno finito le loro azioni qui, rimovete dal tabellone gli ingredienti a faccia in su rimasti e piazzateli a faccia in giù nella pila degli scarti. Un nuovo set di 5 ingredienti a faccia in su verrà distribuito all'inizio del prossimo turno.

Tramutare un Ingrediente



Questo venerabile alchimista ha scoperto come trasformare ingredienti in oro. Sarà felice di condividere l'oro se fornirai gli ingredienti. Forse è troppo anziano per procurarseli da solo. O forse non ama alzarsi presto per battere gli altri ricercatori.

Quando effettui questa azione, scarta 1 ingrediente e prendi 1 oro dalla banca. Su questo spazio, essere primo non dà alcun vantaggio.

Ogni volta che scarti ingredienti, nessun altro può vedere cosa hai scartato. La pila degli scarti deve essere sempre a faccia in giù.

Consiglio: Questo è un modo veloce per ottenere l'oro che ti serve... o un modo inefficiente per ottenere quei 2 ori che davvero, davvero ti servono. Gli alchimisti esperti, comunque, ricorrono la maggior parte dei loro soldi guadagnando concessioni e vendendo pacini agli avventurieri.

Comprare un Artefatto



Niente rivela il successo più di una mensola piena di artefatti costosi.

Quando compri un artefatto, prendi una carta dalla fila degli artefatti e paga il costo indicato nell'angolo in alto a sinistra. Tieni i tuoi artefatti sul tavolo di fronte a te in modo che tutti li possano vedere.



PUNTI VITTORIA ALLA FINE DEL GIOCO

Alcuni artefatti hanno effetti che durano per l'intera partita. Se non viene specificato che un effetto è limitato a una volta per turno, allora puoi usarlo ogni volta che viene applicato.

Altri artefatti hanno un effetto immediato che può essere usato solo una volta. Usare questo effetto fa parte della tua azione. Componi un Artefatto.

Molti artefatti valgono punti vittoria alla fine del gioco. Alcuni valgono punti vittoria variabili in un modo spiegato sulla carta. All'inizio della partita, la fila artefatti ha solo artefatti contrassegnati 1. La fila artefatti non viene riempita, nemmeno se sono stati tutti acquistati. Durante la conferenza alla fine del turno 3 (e nuovamente alla fine del turno 5) gli artefatti rimanenti verranno scartati e i successivi 3 artefatti verranno piazzati nella fila. Fino ad allora, gli artefatti 1 e 2 vengono tenuti sul tavolo a faccia in su in modo che i giocatori possano leggerli ed eventualmente pianificare in precedenza.



Esperimenti

Il consiglio cittadino ha vietato gli esperimenti sugli animali a causa dei...problemi...suscitati dall'esplosione del maiale volante. Quindi ora gli alchimisti devono testare le loro piazze sulle persone. Fortunatamente, la città fornisce un buon numero di studenti di alchimia. E nel peggiore dei casi, potete sempre provare la pizzone voi stessi.

Le ultime due azioni del turno vi danno la maggior parte delle informazioni. Qui è dove mischiate due ingredienti e vedete cosa succede. La procedura per mischiare una pozione è la stessa sia che stiate Testando su uno Studente oppure Bevendo la Pozione voi stessi:



1. Scegli 2 delle tue carte ingrediente da mischiare.
2. Piazzele nel tuo calderone in modo che nessun altro le veda.
3. Premi **[Testa su uno studente]** o **[Bevi una pozione]**, a seconda dello spazio azione.
4. Scansiona le carte e premi **[Calderone]** quando il lettore le riconosce.
5. **Mostra il risultato agli altri giocatori.** Si, sapranno che pozione hai creato, ma non che ingredienti hai utilizzato.
6. Piazze il segnalino risultato corrispondente sul tuo triangolo dei risultati.
7. Piazze il segnalino risultato corrispondente sulla tua placca giocatore, per ricordare agli altri giocatori che hai creato quella pozione (a meno che tu non abbia già quel segnalino). Questo è obbligatorio. Le posizioni che hai creato sono di pubblico dominio.
8. Scarica gli ingredienti che hai usati. Gli ingredienti vengono sempre scaricati a faccia in giù.

(Anche se il gruppo ha deciso di usare l'opzione del lettore "seleziona a mano", metti comunque gli ingredienti nel calderone. In questo modo non dimenticherai di scaricarli.)

La maggiore differenza tra le due azioni sta in quello che succede quando crei una pozione negativa. Gli effetti delle pozioni e sono abbastanza spiacevoli. Ecco perché gli alchimisti rifiutano gli esperimenti.

Testare su uno Studente



Uno studente si terrebbe qualsiasi cosa in nome della scienza. Finché non si sente male. Poi si terrebbe qualsiasi cosa in nome della scienza e di un pezzo d'oro.

Il primo giocatore che effettua questa azione, compie l'esperimento come è molto più saggio.

I giocatori che sperimentano successivamente potrebbero avere degli svantaggi. Una volta che uno studente beve una pozione negativa, il suo zelo per la scienza è considerevolmente diminuito. Per tutti quelli che giocano dopo il giocatore che ha creato una pozione negativa, l'azione costa 1 oro. (Avete sempre la possibilità di rinunciare all'azione muovendo il vostro cubo sullo spazio cubi inutilizzati. Se non potete pagare la parcella dello studente, allora dovete rinunciare all'azione.) Ogni turno ottenete un nuovo studente - uno il cui cuore brucia per la scienza, uno che non sa cos'è successo allo student precedente. Quindi i primi esperimenti di ogni turno sono sempre gratuiti finché qualcuno non crea una pozione negativa.

Esempi



Il Giallo è primo. Il primo giocatore non deve mai pagare, quindi il Giallo testa sullo studente gratuitamente, creando

Buone notizie per il Blu. Ciò significa che neanche lui deve pagare. Egli crea

Lo studente è ancora contento. Anche il Verde non deve pagare nulla. Come

Ora lo studente non è felice, ma il Verde gli ricorda di averlo invitato dai rischi.

Ora è il turno del Rosso. Se anche testare una pozione sullo studente, deve pagare 1 oro alla banca. Decide di farlo e crea
Il Rosso non importa cosa crea. Il Giallo e il Verde danno comunque pagare 1 oro ciascuno se vogliono effettuare la loro seconda azione.

Altre cose divertenti che vi possono capitare quando siete paralizzati

Se più giocatori bevono la pozione paralizzante, tutti loro avranno il proprio segnalino online nello spazio verde in basso. Coloro che hanno già fatto qui prima il loro segnalino giocherà meno prima di coloro che hanno piazzato il segnalino successivamente.

Se il segnalino Primo Giocatore viene passato ad un giocatore paralizzato, il giocatore paralizzato lo passa alla sua sinistra. (Il giocatore a sinistra ottiene tutti i vantaggi di essere primo giocatore, e non sarebbe stato giusto se lo stesso giocatore

Bere una Pozione



Questo è il modo più semplice per scoprire cosa fa una pozione. Certo, ha qualche inconveniente.

Il vantaggio di sperimentare su di sé è che non bisogna pagare. Lo svantaggio è che le pozioni negative hanno un impatto. L'effetto è differente a seconda del colore della pozione negativa che bevi:



Questa è una pozione di pazzia. Non c'è modo di averla bevuta, e nemmeno c'è modo di aver fatto capogiro nullo in mezzo alla piazza cittadina. Ma tutti gli altri ricorderanno.

Perdi il punto di reputazione



Questa è una pozione di paralisi. È difficile alzarsi la mattina quando non riesci a muovere neanche un muscolo.



Muovi il tuo segnalino online su questo spazio. Il prossimo turno, non scegli un altro spazio online insieme agli altri giocatori. Invece, perche' le carte indicate da questo spazio e giocherai per ultimo.

Questa è una pozione di paralisi. Se il tuo segnalino è stato sullo spazio paralisi per l'intero turno, puoi ancora muoverlo quando è il momento di iniziare a bere pozioni, in modo che non si confonda con quelli dei giocatori che vengono paralizzati ora. (Ovviamente, se bevi di nuovo questa pozione, devi rinunciare il tuo segnalino di nuovo in questo spazio.)



Congratulazioni! Sei appena sopravvissuto dall'aver ingerito un veleno. Da quando eri studente, devi aver costruito un'immunità. Ma anche così, non ti senti proprio bene. Devi passare un po' di tempo sotto osservazione.



Invece di riprendere il tuo cubo dallo spazio azione nella tua placca, spostalo nello spazio ospedale. Per il prossimo turno, avrai il cubo in meno da usare.

Nessuna pozione negativa può avere effetto su un giocatore che vive nella stessa stanza. Le pozioni positive e neutrale non hanno nessun effetto di gioco, ma sentitevi di sicuro una sensazione di profondo sollievo.

Il vostro Primo Turno

Ora sapete abbastanza per giocare il vostro primo turno ad Alchimisti. Beh, quasi il turno in oro. Ci sono alcune cose che accadono dopo che viene risolto lo spazio azione Bere una Pozione, ma potete leggere questi dettagli più avanti.

Se volete, potete giocare il vostro primo turno ora. Poi, tornate qui e imparate qualcosa sui risultati 3 spazi azione. Le regole per quello che bisogna fare alla fine di un turno sono a pag. 16.

Azioni disponibili nel Secondo Turno

Dopo il primo turno, tutte le azioni diventano disponibili e i giocatori hanno il set completo di cubi azione. Se tutto va bene, avete imparato qualcosa sugli ingredienti durante il primo turno. Ora è il momento di mettere a frutto questa conoscenza.

Vendere una Pozione



Una pozione di velocità per un attacco fulmineo, uno spruzzo di veleno per eliminare un nemico - gli avventurieri hanno bisogno di pozioni di ogni genere e sanno dove comprarle. Vendere una pozione è un buon modo per fare molti soldi se sai quel che stai facendo. O pochi soldi se pensi di far finta.

All'inizio di ogni turno (e cioè il primo) un nuovo avventuriero appare in città. L'avventuriero aspetterà qui fino a quando sarà il momento di vendergli una pozione. La parte inferiore della tessera mostra che pozione l'avventuriero vorrebbe comprare.

Nota che questa azione richiede 2 cubi azione e può essere effettuata solo una volta per turno. È differente anche sotto un altro punto di vista: potresti non giocare nell'ordine usuale. Ve lo spiegheremo tra poco. Innanzi tutto, vediamo cosa succede quando è il tuo turno.

Offrire una Pozione

Quando è il tuo turno di vendere una pozione, devi scegliere una delle tre pozioni che l'avventuriero desidera. La tua scelta è limitata dai giocatori che hanno agito prima di te.

In una partita a 4 giocatori, muovi uno dei tuoi cubi azione dal tuo spazio azione allo spazio sotto la pozione che vuoi vendere. Questo blocca quella pozione per quelli che giocano dopo di te. Sia che tu eri con successo quella pozione o no, quelli che giocano dopo di te non potranno sceglierla.

In una partita a 3 giocatori, l'avventuriero compirà solo due pozioni. Se sei il primo a vendere una pozione, puoi scegliere una qualsiasi delle tre. Se scegli la terza pozione, più tardi il cubo lì e quella è bloccata, lasciando al secondo giocatore la scelta tra le prime due. Se scegli una delle prime due, il tuo cubo è bloccato entrambe, e il secondo giocatore avrà solo la terza opzione. In ciascun caso, solo due giocatori possono vendere una pozione ogni turno.

In una partita a 2 giocatori, solo il primo giocatore vende una pozione. Lo spazio contrassegnato blocca tutte e tre le pozioni.

In tutti i casi:

- Il primo giocatore ha sempre l'opzione di vendere una qualsiasi delle tre pozioni.
- Il numero massimo di pozioni che si possono vendere è 1 in meno del numero di giocatori.

Se non ti piacciono le tue opzioni quando è il tuo turno, puoi sempre rinunciare alla tua azione. Se tutti i giocatori dichiarano di non avere azione, uno non potrà vendere una pozione. Questo giocatore dovrà rinunciare alla sua azione e spostare i suoi cubi allo spazio cubi inutilizzati. (Vedi pag. 16)

Offrire una Garanzia

Quando vendi una pozione, deve essere esattamente quella che l'avventuriero vuole? Certo che no! Sei un alchimista, non un perfezionista. Ma per evitare che le tue mani vengano mozzate, dovrai offrire una garanzia soddisfatto o rimborsato.

La tua garanzia dice quanto vicino andrai alla pozione che l'avventuriero desidera. Ci sono quattro livelli di qualità:

Livelli di Qualità



Corrispondenza esatta. Hai mischiato la pozione con il segno corretto e il colore corretto.



Segno corretto. Hai mischiato una pozione con il segno corretto, ma il colore sbagliato.



Neutrale. Hai mischiato la pozione neutrale.



Segno sbagliato. Hai mischiato una pozione con il segno sbagliato. Il colore è sconosciuto.

Quando è il tuo turno di vendere una pozione, metti l'altro tuo cubo azione sullo spazio vicino a uno di questi livelli di qualità. (Ignora i cubi di altri giocatori. Più giocatori possono offrire la stessa garanzia.)

Sai dando garanzie che mischierai una pozione di quel livello o migliore, e stai stabilendo il prezzo mostrato dalla stessa riga del tuo cubo. Se mescoli una pozione peggiore di quella che hai garantito, non vinci i pagati. Se mescoli una pozione migliore di quella che hai garantito, vinci i pagati solo per il livello che hai garantito.



"Fidati. Ne vale la pena."

Puoi stabilire un prezzo di 4 ori per la garanzia di corrispondenza esatta. Per essere pagato, devi mischiare una pozione con il segno corretto e il colore corretto.



"Questa dovrebbe andar bene."

Puoi stabilire un prezzo di 3 ori per questa garanzia. Per essere pagato, devi mescolare una pozione con il segno corretto. (Se ottieni anche il colore corretto, vinci comunque i pagati solo 3.)



"Questa incredibile pozione è stata creata in un laboratorio certificato e non ha effetti indesiderati. La chiamo medicina onirica."

Puoi stabilire un prezzo di 2 ori per questa garanzia. Vieni pagato finché non mescoli una pozione con il segno sbagliato. Quindi anche la pozione neutrale rientra nei termini di questa garanzia.



"Posso assolutamente garantire che questo è qualcosa in una bottiglia."

Vieni pagato. Puoi stabilire un prezzo di solo 1 oro, ma non conta quel che mescoli, vinci i pagati.

Mischiare una Pozione

Mischiare una pozione per un avventuriero è simile a mischiare per un esperimento. Metti 2 carte ingrediente nel tuo calderone e premi il bottone . **Metti una pozione**

Il lettore di carte mostrerà le sei possibili pozioni. Seleziona quella che l'avventuriero desidera che tu gli eri. (Anche se ai che i tuoi ingredienti creano una pozione diversa, devi comunque selezionare la pozione che hai scelto sulla tessera avventuriero.)

quando scartano le carte e premi . Il lettore di carte non rivelerà cosa hai mescolato. Dì solo quanto ci sei andato vicino mostrando uno dei quattro livelli di qualità.

Mostra il tuo risultato agli altri giocatori. Se hai mescolato o allora sei esattamente come la pozione hai creato. Se girala sul tuo triangolo del pozione e sulla tua placca con i segnalini, come quando difendi un esperimento. Se hai mescolato allora sai il segno della pozione e di che colore non è. Prendi un segnalino bicolor risultato ambiguo (come o o o e segna il tuo triangolo dei risultati. (Non hai bisogno di segnare i risultati ambigui sulla tua placca.) Se hai mescolato allora conosci solo il segno. Prendi un segnalino incolore risultato ambiguo (o o o e segna il tuo risultato. Un esempio si trova sulla prossima pagina.

Se hai soddisfatto i termini della tua garanzia, prendi i soldi dalla banca. Senza contare la tua garanzia, un risultato di o o o hanno sempre perdere 1 punto reputazione. Come al solito, scarta i tuoi due ingredienti a faccia in giù.

Puoi guadagnare un po' di soldi vendendo una pozione cattiva, ma le voci corrono. Se la tua reputazione finisce troppo in basso, gli avventurieri saranno riluttanti a comprare da te.

Garanzia Soddisfatto o Rimborsato e Termini di Vendita

Io, sottoscritto avventuriero, asserisco e affermo di essere stato informato sui termini secondo i quali questa pozione viene venduta, di essere in accordo con i suddetti termini, che sono i seguenti:

Tutti i soldi devono essere pagati in anticipo e nel caso in cui un effetto indesiderato* conosciuta accompagni l'effetto dichiarato** non chiederò di essere accreditato ad alcuna compensazione di qualsiasi genere.

* Gli effetti indesiderati menzionati includono, ma non sono limitati a: mal di testa, vertigini, allucinazioni, perdita di memoria, insonnia, irritazione, prurito e eruzioni cutanee, nausea o vomito, perdita di vista, udito, voce, membro o parte corporea (queste o altre complicazioni non letali e debilitanti).

** Non importa quale sia questa garanzia deve essere interpretata come garanzia che la pozione non influenzerà il suo effetto dichiarato.

Quanto antichiede barba e tu on mendo una pozione.



Questo è una partita a 3 giocatori. Il Verde è stato primo e ha tentato di mischiare. Stacco un giando o niente bloccata l'altra, rimane solo

Il Rosso è secondo, ma non sa come creare una pozione magica con i suoi ingredienti. Non vuole rischiare di perdere reputazione, quindi decide di rinunciare alla sua azione e sposta i suoi cubi nello spazio così inutilizzati.

Ora è il turno del Giallo. La sua unica scelta è o, o decide di provarci. Piacce un cubo azione sotto la pozione e l'altro sulla garanzia da 2 ori - ha bisogno di denaro, ma non è vicino di casa creata. (Poi che il Verde aveva offerto questa garanzia, ma questo non importa.)

Il Giallo prepara 2 ingredienti, dice al lettore di carte che sta preparando, e scansiona le carte. Cosa succede dopo dipende da quello che dice il lettore di carte.

Corrispondenza esatta! Il Giallo ha creato. Segna questo risultato nel suo triangolo dei risultati e sulla sua placca giocatore con i segnalini. Inoltre guadagna 2 ori.

Segno corretto! Ma non esaltò colore. Il Giallo ha creato o o. Segna il suo risultato con un segnalino e prende 2 ori dalla banca.

Hmm. Il Giallo ha creato la pozione neutrale. Segna il risultato con un segnalino e prende 2 ori dalla banca. Il barba non pagare, ma non è contento. Si suppone che la pozione abbia qualche effetto il Giallo perde 1 punto reputazione.

Bele! Il Giallo ha scansionato una pozione positiva quando si aspettava di scansionare una negativa. Segna che lo risultato con un segnalino. Non niente pagato perché non ha soddisfatto i termini della sua garanzia. E inoltre perde 1 punto reputazione per non aver mischiato una pozione con il segno corretto.

Offrire uno Sconto

"Prendi qui le tue posizioni! Le posizioni più economiche in città. Sconti speciali oggi per omni con grandi asce".

Avere notato probabilmente che essere primi in questo spazio azione vi dà un vantaggio più grande del solito. E se tutti scelgono questa azione, l'ultimo giocatore non potrà nemmeno vendere una pozione.

Prima che il primo giocatore scelga la prima pozione, tutti hanno la possibilità di diventare primo giocatore offrendo uno sconto. Sebbene abbiamo spiegato tutto il resto prima, offrire uno sconto è in realtà la prima cosa che succede quando è il momento di scegliere questo spazio azione. Ma se sei l'unico giocatore nello spazio azione, sali lo sconto e vai direttamente alla vendita.

Ogni giocatore possiede quattro carte d'offerta di valore 0, -1, -2, e -3. Se più giocatori hanno dichiarato un'azione. Vendere una Pozione, tutti offrono segretamente scegliendo una carta d'offerta e piazzandola a faccia in giù sul tavolo. Quando tutti hanno scelto, rivelano le loro offerte simultaneamente.

Gli avventurieri amano i grandi sconti. Ogni carta ha un certo numero di faccine sorridenti. Riordinare i cubi in ciascuno basandosi sulle faccine sorridenti. Chi ha più faccine sorridenti diventa primo.

Ma l'ordine di gioco normale è ancora importante. È ciò che spende i paraggi tra i giocatori che hanno offerto lo stesso numero di faccine sorridenti.

Esempio



Lascia la tua carta sul tavolo a faccia in su finché lo spazio azione non è stato risolto. Il tuo sconto limita la scelta della garanzia. Quando è il tuo turno di vendere una pozione, non puoi offrire una garanzia il cui prezzo scontato sia zero o meno.

Esempio

Il Rosso ha giocato la sua carta offerta -2.

- Può offrire una garanzia corrispondente e nulla al prezzo di 2 ori.
- Può offrire una garanzia segno corretto al prezzo di 1 oro.
- Non può offrire in mano delle due garanzie inferiori.

Anche se il Rosso fosse stato il primo a essere in grado di soddisfare i termini della garanzia segno corretto, potrebbe comunque offrirla. (Forse vuole vedere se i suoi due ingredienti creano una pozione neutrale. O forse o vuole solo bloccare che la pozione per quella che gioca meno dopo.)

Effetti della Reputazione

La tua reputazione aumenta e diminuisce durante la partita, alla fine, viene trasformata in punti vittoria, ma ha anche degli effetti durante la partita. Gli avventurieri preferiscono comprare pozioni da alchimisti rinomati.

Zona Verde: da 14 a 17 Punti

Se il tuo segnalino reputazione si trova nella zona verde, aggiungi 1 faccina sorridente extra alla tua offerta. Per esempio, se offri uno sconto di 0, ora 2 faccine sorridenti invece di 1.

Ma hai anche qualcosa in più da rischiare. Ogni volta che perdi reputazione, perdi 1 punto in più. Per esempio, se vendi una pozione che non ha il segno corretto, perdi 2 punti invece che 1. Se perdi 2 punti reputazione ad una conferenza, ne perdi uno in più, per un totale di -3.

Questa penalità si applica anche se la normale perdita di reputazione ti porta fuori dalla zona verde. Per esempio, se hai 14 punti e vendi una pozione neutrale, finisci a 12 punti.

Quando sei così bravo, tutti si aspettano di più da te.

Zona Blu: 18 Punti o più

Se la tua reputazione è nella zona blu, i vantaggi sono ancora maggiori. Ottenni una faccina sorridente extra quando offri uno sconto e aggiungi 1 oro extra per ogni linea garanzia. (Potresti, per esempio, offrire uno sconto di -3 e poi offrire la garanzia da 3 ori. Il prezzo risultante sarebbe 1).

Ogni volta che perdi reputazione, perdi 2 punti in più. Anche qui, la penalità si applica quando parti nella zona blu. Per esempio, se hai 18 punti e ne perdi 5 in una volta, finisci a 11 punti. (Questo può succedere davvero. Ma è molto più divertente quando succede a qualcun altro.)

Più in alto ti arrampichi, più lontano puoi cadere.

Zona Rossa: 6 Punti o meno

Quando la tua reputazione è così bassa, devi stabilire un prezzo di 1 oro in meno per ogni garanzia che offri. Questo non è uno sconto, è una penalità applicata dopo che viene determinato l'ordine di vendita. Per esempio, se hai offerto lo sconto di -2, dovrai offrire la garanzia corrispondente esatta. (Vale normalmente 4 ori, ma devi offrirla a 3. Dopo lo sconto il suo prezzo è 1.) Non puoi più offrire lo sconto di -3.

D'altro canto, quando perdi reputazione, perdi 1 punto in meno. Per esempio, vendere una pozione col segno sbagliato ora non ha effetto sulla tua reputazione. Se una conferenza ti fa perdere 2 punti, ne perdi solo 1.

La tua reputazione non può mai scendere sotto 1. Qualsiasi perdita che ti dovesse far scendere sotto 1 si lascia comunque a 1 punto reputazione.

Quando tutti pensano che sei un pessimo alchimista, è difficile che la loro opinione su di te diminuisca ancora.



Publiccare una Teoria



I giocatori presenti sullo spazio azione **Publiccare una Teoria** giocano nell'ordine normale. Con ciascuna azione, un giocatore può pubblicare una nuova teoria o sostenere una teoria pubblicata da un altro giocatore.

Publiccare una Nuova Teoria

Puoi pubblicare una teoria su un ingrediente quando conosci il suo alchimico. Oppure quando pensi di conoscerlo. Oppure quando sei sicuro che nessun altro lo conosce. Sta a te decidere se prendere il rischio di pubblicare in anticipo o aspettare finché sei certo.



Per pubblicare una teoria, prendi un segnalino alchimico e piazzalo su uno dei libri sulla planicia teoria. Questo è il tuo pubblico annuncio riguardo la vera identità dell'ingrediente illustrato su quel libro. Per segnalo come tuo, piazza uno dei tuoi sigilli a faccia in giù su uno qualsiasi degli spazi sigillo.



Ora paga il tuo editore! **Dai 1 oro alla banca.**

Cosa? Pensavi che l'editore avrebbe pagato te? No, amico. Qui siamo tra accademici.

Una volta che hai pubblicato una teoria, **guadagni 1 punto reputazione**.

Se ti mostri abbastanza sicuro di te, nessuno sospetterebbe che tu puoi sbagliare.

Sigilli



Conserva i tuoi sigilli a faccia in giù di fronte a te, oppure nascosti dietro il tuo schermo. Quando piazzai un tuo sigillo su una teoria giocata a faccia in giù.

Perché tutta questa segretezza? Perché il tuo sigillo è in verità una scomoda e arguta all'occlusione della teoria.

I tuoi sigilli stellati servono per le tue scommesse sicure. Hai due sigilli con stelle d'oro e tre sigilli con stelle d'argento. Conservarli per le teorie su cui scommetteresti la vita. Beh, forse non la tua vita. Ma stai rischiando la tua reputazione.

I sigilli con stelle d'oro ti fanno guadagnare 5 punti vittoria alla fine della partita e i sigilli con stelle d'argento 3 punti vittoria. Ma solo se la teoria è corretta. Se la teoria è sbagliata, perdi i punti vittoria. (Vedi pag. 17) Oppure puoi perdere punti reputazione se qualcuno smaschera la teoria durante la partita. (Vedi pag. 18)

I sigilli senza stelle servono per **dubitare di un certo aspetto**. Questo è rappresentato da un punto di domanda su uno sfondo di quel colore. Se viene provato che si sbagli sull'aspetto dell'alchimico di quell'ingrediente, non subisci penalità. (Solo il colore conta, non la grandezza del cerchio) D'altra parte, i sigilli senza stelle non valgono nulla a fine partita. (Vedi pag. 17 per i dettagli)

Esempio

Il Blu ha pubblicato la teoria sullo scorpione sulla parte sinistra di questa pagina. Ha piazzato su di essa 1 suo sigillo (a) per dubitare dell'aspetto rosso. Se qualcuno prova che lo scorpione corrimo (b) il Blu non perde reputazione.

A meno che una teoria non venga smascherata, i sigilli su di essa rimangono a faccia in giù fino alla fine della partita.

"Cari Collegi, se state leggendo questa lettera significa che la mia Teoria sullo Scorpione è stata messa in questione. Vorrei che fosse stato che sono sempre stato sicuro dei suoi aspetti blu e verde. Per quanto riguarda il rosso, invece..."

Segnalini Disponibili e Ingredienti

Puoi pubblicare una teoria solo su un ingrediente che al momento non ha un segnalino alchimico su di esso. Puoi usare solo un segnalino che al momento non è assegnato ad alcun ingrediente.

La ragione è semplice: ciascun segnalino alchimico corrisponde esattamente a 1 ingrediente. Ciascun ingrediente corrisponde esattamente a 1 alchimico. Quindi qualsiasi altra teoria riguardante quell'alchimico o quell'ingrediente contraddirebbe la teoria pubblicata. Oh, puoi provare a convincere l'editore che l'altra teoria è sbagliata, ma non ti credono. L'altra teoria è pubblicata, la tua no. Chiaramente, la teoria pubblicata è quella più credibile.

Vorresti strapparli i capelli e dimorarci, ma c'è un modo migliore per affrontare certi idioti. Puoi smascherare la loro incompetenza il prossimo turno. Vedi Smaschera una Teoria nella prossima pagina.

Sostenere una Teoria

Qualche volta una dei tuoi colleghi pubblica la tua teoria prima di te. E spiacevole che qualcun altro venga premiato per aver scoperto qualcosa che era già ovvio per te, ma puoi comunque ricevere qualche credito. Ti basta sostenere quella teoria.



Per sostenere una teoria che qualcun altro ha pubblicato, piazza su di essa 1 tuo sigillo, esattamente come hai quando pubblichi una teoria. Non puoi sostenere una tua stessa teoria - non possono mai esserci due sigilli

dello stesso colore su una stessa teoria.

Devi pagare 1 oro alla banca. Inoltre, devi pagare 1 oro a tutti i giocatori che hanno già un loro sigillo su quella teoria. "Certo che puoi essere creativo... ad un prezzo."

Non guadagni reputazione per aver sostenuto una teoria. Per adesso, il tuo sigillo vale come qualsiasi altro sigillo su quella teoria.

Ogni Teoria ha spazio per 3 sigilli. In partite a 2-3 giocatori, tutti possono sostenere la stessa teoria. In partite a 4 giocatori, non puoi sostenere una teoria che ha già 3 sigilli.

Concessioni

Le società di ricerca sono decisamente interessate ad alcuni ingredienti. Talmente interessate che vorranno offrirti un finanziamento per i vostri studi. Certo, prima dovreste dimostrare di sapere qualcosa sulla materia.

Nel mezzo della planicia teoria ci sono 5 tessere concessione. Ciascuna illustra 3 o 4 ingredienti che puoi studiare per ottenere la concessione. Vinci la tua prima concessione se hai sigilli sopra teorie riguardanti 2 degli ingredienti e illustrati sulla tessera concessione. (Non importa se i sigilli rappresentano pubblicazioni originali o sostenute, e non importa se i sigilli sono stellati o no.)

Esempio



Il Blu ha pubblicato una teoria sugli scorpioni. Si può pubblicare o sostenere una teoria sui topi o sui funghi, ancora questa concessione è immediatamente.

Quando vinci una concessione, prendi immediatamente la tessera e piazzala sulla tua planicia a faccia in giù. **Prendi immediatamente 2 ori dalla banca.** Ciascuna concessione inoltre vale 1 o 2 punti vittoria alla fine della partita.

L'oro incentiva la ricerca scientifica. Dovresti usare il denaro solo in spese che il committente apprezzerà... Ah ah! Scherzavo. Da maggior parte degli alchimisti spende tutti i soldi concessi per comprarsi un bell'artefatto nuovo. Se qualcuno lo chiede, potete dire che si tratta di "un essenziale strumento da laboratorio per velocizzare la ricerca."

Una volta che hai una concessione, nessuno può portartela via. Sarà tua per il resto della partita. Anche se una tua teoria venisse smascherata, non dovrai perdere la tessera e dare indietro i soldi.

Dopo la prima concessione, puoi ottenere nuove concessioni solo avendo sigilli su tutti e tre gli ingredienti illustrati (o 3 dei 4 illustrati sulla tessera concessione). È questo il significato del "3" sul retro della prima tessera.

Se pubblichi o sostieni una teoria che in una volta ti dà diritto a 2 prime concessioni, sigline 1 che diventi la tua prima concessione. Dovrai avere sigilli su 3 ingredienti per ottenere la seconda.



Smascherare una Teoria



Ovviamente, si assume che ogni teoria che porta i sigilli degli alchimisti sia corretta. Ma alcune teorie sono più corrette di altre.

Tecnicamente, questa azione è disponibile dal secondo turno, ma non potrete usarla finché una teoria non verrà pubblicata. Se dimostrati che una teoria è sbagliata, guadagnerete 2 punti reputazione.

Chiunque abbia un sigillo su quella teoria rischia di perdere reputazione. Qui sotto i dettagli.

La logica dello smascheramento è semplice nella modalità apprendista. Se state giocando la vostra prima partita, potete saltare le regole per smascherare un maestro per ora. Avranno più senso quando avrete imparato a smascherare un apprendista.

L'azione di smascheramento sulla app funziona in maniera diversa a seconda della modalità in cui state giocando. Se scoprite che avete selezionato la modalità sbagliata, tornate al menu principale e cambiate la selezione, poi premete **Continua una partita**.

Smascherare un Apprendista

Seleziona **Visualizza una teoria** e posiziona il lettore di carte sul tavolo dove tutti lo possono vedere. Il lettore visualizzerà gli 8 ingredienti e i 3 aspetti. Lo smascheramento non si filtra le carte ingrediente che hai in mano.

Per smascherare una teoria, ti basterà dimostrare che uno degli aspetti è sbagliato. Seleziona l'ingrediente della teoria che vuoi smascherare. Seleziona l'aspetto che spori sia sbagliato. Poi premete **Continua**.

Il lettore di carte mostrerà a tutti il segno di quell'aspetto di quell'ingrediente. Confrontalo con il segnalibro alchimistico su quella teoria.

Se il segno sullo schermo combacia con il segno di quell'aspetto sul segnalibro, hai fallito nello smascherare una teoria. (Ciò non significa che è corretta. Significa solo che hai fallito nel provare la sua incorrettezza). Perdi 1 punto reputazione per aver sprecato il tempo dei tuoi colleghi.

Se il segno sullo schermo è contrario al segno di quell'aspetto sul segnalibro, hai smascherato la teoria. Vedi il riquadro Conseguenze dello Smascheramento per i dettagli.

In entrambi i casi, tutti ora conoscono il segno di quell'aspetto di quell'ingrediente. Possono se ne seguire questa informazione sulla loro griglia di deduzione.

Quando effettui questa azione, non si è permesso sorgere un ingrediente che non ha una teoria pubblicata.

Conseguenze dello Smascheramento

In ciascuna modalità, accadono le seguenti cose quando smascheri una teoria:

1. Guadagni 2 punti reputazione.
2. Rimuovi il segnalibro alchimistico dalla planis teoria.
3. Rinvia ogni sigillo presente su quella teoria.
4. I giocatori che hanno piazzato un sigillo non stellato non perdono punti se il colore distinto il punto di domanda combacia con l'aspetto che è stato usato per smascherare la teoria.
5. I giocatori che hanno usato un sigillo non stellato dubitando di un colore di meno perdono 5 punti reputazione.
6. I giocatori che hanno usato un sigillo stellato (oro o argento) perdono 5 punti reputazione.
7. Tutti i sigilli che erano su quella teoria vengono rimossi dal gioco. I sigilli non sono ristitabili. (Potete lasciarli a faccia in su vicino alla planis teoria così che nessuno debba prendere nota di quali sigilli sono già stati usati).
8. Se hai un cubo sullo spazio azione Pubblica una Teoria, hai l'opzione di una pubblicazione immediata.

Esempio



Il Blu chiede al lettore di carte di rivelare l'aspetto blu dello scorpione. Il lettore dice: "Questo non smaschera la teoria e il Blu perde 1 punto reputazione."

Tocca al Rosso, che chiede dell'aspetto verde dello scorpione. Il lettore di carte dice: "Questo dimostra che il segnalibro alchimistico è sbagliato."

Il Rosso guadagna 2 punti reputazione e gioca il tre sigilli.



Il Verde ha dubitato dell'aspetto verde, quindi non perde reputazione.



Il Blu ha dubitato, ma non dell'aspetto verde. Perde 5 punti reputazione.



Il Verde ha un sigillo stellato. Perde 5 punti reputazione.

Tutti e tre i sigilli vengono rimossi dal gioco.

Smascherare una Propria Teoria

Puoi provare a smascherare qualsiasi tua teoria, anche una che hai pubblicato o sostenuto tu stesso. Se hai successo, guadagnerai 2 punti reputazione, ma ne perdi 5 se il tuo sigillo non dubita del colore usato per smascherare la teoria. Se ciò accade, conta il guadagno e la perdita in un unico cambio di reputazione: una perdita di 3 punti.

Per esempio, se hai 11 punti, costerai una perdita di 3 punti da 11, e non una perdita di 5 punti da 15. (Se non sai perché ciò è importante, vedi Effetti della Reputazione a pag. 12.)

Pubblicazione Immediata

Quando dimostrati che una specifica teoria è sbagliata, hai l'opzione di pubblicare immediatamente una nuova teoria, se hai uno o più cubi sullo spazio azione Pubblica una Teoria.

La teoria che pubblichi deve essere:

- Una nuova teoria sull'ingrediente della teoria che hai appena smascherato.

Oppure

- Una nuova teoria che utilizza lo stesso alchimico della teoria che hai appena smascherato.

Esempio:

Il Rosso ha appena dimostrato che lo scorpione non è "B". Se prende un qualsiasi numero di cubi sullo spazio azione Pubblica una Teoria, può immediatamente usare uno per pubblicare una teoria avanguardica un diverso alchimico per lo scorpione, oppure avanguardica "B" e un ingrediente differente. Ma non può usare questa azione immediata per pubblicare qualcosa di non correlato (per esempio, una teoria che la piuma di corvo è "B").

Se hai 2 cubi sullo spazio azione Pubblica una Teoria, la tua pubblicazione immediata utilizzerà il primo cubo. Se guadagnerai una seconda pubblicazione immediata, utilizzerai il secondo.

Se non hai cubi sullo spazio azione Pubblica una Teoria, non puoi avere il vantaggio della pubblicazione immediata. La pubblicazione immediata è opzionale: puoi aspettare la rivelazione dello spazio azione Pubblica una Teoria se desideri, e allora pubblicare o sostenere qualsiasi teoria tu voglia. (Ma non dimenticare che un collega potrebbe smascherare una teoria e usare questa opzione per pubblicare prima di te.)

Memoria Corta

Perse tutte queste ragioni ha le sue conseguenze.

È permesso pubblicare una teoria che è stata dimostrata falsa. Per esempio, se un'azione di smascheramento ha dimostrato che lo scorpione contiene "B", ciò non vieta a nessuno di pubblicare una teoria che lo scorpione è l'alchimico "B". Puoi anche pubblicare una teoria che è stata smascherata precedentemente in questo turno. L'unica limitazione è che non puoi usare la pubblicazione immediata per pubblicare la stessa teoria che hai appena smascherato. Sarebbe davvero dispiacevole.

Smascherare un Maestro

Nella modalità maestro, non basta sapere quale aspetto è sbagliato, devi conoscere un esperimento che dimostri che l'aspetto è sbagliato.

Esempio

Diciamo che ti voglia smascherare la teoria della pagina di fronte. Devi trovare qualcosa che mostri o alla scoperta di o. Uno qualsiasi di questi risultati dimostra che proverebbe che l'alchimista di quella teoria è sbagliato.

Seleziona **Smascherare una Teoria** e piazza il lettore di carte dove tutti lo possono vedere. Esso mostrerà gli 8 ingredienti. Smascherare non utilizza le carte ingrediente nella tua mano. Smascherare due ingredienti. Il lettore di carte mostrerà le sette posizioni. Seleziona una, poi considera queste 2 possibilità.

1. Il lettore dirà che quei 2 ingredienti producono la posizione che hai selezionato.
2. Il lettore dirà che non producono la posizione che hai selezionato.

Spiega quale evidenza smascherare una teoria oppure dimostra un nuovo conflitto tra due teorie (come descritto qui sotto). Una volta che tutti hanno capito la tua dimostrazione, premi

Continua

Se il tuo esperimento non smascherare una teoria o almeno dimostra un nuovo conflitto, perdi 1 punto reputazione per aver sprecato il prezioso tempo della comunità scientifica.

Se smascheri una teoria, questo conta come un successo e guadagnerai 2 punti reputazione. Nello smascherare un maestro, è possibile dimostrare un conflitto senza in verità smascherare una particolare teoria, e anche ciò vale 2 punti. La maggior parte delle volte, però, smascherare qualcosa.

Smascherare 1 Teoria

Il caso più comune è il più semplice. Dimostri che un aspetto di un ingrediente è il contrario di quello pubblicato. Guadagnerai 2 punti e tutti quelli che hanno un sigillo su quella teoria rischiano di perdere punti, come è spiegato nel riquadro Conseguenze della Smascheramento.

Esempio

Chiedi al lettore di carte se scorpione e fungo erano  . **Il lettore è d'accordo. Ciò smaschererà la teoria allo scorpione della pagina a lato. Lo ha smascherato attraverso il suo aspetto verde. Tutti quelli con un sigillo su quella teoria perdono 5 punti hanno coloro che hanno guidato un sigillo che dubita dell'aspetto verde.**

Se stai imparando a smascherare un maestro, puoi aiutare il resto della sezione e giocare subito. Tieni le tue azioni di smascheramento saranno probabilmente di questo tipo. Se ricevi qualcosa di strano nello smascheramento, potete tornare qui e leggere il resto della sezione.

Smascherare 2 Teorie

Se sulla pianica ci sono teorie su entrambi gli ingredienti della tua dimostrazione, potrebbe capitare di smascherare entrambi contemporaneamente. Se dimostri che entrambi contengono un aspetto contrario a quello dichiarato dalle loro teorie, sono entrambi smascherati.

Esempio



e somma le penalità di entrambe. (Se un giocatore perde 10 punti con la carta e una perdita di 10 non due perdite di 5) La tua ricompensa per aver smascherato 2 teorie è comunque di 2 punti, anche se ne hai smascherate due in un colpo solo. Ottieni l'opzione di una pubblicazione in modalità, non due.

Dimostrare un Conflitto

A volte la tua dimostrazione rivela che una delle due teorie deve essere sbagliata, ma non dice quale è sbagliata.

Esempio



hai smascherato una delle due teorie. Allo stesso momento hai dimostrato che entrambe le teorie non possono essere vere. Secondo la pianica teoria, questi due ingredienti dovrebbero creare.

Esempio

La tua azione è la stessa dell'esempio precedente, eccetto che questa volta chiedi al lettore di carte se scorpione e fungo erano  . **Il lettore dice di no. Ma se e ricambia le teorie furono corrette.** è la posizione che dovrebbero creare. Hai dimostrato un conflitto.

Al contrario dei precedenti esempi, una risposta negativa del lettore di carte significa successo per te in questo caso. È da anche meno informazioni ai tuoi avversari.

Ogni volta che dimostri un nuovo conflitto tra due teorie presenti nella pianica, conta come un successo e guadagnerai 2 punti reputazione. Nessuno perde punti, tuttavia, perché non è chiaro quale teoria è sbagliata. Non hai l'opzione di una pubblicazione immediata.

Teorie in Conflitto



Quando viene dimostrato che 2 teorie sono in conflitto, indicale con dei segnalini conflitto combaciati. I segnalini e i segnalini alchimici rimangono sulle teorie, ma i segnalini non contano più per le conferenze, le conclusioni, e per il premio miglior alchimista. (Vedi pag. 16 per i dettagli) nessuno può assistere una teoria in conflitto.

I segnalini conflitto non hanno effetto durante il conteggio dei punti vittoria alla fine della partita. Le teorie in conflitto possono essere usate nei tentativi di smascheramento.

Quando due teorie vengono smascherate, rimosse entrambe i segnalini conflitto dalla pianica. L'altra teoria è nuovamente una normale teoria. (Anche se potrebbe essere sbagliata.)

Dimostrazioni non Valide

La tua scelta degli ingredienti e della posizione risultante dovrebbe poter:

1. Smascherare almeno una specifica teoria, oppure
2. Dimostrare un nuovo conflitto tra due teorie, come descritto sopra.

Se la tua selezione non può fare nessuna delle cose, dovrai premere il bottone  e riprovare la tua dimostrazione. Se effetti una dimostrazione che non può fare nessuna delle cose, è considerato un tentativo fallito di smascheramento e perdi 1 punto reputazione.

Esempio

Sono il tuo pubblicato teoria per ogni ingrediente eccetto che per la radice di mandragola e la piuma di corvo. Gli unici alchimisti non presenti nella pianica sono  . **Il GIGLI su che la radice di mandragola e la piuma di corvo non erano**  . **Se dimostri ciò in una smascheramento, provi che c'è qualcosa di sbagliato sulla pianica teoria, ma questa informazione non basta a smascherare nessuna teoria specifica, e neppure a stabilire un conflitto tra due teorie per cui i due ingredienti non hanno una teoria pubblica. Dovrebbe cercare di trovare un'altra dimostrazione.**

Se si dimostra questa regola e mostra a tutti che la radice di mandragola e la piuma di corvo non erano   perdi 1 punto reputazione.

Quando dimostri un conflitto tra due teorie, deve essere un nuovo conflitto. Se dimostri un conflitto che è già indicato da un paio di segnalini conflitto, ciò è un tentativo di smascheramento non valido e ti costa 1 punto reputazione. Comunque, potete usare una teoria sotto un segnalino conflitto o in una dimostrazione di un conflitto differente.



Fine del Turno

Un riquadro vicino allo spazio ordine ricorda le cose che succedono alla fine del turno. Risolvetele nell'ordine indicato.

Premio Miglior Alchimista

Il giocatore col maggior numero di sigilli sulla plancia teoria guadagna 1 punto reputazione. Se non è stata pubblicata alcuna teoria, ne hanno ottenute questo premio. Se ci sono giocatori in partita, tutti i giocatori in partita guadagnano 1 punto.

Non importa se i sigilli sono pubblicazioni originali o sostitute. E ovviamente non importa se sono scelti o no perché questa informazione è segreta. Ma se state giocando la modalità maestro, non contate i sigilli su teorie in conflitto.

Cubi Inutilizzati

Il turno non va sempre come pianificato e qualche volta dovrai rinunciare a delle azioni e spostare i tuoi cubi nello spazio cubi inutilizzati. Per ciascuna coppia di cubi che hai qui alla fine del turno, pesca 1 carta fazione. (Un cubo spaiato non ti dà niente.)

Ripendi i tuoi cubi inutilizzati. Ora dovresti avere il set completo... a meno che un'azione Bersi una Posizione non ti abbia mandato all'ospedale.

Ospedale

Una volta che lo spazio cubi inutilizzati è vuoto, spostate i cubi dall'ospedale nello spazio cubi inutilizzati. Verranno contati come cubi inutilizzati alla fine del prossimo turno.

Nuovo Avventuriero

Rimovete la vecchia tessera avventuriero, se è ancora in giro. Piazzate la prossima tessera sullo spazio avventuriero. Se questo rivela una conferenza, questa avverrà alla fine del prossimo turno. Piazzate la tessera conferenza sullo spazio conferenza, dopo lo spazio azione Bersi una Posizione.

Conferenza o meno, girate la tessera avventuriero in cima alla pila a faccia in su. Saprete sempre quale avventuriero sta per arrivare in città a un turno in anticipo.

Conferenza

Da conferenza di alchimia ha sempre molti partecipanti. Alchimisti arrivano da lontano per scambiare conoscenze con i loro colleghi. Beh, in verità è solo una grande fiera della vanità, ma i panini non sono male.

Se avete predisposto le tessere conferenza correttamente, ci saranno conferenze alla fine dei turni 3 e 5. (Se non le avete disposte correttamente, fatele ora.) La conferenza avviene dopo la risoluzione dello spazio azione Bersi una Posizione e prima dell'assegnazione del premio miglior alchimista e di altre faccende di fine turno.

Coloro che hanno il numero richiesto di pubblicazioni originali e sostitute guadagnano 1 punto reputazione. Coloro che non addizionalo la richiesta perdono punti reputazione come indicato dalla tessera, in relazione al numero di sigilli che hanno sulla plancia teoria. Come con il premio miglior alchimista, contate tutti i sigilli (tranne quelli su teorie in conflitto).

A nessuno piace l'imbarazzo di arrivare alla conferenza senza avere qualcosa di cui vantarsi: c'è sempre una corsa agli uffici dell'editore quando i concorsi della conferenza sono in scadenza.

Nuove Carte Artefatto



La fine della conferenza segna l'arrivo di nuovi artefatti. Rimovete ogni artefatto ancora sul tabellone.

e distribuite i tre nuovi artefatti - livello III dopo la prima conferenza o livello IIII dopo la seconda conferenza.

Poi è il momento di passare al premio miglior alchimista e alle altre faccende di fine turno.

Setup per il Prossimo Turno

Se sono rimaste carte ingredienti nella fila ingredienti, rimuovetele. Distribuite 5 nuovi ingredienti nella fila. Se il mazzo si esaurisce (durante il setup o in qualsiasi altro momento) mischiate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo.

Segnalate tutti i segnalini ordine dallo spazio ordine. (Eccetto quelli che sono stati messi sullo spazio paralleli durante e questo turno.)

Il segnalino primo Giocatore viene passato un posto verso sinistra. (Se viene passato a un giocatore il cui segnalino ordine è bloccato sullo spazio paralleli, vedi "Altre cose divertenti che vi possono capitare quando siete paralizzati", a pag. 10.)

Ora siete pronti per un nuovo turno di scoperte, gloria, e derisione dell'idiota che ha pubblicato quella ridicola teoria sullo scorpione.

Il Turno Finale

La partita dura sei turni. All'inizio dell'ultimo turno, l'ultimo avventuriero verrà piazzato vicino allo spazio azione Bersi una Posizione. (Ci sono 6 avventurieri, casualmente uno è stato rimosso dal gioco, e non arriva nessun avventuriero nel primo turno.)

Esibizione

Più che altro, gli alchimisti cercano di impressionarsi a vicenda, ma una volta ogni tanto può essere gratificante dimostrare le proprie abilità al grande pubblico.



USARE L'AZIONE LATO PER UNA PARTITA A 1 GIOCATORI.

Quando vi preparate per il turno finale, piazzate la plancia esibizione sopra gli spazi azione Bersi una Posizione e Bersi una Posizione. Questi vengono sm piazzati dallo spazio azione Esibisci una Posizione. Selezionate **Turno Finale** sul lettore di carte.

Le azioni Esibisci una Posizione vengono dichiarate insieme alle vostre altre azioni. Siete limitati al numero indicato (3 in una partita a 1 giocatore, 4 in una partita a 2 o 3 giocatori).

Questo è l'ultimo spazio azione ad essere risolto, dopo Publica una Teoria. Ciascun cubo vale 1 azione.

Quando è il tuo turno di esibire una posizione, rimuovi il tuo cubo dallo spazio azione e piazzalo su uno degli altri spazi al di sotto. Illustrate sulla plancia esibizione. Questa è la posizione che promette di esibire. (Non puoi scegliere una posizione che hai già esibito con successo. La posizione neutrale non è illustrata

perché ne sono rimaste impressionate da una ruffa di rospo.) Prepara due ingredienti nel tuo laboratorio come hai per i tuoi esperimenti, seleziona **Realizza una prova** sul lettore di carte, e scansiona gli ingredienti. Scarta gli ingredienti il subito dopo, come hai di solito.

Se non ottieni il risultato che hai dichiarato, sposta il tuo cubo sullo spazio **Perdi 1 punto reputazione**.

Se sei il primo giocatore a esibire con successo quella posizione, guadagni 1 punto reputazione. Piazzate il tuo cubo sullo spazio **guadagni**.

Se hai esibito con successo quella posizione, ma non sei il primo ad averlo fatto, il tuo cubo va in uno degli altri spazi al di sotto. Non guadagni punti per aver mescolato quella posizione, ma puoi ancora tentare di meritarla la posizione con successo. Leggi oltre.

Se edifici con successo due segni diversi dello stesso colore durante l'esibizione, allora hai dimostrato la padronanza di quel colore. Guadagni 2 punti reputazione. (Più giocatori possono ottenere quest'obonus.)

Non devi obbligatoriamente giocare qui nel turno finale. Nella

prima, che gli ingredienti nella tua mano non valgono nulla durante il conteggio finale, quindi questa è l'ultima occasione per utilizzarli.

Una volta che tutte le azioni sono state richieste, assegnate il premio miglior alchimista e pescate carte favore per ogni

coppia di cubi inutilizzati, come al solito. Ora è il momento del conteggio finale.

Conteggio Finale

Punti Reputazione e Punti Vittoria

 I **punti reputazione** vengono guadagnati e persi durante la partita. Alcuni aried altri ti dà bonus di reputazione, e la somma in cui ti trovi sul percorso segnapunti può avere effetti sulla quantità di reputazione che perdi.

 I **punti vittoria** vengono conteggiati alla fine della partita. I bonus e le penalità reputazione non vengono applicati qui. La maggior parte dei punti vittoria è positiva, anche se puoi perdere punti vittoria quando la vera identità dei gli ingredienti si viene rivelata.

Alla fine della partita, conteggi i punti vittoria come segue:

  **Tutti i punti reputazione diventano punti vittoria.** Quindi se hai finito la partita con 16 punti reputazione, cominci il tuo conteggio finale con 16 punti vittoria.

  Poi calcola i punti vittoria per i tuoi arifatti.

Casi speciali: Se un giocatore possiede lo **Specchio Magico**, conta i punti per lo Specchio Magico prima che per gli altri artefatti e le concessioni.

Se un giocatore possiede il **Utile della Saggia**, questo non viene conteggiato fino a dopo la Grande Rivelazione.

  Poi, conta i punti vittoria per le tue concessioni.

  Se hai ancora carte favore in mano, **scambia ciascuna carta favore con 2 ori.**

  Ora conta i **punti vittoria per ogni 3 ori**. O, per dirla in altro modo, un terzo di punto vittoria per ogni oro, e conserva ogni oro rimasto per ripescare e vendi i tuoi paraggi.

shagliato, allora i sigilli che dubitano di quel colore sono corretti e i sigilli che dubitano di un colore diverso non sono corretti. Se più di un aspetto è sbagliato, allora nessun sigillo è corretto.

Nota che i giocatori perdono punti vittoria, non punti reputazione. Non subiscono una perdita ulteriore di 2 punti se si trovano nella zona blu. Le zone rossa, verde e blu del percorso segnapunti non hanno valore nel conteggio finale.

I segnalini conflitto non hanno importanza a questo punto della partita. I sigilli fanno guadagnare o perdere punti senza contare i segnalini conflitto. (Se state giocando la modalità apprendista, comunque, non state usando i segnalini conflitto.)

La Grande Rivelazione

Finalmente il momento della verità. Rizzate il lettore di carte dove tutti lo possono vedere e selezionate **Musta Risposta**.

Vani davvero mostrare le risposte? Sì, certo che lo vuoi! Questo è il tuo momento di gloria!

Il lettore di carte vi dirà quale alchimista era associato con quale ingrediente. Controllate le teorie una per una. Su ciascuna teoria, rivelate tutti i sigilli.

 Se la teoria è **corretta**, ogni giocatore conta i segunti punti per un sigillo corretto.

- Sigillo stellato oro: 5 punti
- Sigillo stellato argento: 3 punti
- Sigillo non stellato: nessun punto.
- Se la teoria non è **corretta**, i giocatori perdono i segunti punti:
- Sigillo stellato: 4 punti.
- Sigillo non stellato che non dubita correttamente: -4 punti
- Sigillo non stellato che dubita correttamente: nessun punto.

Come la tua dice se un sigillo non stellato dubita correttamente? Guarda gli aspetti della teoria sbagliata. **Se solo un aspetto è**

Il Vincitore

Il vincitore della partita è il giocatore con più punti vittoria. I paraggi vengono spartiti dall'oro rimasto, come spiegato in precedenza. Se i giocatori sono ancora in parità, rimangono in parità. Ben fatti!



Modalità Apprendista e Modalità Maestro

Esistono tre differenze tra le due modalità:

1. All'inizio della partita, **gli apprendisti ottengono 3 carte ingredienti. I maestri solo 2.**
2. Le **teorie o rivelazioni** sono diverse. (Ai maestri vengono richieste le prestazioni più elevate.)
3. Le **regole di smascheramento** sono diverse. (Smascherare un apprendista è molto più facile.) Non dimenticate di selezionare la giusta modalità sul lettore di carte.

Vi consigliamo di usare la modalità apprendista nella vostra prima partita. Dopo questa, sta a voi.

Potete anche mischiare e combinare le due varianti. Per esempio, potete iniziare con 2 ingredienti, usare le concessioni da apprendista, e giocare secondo le regole di smascheramento da maestro.

E anche possibile usare le due varianti come un equilibratore per i nuovi giocatori. Un nuovo giocatore può iniziare con 3 ingredienti mentre gli altri iniziano con 2. Le tessere concessione

possono essere sovrapposte e usare le richieste apprendista per i nuovi giocatori e le richieste maestro per i giocatori più esperti. E la app può essere cambiata da apprendista a maestro e viceversa durante lo smascheramento.

Usate queste regole per rendere il gioco divertente e competitivo per tutti!

Usare la Griglia di Deduzione

Durante il corso della partita, ottieni informazioni da diverse azioni - anche azioni di altri giocatori. Puoi registrare queste informazioni sulla tua griglia di deduzione usando qualsiasi sistema tu voglia. L'unico che le deve capire sei tu. Questa sezione mostra qualche esempio di come usare quello che impari.

Sperimentare



Ottieni la maggior parte delle informazioni dalle azioni **Testa su uno Sfidante** e **Bevi una Pozione**. Per esempio, potresti mischiare rospo e fungo e scoprire che creano . In effetti, questo era il nostro primo esperimento a pagina 2. Sulla tua griglia di deduzione, dovresti eliminare tutti gli alchimici con . Queste non sono più possibilità valide per il fungo e il rospo. Nell'illustrazione, queste possibilità sono state sbarrate.

Smascherare

Nello smascherare un maestro, se un altro giocatore dimostra che fungo e rospo creano , puoi registrare questa informazione sulla tua griglia di deduzione. (Tuttavia, se qualcuno dimostra che fungo e rospo non creano , è meno chiaro come usare questa informazione. Dovrai adottare un tuo sistema personale per questo!)

Nello smascherare un apprendista impari qualcosa solo su un ingrediente alla volta, ma hai la garanzia di ottenere una risposta chiara, positiva o negativa. Se un giocatore dimostra che il rospo contiene , puoi eliminare le 4 possibilità per il rospo. Più avanti, se qualcuno dimostra che il fungo contiene , puoi annotarlo per il fungo.

Risultati Ambigui



Non devi essere certo del risultato quando **vedi una pozione**. Puoi anche usare questa azione come una sorta di esperimento. Per esempio, se hai cercato di vendere la pozione e hai mischiato fungo e rospo, la app avrebbe detto che hai ottenuto una corrispondenza esatta, che è come imparare questa informazione bevendo tu stesso la pozione.

Spesso i risultati sono ambigui. Supponiamo che hai cercato di creare mischiando felce e rospo. Il lettore di carte ti avrebbe detto felce + rospo = . Cosa hai imparato? Sai che hai mischiato o oppure . Piana il segnalino sul tuo triangolo dei risultati. Puoi eliminare e perché non creano né . Puoi indicarlo per la felce in rosso. Puoi anche indicarlo per il rospo, ma è stato scoperto che quelle due possibilità erano già state eliminate per il rospo.

Un Gioco di Matúš Kotry

Illustrazioni: David Cochard

Illustrazioni Aggiuntive: Jakub Politzer

Progetto Grafico: Filip Murnak

Traduzione: Giuliano Arzanti

Lead Tester: Petr Murnak

Tutore: Vladimír Brumec, Jiřina Merlová, Alai Vítek, Marek, Vítek, dillí, Vytisk, Jiřka, Martin, Lukáš, Krápin, Rumun, Kuba, Zorla, Honza, Rybářík, Zdeněk, Pavel, Pítr-Pítr, Dáša, Elwen, Ester, FlyGon, Gelson, Janča, Jarka, Buzna, Lenka, Marieta, Michal, Monika, Olaf, Patrik, Petr, Plam, Popo, Radka, Stáňa, Filip, Tomáš, Tuko, Vodka, Yurika, Yuri, Zena, the Brno Board Game Club, e altri partecipanti agli svariati eventi di gioco in Repubblica Ceca e in tutto il mondo.

Ri-graziamen ti: Prima di tutto, vorrei ringraziare tutti coloro che hanno la volontà al gioco, specialmente gli artisti e i graphic designer per il loro grande sforzo (e a volte le notti insonni) dedicato affinché il gioco risulti così bello! Vorrei anche ringraziare Dan Muihl per il suo aiuto con la app, Jason Holt per i numerosi aiuti con il regolamento, e Paul Grogan per aver promosso il gioco. E infine la mia fidanzata, Jiřina Merlová, per la sua pazienza e il suo supporto. Grazie a lei, ho sempre un cubo azione extra quando mi serve. :)

Un Ringraziamento Speciale a: Vlaďa Chvátil, per aver raccomandato questo gioco alla CGE e per i numerosi consigli.

© Czech Games Edition, October 2014.
www.CzechGames.eu

Cranio Creations www.craniocreations.it



Coppie Neutralizzanti



Come spiegato a pagina 3, la **posione neutrale** viene creata mescolando due ingredienti che hanno il segno contrario in ogni aspetto. Ogni alchimico ha esattamente un alchimico che lo neutralizza. Le coppie neutralizzanti sono raggruppate insieme sulla tua griglia di deduzione. (Questo è il significato delle ombreggiate chiare e scure.)

Puoi imparare qualcosa sulle coppie neutralizzanti sperimentando, smascherando o vendendo posioni. Se scopri che felce e fungo creano , questo ti dice che quei due ingredienti sono una coppia neutralizzante. Da sola, questa informazione non basta a eliminare alcuna possibilità. Ma hai già informazioni su questi ingredienti.

Nel precedente esempio, hai scoperto che la felce non può essere  né . Poiché il fungo neutralizza la felce, sai che il fungo non può essere nessuno degli alchimici che neutralizzano questi due. Le frecce verdi illustrano come questa informazione elimini due possibilità per il fungo.

L'informazione va in entrambe le direzioni. Nel primo esperimento, hai imparato che il fungo deve avere . La felce neutralizza il fungo, per cui deve avere . Puoi eliminare il neutralizzatore di ciascuno alchimico che è stato eliminato per il fungo. Ciò è illustrato dalle frecce viola nella figura.

Tecniche Avanzate



Ora torniamo indietro e guardiamo i tuoi esperimenti precedenti considerando le 2 possibilità rimaste per la felce. Riesci a capire perché il risultato  ti permette di eliminare le due possibilità per il rospo indicate nell'illustrazione?

Ci sono molti altri ragionamenti che non abbiamo valutato in questo esempio. Parte del divertimento nell'essere un alchimista sta nel trovare tecniche ingegnose che ti mantengono un passo avanti ai tuoi colleghi.

Deduzioni e Dubbi

Alla fine, ognuno di questi ingredienti ha solo due possibilità rimaste. Conosci i loro aspetti rosso e blu. Se scopri l'aspetto verde di un ingrediente, sai in grado di dedurre tutti e tre.

Ma forse avrai bisogno di pubblicare una teoria prima di aver imparato ciò che devi conoscere. Per questo è bello poter dubitare del verde.



Note sugli Artefatti

Baule della Strega

Puoi ancora scegliere spazi azione con gli ingredienti; solo non ti è permesso pescare carte ingrediente. Puoi ancora ottenere ingredienti dall'azione. Recuperi un ingrediente o dall'Erborista.

Cappello del Pensiero

Scegliti un **Carta su una Studente**. Devi mostrare i risultati ai tuoi colleghi, come al solito, ma non rubici penalità per aver mischiato posizioni negative. Non ti è permesso usare la stessa carta per entrambi gli esperimenti. Per esempio, se vuoi testare scopione + ruspo e blos + ruspo devi avere 2 carte ruspo.

Cappello Piumato

Per esempio, se hai perduto correttamente il risultato del meccanismo di ruspo e scopione e poi hai perduto o correttamente il risultato del meccanismo di ruspo e blos, ottieni 3 punti perché hai usato 3 ingredienti diversi.

Caso speciale: Se hai anche il Mortaio Magico, un collega sceglie casualmente 1 carta da mettere da parte per il Cappello Piumato e l'altra tornerà nella tua mano. Una volta che sai quale carta ti tornerà in mano, puoi decidere di non usare il Mortaio Magico e lasciare entrambe le carte da parte per essere contate per il Cappello Piumato.

Idolo della Saggazza

L'idolo della Saggazza non viene conteggiato con gli altri artefatti. Usalo dopo la Grande Rimediata. Quando si conteggiano i sigilli per le teorie corrette, i tuoi sigilli contano 1 punto extra, sia che siano sfalsati oppure no. L'idolo della Saggazza non si applica alle teorie sbagliate.

Mortaio Magico

Ogni volta che devi scartare gli ingredienti che hai usato per una posizione, chiedi a un altro giocatore di scegliere una delle due carte casuale mente. Solo la carta scelta viene scartata. Tieni l'altra.

Questo si applica alle azioni. Vendi una Posizione, Testa su uno Studente, Bevi una Posizione, e Elicidi una Posizione.

Periscopio

Usi il periscopio subito dopo aver visto il risultato, prima dell'azione del prossimo giocatore. Il Periscopio si applica alle azioni. Vendi una Posizione, Testa su uno Studente, Bevi una Posizione, Elicidi una Posizione. Non si applica all'articolo Cappello del Pensiero.

Pressa da Stampa

Quando scosti una teoria, devi ancora pagare 1 oro ai giocatori che hanno già un sigillo su di essa. Ma non paghi l'oro alla banca. Questo significa che puoi pubblicare nuove teorie gratuitamente.

Seglio dell'Autocritica

Guadagni 3 punti invece di 1 quando pubblichi una nuova teoria. Guadagni 2 punti invece di 0 quando scosti una teoria.

Questo bonus è cumulativo con quello della Vestaglia del Rispetto. Se le posizioni entrambi guadagni 4 punti quando pubblichi una nuova teoria e 4 punti quando scosti una teoria.

Specchio Magico

Durante il conteggio, dovrai contare questo articolo per primo, quando il percorso segnati mostra ancora quanti punti reputazione avrai alla fine della partita. Questa carta ti dà punti extra solo per la reputazione. La tua vittoria che ottieni per gli artefatti e le conazioni non hanno effetto sul valore dello Specchio Magico.

Arrendo per didattico 14 punti reputazione 2 punti vittoria per lo Specchio Magico. 15 ne valgono 3.

Vestaglia del Rispetto

Ogni guadagno di reputazione è incrementato di 1. Per esempio se smarchi una teoria, invece di guadagnarne 2 punti, ne guadagni 3.

Caso speciale: Se smarchi con successo una tua stessa teoria, (vedi pag. 14) la Vestaglia del Rispetto applica il suo effetto solo se il risultato è un guadagno netto di reputazione (in altre parole, solo se il tuo sigillo dubitava del colore che hai usato per lo smarchamento). Se rubisci una perdita netta, la Vestaglia del Rispetto non si applica.

Carte Favore

Ogni carta favore ti dice quando giocare. Ti è permesso giocare più carte favore nello stesso momento. I loro effetti sono cumulativi, come spiegato qui sotto.

Affiliato

"Io e il mio affiliato vorremmo essere primi. È un problema? No? Allora, grazie."

Siccome i tuoi cubi sono nella prima fila, tutti coloro che dichiarano azioni dopo di te devono piazzare i loro cubi una fila più in basso del normale. Se i cubi di qualcun altro sono già nella prima fila (perché ha giocato anche lui un Affiliato) sposta quei cubi alla seconda fila e piazza i tuoi nella prima. In altre parole, un giocatore su un più alto spazio ordine ha un Affiliato più grande, più autoritario di un

giocatore su uno spazio ordine più basso.

Sullo spazio azione. Vendi una Posizione, il tuo Affiliato ti fa diventare primo inizialmente, ma i giocatori possono ancora scommettere per il diritto a diventare primi offrendo gli scotti, come al solito. (Ovviamente, tu vinci i paraggi. L'Affiliato è bravo a vincere i paraggi.)

Se giochi 2 favori Affiliati, devi usarli su due spazi azione diversi.

Assistente

Il tuo fedele assistente è felice di correre in giro per commissioni, così puoi avere un po' più di lavoro fatto.

In una partita a 3 o 4 giocatori, puoi trovare il tuo cubo extra nella scatola. In una partita a 2 giocatori (o una partita a 3 giocatori in cui giochi due copie di questa carta nello stesso momento), puoi usare un cubo azione di un colore non utilizzato. Non dimenticarti di rimettere via il cubo alla fine dell'urna.

L'Assistente ti concede un cubo azione extra per questo turno. Sei sempre limitato al numero massimo di azioni permesse ad ogni spazio azione.

Cameriera

Puoi trovare qui qualcosa in più che rende la tua pagnotta irresistibile.

I livelli di qualità sono spiegati a pagina 11.

Per esempio diciamo che giochi il favore della Barista e garantisci che mescolerai una posizione con il segno corretto. Se mercoli ☹️, conta come se tu avessi mescolato davvero ☹️. Non perdere di reputazione per aver mischiato una posizione neutrale e soddisfatti i termini della garanzia.

Se giochi 2 favori Barista e ottieni un risultato di ☹️, il primo favore lo fa contare come una corrispondenza esatta, il secondo favore ti fa guadagnare 1 punto reputazione.

Custode

È bello sapere che qualcuno può farti entrare prima nel laboratorio.

Quando giochi questa carta, piazzala vicino al tabellone, tra gli spazi azione. Trattala un ingrediente e Vendi una Posizione. Funziona come uno spazio azione. Bevi una Posizione anticipato. Se usi due favori Custode, piazza qui 2 cubi. La seconda carta può andare direttamente negli scarti perché ne serve solo una come spazio azione.

Se qualcuno altro ha già giocato un favore Custode in quello spazio, usa la loro carta come spazio azione. Piazza i tuoi cubi sopra i suoi secondo il normale ordine di gioco.

Le azioni effettuate su questo spazio non contano per il limite di 2 azioni. Bevi una Posizione nello spazio azione normale. Puoi

usare il favore Custode anche nel turno finale, quando lo spazio azione Bevi una Posizione non è disponibile.

Quando è il momento di effettuare l'azione, hai l'opzione di rinunciare. Una volta che tutte le azioni sulla carta sono state risolte, piazzala negli scarti.

Erborista

Conosci tutti i sentieri segreti nella foresta, e trova sempre i migliori ingredienti.

Puoi scartare 2 ingredienti qualsiasi. Non devono essere 2 in 13 che hai appena pescato.

Questa carta va giocata non appena la pesci. Se ne pesci 2 una volta, risolvi la prima, poi risolvi la seconda.

Mercante

Il suo consiglio è gratuito. Anche meglio che gratuite i profici.

Usa un cubo per bloccare la posizione che vendi, come al solito, anche se in quella posizione è già presente un cubo. Questo potrebbe rendere possibile a tutti i giocatori vendere una posizione.

Se non sei il primo giocatore e giochi più di un favore Mercante, un favore ti mette casualmente nella stessa posizione del primo giocatore e ottieni 1 oro per ognuna delle altre.

Negoziante

Se passi un po' di tempo parlando col negoziante, scoprirai che i suoi prezzi sono flessibili.

Giocare più favori Negoziante ti concede uno sconto maggiore, ma non è possibile portare il prezzo sotto lo 0.

Saggio

Il vecchio alchimista ha molti segreti. Un segreto è quanto ero riesce a estrarre da una piuma di cervo.

Se giochi 2 favori Saggio ottieni 3 ori per un ingrediente. Questo è ovvio dal testo sulla carta, ma non volemmo che questo venerabile alchimista fosse l'unico a non comparire sul regolamento.