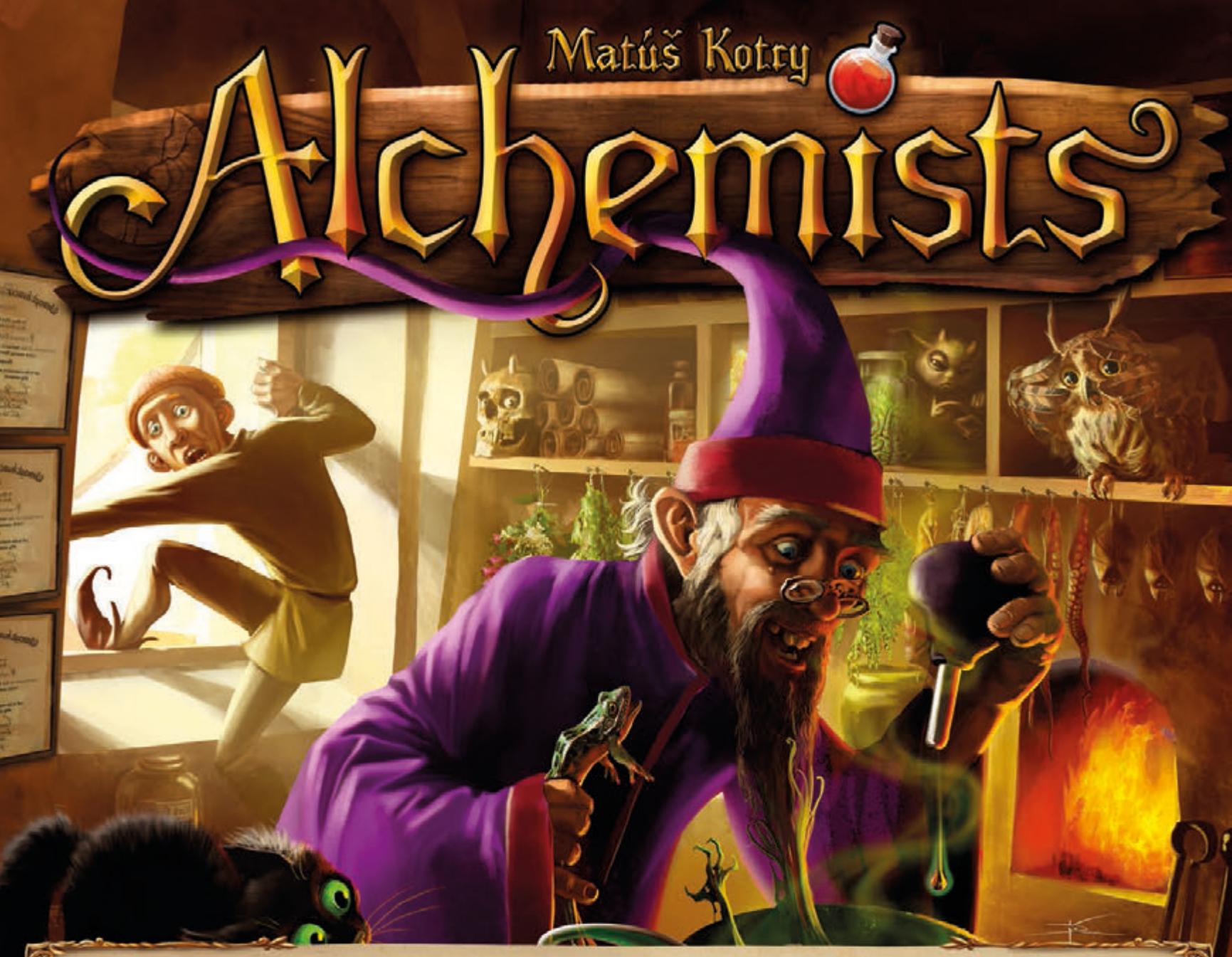
Matúš Kotry

Alchemists



Ma megérkezett az új üstöm.
Végre teljes a laborom!

Napokig izgatottan gyűjtögettem és szárítgattam a hozzávalókat. Vajon milyen bájitalt keverjek először? Úgy érzem, jó sülhet ki egy kis holló tollból és mandragóragyökérből. Az a hír járja, hogy egy kis béka sohasem árthat!

De ugyan honnan is tudhatnák ők? Ez az én laborom, az én kutatásom! Majd ha publikálom az elméleteimet, akkor a többiek jönnek majd hozzám! Elhatároztam, hogy bebizonyítom, én vagyok a legnagyobb elme, aki valaha is az alkímia tudományával foglalkozott!

Úgyhogy most begyűjtöm a tüzet, és itt az ideje dolgozni. A tudást, gazdagságot és a hírnevet mind a rejtelmes üst mélye rejti.

Áttekintés

Ebben a játékban 2-4 játékos alkimista szerepben próbálja meg felfedni ennek a rejtélyes művészetnek a titkait. Különböző módokon szerezhetnek pontokat, de a legtöbbet elméletek - helyes elméletek - közzétételével. És ebben rejlik a probléma.

A játékosok összetevőket összekeverve és ennek eredményét egy kártya olvasó tablet vagy telefonos alkalmazáson tesztelve nyerhetnek tudást. Ebből rájönnek, hogyan készíthetnek bájitalokat, amelyeket eladhatnak kalandoroknak. Az aranyból aztán varázstárgyakat vehetnek, amelyek bár nagyon erősek, igencsak drágák.

A játékosok hírneve folyton növekszik és csökken, ahogy az elméleteiket közzéteszik, vagy megcáfolják. A játék végén a hírnév pontokká alakul. Pontok szerezhetők még varázstárgyakból és adományokból is. A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer.

Az Alkimia Alapelvei

Á, egy új tanonc! Pompás! Mindig örülök, ha olyasvalakivel találkozom, kinek szívében a tudomány lángja ég!

Felkészültél-e, hogy megfejtsd a természet rejtélyeit? Készen állsz-e arra, hogy olyan felfedezéseket tegyél, melyekkel kivívhatod mások megbecsülést és csodálatát?

Nos, fiatal barátom, ez egy hosszú utazás lesz. Mindez állhatatosságot és éles elmét kíván. Kezdjük egyszerű dolgokkal, például egy olyan varázsital keverésével, melynek összetevőit egy kellemes erdei séta során is összegyűjthetjük. Látod? Ez itt egy gomba. És itt egy béka. Most már csak egy jól felszerelt alkimista laborra van szükséged. Megvárom, amíg összeraksz egyet.

A Kártyaolvasó

Az Alchemists társasjátékhoz szükséged lesz az Alchemists alkalmazásra a tableteden vagy az okostelefonodon. Az alkalmazást az alábbi QR kód segítségével töltheted le, vagy beírhatod az „cge.as/ald" címet a web böngésződ címsávjába. Az alkalmazás ingyenes. Már fizettél a játékért.

(Az alkalmazás nélküli játékhoz lásd a következő oldalt.)

A játékhoz elegendő egyetlen eszköz is, amit a játékosok körbeadnak.

Miután letöltötted az alkalmazást, indítsd el, és kattints az Enter Game Code gombra. Írd be az alábbi 4 betűs kódot:

DEMO.

Varázsitalok keverése

Elkészültél? Csodálatos! Akkor most dobd bele ezeket az összetevőket az üstödbe, és kavargasd, míg a főzet színe meg nem változik.

Az alkimisták a varázsitalaikat két különböző összetevőből keverik ki. Kattints rá a Drink Potion gombra, és olvasd be az alábbi két kártyát a telefonod kamerájával.

Lehet, hogy megfelelő szögben kell tartanod, hogy mindkét kártya beférjen a képbe. Amikor az alkalmazás felismeri a kártyákat, azok a képernyő alsó részén feltűnnek. Amikor az alkalmazás a megfelelő összetevőket mutatja, nyomd meg a Confirm gombot.

Gratulálok az első varázsitalodhoz! Ha figyelmesen követted az utasításaimat, akkor egy varázsitalt kevertél ki, amelyik egy gyógyital.

Hogyan lehet az, hogy két ilyen látszólag közönséges alkotórészt összekeverve ilyen különleges dolgot kapunk? Nos, itt az ideje, hogy tanulj egy kis elméletet!

Vegyületek

Mindegyik összetevő pontosan 1 vegyületnek felel meg. Egy vegyületnek van vörös, kék, vagy zöld jellemzője, és mindegyik jellemző lehet pozitív, vagy negatív.

Amikor két vegyület keveredik, akkor az azonos jellemzők felerősítik egymást, és az alábbi italok jönnek létre:

Hogy megtudd milyen varázsitalt kevertél, keresd meg az egyező jelet és színt **az egyik vegyület nagy körében és a másik vegyület kis körében**.

Példák:

Ellenőrző kérdés:

Most megmutatom a skorpió és a madárkarom valódi természetét. Nos, meg tudod-e mondani, hogy milyen varázsitalt kapsz, ha összekevered ezt a kettőt?

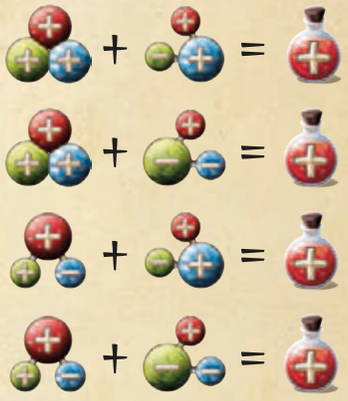
A válaszod ellenőrzéséhez olvasd be az alábbi képet:

Következtetés

A varázsitalok keverése könnyű, hogyha tudod, hogy melyik vegyület melyik összetevőben található meg. De ezt nem tudjuk előre! Hát, nem csodálatos? Annyi rejtélyt kell még megoldanunk! És annyi pénzt tudunk szerezni a kutatásunkhoz!

Az első kísérletedben felfedezted, hogy a gombát és a békát kombinálva varázsitalt kapsz. Mit mond ez a bennük lévő vegyületekről?

Csak 4 féle módon keverhető ki varázsital.



Nem tudjuk, hogy melyik vegyületek párosításából született az ital, és nem tudjuk, hogy melyik összetevő a pár melyik felének felel meg. De azt tudjuk, hogy a béka és a gomba egyike sem lehet az alábbiak közül

mert egyikben sincs szimbólum. A vörös jellemzőjük negatív.

Ahhoz, hogy sikeres alkimista légy, rendelkezned kell egy rendszerezett jegyzettel.

Az eredmény háromszög arra való, hogy lejegyezd a kísérleteid eredményét. Fogj egy jelzőt és tedd a gomba és a béka közös metszetébe.

A következtetés tábla arra való, hogy számon tartsd, mit mondanak a kísérleteid. Egy kísérlet négy lehetőséget cáfol meg a békához és a gombához, amint az a fenti ábrán is látható. Általában úgy kell haladnod, hogy a kísérletek során addig zárod ki a lehetőségeket, míg végül csak egy marad.

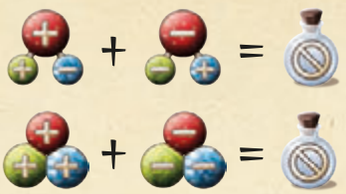
A következtetés tábládat csak te használhatod. Tetszőleges módszerrel készíthetsz jegyzeteket.

A Semleges Varázsital

Minden egyes vegyületnek pontosan egy olyan vegyülete van, amelyik azt semlegesíti. Amikor egy semlegesítő párt keversz össze, a varázsitalnak nem lesz mágikus hatása, bár finom levest lehet főzni belőle!

Ha két vegyületnek nincs egyező jellemzője, akkor semlegesítik egymást, így semleges varázsitalt kapsz .

Példák:



Ne bátortalanodj el, ha semleges varázsitalt kevertél. A kísérleted tulajdonképpen rengeteg információval szolgál. Most már csak arra kell rájönnöd, hogyan használd fel ezeket!

Tudnivalók:

- Minden vegyületnek pontosan egy olyan párja van, amely semlegesíti (egy vörös, kék vagy zöld varázsitalt eredményez bármi mással összekeverve).
- Egy vegyület semlegesítőjének mindegyik színű jellemzőjében ellenkező jele van.
- A következtetési táblázatban az egymást semlegesítő vegyületek egymással szomszédos sorokban találhatók. Ezeket sötéten és világosan árnyalt mezőpárok mutatják.

Ellenőrző kérdés:

Az imént már megmutattam a madár karom vegyületét. Próbáld meg kitalálni, hogy mi történik akkor, ha összekevered a madár karmot és a békát. Ezután mondd meg, hogy melyik vegyület található meg a békában!

És most, fiatal alkimista barátom, az alapkiképzésed véget ért. Mármint, elég sokat tanultál így is. Most folytatnom kell a munkám.

Sok sikert kívánok a további munkádhoz, és ha bármikor is publikálnál valami fontos felfedezést, akkor ne felejtsd el közölni annak a tanítódnak a nevét, aki megtanított mindenre, amit tudnod kell.

Kézi Kiválasztás

A kártyaolvasó lehetővé teszi, hogy magad válaszd ki az összetevőket. A kártyák beolvasása helyett takard el a kártyaolvasót a többi játékos elől, és a képernyőn **kattints rá arra a két összetevőre, amelyet össze szeretnél keverni. A többi ugyanígy működik.**

Internet Alapú Kártyaolvasó

Az alchemists.czechgames.com oldalon megtalálhatod az alkalmazás webes változatát. A weben a kártyákat csak kézzel választhatod ki.

A Játékmester Táblája

Ha bármi okból kifolyólag a játékot az alkalmazás nélkül szeretnétek játszani, akkor az egyik játékos magára ölti a játékmester szerepét, és ő maga lesz a kártyaolvasó. A játékmester a játék dobozának tetejével eltakarhatja a játékmester háromszögét a többi játékos elől.

A játékmester összekeveri a 8 összetevőlapkát, és véletlenszerűen elhelyezi őket a játékmester táblán. A játékmesternek nem kell foglalkoznia a vegyületekkel. Két vegyület keverésének eredménye leolvasható a háromszögről.

A játékmester hajtja végre az összes olyan akciót, amit egyébként a kártyaolvasó végezne. Például, amikor egy játékos összetevőkártyákat „szeretne beolvasni", akkor azokat képpel lefelé odaadja a játékmesternek. A játékmester megnézi a két összetevő milyen vegyületet eredményez, és **ugyanazt a választ adja, amelyet a kártyaolvasó adna ebben a helyzetben.** A játékmester ezután az összekevert összetevőket az eldobott kártyákhoz rakja.

Ha a telefon akkumulátora lemerül, akkor a négybetűs játékkód alapján ki kell számolni a 8 összetevő sorrendjét és így feltenni őket a játékmester táblájára. Az alábbi egyszerű algoritmussal kell számolni: ... Valójában nem akarjuk felfedni ezt a titkot. Abban az esetben, ha tudod, hogy a telefon le fog merülni, akkor aki eddig nem vett részt a játékban, most elvállalhatja a játékmester szerepét és megnézheti a válaszokat az alkalmazásban, majd ennek megfelelően előkészítheti a játékmester tábláját.

Játékmesteri Vizsga:

A játékmester táblája úgy lett összeállítva, hogy az ezen az oldalon található három példát „beolvasva" a játékmester ugyanazokat válaszokat adja, amelyeket a kártyaolvasó alkalmazás is adna.

Előkészületek

Ám az alkímia művészete több mint varázsitalok keverése. Az alkimisták természetesen a tudást szomjazzák, de valójában a presztízst értékelik. Nyomot hagyni a világban, nem egyszerű feladat. Közzé kell tenned az elméleteidet, még mielőtt a kollégáid teszik meg, rá kell mutatnod az ő elméleteiknek a hibáira, és meg kell szerezned a hatalmas mágikus tárgyakat, mielőtt más veszi meg előled. Tudod, nem csak te vagy az egyetlen alkimista a városban.

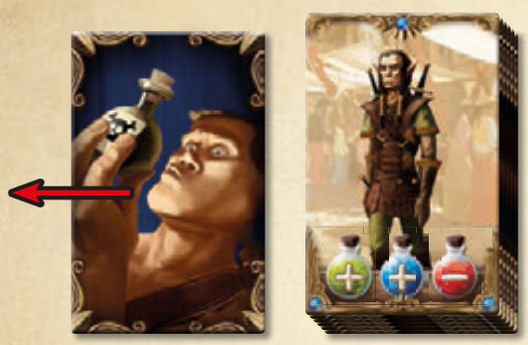
Mester vagy Tanonc?

Az Alkimistát mester és tanonc változatban is játszhatjátok. Az első játékhoz javasolt a tanonc változatot játszani. Néhány szabály egyszerűbb, és az akadémiai konferenciák is könnyebbek. Még így is rendelkezésedre áll minden lehetőség a játékban.

Az előkészületek néhány részlete függ attól, hogy melyik változattal játszotok.

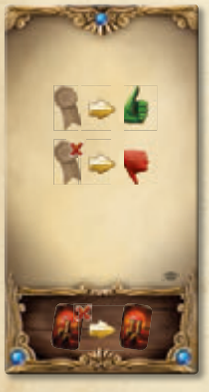
Két, Három vagy Négy Játékos?

A játéktáblának ez az oldala négy játékos számára alkalmas. Két vagy három játékos esetén is ugyanígy történik az előkészület, kivéve, hogy olyankor a játéktábla másik oldalát használjátok.



kalandorlapkák

Képpel lefelé keverjétek meg a kalandorlapkákat, és véletlenszerűen vegyetek ki egyet a játékból (tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek). Fordítsátok fel a legfelső kalandorlapkát, és a paklit helyezzétek a kalandor mezőre.



konferencialapkák

A tanonc változathoz ezt az oldalt használjátok, a mester változathoz pedig ezt . A konferencialapkák a kalandor paklija kerülnek. Az jellel jelölt elemek a felső két kalandor alá kerülnek, a jellel jelölt elemek pedig a legalsó kalandor fölé.

varázstárgy kártyák

A kártyákat válogassátok szét I, II és III paklikra. Mindegyiket keverjétek meg külön-külön. Húzzatok 3 kártyát az I paklikból és helyezzétek a varázstárgyak sorába. Húzzatok 3-at a II és III paklikból és helyezzétek le őket sorban a játéktábla mellé. A kiválasztott varázstárgyak kártyái mind képpel felfelé vannak, és a játékosok bármikor megnézhetik őket. A többi varázstárgy kártyát tegyétek vissza a dobozba, nem lesz szükség rájuk ebben a játékban.

Kiállítás Tábla

Ezt a táblát egyelőre tegyétek félre, mert csak az utolsó körben lesz rá szükség.

sorrendmező

jutalom, ha ezt a mezőt választja a játékos

sorrendjelölők

Mindegyik játékos sorrendjelölőként letesz ide egy saját színű flaskát.

összetevő kártyák

Keverjétek meg az összetevőket és képpel felfelé, sorban helyezzetek le 5 kártyát. A többi kártyából képezzetek egy képpel lefelé fordított paklit.

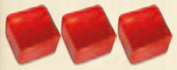
A Játékos Laboratóriuma

Nyilvános Szekció

Az általad készített varázsitalok típusa, az adományok, a varázstárgyak, az aranyak és a kezedben lévő kártyák száma és típusa mindig nyilvános.

Játékostábla

Akciókockák



Az akciókockák száma a játékosok számától függ:

- két játékos, 6 kocka
- három játékos, 5 kocka
- négy játékos, 4 kocka

A megmaradt kockákat hagyjátok a dobozban.

Az első körben mindig csak 3 akciókockát használhattok. A maradék kockát vagy kockákat tegyétek a kalandor paklira. Ez arra emlékeztet majd benneteket, hogy az első kör végén nehogy elfelejtsétek magatokhoz venni a többi kockát.

Privát Szekció

A kezetekben lévő összetevők típusa, a szívességkártyáitok, a nálatok lévő pecsétek, a kísérleteitekben használt összetevők, valamint a következtetés tábláitok mindig titkosak, a többi játékos nem láthatja azokat. Ezeket az információkat a laboratórium paravánjaitok mögé rejthetitek.

Ajánlatkártyák

Szívességkártyák

Minden játékos felhúz 2 szívességkártyát, egyet megtart, a másikat pedig eldobja.

Összetevő Kártyák

Tanonc változat: Minden játékos 3 összetevőkártyát húz a pakli tetejéről.

Mester változat: Minden játékos 2 összetevőkártyát húz a pakli tetejéről.

Pecsétek

A Laboratóriumod Összeszerelése

Laboratórium

Üst

Az üstöd a bal és a jobb oldalra is rakható, de akár külön is lehelyezhető.

Elmélet Tábla

adományok

Az ábrán látható módon rendezzétek el őket.

hírnévjelölők

Mindegyik játékos egy-egy üvegcsét helyez a 10. mezőre, ez lesz a kezdeti hírnevük.

konfliktusjelzők

Csak a mester változatban használandók. Tanonc játékhoz hagyjátok őket a dobozban.

vegyületjelzők

Kezdőjátékos Jelző

A kezdőjátékos jelzőt az a játékos kapja, aki a legutóbb járt laboratóriumban.

A Kártyaolvasó Beállítása

A játék elején indítsd el az alkalmazást, válaszd ki a **mester** vagy **tanonc** változatot, és nyomd meg a Start New Game gombot. Az alkalmazás véletlenszerűen hozzárendeli az összetevőket a különböző vegyületekhez. (Szóval, ha abban reménykedtél, hogy az előző játékban megjegyezted a válaszokat, akkor nincs szerencséd.)

Minden egyes sorsolásnak egy négy betűs kódja van. Írd ezt le. Ha másik eszközön kell befejezned ezt a játékot (például lemerül az első kártyaolvasó), akkor csak meg kell nyomnod az Enter Game Code gombot, és be kell írni ezt a kódot. Ugyanazt a sorsolást fogja így használni, amit az előző eszközön. Ez a rendszer azt is lehetővé teszi, hogy több kártyaolvasót használjatok egyszerre.

A Kör

A játék hat körből áll. Minden egyes kör elején a játékosok kiválasztják, hogy milyen sorrendben következnek. Ezután meghatározzák az adott körben végrehajtandó valamennyi akciójukat. A kör során az akciók meghatározott sorrendben kerülnek végrehajtásra, az óra járásával megegyező irányban az asztal körül.

A Sorrend Megválasztása

Egy kellemes erdei sétával kezded a napodat, hátha találsz érdekes dolgokat, melyeket összekeverhetsz. Vagy esetleg rászánsz némi időt arra, hogy szívességet tegyél a többi városlakónak… természetesen más szívességekért cserébe.

A kezdőjátékos jelzővel rendelkező játékossal kezdve, és az óra járásával megegyező irányban a haladva, minden egyes játékos választ egy sorrend mezőt. Az alacsonyabb helyek több kártyát biztosítanak, de hátrányosak az akciók végrehajtásakor.

Amikor rád kerül sor, helyezd a sorrendjelölődet az egyik üres sorrendmezőre a táblán, és húzd fel az ott megjelölt kártyákat.

Két játékos nem választhatja ugyanazt a mezőt, és senki sem választhatja a legalsó zöld területet. Ez egy különleges mező azoknak az alkimistáknak, akik egy varázsitalt ittak az előző körben. Lásd a 10. oldalon. Egy 2-játékosos játékban nem lehet a jelölésű mezőt választani.

Összetevők Húzása

Húzd fel az összetevő pakli tetejéről a megjelölt számú kártyát. Ne húzz fel egyetlen képpel felfelé fordított kártyát sem. Ezek csak az Összetevők Gyűjtögetése akciómezőről érhetők el.

Szívességkártyák Húzása

Ezek azokat a szívességeket jelentik, amelyekkel a városlakók tartoznak neked. Húzd fel az szívesség pakli tetejéről a megjelölt számú kártyát.

Ha bármelyik pakli elfogy, akkor keverd újra az eldobott kártyákat, így kialakítva belőlük egy új paklit.

Szívességkártyák

A szívességkártyák egy egyszeri előnyhöz juttatnak a kör bizonyos részében. A kártyákon fel van tüntetve, hogy mikor használhatók. Néhány kártyán a „játszd ki azonnal" felirat látható. Ezeket a felhúzásuk után azonnal ki kell játszani. A kártyák részletes leírása a szabálykönyv végén olvasható. Egy szívességkártya a kijátszása után az eldobott lapok közé kerül.

Üres Mező

Néha (általában akkor, amikor a konferencia határidők közelednek) gyorsan kell elintézned dolgokat. Ebben az esetben felejtsd el az összetevőket, és felejtsd el a szívességeket. Csak reggelizz meg gyorsan, és láss neki a munkának.

Ha ezt a mezőt választod, akkor nem húzhatsz kártyákat, viszont te következel elsőnek... vagy esetleg másodiknak.

Fizetés Arannyal

Néha még reggelizni sincs időd. Csak veszel egy pár péksütemény és úton a város felé gyorsan befalod őket.

Ahhoz, hogy ezt a mezőt válaszd, egy aranyat kell fizetned. Ha nincs aranyad, nem választhatod ezt a mezőt.

Ha ezt választod, akkor nem húzhatsz lapot, de garantáltan első leszel. Igen, ez néha nagyon fontos.

Játékos Sorrend

A kör további részében a játékosok sorrendjét a sorrend területen található jelzők sorrendje határozza meg.

A kezdőjátékos jelzőnek nincs más hatása ebben a körben. A kör végén a bal oldali játékosnak kell átadni, így a következő kört más játékos fogja kezdeni.

Akciók Választása

Miután minden játékos kiválasztott egy sorrendmezőt (és húzott kártyákat), elérkezik az ideje annak, hogy bejelentsék az akcióikat. A legalacsonyabb sorrendmezőn elhelyezkedő játékos választja ki elsőként az akcióit, majd felfelé haladva követik őt a többiek. Azok a játékosok, akik a magasabb mezőket (a kevesebb kártyával) választották, így még saját akcióik kiválasztása előtt láthatják, hogy miként cselekszik a többi játékos. Amikor rád kerül a sor, hogy meghatározd az akcióidat, akkor azokat egyszerre válaszd ki.

Helyezd az akciókockáidat azokra az akciókra, amelyeket végre kívánsz hajtani ebben a körben. A különféle mezőknek különböző követelményeik vannak, amint az alábbi ábrán látható.

Minden játékos saját sorral rendelkezik, a sorrendmezőkön elfoglalt helyüknek megfelelően. Ha legalul vagy a sorrendmezőn, akkor te kiválasztod ki elsőként az akcióidat, és helyezed le az akciókockáidat az akciómezők legalsó sorába. A következő játékos a kockáit így a legalsó feletti sorba helyezi, és így tovább. A sorrend mezőn legfelül álló játékos következik utoljára és a kockáit a legfelső sorba teszi. 2-játékos játékban a és jelölésű sorokat nem használjuk.

Példa:

Ennek a lapnak a bal oldalán látható ábrán a Kék található a legalacsonyabb helyen. Ő választ akciókat elsőként. Őt a Vörös követi. Az oldal alján lévő ábrán is látható, hogy a Vörös kockái mindig a középső sorban helyezkednek el. A Zöld van a legmagasabban. Ő csak akkor választja ki az akcióit, amikor már mindent tud arról, hogy mit tervez Kék és Vörös. Az ő kockái az első sorokba kerülnek.

Kivételek az Első Körben

Az első körben csak 3 akciókockátok van. A későbbi körökben az összes kockát használhatjátok. (A kockák száma a játékosok számától függ. Lásd a 6. oldalon.)

Az a három akció, amelyeknél ezt a szimbólumot látjátok, nem hajtható végre az első körben.

Az Akciómezők Végrehajtása

Minden akciómezőt sorrendben kell végrehajtani, az óra járásával megegyező irányban, ahogy az alábbi ábra is mutatja.

AZ AKCIÓMEZŐKET EBBEN A SORRENDBEN KELL VÉGREHAJTANI

AZ ELSŐ AKCIÓHOZ 1 KOCKA KELL. EGY MÁSODIK AKCIÓHOZ MÉG 1.

ITT HÁROM AKCIÓ LEHETSÉGES, ÉS MINDEGYIKHEZ 1 KOCKÁRA VAN SZÜKSÉG

AZ AKCIÓ 2 KOCKÁT IGÉNYEL, ÉS CSAK EGYETLEN AKCIÓ HAJTHATÓ VÉGRE

AZ ELSŐ AKCIÓ 1 KOCKÁT IGÉNYEL, EGY MÁSODIK MÉG 2-T

Minden egyes akciómezőn a játékosok az akcióikat egymás után hajtják végre, azzal a játékossal kezdve, akié a legfelső sor. Amikor az akciódat hajtod végre, akkor vedd el a kockád (vagy mindkét kockád, ha az akció 2 kockát igényel). Ha az akciómezőn mindegyik játékos végrehajtotta az első akcióját, akkor a két akciót végrehajtó játékosok ugyanebben a sorrendben végrehajtják a második akciójukat.

Példa:
Miután mindegyik játékos végrehajtotta az akcióit az itt látható sorrendben, akkor a következő akciómező rendezésére kerül sor.

Visszalépés az Akciótól

Ha rajtad a sor az akciók végrehajtásában, akkor meggondolhatod magad, és visszaléphetsz a akciótól. Ekkor vedd le a kockád (kockáid), és tedd őket a nem használt kockákhoz . A kör végén minden pár nem használt akciókocka után húzhatsz egy szívességkártyát. Lásd a 16. oldalon a részleteket.

Az Első Körben Elérhető Akciók

Öt akció hajtható végre az 1. körben. Először ezeket tárgyaljuk.

Összetevők Gyűjtögetése

Hogy megleld a szükséges összetevőket, időnként egy kicsit több időd kell eltöltened az erdőben. Mindenképp vigyél magaddal egy jó vastag sétabotot, hogy el tudd kergetni a farkasokat, medvéket, és a riválisalkimistákat.

Amikor rád kerül a sor a gyűjtögetésben, húzhatsz 1 képpel felfelé lévő összetevőkártyát a sorból, vagy 1 véletlenszerű összetevőt a pakli tetejéről. A sorban lévő kártyák helyére nem kerülnek újak, így tehát a később sorra kerülő játékosok egyre kevesebb kártya közül választhatnak. Ha az összes kártya elfogyott innen, akkor csak a pakli tetejéről lehet húzni (vagy visszaléphetsz a akciótól, és ekkor az akciókockádat a nem használt kockák közé kell tenned).

Ha mindegyik játékos befejezte ezeket az akciókat, akkor vegyétek le az összes képpel felfelé lévő összetevőkártyát a tábláról, és tegyétek őket képpel lefelé az eldobott lapok közé. Az újabb 5 képpel felfelé fordított összetevőkártya a következő kör elején kerül leosztásra.

Összetevők Átalakítása

Ez a nagytiszteletű alkimista felfedezte hogyan alakíthatja át az összetevőket arannyá. Szívesen megosztja veled az aranyat, ha hozol neki összetevőket. Talán már túl öreg ahhoz, hogy maga gyűjtögessen. Vagy csak nem szeret annyira korán felkelni, hogy a többiek előtt érjen ki az erdőbe.

Ha ezt az akciót hajtod végre, akkor dobj el 1 összetevőkártyát és vegyél fel 1 aranyat a bankból. Ezen a mezőn nem jelent semmilyen előnyt, ha mások előtt következel a sorban.

Minden olyan alkalommal, amikor összetevőt dobsz el, senki sem láthatja, hogy mit dobtál el. Az eldobott lapoknak mindig képpel lefelé kell lenniük.

Tipp: Ezzel a módszerrel nagyon gyorsan szert tehetsz aranyra, ha nagy szükséged van rá... vagy nagyon pazarló módon szerezhetsz be két aranyat, ha nagy-nagy szükséged van rájuk. Az ügyes alkimisták azonban az arany nagy részét elnyert adományokból és a varázsitalaik eladásából szerzik be.

Varázstárgyak Vásárlása

Semmi sem tanúskodik jobban a „sikerről", mint egy polc tele a legdrágább eszközökkel.

Amikor megvásárolsz egy tárgyat, vedd el a varázstárgy sorban lévő egyik kártyát, és fizesd ki a bal felső sorban található árát. A varázstárgyaidat tartsd mindig magad előtt az asztalon úgy, hogy a többi játékos is láthassa őket.

ÁR
GYŐZELMI PONTOK A JÁTÉK VÉGÉN
HATÁS

A korán megszerzett varázstárgyak olyan hatással rendelkeznek, amelyek a játék végéig érvényesek maradnak. Ha egy hatás nem határozza meg, hogy körönként egyszer használhatod, akkor az mindig használható.

Más tárgyaknak azonnali hatásuk van, és csak egyszer használhatók. Ezek a hatások a Varázstárgyak Vásárlása akció részeként érvényesülnek.

A legtöbb varázstárgy győzelmi pontot ér a játék végén. Némely tárgy változó mennyiségű győzelmi pontot hozhat, ez az adott kártyán fel van tüntetve.

A játék elején a varázstárgyak sorban csak I-gyel jelölt varázstárgyak vannak. A sort nem töltjük fel új varázstárgyakkal még akkor sem, ha már nincs több a táblán. A 3. kör végén lévő konferenciát követően (majd ugyanígy az 5. kör végén) minden egyes a sorban maradt varázstárgyat el kell dobni, és újabb három tárgyat kell odahelyezni. Addig is az összes II-vel és III-mal jelölt varázstárgynak az képpel felfelé asztalon kell lenniük, hogy a játékosok bármikor megnézhessék őket, és előre tervezhessenek.

Kísérletek

A városi tanács megtiltotta az állatkísérleteket, mert felmerültek bizonyos... gondok... azok miatt a szárnyas malacok miatt. Így az alkimistáknak most már embereken kell kipróbálniuk a varázsitalaikat. Szerencsére a városban elég sok alkimista tanonc van. És a legrosszabb esetben, még mindig kipróbálhatod saját magadon is a varázsitalodat.

A kör végső két akciójából nyerheted a legtöbb információt. Ekkor kevered ki a varázsitalokat és ismered meg a hatásukat. Függetlenül attól, hogy a Kipróbálás Tanoncon, vagy a Varázsital Megkóstolása akciót használod, a keverés folyamata a következő:

1. Válaszd ki 2 összetevőkártyádat.
2. Helyezd őket az üstödbe úgy, hogy senki se lássa őket.
3. A választott akciómező függvényében kattints a következő gombok egyikére: Test on Student , Drink Potion .
4. Olvasd be a kártyákat, majd nyomd meg a Confirm gombot, amikor az olvasó felismerte őket.
5. **Mutasd meg az eredményt a többi játékosnak.** Igen, megtudják, hogy milyen varázsitalt készítettél, azt azonban nem tudják, hogy milyen összetevőket használtál fel.
6. Helyezd el a megfelelő eredményjelzőt az eredmény háromszögeden.
7. Helyezd el a megfelelő eredményjelzőt a játékostábládon, hogy emlékeztesd a többi játékost arra, hogy elkészítetted ezt a varázsitalt (kivéve, ha már van ott ilyen jelző). Ez kötelező. Mindenkinek tudnia kell, hogy a többi játékos milyen varázsitalokat készített.
8. Dobd el az általad használt összetevőket. Az összetevőket mindig képpel lefelé kerülnek eldobásra.

(A két összetevőt még akkor is tegyétek az üstötökbe, ha megállapodtatok, hogy a kártyaolvasó kézi üzemmódját használjátok (Select by hand). Így nem felejtitek el eldobni ezeket az összetevőket.)

A két akció közti legnagyobb különbség az, hogy mi történik a negatív hatású varázsitalok esetén. A , és varázsitalok hatása igen kellemetlen. Éppen ezért vannak az alkimistáknak tanoncaik!

Kipróbálás Tanoncon

Egy tanonc bármit megiszik a tudomány érdekében. Amíg rosszul nem lesz. Azután bármit megiszik a tudományért 1 aranyért cserébe.

Az ezt az akciómezőt elsőként használó játékos az imént ismertetett módon elvégzi a kísérletet.

A kísérletet később elvégző játékosok hátrányba kerülhetnek. Miután a tanonc egy negatív hatású varázsitalt iszik, a tudomány iránti elkötelezettsége alábbhagy. Minden olyan játékos számára, aki az első tanonc által kipróbált negatív hatású varázsitalt követően akar a tanoncal egy varázsitalt megitatni, annak ez az akció 1 aranyba kerül. (Bármikor visszaléphetsz ettől az akciótól, és az akciókockádat a fel használt kockákhoz teheted. Ha nem tudod kifizetni a tanonc díját, akkor nem hajthatod végre ezt az akciót.)

Minden körben új tanoncot kaptok - olyasvalakit, akinek a szívében és a tudásvágy tüze, és persze nem tudja, hogy mi történt az előző tanoncal. Tehát minden egyes körben a kísérletek mindaddig ingyenesek, ameddig valaki nem kever negatív hatású varázsitalt.

Példa:

A Sárga játékos kezd. Az első játékosnak sosem kell fizetnie, így Sárga ingyen próbálja ki a varázsitalt a tanoncon, és egy varázsitalt kap.

Ez jó hír Kéknek. Azt jelenti, hogy neki sem kell fizetnie. Kikever egy -t.

A tanonc még mindig boldog. A Zöldnek sem kell fizetnie semmit. Ő egy -t készít. A tanonc most már nem boldog, de Zöld emlékezteti, hogy elmondta neki a dolog veszélyeit, és semmit sem tehet ellene.

Most Vörösön van a sor. Ha ki akar próbálni egy varázsitalt a tanoncon, akkor 1 aranyat kell fizetnie a banknak. Így tesz, és készít egy -t. Nem igazán számít, hogy mi kever ki. A Zöld és Sárga játékosnak úgyszintén fizetnie kell 1 aranyat, ha el akarják végezni a második kísérletüket is.

Varázsital Megkóstolása

Ez a legegyszerűbb módja annak, hogy kiderüljön milyen hatása van a varázsitalnak. Természetesen van néhány hátránya.

Ha saját magad próbálod ki a varázsitalokat, annak az előnye az, hogy nem kell fizetned érte. A hátránya viszont az, hogy a negatív varázsitaloknak komoly mellékhatásaik lehetnek. Ez a hatás attól függ, hogy milyen színű negatív hatású varázsitalt iszol:

Ez az őrület varázsitala. Nem emlékszel, hogy megittad, és arra sem emlékszel, hogy meztelenül cigánykerekeztél a város főterén. De mindenki más emlékszik rá.

1 pontnyi hírnevet veszítesz .

Ez a bénítás varázsitala. Nehéz felkelni reggel, ha nem mozdulnak a végtagjaid.

Helyezd a sorrendjelölődet erre a sorrendmezőre. A következő körben nem választhatsz sorrendet a többi játékossal együtt. Ehelyett az ezen a sorrend mezőn jelölt kártyákat fogod húzni, és utoljára következel.

Ez a büntetés csak egy körig tart. Ha a jelződ a bénulásmezőn volt a teljes körben, akkor leveheted róla, amikor a Varázsital Megkóstolása következik, így nem keveredik össze azokkal, akik ebben a körben bénultak le. (Természetesen, ha ismét ilyen varázsitalt iszol, akkor a jelződ visszakerül erre a mezőre.)

Gratulálunk! Épp most éltél túl egy mérgezést! Tanoncként már kifejlődött benned némi immunitás. Ennek ellenére azért nem érzed túl jól magad. Némi időt a gyógyulásra kell fordítanod.

Az akciókockádat ne a játékostábládra, hanem a kórházmezőre tedd. A következő körben 1-gyel kevesebb kockát használhatsz.

Egyetlen negatív hatás sem hathat rád kétszer egy körben. A pozitív és semleges varázsitaloknak nincs a játékban semmi hatása, inkább csak mély megkönnyebbülést érzel, ha ilyet iszol.

Egyéb Vicces Dolgok, Amelyek Megeshetnek Veled, Ha Le Vagy Bénulva

Ha több játékos iszik -t, akkor a jelzőik a lenti zöld mezőre kerülnek. A jelzőiket először odatevők sorrendben megelőzik azokat, akik később helyezték oda azokat.

Ha a kezdő játékos jelző egy bénult játékoshoz kerül, akkor tovább kell adnia a balra következő játékosnak. (A balra lévő játékos kapja meg az elsőség minden előnyét, és nem lenne korrekt, ha ezeket ugyanaz a játékos kapná meg két egymást követő körben.) Abban a valószínűtlen esetben, ha balra ülő játékos is le lenne bénulva, akkor addig kell továbbadni a jelzőt, amíg az egy nem bénult játékoshoz kerül.

Abban a hihetetlenül valószínűtlen esetben, mikor minden játékos lebénult, akkor ne adjátok tovább a jelzőt. A következő körben az lesz a kezdőjátékos, aki ezt a kört kezdte volna.

Az Első Köröd

Most már eleget tudsz, hogy lejátszd az játék első körét. Illetve majdnem a teljes kört. Van még néhány dolog, ami a „Varázsital Megkóstolása" mező után történik, de ezekről majd később olvashatsz.

A szeretnétek, akkor játsszátok le az első kört most. Azt követően lapozzatok ismét ide vissza, hogy többet tudhassatok meg a másik 3 akciómezőről. A kör végi teendőkkel kapcsolatos szabályok a 16. oldalon olvashatók.

A Második Körben Elérhető Akciók

Az első kört követően minden akció elérhetővé válik, és a játékosok összes akciókockája a rendelkezésükre áll. Remélhetőleg megtudtál már ezt-azt az összetevőkről az első körben. Itt az ideje, hogy hasznát vedd ennek a tudásnak!

Varázsital Eladása

Egy gyorsaság varázsital a fürge támadásokhoz, egy locscsantásnyi méreg az ellenség megsemmisítéséhez – a kalandoroknak sokféle varázsitalra lehet szükségük, és tudják, hol vehetik meg őket. A varázsitalok eladásával sok pénzt lehet keresni, ha tudod, mit csinálsz. Vagy keveset, ha úgy gondolod, el tudod játszani, hogy tudod.

Minden kör elején (kivéve az elsőt) egy új kalandor jelenik meg a városban. A kalandor megvárja, amíg eljön a varázsitalok értékesítésének ideje. A lapka alsó részén látható, hogy a kalandor melyik varázsitalokat venné meg.

Fontos tudni, hogy ez az akció 2 akciókockát igényel, és körönként csak egyszer hajtható végre. De másban is különbözik: nem a szokásos sorrendben játsszátok. Ezt egy kicsit később elmagyarázzuk. Először nézzük meg, hogy mi történik, ha rád kerül itt a sor.

Varázsital Felkínálása

Ha rád került a sor a varázsitalok eladásában, akkor válassz ki egyet a három közül, amelyekre a kalandornak szüksége van. **A választási lehetőségeidet korlátozzák azok a játékosok, akik előtted kerültek sorra.**

Egy 4 játékosos játékban az egyik akciókockádat át kell helyezned abba a mezőbe, amely azt a varázsitalt mutatja, amelyet el szeretnél adni. Ezután már más játékos nem kínálhat fel ilyen varázsitalt. Attól függetlenül, hogy sikeresen kikevered-e a varázsitalt, azok, akik utánad jönnek az eladáskor, már nem választhatják ezt.

Egy 3 játékosos játékban a kalandor csak két varázsitalt vásárol meg. Ha te vagy az első eladó, akkor a három közül bármelyiket választhatod. Ha a harmadik varázsitalt választod, akkor odahelyezed egy kockádat, így kettő lehetőséget hagyva a második játékosnak. Ha az elsőt vagy a másodikat választod, akkor ez az első és a második varázsitalt is lefoglalja, így az utánad következő csak a harmadik varázsitalt kínálhatja fel. Bárhogyan is, egy körben csak két játékos adhat el varázsitalt.

Egy 2 játékosos játékban csak az első játékos adhat el varázsitalt. A 2 jelölésű mező az összes varázsitalt lefoglalja.

Minden esetben:

- Az első játékos a 3 varázsital bármelyikét eladhatja.
- A maximálisan eladható varázsitalok száma 1-gyel kevesebb a játékosok számánál.

Ha nem tetszenek a megmaradt lehetőségek, amikor rád kerül a sor, természetesen visszaléphetsz a akciótól. Ha mindenki úgy dönt, hogy el akar adni varázsitalt, akkor az egyik játékosnak erre nem lesz lehetősége. Neki vissza kell lépnie ettől a akciótól, és az akciókockáit a nem használt kockákhoz kell tennie (lásd a 16. oldalt).

Garancia Felajánlása

Amikor eladsz egy varázsitalt, akkor annak vajon éppen olyannak kell lennie, amilyenre a kalandornak szüksége van? Ugyan! Alkimista vagy, nem maximalista! De, hogy aztán később nehogy felkoncoljanak, pénzvisszafizetési garanciát kell vállalnod.

A garanciád mondja meg, hogy mennyire lesz az elkészített varázsital közel ahhoz, amire a kalandornak szüksége van. Négy minőségi szintet különbözhetünk meg:

Minőségi Szintek

Teljes egyezés. A kikevert varázsital színe és hatása is megfelelő.

Helyes jel. A kikevert varázsital jele megfelelő, a színe nem.

Semleges. Semleges varázsitalt kevertél.

Rossz jel. Nem megfelelő jelű varázsitalt kevertél ki. A szín ismeretlen.

Amikor rád kerül a sor a varázsital eladásában, akkor a mezőn található másik akciókockádat helyezd az egyik minőségi szint mellé (a többi játékos kockája nem számít, több játékos is ajánlhatja ugyanazt a minőséget).

Garantálod, hogy olyan, vagy jobb varázsitalt fogsz keverni, mint amit a kockád jelöl, és megkapod a kockáddal jelölt szinthez tartozó összeget. Ha rosszabb varázsitalt keversz, nem kapsz pénzt. Ha a garantáltnál jobb varázsitalt keversz, akkor is csak az általad garantált minőségi szintnek megfelelő összeget kapod meg.

„Bízz bennem. Megéri."

A tökéletesen egyező varázsitalokért 4 aranyat kaphatsz. Ahhoz hogy ezt megkapd, a kikevert varázsital színének és jelének meg kell egyeznie a kívánt varázsitallal.

„Ez legalább annyira jó lesz."

Ezért a minőségért 3 aranyat kaphatsz. Ahhoz, hogy ezt megkapd, a kikevert varázsital jelének meg kell egyezni a kívánt varázsitaléval. (Ha a színe is egyezik, akkor is csak 3 aranyat kapsz.)

„Ezt a csodálatos varázsitalt valódi laboratóriumban készítették, és garantált, hogy semmilyen nem kívánatos hatással nem rendelkezik. Jómagam inkább homeopátiás gyógyszernek nevezném."

Ezért a minőségért 2 aranyat kaphatsz. Ezt az összeget mindaddig megkapod, amíg a varázsital hatása nem ellenkező a kívánt varázsitaléval. Tehát a semleges varázsital is megfelel ennek a minőségi szintnek.

„Teljes garanciát vállalok arra, hogy valami van az üvegben."

Mindenképpen megkapod a pénzt. Csak 1 aranyat kapsz ezért a minőségért, de bármit is keversz, kifizetik.

Varázsital Kikeverése

Varázsitalok keverése ugyanúgy történik a kalandorok számára, mint a kísérletekben. 2 összetevőkártyát az üstbe teszel, és megnyomod a Sell Potion gombot.

A kártyaolvasó megmutatja a hat lehetséges varázsitalt. Válaszd ki azt, amelyikre a kalandornak szüksége van. (Akkor is, ha tudod, hogy az összetevőkből más fajta varázsitalt főzöl majd, arra a varázsitalra kell kattintanod, amelyiket a kalandorlapkán választottál.)

Amikor beolvasod a kártyákat, és megnyomod a Confirm gombot, az olvasó nem fogja megmutatni, hogy mit kevertél. Csak azt mutatja meg, hogy mennyire voltál közel a kívánt varázsitalhoz, az elért minőségi szint megmutatásával.

Mutasd meg az eredményt a többi játékosnak. Ha vagy minőségű varázsitalt kevertél ki, akkor biztosan tudod, hogy milyen varázsitalt készítettél. Jelöld meg az eredmény háromszögeden, és a játékos tábládon a jelzők segítségével ugyanúgy, mint a kísérletek esetében. Ha minőségű varázsitalt kevertél, akkor ismered a varázsital jelét, és tudod, hogy melyik színű nem lehetett. Vegyél elő egy kétszínű vegyes eredmény jelzőt (például , , stb.) és jelöld meg az eredmény háromszögeden. (Ezeket nem kell a játékos tábládon is megjelölnöd.) Ha varázsitalt kevertél, akkor csak az jelet tudod. Vegyél elő egy színtelen vegyes eredmény jelzőt (vagy), és jelöld meg az eredményt. Erre példát a következő oldalon találsz.

Ha sikerült teljesítened a garanciád feltételeit, akkor megkapod a pénzt a banktól. **A garanciától függetlenül a vagy varázsitalok esetén mindig elveszítesz 1 pontot a hírnevedből.** Szokás szerint dobd el képpel lefelé a két összetevőkártyát.

Kereshetsz egy kevés pénzt vacak varázsitalok eladásával, de ennek híre megy. Ha a hírneved túl alacsony, a kalandorok nem akarnak majd vásárolni tőled.

Pénzvisszafizetési Garancia, és Vásárlási Feltételek

Én, alulírott kalandor állítom, és megerősítem, hogy megfelelő tájékoztatásban részesültem a varázsital vásárlásának feltételeivel kapcsolatban, és beleegyezem ezekbe a feltételekbe, melyek az alábbiak:

Minden pénzt előre kell fizetni, és abban az esetben, ha egy ismert mellékhatás* társul a varázsital előírt hatása** mellé, akkor nem követelek, és nem részesülhetek semmilyen kompenzációban.

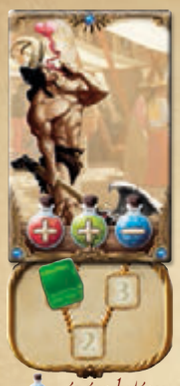
X

* Az ismert mellékhatások többek között, de nem kizárólag az alábbiak lehetnek: álmosság, szédülés, hallucináció, eszméletvesztés, hiperaktivitás, álmatlanság, részleges, vagy teljes bénulás, és a látás, hallás, beszédhang, vagy végtagok időszakos, vagy végleges elvesztése (illetve új végtagok (emberi, vagy másmilyen) spontán kinövése).

** Ennek a garanciának egyetlen egy része sem garantálja, hogy a varázsital az előírt hatását fogja kifejteni.

Példa:

Ez a barátságos barbár egy varázsitalt szeretne.



Ez egy 3 fős játék. A Zöld játékos kezdett, és szeretett volna egy -t mixelni. A vagy kiválasztása blokkolja mindkettőt, így csak a marad.

A Vörös játékos a második, de nem tudja, hogyan csináljon negatív varázsitalt az összetevőivel. Mivel nem akarja kockára tenni a hírnevét, inkább visszalép az akciótól, és a kockáit a nem használt kockák mezőre teszi.

Most Sárgán a sor. Az egyetlen választása a , és úgy határoz, megpróbálja. Az egyik akciókockát a varázsital jeléhez teszi, a másikat pedig a 2 aranyas garanciához - kell neki a pénz, de nem tudja pontosan, hogy mit fog keverni. (A Zöld játékos ugyancsak ezt a szintet jelölte meg, de ez nem számít.)

Sárga kiválaszt 2 összetevőt, megadja, hogy -t akar kikeverni, és beolvassa a kártyákat. Hogy mi történik ezután, az a kártyaolvasón múlik.

Tökéletes egyezés! Sárga egy -t kevert ki. jelzőkkel megjelöli az eredményt az eredmény háromszögében és a játékos tábláján. Továbbá kap 2 aranyat.

Megfelelő jel! De nem a jó szín. Sárga vagy -t vagy -t kevert ki. Megjelöli ezt az eredményt egy jelzővel, és elvesz 2 aranyat a bankból.

Hm. Sárga egy semleges varázsitalt kevert. Megjelöli az eredményt jelzőkkel, és kap 2 aranyat a bankból. A barbár ugyan kifizeti, de nem boldog. A varázsitaloknak csinálniuk kellene valamit! Sárga elveszít 1 hírnévpontot.

Pfuj! Sárga egy pozitív jelű varázsitalt kevert, pedig negatívot kellett volna! Megjelöli az eredményét egy jelzővel. Nem kap pénzt, mivel a kevert varázsital nem felelt meg a garanciában vállaltnál. És elveszít 1 hírnévpontot, mert nem a kívánt jelű varázsitalt keverte ki.

Engedmény Felajánlása

„Nááááálam vedd meg a varázsitalaidat! A városban itt a legolcsóbb! Nagy baltás embereknek ma különleges kedvezményt kínálok!"

Nyilván rájöttél, hogy elsőnek lenni ezen akciómezőn még nagyobb előnyt jelent, mint a többi esetében. Ha mindenki szeretné ezt a akciót választani, az utolsó játékos egyáltalán nem tud eladni varázsitalt.

Így mielőtt az első játékos kiválasztaná az első varázsitalt, minden játékosnak lehetősége nyílik elsővé válni, engedmények felajánlásával. Bár már minden mást leírtunk, az engedmények felajánlása valójában az első dolog, amikor erre az akciómezőre kerül a sor. Ha azonban te vagy az egyetlen játékos ezen a mezőn, akkor átugorhatod ezt a lépést, és azonnal elkezdheted az eladást.

Minden egyes játékosnak négy ajánlat kártyája van, 0, -1, -2, -3 értékekkel. Ha több játékos jelentett be Varázsital Eladás akciót, mindannyian titokban kiválasztanak egy ajánlat kártyát, és képpel lefelé az asztalra teszik. Miután mindenki választott, egyszerre fedjétek fel az ajánlatokat.

A kalandorok a nagy kedvezményeket kedvelik. Minden kártyán található néhány smiley . Rendezzétek át az akciókockákat a smileyk száma szerint. A legtöbb smileyval rendelkező játékos kezdi az eladást.

De a normál sorrend továbbra is mindig lényeges. Ez dönti el, hogy ki kezdi az eladást, ha többen is ugyanazt az ajánlatot teszitek.

Példa:

ELŐTTE

UTÁNA

Hagyd a kártyádat képpel felfelé az asztalon addig, amíg ezt az akciómezőt végig nem játsszátok. Az engedményed korlátozza az általad felkínálható garanciát. Amikor rád kerül a sor az eladásban, nem ajánlhatsz olyan garanciát, amelynek az engedménnyel csökkentett ára nulla, vagy kevesebb lenne.

Példa:

A Vörös játékos a 2-es ajánlat kártyát játszotta ki.

- *Ajánlhat egy teljes egyezés garanciát 2 aranyért.*
- *Ajánlhat egy helyes jel garanciát 1 aranyért.*
- *Nem ajánlhatja a másik két alacsonyabb garancia egyikét sem.*

A Vörös játékos akkor is felajánlhatja a helyes hatás garanciát, ha biztos abban, hogy nem tudja biztosítani azt. (Talán csak látni akarja, hogy az összetevői semleges varázsitalt eredményeznek-e. Vagy talán csak le akarja foglalni ezt a varázsitalt az utána következők elől.)

A Hírnév Hatásai

A hírneved a játék során fel/le változik. A játék végén győzelmi pontokra váltod, ám a játék során mindvégig kifejti a hatását. A kalandorok a jó hírű alkimistáktól vásárolnak szívesen varázsitalokat.

Zöld Zóna: 14-17 Pont

Ha a hírneved a zöld zónában van, akkor kapsz **1 extra smileyt** az ajánlatodhoz. Például ha 0 engedményt ajánlasz, akkor 2 smileyval számolhatsz 1 helyett.

De többet is kockáztatsz. **Amikor hírnevet veszítesz, akkor 1 ponttal többet veszítesz.** Például ha eladsz egy olyan varázsitalt, amelynek rossz a jele, akkor 2 hírnévpontot veszítesz 1 helyett. Ha 2 hírnévpontot veszítenél egy konferencián, még eggyel többet, 3-at fogsz elveszíteni.

Ez még akkor is érvényes, ha a hírnévpont vesztéssel kiesel a zöld zónából. Például, ha 14 pontod van és semleges varázsitalt adsz el, 12 hírnévpontod lesz.

Ha ennyire jó vagy, mindenki többet vár el tőled.

Kék Zóna: 18 vagy Több Pont

Ha a hírneved a kék zónában van, még több forog kockán. Kapsz **1 extra smileyt**, és **1-gyel több aranyért adhatod el a varázsitalodat, bármilyen garanciát is ígérsz.** (Így például ajánlhatsz 3 arany kedvezményt és vállalhatsz 3 aranyas garanciát. A kedvezményes ár így 1 arany lesz.)

Minden alkalommal, amikor hírnévpontot veszítenél, akkor 2-vel többet veszítesz. Ismételten, ez a büntetés akkor érvényes, ha a kék zónában kezdesz. Például, ha 18 pontod van, és 5 pontot veszítesz egyszerre, akkor 11 pontod lesz. (Ez tényleg megtörténhet. De sokkal viccesebb, ha mással történik.)

Minél magasabbra mászol, annál nagyobbat esel.

Vörös Zóna: 6 vagy Kevesebb Pont

Ha ennyire rossz a hírneved, **1-el kevesebb aranyat kérhetsz** az eladott varázsitalokért az összes garanciára. Ez nem minősül kedvezménynek. Ez a büntetés az után lép életbe, hogy az eladás megtörtént. Például ha egy 2 aranyas kedvezményt ajánlasz, akkor a teljes egyezés garanciát kell ajánlanod. (Ez normális esetben 4 aranyat jelentene, de csak 3-at kérhetsz érte, így a kedvezményes ár végül 1 arany lesz.) Egyáltalán nem ajánlhatod fel a 3-as kedvezményt.

A jó oldala az, **ha hírnévpontot veszítenél, akkor 1-gyel kevesebbet veszítesz.** Például egy ellentétes jelű varázsital eladása nem lesz hatással a hírnevedre. Ha egy konferencián 2 pontot veszítenél, csak 1-et fogsz.

A hírneved sohasem süllyedhet 1 pont alá. Minden egyes veszteség, amely ez alá vinné, 1 hírnévpontnál nem hat tovább.

Ha mindenki azt gondolja, hogy rémes alkimista vagy, elég nehéz, hogy még rosszabbat gondoljanak rólad.

Elmélet Közzététele

Az Elmélet Közzététele akciómezőn a játékosok a szokásos sorrendben következnek. A játékos minden egyes akcióval vagy közzétesz egy új elméletet, vagy támogat egy elméletet, amit más már közzétett.

Egy Új Elmélet Közzététele

Akkor tehetsz közzé egy elméletet egy összetevőről, amikor már tudod, hogy milyen vegyületet tartalmaz. Vagy legalábbis azt hiszed, hogy tudod. Vagy amikor biztos vagy benne, hogy senki más nem tudja. Rajtad múlik, hogy megkockáztatod-e az elmélet korai közzétételét, vagy vársz, ameddig teljesen biztos leszel.

Egy elmélet közzétételéhez fogd az egyik vegyületjelzőt, és helyezd el az egyik könyvön, az elmélet táblán. Ez a te nyilvános állásfoglalásod annak az összetevőnek a valódi jellemzőjéről, amelyet a könyv mutat. Hogy a sajátodként megjelöld, tedd a pecsétedet képpel lefelé az egyik pecsét mezőbe.

Most fizesd ki a kiadódat! **Fizess 1 aranyat a banknak.**

Micsoda? Azt hitted, hogy majd a kiadód fog neked fizetni? Nem, barátom. A tudományos világ már csak ilyen...

Amikor közzétetted az elméletedet, **kapsz 1 hírnévpontot.**

Ha elég magabiztosnak tűnsz, senki nem jön rá, hogy tévedhetsz.

Pecsétek

A pecsétjeidet tartsd képpel lefelé magad előtt, vagy elrejtve a paravánod mögött. Amikor egy pecsétet egy elméletre teszel, akkor képpel lefelé tedd le.

Miért kell a titokzatosság? Azért, mert a pecséted tulajdonképpen egy titkos tét az elmélet helyességére.

A csillagos pecsétjeid a biztos tétjeid. Két aranycsillagos, és három ezüstcsillagos pecséted van. Ezeket olyan elméletekre tedd félre, amelyekre az életed is feltennéd. Na, jó, ha nem is az életed, de a hírneved forog itt kockán.

Az aranycsillagos pecsétek a játék végén 5 győzelmi pontot jelentenek, az ezüstcsillagosak pedig 3-at de csak akkor, ha az elmélet helyes. Ha az elmélet hibás, akkor győzelmi pontokat veszítesz (lásd a 17. oldalt). Akkor is hírnévpontokat veszítesz, ha valaki megcáfolja az elméleted a játék során (lásd a 14. oldalt). A csillag nélküli pecsétekkel **bizonyos jellemzővel kapcsolatban levéded magad**. Ezt az adott színű háttéren feltüntetett kérdőjel jelzi. Ha tévedtél egy összetevőben található vegyület jellemzőjével kapcsolatban, akkor nem kapsz büntetést. (Csak a szín számít, a kör mérete nem.) Másrészről azonban a csillag nélküli pecsétek nem érnek semmit a játék végén. (Lásd a 17. oldalt.)

Példa:

A Kék közzétette a bal oldalon látható skorpió elméletet. A ❓ pecsétjét helyezi le, hogy levédje magát a vörös jellemzővel szemben. Ha valaki bebizonyítja, hogy a skorpió ⛔-t tartalmaz, akkor a Kék nem veszít a hírnevéből.

Hacsak egy elméletet nem cáfolnak meg, az ide elhelyezett pecsétek képpel lefelé fordítva, titokban maradnak a játék végéig.

„Kedves kolléga. Ha ezt a levelet olvasod, akkor a Skorpió Elméletemet megkérdőjelezték. Meg kell jegyeznem, hogy mindig biztos voltam a kék és zöld jellemzőivel kapcsolatban. A piros jellemző azonban..."

Rendelkezésre Álló Jelzők és Összetevők

Elméleteket csak olyan összetevőkkel kapcsolatban tehetsz közzé, melyeken jelenleg nincs vegyületjelző. Csak olyan jelzőt használhatsz, amely jelenleg nincs összetevőhöz rendelve.

Ennek egyszerű oka van: Minden egyes vegyületjelző pontosan 1 összetevőhöz tartozik. Minden egyes összetevő pontosan 1 vegyületjelzőhöz tartozik. Azaz bármely más elmélet, amely arra az összetevőre, vagy vegyületre vonatkozik, ellentmondana a közzétett elméletnek. Ó persze, megpróbálhatod meggyőzni a kiadót arról, hogy a másik elmélet rossz, de a kiadó nem fog neked hinni. Azt a másik elméletet már közzétették, a tiédet viszont nem. Nyilvánvaló, hogy a közzétett elmélet a hitelesebb.

Lehet, hogy legszívesebben a fogadat csikorgatnád, és a hajad tépnéd, de jobb módja is van annak, hogy az ilyen idiótákkal elbánj. A következő körben felfedheted a hozzá nem értésüket. Lásd az Elmélet Megcáfolását a következő oldalon.

Egy Elmélet Támogatása

Időnként egy kollégád előtted teszi közzé az elméletedet. Szerencsétlen dolog, ha más aratja le a babérokat egy olyan „felfedezésért", amelyik számodra nyilvánvaló volt, de legalább te is kaphatsz egy kis elismerést. Mindössze támogatnod kell az elméletet.

Egy más által közzétett elmélet támogatásához tedd rá a pecsétedet csakúgy, mint amikor egy saját elméletet teszel közé. A saját elméletedet nem támogathatod - nem lehet két ugyanolyan színű pecsét ugyanazon az elméleten.

Fizetned kell 1 aranyat a banknak. Emellett még **fizetned kell 1-1 aranyat azoknak a játékosoknak is, akinek a pecsétje már rajta van azon az elméleten.**

„Persze, lehetsz társszerző... de ennek megvan az ára."

Nem kapsz hírnévpontot más elméletének támogatásáért. Ettől eltekintve a pecséted most már pontosan ugyanannyit számít, mint bárki másé azon az elméleten.

Minden elméleten három pecsétnek van hely. 2 vagy 3 személyes játékban mindenki támogathatja ugyanazt az elméletet. Egy 4 személyes játékban nem támogathatsz olyan elméletet, amelyen már van három pecsét.

Adományok

A kutató közösségek nagyon érdeklődnek bizonyos összetevők iránt. Olyannyira, hogy hajlandóak adományokat felajánlani a kutatásodhoz. Természetesen először be kell bizonyítanod, hogy tudsz is valamit a területről.

Az elmélet tábla közepén 5 adománylapka található. Mindegyik 3 vagy 4 összetevőt jelez, amelyek tanulmányozásával elnyerheted az adományt. Akkor nyered el az első adományt, ha az adomány mezőn megjelölt összetevők közül 2-nek megfelelő elméleteken vannak pecsétjeid. (Nem számít, hogy saját közzétételt, vagy támogatást jelentenek a pecsétek, és nem számít, hogy csillagosak a pecsétek, vagy nem.)

Példa:

Kék közzétett egy skorpió elméletet. Ha közzé tud tenni vagy támogatni tud egy békát vagy a gombát tartalmazó elméletet, azonnal elnyeri ezt az adományt.

Amikor elnyersz egy adományt, akkor azonnal vedd el az adománylapkát, és képpel lefelé helyezd a tábládra. **Azonnal kapsz 2 aranyat** a banktól. Továbbá mindegyik adomány **1 vagy 2 győzelmi pontot jelent a játék végén.**

Az aranyak azért vannak, hogy elősegítsék a tudomány ügyét. Csak olyan dolgokra szabad költened, amelyet az adományozó bizottság jóváhagy. ... Ha ha! Csak vicceltem. A legtöbb alkimista az adományokért kapott aranyait szép új csillogó varázstárgyakra költi. Ha valaki megkérdezi, akkor mondd azt, hogy „egy nagyon fontos laboreszköz, amely elengedhetetlen a magas színvonalú kutatáshoz".

Ha elnyertél egy adományt, azt senki más nem kaphatja meg. A játék végéig a tiéd. Még ha meg is cáfolják az egyik elméletedet, az adománylapkát és a pénzt akkor sem kell visszaadnod.

Az első adományod után több adományt már csak úgy szerezhetsz, ha mind a 3 (illetve a középső adománylapka esetén 3 vagy 4) összetevőhöz tartozó vegyületen van pecséted. Ez a „3" jelentése az első lapkád hátulján.

Ha egy olyan elméletet teszel közzé, amelynek segítségével 2 első adományt is elnyerhetsz, akkor el kell döntened, hogy melyik legyen az első adományod közülük. Legalább három összetevőn kell pecsétednek lennie, hogy megkaphasd a második adományod.

Elmélet Megcáfolása

Természetesen minden olyan elméletet helyesnek gondolnak, amelyen egy alkimista pecsétje van. De némely elméletek helyesebbek a többinél.

Technikailag ez az akció már a második körben elérhető, de valójában csak akkor hajthatod végre, ha már valaki közzétett elméletet. **Ha bebizonyítod, hogy az elmélet téves, 2 hírnévpontot nyersz.** Természetesen bárki, akinek azon az elméleten pecsétje van, azt kockáztatja, hogy veszít a hírnevéből. A részleteket lásd a továbbiakban.

A megcáfolás logikája egyszerűbb a tanonc játékváltozatban. Ha az első játékot játszod, akkor **hagyd ki a mesterszintű megcáfolási szabályokat**. Több értelmük lesz, ha már gyakoroltad a tanonc szintű megcáfolást.

Az olvasó alkalmazás megcáfolás lehetősége eltérő módon működik attól függően, hogy melyik játékváltozatot játsszátok. Ha rájössz, hogy rossz változatot állítottál be, akkor menj vissza a főmenübe, és változtasd meg a beállítást. Aztán nyomd meg a Continue Game gombot.

Tanonc Szintű Megcáfolás

Nyomd meg a Debunk Theory gombot és állítsd úgy a kártyaolvasót az asztalon, ahol mindenki lássa. A kártyaolvasó a 8 összetevőt és a 3 jellemzőt mutatja. **A megcáfoláshoz nincs szükség a kezedben lévő összetevőkártyákra.**

Egy elmélet megcáfolásához csak rá kell mutatnod, hogy az egyik jellemző téves. Kattints rá a megcáfolandó elmélethez tartozó összetevőre. Kattints rá arra a jellemzőre, amelyről be szeretnéd bizonyítani, hogy téves. Ezután nyomd meg a Confirm gombot.

A kártyaolvasó megmutatja mindenkinek az ahhoz az összetevőhöz tartozó jellemző jelét. Hasonlítsd össze az azon az elméleten található vegyületjelzővel.

Ha a képernyőn látható hatás **megegyezik** a jellemző jelével a jelzőn, akkor **nem sikerült megcáfolnod** az elméletet. (Ez nem azt jelenti, hogy az elmélet helyes. Csak azt jelenti, hogy nem sikerült bebizonyítanod, hogy nem.) **Elveszítesz 1 hírnévpontot** a kollégáid idejének pazarlása miatt.

Ha a képernyőn látható jel **ellentétes** a jellemzőhöz tartozó jellel a jelzőn, akkor **sikerült megcáfolnod** az elméletet. További részletekért lásd A Cáfolat Következményei részt.

A kimenetteltől függetlenül, most már mindenki tudja az abban az összetevőben, az ahhoz a jellemzőhöz tartozó jelet. Megjelölhetik ezt az információt a következtetés táblájukon.

Amikor ezt az akciót használod, akkor csak olyan összetevőt választhatsz, amelyhez tartozik közzétett elmélet.

A Cáfolat Következményei

Mindkét játékváltozatban az alábbiak történnek, amikor **megcáfolsz egy elméletet:**

1. Kapsz 2 hírnévpontot.
2. Vedd le a vegyületjelzőt az elmélet tábláról.
3. Távolítsd el az összes pecsétet az elméletről.
4. Azok a játékosok nem veszítenek a hírnevükből, akik olyan nem csillagos pecsétet használtak, amelyen a kérdőjel háttérszíne megegyezik azzal a jellemzővel, amelyik a cáfolat tárgya volt.
5. Azok a játékosok, akik csillag nélküli pecséttel, de más szín ellen védték le magukat, 5 hírnévpontot vesztenek.
6. Azok a játékosok, akik csillagos (ezüst vagy arany) pecsétet használtak, 5 hírnévpontot veszítenek.
7. Minden pecsétet le kell venni az elméletről, és ezek kikerülnek a játékból. A pecsétek nem használhatók fel újra. (Képpel felfelé ott lehet hagyni őket az elmélet tábla mellett, így senkinek sem kell számon tartania, hogy melyik pecsétet használta már el).
8. Ha van kockád az Elmélet Közzététele akciómezőn, akkor lehetőséget kapsz rá, hogy azonnal közzétegyél egy elméletet.

Példa:

Kék a kártyaolvasó segítségével felfedi a skorpió kék jellemzőjét. A kártyaolvasó -t mutat. Ez nem cáfolja meg az elméletet, és Kék elveszít 1 hírnévpontot.

Most Piros következik. Ő a skorpió zöld jellemzőjét kérdezi le. A kártyaolvasó -t mutat. Ez bizonyítja, hogy ez a vegyületjelző téves.

Piros nyer 2 hírnévpontot és felfordítja a három pecsétet.

Sárga a zöld jellemző ellen védte le magát, így ő nem veszít a hírnevéből.

Kék nem a zöld jellemző ellen védte le magát. Elveszít 5 hírnévpontot.

Zöld csillagos pecsétet használt. 5 hírnévpontot veszít.

Mindhárom pecsét kikerül a játékból.

A Saját Elméleted Megcáfolása

Bármelyik elméletet megcáfolására tehetsz kísérletet, még azokéra is, amelyeket te tettél közzé, vagy korábban támogattál. Ha sikerrel jársz, akkor 2 hírnévpontot kapsz, de 5-öt el is veszítesz, ha a pecséted nem a cáfolat tárgyát képező jellemzővel szemben védett le. Ha ez történik, a nyereséget és veszteséget egyszerre vedd figyelembe - azaz 3 hírnévpontot veszítesz.

Például, ha 13 pontod volt, akkor ezt egy 3 pontos veszteségként kell elkönyvelned a 13-ból, nem pedig egy 5 pontosként a 15-ből. (Ha nem tudod, hogy ez miért lényeges, akkor olvasd el a „A Hírnév Hatásai" részt a 12. oldalon.)

Azonnali Közzététel

Ha bebizonyítod, hogy egy elmélet rossz, azonnal közzétehetsz egy új elméletet, ha van akciókockád az Elmélet Közzététele akciómezőn.

Az ekkor közzétett elméletnek:

- Olyan új elméletnek kell lennie, amelyik arra az összetevőre vonatkozik, amelyre a megcáfolt elmélet vonatkozott.
- Vagy egy olyan új elméletnek, amely e megcáfolt elmélet vegyületjelzőjére vonatkozik.

Példa:

Piros épp most bizonyította be, hogy a skorpió nem lehet . Ha van akciókockája az Elmélet Közzététele akciómezőn, akkor azonnal felhasználhatja arra, hogy olyan elméletet tegyen közzé, amelyben új vegyületet rendel a skorpióhoz, vagy egy olyat, amelyben a vegyületet egy másik összetevőhöz társítja. De nem használhatja ezt az azonnali akciót arra, hogy olyasmit tegyen közzé, aminek ezekhez semmi köze (pl., hogy a hollótoll a vegyületnek felel meg).

Ha 2 akciókockád van az Elmélet Közzététele akciómezőn, akkor az azonnali közzététel csak az elsőt használja fel. Ha egy második azonnali közzétételre is lehetőséged nyílik, az a második kockát használja fel.

Ha nincs kockád az Elméletek Közzététele mezőn, akkor nincs lehetőséged azonnali közzétételre. Az Azonnali Közzététel nem kötelező; megvárhatod, amíg az Elmélet Közzététele következik, és akkor közzétehetsz vagy támogathatsz elméleteket. (De ne felejtsd el, hogy egy kollégád esetleg ugyanezt a lehetőség felhasználva, téged megelőzve teszi közzé ugyanezt az elméletet.)

Emlékezet Hiján

Ha valaki mindenféle varázsitalt megiszik, akkor annak következményei vannak.

Közzétehetsz olyan elméleteket is, amelyekről már kiderült, hogy hamisak. Például ha egy cáfolat bebizonyítja, hogy a skorpió -t tartalmaz, az senkit sem gátol meg abban, hogy olyan elméletet tegyen közzé, mely szerint a skorpió a vegyületnek felel meg.

Még olyan elméletet is közzétehetsz, amelyet ebben a körben cáfoltak meg. Az egyetlen korlát itt az, hogy nem teheted közzé azonnal közzététel során ugyanazt az elméletet, amit most cáfoltál meg. Elég nagy ostobaságnak tűnne.

Mester Szintű Megcáfolás

A mester játékváltozatban nem elegendő, hogy tudd mely jellemző hibás, hanem ismerned kell egy olyan kísérletet, amellyel ezt bizonyítani is tudod.

Példa:

Tegyük fel, hogy meg akarod cáfolni az előző oldalon található skorpió elméletet. Olyasmit kell találnod, amit a skorpióval összekeverve -t, -t vagy -t kapsz, E 3 közül bármelyik bizonyítaná, hogy az elmélet hibás.

Nyomd meg a Debunk Theory gombot és tedd olyan helyre a kártyaolvasót, hogy mindenki lássa. A 8 összetevőt fogja mutatni. **A cáfolathoz nem kell felhasználnod a kezdetben lévő összetevőkártyákat.**

Válassz ki két összetevőt. A kártyaolvasó megmutatja a hét varázsitalt. Válassz ki egyet, aztán válassz az alább 2 lehetőség közül:

1. A kártyaolvasó azt fogja mutatni, hogy ez a 2 összetevő valóban olyan varázsitalt eredményez, amilyet választottál.
2. A kártyaolvasó azt fogja mutatni, hogy az összetevők nem azt a varázsitalt fogják eredményezni.

Magyarázd meg, hogy melyik eredmény cáfolná meg az elméletet, vagy mutass egy új ellentmondást két elmélet között (lásd alább). Ha mindenki megértette a magyarázatod, nyomd meg a Confirm gombot.

Ha a kísérleted nem cáfolja meg az elméletet egyértelműen, vagy legalább nem mutat rá egy új ellentmondásra, akkor **elveszítesz 1 hírnévpontot** a tudományos közösség idejének pazarlása miatt.

Ha megcáfolod az elméletet, ez sikernek számít és **kapsz 2 hírnévpontot**. A mester szintű cáfolatoknál rámutathatsz új ellentmondásokra anélkül, hogy kifejezetten egy elméletet cáfolnál meg, ez is sikernek számít és ugyancsak 2 pontot ér. A legtöbbször viszont általában megcáfolsz valamit:

1 Elmélet Megcáfolása

A leggyakoribb eset a legegyszerűbb. Megmutatod, hogy az egyik összetevő egyik jellemzője az ellentéte annak, amit közzétettek. **2 pontot nyersz,** és mindenki, akinek van pecsétje ezen az elméleten, pontokat veszíthet, A Cáfolat Következményei részben ismertetett módon.

Például:

Lekérdezed a kártyaolvasón, hogy a skorpió és a gomba keveréke -t eredményez-e. A kártyaolvasó azt mondja, hogy igen. Ez cáfolja az előző oldalon látható skorpió elméletet. A zöld jellemzőjén keresztül cáfoltad meg ezt az elméletet. Mindenki, akinek pecsétje van ezen az elméleten, 5 pontot veszít kivéve azokat, akik a zöld jellemző ellenében védték le magukat a pecsétjükkel.

Ha éppen tanuljátok a mester szintű cáfolatot, akkor **a következő részt átugorhatjátok és folytathatjátok a játékot.** A cáfolataitok nagy része feltehetően ilyen lesz. Ha valami szokatlan történik a cáfolás közben, akkor visszatérhettek ide, és elolvashatjátok a fejezet további részét.

2 Elmélet Megcáfolása

Ha a táblán az általad bemutatott mindkét összetevőhöz tartozik elmélet, akkor elképzelhető, hogy mindkettőt egyszerre cáfolod meg. Ha megmutatod, hogy mindkettőben van olyan jellemző, amely ellenkezik azzal, amelyet az elméletek állítanak, akkor mindkettőt megcáfoltad.

Példa:

Mielőtt lehetőséged nyílik megcáfolni az előző oldalon látható skorpió elméletet, valaki az itt látható gomba elméletet teszi közzé. Lekérdezed a kártyaolvasón, hogy a gomba és a skorpió együtt -t eredményeznek-e, és a kártyaolvasó igazolja ezt. Mindkét elméletet megcáfoltad a zöld jellemzőjükön keresztül.

Amikor két elméletet cáfolsz meg, akkor fedd fel az összes pecsétet mindkét elméleten, és add össze az utánuk járó büntetést. (Ha egy játékos így 10 pontot veszít, akkor azt számítsd 10 pontnak, ne kétszer 5 pontnak.)

A jutalmad egy dupla cáfolat után is csak 2 pont annak ellenére, hogy két elméletet egyszerre cáfoltál meg. Egyetlen azonnali közzétételre lesz lehetőséged, nem kettőre.

Egy Ellentmondás Bizonyítása

Időnként a bemutatód rámutat arra, hogy két elmélet egyike hibás, azt azonban nem mutatja meg, hogy melyik az:

Példa:

Mielőtt meg tudnád cáfolni a skorpió elméletet, valaki az alábbi béka elméletet teszi közzé. Tudod, hogy a béka és a skorpió -t eredményeznek. Lekérdezed a kártyaolvasón, hogy ez így van-e és a kártyaolvasó megerősíti ezt.

Az elmélet tábla szerint a béka és a skorpió egyaránt rendelkezik egy pozitív kék jellemzővel. A kártyaolvasó ezt megerősíti, tehát nem cáfoltad meg egyik elméletet sem. Azonban rámutattál arra, hogy mindkét elmélet együtt nem lehet igaz, Az elmélet tábla szerint ez a két összetevő ugyanis -t kellene, hogy eredményezzen.

Példa:

A helyzet ugyanaz, mint az előbb, kivéve hogy ezúttal a kártyaolvasón azt kérdezed le, hogy a béka és a skorpió -t eredményez, A kártyaolvasó szerint nem. De ha mindkét elmélet igaz lenne, akkor -t kellene kapnod. Így rámutattál egy ellentmondásra.

Az előzőt példával ellentétben egy negatív válasz a kártyaolvasótól ez esetben sikert jelentett számodra. Emellett az ellenfeleid számára kevesebb információval szolgál.

Minden esetben, ha a táblán rámutatsz egy **új ellentmondásra** két elmélet között, akkor az sikernek számít, és **2 hírnévpontot kapsz**. Senki sem veszít pontot azonban, mivel nem egyértelmű, hogy melyik elmélet hibás. Nincs lehetőséged azonnali közzétételre.

Ellentmondó Elméletek

Ha 2 elméletet bizonyítottan ellentmond egymásnak, akkor jelöld meg őket a megfelelő ellentmondás jelzőkkel. A pecsétek és a vegyületjelzők az elméleteken maradnak, **de a pecsétek nem számítanak többet a konferenciák, adományok, és a legjobb alkimista díj tekintetében.** (Részletekért lásd a 16. oldalt.) **Senki sem támogathat egy olyan elméletet, amely ellentmondásban áll.**

Az ellentmondás jelzőknek nincs hatásuk a játék végén a győzelmi pontok kiszámításánál. Az ellentmondó elméleteket a cáfolatok során fel lehet használni.

Ha bármelyik elméletet megcáfolják, akkor vegyétek le mindkét ellentmondás jelzőt a tábláról. A másik elméletet ezután ismét normál elméletnek kell tekinteni. (Ettől persze még lehet téves.)

Érvénytelen Bizonyítások

Az ellentmondások bizonyításakor az általad felhasznált összetevőknek és a kikevert varázsitalnak:

1. legalább az egyik elméletet meg kell cáfolnia; vagy
2. bizonyítania kell egy új, két elmélet közti ellentmondást (a fent leírtak szerint)

Ha ezek egyike sem teljesül, akkor meg kell nyomnod a gombot, és újra kell gondolnod a bizonyításodat. Ha olyan bizonyítást terjesztesz be, amely ezek közül egyiket sem eredményezi, akkor a cáfolási kísérleted elbukott, és 1 hírnévpontot veszítesz.

Példa:

Minden egyes összetevőre tesznek közzé elméletet kivéve a mandragóragyökér és a hollótoll. A táblán már csak a és vegyületek nincsenek fent. Sárga tudja, hogy a mandragóragyökér és a hollótoll nem eredményeznek -t. Ha ezt képes bemutatni cáfolatként, akkor bebizonyítja, hogy baj van az elmélet táblán, de ez az információ nem elég ahhoz, hogy bármely elméletet megcáfoljon, illetve nem mutat rá két konkrét elmélet közti ellentmondásra sem, mivel a két összetevővel kapcsolatban egyelőre nem tettek közzé elméletet. Más bizonyíték után kell néznie.

Ha nem foglalkozik ezzel a szabállyal és bebizonyítja, hogy a mandragóragyökér és a hollótoll nem eredményez -t, akkor elveszít 1 hírnévpontot.

Amikor egy két elmélet közti ellentmondást mutatsz be, annak új konfliktusnak kell lennie. Ha olyan konfliktust mutatsz be, amelyeken már van ellentmondás jelző, akkor az nem számít érvényes cáfolati kísérletnek, és elveszítesz 1 hírnévpontot. Viszont felhasználhatsz ellentmondás jelzővel megjelölt elméleteket arra, hogy más ellentmondást bebizonyíts.

A Kör Vége

A sorrend mezők melletti dobozok emlékeztetnek arra, hogy mik a teendők a kör végén. Ezeket az ott megadott sorrendben hajtsátok végre.

A Legjobb Alkimista Díj

Az elmélet táblán legtöbb pecséttel rendelkező játékos kap 1 hírnévpontot. Ha még nem tettek közzé elméletet, akkor senki sem kapja meg ezt a díjat. Ha több játékosnak van ugyanannyi pecsétje, akkor mindannyian kapnak 1 hírnévpontot.

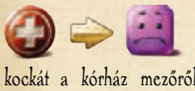
Lényegtelen, hogy ezek az eredeti közzététel pecsétjei, vagy elméletet támogattak velük. Természetesen lényegtelen az is, hogy csillagosake, mivel ez az információ titok. De a mester játékváltozatban ne vegyétek figyelembe az ellentmondás jelzővel megjelölt elméleteket.

Nem Használt Kockák

A kör nem mindig úgy alakul, ahogyan eltervezted, időnként arra kényszerülsz, hogy néhány akciótól visszalépj, és ilyenkor az ahhoz tartozó kockákat a nem használt kockák mezőjére teszed. A kör végén az itt található minden pár kocka után húzz 1 szívességkártyát. (A pár nélküli kockákért nem jár semmi.)

Vedd vissza a nem használt kockákat. Most egy teljes készlet kockával rendelkezel... hacsak meg nem ittál egy olyan varázsitalt, amitől a kórházban kötöttél ki.

Kórház



Amikor a nem használt kockák mező kiürült, akkor helyezzétek át az összes kockát a kórház mezőről a nem használt kockák mezőjére. A következő kör végén ezek nem használt kockának számítanak.

Új Kalandor

Vegyétek le a kalandorlapkát, ha még fent van a táblán, és tegyétek a következőt a kalandormezőre. Ha egy konferencia kerül felfedésre, akkor arra csak a következő kör végén kerül majd sor. Tedd a konferencialapkát a konferenciamezőre, a Varázsital Megkóstolása akciómező után.

Akár konferenciát fedtetek fel, akár nem, fordítsátok képpel felfelé a következő kalandorlapkát. Mindig tudni fogjátok már a kör előtt, hogy milyen kalandor érkezik a városba.

Konferencia

Az alkimista konferencián mindig sokan vesznek részt. A világ minden tájáról érkeznek alkimisták, hogy megvitassák elméleteiket a kollégáikkal. Hát, valójában csak magamutogatás az egész, de a szendvicsek jók.

Ha helyesen állítottátok össze a kalandor paklit, akkor konferenciák a 3. és az 5. kör végén lesznek. (Ha nem így történt, akkor rendezzétek át őket most.) A konferenciát a Varázsital Megkóstolása akciómező után, de a legjobb alkimista díj és a többi kör végi teendő előtt kell rendezni.

A megfelelő számú közzététellel és támogatással rendelkező játékosok 1 hírnévpontot kapnak. Akik nem, azok a konferencialapkán feltüntetetteknek megfelelően hírnévpontot veszítenek, annak függvényében, hogy hány pecsétjük van a játéktáblán. Csakúgy, mint a legjobb alkimista díjnál, itt is vegyetek figyelembe minden pecsétet, kivéve az ellentmondás jelzővel megjelölt elméleteken lévőket.

Senki sem élvezi azt a megaláztatást, ha nincs mivel dicsekednie egy konferencián. Mindig megrohanják a kiadókat a konferenciacikkek leadási határidejének közeledtével.

Új Varázstárgy Kártyák

A konferencia vége együttal az új varázstárgyak érkezését jelenti. Vegyétek le az összes fennmaradt varázstárgyat a tábláról, és tegyetek le három újat - III szintűt az első, illetve IIII szintűt a második konferencia után.

Ezt követően kerülhet sor a legjobb alkimista díj kiosztására és a kör befejezésére.

Előkészületek a Következő Körre

Ha bármilyen összetevőkártya maradt az összetevők sorában, azokat vegyétek le. Fedjetek fel 5 új összetevőt a sorba. Ha elfogy a pakli (előkészületek közben, vagy bármikor máskor), akkor keverjétek újra az eldobott lapokat.

Az összes sorrendjelölőt vegyétek le a sorrendmezőkről. (Kivéve azokat, amelyeket ebben a körben tettetek a bénulás mezőre.)

A kezdőjátékos jelzőt adjátok tovább balra. (Ha olyasvalakihez kerül, akinek a jelzője a bénulás mezőn ragadt, lásd az „Egyéb Vicces Dolgok, Amelyek Megeshetnek Veled, Ha Le Vagy Bénulva" részt a 10. oldalon.)

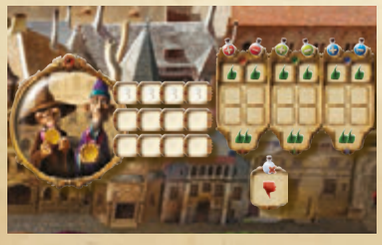
Most már készen álltok egy újabb, felfedezést és dicsőséget hozó körre, és arra, hogy hülyét csináljatok abból a bolondból, aki közzétette azt a röhejes elméletet a skorpiókról.

Az Utolsó Kör

A játék hat körből áll. Az utolsó kör végén az utolsó kalandort helyezzétek a Varázsitalok Eladása mező mellé. (6 kalandor van a játékban, véletlenszerűen válasszatok ki 1-et, amelyiket visszatesztek a dobozba, és az első körben nem volt kalandor.)

Kiállítás

Általában az alkimisták egymást akarják lenyűgözni, de néhaněha jól esik, ha bemutathatod a tudásodat a nagyközönségnek is.



NÉGY JÁTÉKOS ESETÉN A MÁSIK OLDALT HASZNÁLJÁTOK

Amikor az utolsó körre készültök, akkor a kiállítás táblával takarjátok le a Kipróbálás Tanoncon és a Varázsital Megkóstolása akciómezőket. Ezek helyett a Varázsital Kiállítása akciómező válik elérhetővé. Válasszátok ki a Final Round gombot a kártyaolvasón.

A Varázsital Kiállítása akciókat a többi akcióddal együtt választod ki. Ezen akciók számának a táblán mutatott szám szab határt (egy négy játékosos játékban 3, egy két vagy három játékosos játékban pedig 4).

Ez az utolsó akciómező, amit lejátszotok, az Elmélet Közzététele mezőt követően. Minden kocka 1 akciót ér.

Amikor rád kerül a sor a varázsital kiállításakor, vedd el a kockád az akciómezőről, és tedd a kiállítás táblán jelölt hat varázsital egyikére. Ez lesz az a varázsital, amelynek kiállítására ígéretet teszel. (Nem választhatsz olyan varázsitalt, amelyet már sikeresen kiállítottál. A semleges varázsital azért nincs itt feltüntetve, mert senkit sem nyűgöz le a békaleves.)

Készíts elő két összetevőt a laborodban ugyanúgy, ahogyan a kísérleteknél, majd nyomd meg a Exhibit Potion gombot a kártyaolvasón és olvasd be az összetevőket. Ezt követően, szokás szerint dobd el az összetevőket.

Ha nem kapod meg azt az eredményt, amit ígértél, tedd a kockád a mezőre. Elveszítesz 1 hírnévpontot.

Ha te vagy az első játékos, aki sikeresen kiállítja azt a varázsitalt, akkor kapsz 1 hírnévpontot. Tedd a kockád a mezőre.

Ha sikeresen kiállítottad a varázsitalt, de nem te vagy az első, akkor a kockád az ez alatti mezőkre kerül. Nem kapsz pontot a varázsital kikeveréséért, de még mindig megpróbálhatod kikeverni az ellentétes varázsitalt. Olvass tovább.

Ha a kiállítás során sikeresen bemutatsz 2 eltérő jelű, de ugyanolyan színű varázsitalt, akkor bemutattad, hogy mestere vagy annak a színnek. Kapsz 2 hírnévpontot. (Egynél több játékos is kaphat ilyen módon pontokat.)

Nem kell részt venned a kiállításon az utolsó körben. De ne feledd, a kezedben lévő összetevők semmit sem érnek a végső pontozásnál, így ez az utolsó lehetőséged arra, hogy felhasználd őket.

Miután minden akciót lejátszottatok, ítéljétek oda a legjobb alkimistának járó díjat, és húzzatok szívesség kártyákat a nem használt kockák után, ahogyan azt a korábbi körökben is tettétek. Ezután következhet a végső pontozás.

Végső Pontozás

Hírnévpontok és Győzelmi Pontok

Hírnévpontokat kapsz és veszítesz a játék során. Egyes varázstárgyak hírnév bónuszokat biztosítanak, és hogy milyen pont-határok között helyezkedsz el a pontozósávon, befolyásolhatja, hogy mennyi hírnevet veszítesz.

A **győzelem pontokat** a játék végén kapjátok. A hírnév bónuszok és büntetések itt nem számítanak. A legtöbb esetben győzelmi pontot kapsz, de akár veszíthetsz is belőlük, amikor kiderülnek az összetevők valódi vegyületei.

A játék végén a következőképpen kapjátok a győzelmi pontokat:

Minden hírnévpont győzelmi pont-tá változik. Azaz ha a játék végén 16 hírnévpontod van, akkor a végső pontok számításánál 16 ponttal kezdesz.

Ezután add hozzá a **varázstárgyakból** származó győzelmi pontokat.

Különleges esetek: Ha nálad van a **Varázstükör**, akkor az ennek megfelelő pontokat kell először számítani a többi varázstárgy és az adományok előtt.

Ha nálad van a **Bölcsesség Bálványa**, akkor csak az Igazság Pillanata után számold az ebből származó győzelmi pontokat.

Ezután számold össze az **adományok** után járó győzelmi pontokat.

Ha szívesség kártyák maradtak a kezedben, akkor **cseréld be mindegyik kártyát 2 aranyra**.

Most pedig **számolj 1/3-ad győzelmi pontot minden arany után**. Vagy más szóval, vásárolj 1-1 győzelmi pontot minden 3 aranyért, a megmaradt aranyakat pedig tedd félre az esetleges pontegyenlőség esetére.

Az Igazság Pillanata

És most eljött az igazság pillanata. Tedd középre a kártyaolvasót, hogy mindenki lássa, és nyomd meg a Show Answers gombot.

Biztos, hogy meg akarod mutatni a válaszokat? Hát persze! Hiszen eljött a dicsőség ideje!

A kártyaolvasó megmutatja, hogy melyik vegyület melyik összetevőhöz tartozik. Egyenként menjetek végig az elméleteken, és fedjétek fel a rájuk helyezett pecséteket.

Ha az elmélet **helyes**, akkor minden játékos a pecsétjei után az alábbiak szerint kap pontot:

- Aranycsillagos pecsét: 5 pont
- Ezüstcsillagos pecsét: 3 pont
- Csillag nélküli pecsét: 0 pont

Ha az elmélet **hibás**, akkor a játékosok az alábbiak szerint veszítenek pontot:

- Csillagos pecsét: -4 pont
- Csillag nélküli pecsét, az elmélet elleni védettség hiányában: -4 pont
- Csillag nélküli pecsét, az elmélet elleni védettséggel: 0 pont

Hogyan derül ki, hogy egy csillagtalan pecsét „sikeres" védettséget nyújtott-e? Nézd meg a hibás elmélet jellemzőit. **Ha akár egyetlen jellemző is helytelen, akkor azok a pecsétek, amelyek az ellen a szín ellen vannak feltéve, sikeres védettséget biztosítottak**, azok pedig helytelenek, amelyek más szín ellen védtek. **Ha több, mint egy jellemző hibás, akkor egyetlen pecsét sem nyújthatott sikeres védelmet.**

Megjegyzendő, hogy a játékosok itt győzelmi pontokat veszítenek, nem hírnévpontokat. Nem veszítenek további 2 pontot, ha a kék zónában vannak. A pontozósáv zöld, vörös és kék zónáinak nincs jelentőségük a végső pontok számításánál.

Az ellentmondás jelzők nem számítanak a játék ezen részében. A pecsétek pontozása ugyancsak az független az ellentmondás jelzőktől. (Ha a tanonc játékváltozattal játszotok, akkor az ellentmondás jelzőket egyébként sem használjátok.)

A Győztes

A játék nyertese a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos. Egyenlő pontszámok esetén a megmaradt aranyak száma dönt, a korábban leírtak szerint. Ha még ez után is fennáll az egyenlőség, akkor ez a végeredmény. Szép munka volt!

Tanonc és Mester Játékváltozat

Három különbség van a két változat között:

1. A játék kezdetekor **a tanoncok 3 összetevőkártyát kapnak. A mesterek csak 2-t.**
2. A **konferencialapkák** különböznek. (A mestereknél maga-sabb a konferencia színvonala.)
3. Az **elmélet megcáfolásának** szabályai eltérőek. (A tanoncoknak sokkal egyszerűbb a dolguk.) Ne felejtsétek el beállítani a kártyaolvasót a megfelelő változatra.

Azt tanácsoljuk, hogy először tanonc változatot játsszatok. Ezután csak rajtatok múlik.

Keverni is lehet ezt a két változatot. Például kezdhettek 2 összetevőkártyával, használhattok tanonc konferenciát, és használhatjátok a mester szintű elmélet megcáfolás szabályokat.

Az is lehetséges, hogy a két változatot játékosonként máshogy játsszátok - a kezdők 3 összetevőkártyát kapnak, míg a többiek 2-t. A konferencialapkák megfordíthatók, hogy a kezdők a tanonc szabályok szerint játszhassanak, a tapasztalt játékosok pedig a mester szabályok szerint. A kártyaolvasót át lehet állítani a tanonc és mester üzemmódba az elméletek megcáfolásakor.

Ezekkel a szabályokkal a játékot mindenki számára élvezetessé és izgalmassá tehetitek!

A Következtetés Tábla Használata

A játék folyamán folyamatosan információt nyersz a különböző akciókból - még más játékosok akcióiból is. Ezeket az információkat tetszőleges rendszer szerint jegyezheted fel a következtetés tábládon. Mindössze annyi a lényeg, hogy te megértsd. Ez a rész néhány példával szolgál arra, hogy miként használd azt, amit tanultál.

Kísérletezés

A legtöbb információt a **Kipróbálás Tanoncon** és a **Varázsital Megkóstolása** akciókból nyerheted. Például összekeverheted a békát és a gombát, és felfedezed, hogy -t adnak. Tulajdonképpen ez volt az első kísérletünk a 2. oldalon. A következtetés táblában tehát minden vegyületet kihúzhatsz. Ezek már biztosan nem jöhetnek létre béka és gomba összekeveréséből. Az ábrán ezeket a lehetőségeket X-szel jelöltük.

Megcáfolás

Ugyanilyen információkhoz juthatsz az **Elmélet Megcáfolása** akcióból. Ezek a demonstrációk nyilvánosak.

A mester szintű cáfolatokban, ha egy másik játékos bemutatja, hogy béka + gomba = , akkor ezt az információt feljegyezheted a következtetés tábládon. (Azonban, ha valaki azt mutatja meg, hogy a béka és a gomba nem lehet , akkor már sokkal kevésbé tiszta, hogy hogyan is lehet ezt az információt felhasználni. Magad kell, hogy kialakítsd a saját rendszeredet ehhez!)

A tanonc szintű cáfolatokban egyszerre csak egy összetevőről kapsz információt, de biztos, hogy egyértelmű pozitív vagy negatív választ kapsz. Ha bármelyik játékos bemutatja, hogy a béka -t tartalmaz, akkor kihúzhatod a négy lehetőséget a békától. Később, ha egy másik játékos bemutatja, hogy a gomba -t tartalmaz, akkor ezt lejegyezheted a gombához.

Nem Egyértelmű Eredmények

Nem kell biztosnak lenned az eredményben, amikor **eladsz egy varázsitalt**. Még egyfajta kísérletnek is tekintheted ezt, például ha egy varázsitalt próbálsz eladni, összekeverve a békát és a gombát, a kártyaolvasó azt mutatja, hogy teljes az egyezés, ez pedig olyan, mintha erre egy úgy jöttél volna rá, hogy magad kóstolod meg.

Gyakran az eredmények azonban nem egyértelműek. Tegyük fel, hogy -t akarsz keverni békából és páfrányból. A kártyaolvasó azt mutatja, hogy béka + páfrány = . Mit tudtál meg ebből?

Tudod, hogy -t vagy -t kevertél. Tedd a jelzőt az eredmény háromszögedre. Most kihúzhatod a -t, és a -t, mert nem eredményezhetnek -t vagy -t. Ezt pirossal jelöltük a páfránynál. Megjelölhetnéd ezt a békánál is, de ahogyan látszik, ezek a lehetőségek már korábban kiestek a békánál.

A Játékot Tervezte
Matúš Kotry

Illusztráció: David Cochard
További illusztráció: Jakub Politzer
Grafikai Tervezés: Filip Murmak
Fordítás: Jason Holt
Vezető Tesztelő: Petr Murmak

Tesztelők: Vladimír Brummer, Jiřina Mertová, Aleš Vítek, Marcela, Vítek, dilli, Vytick, Jája, Martin, Lukáš, Křupin, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlík, Zdeněk, Paul, PitrPicko, 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, the Brno Board Game Club, valamint a többi játékkal kapcsolatos események résztvevője Csehországban, és szerte a világon.

Köszönetnyilvánítás: Először is szeretném megköszönni mindenkinek, aki dolgozott ezen a játékon, különösen a művészeknek és a grafikai tervezőknek a komoly munkájukat (gyakran álmatlan éjszakáikat), az ő elhivatottságuknak köszönhetően néz ki a játék ilyen klasszul! Szeretném még megköszönni Dan Musilnak a kártyaolvasó alkalmazáshoz nyújtott segítségét, Jason Holtnak a sok-sok segítséget a szabálykönyvben, és Paul Grogannek, hogy promotálta a játékot. Végül pedig a barátnőmnek Jirina Mertovának a türelmét és a támogatását. Nagyon köszönöm neki, hogy mindig volt egy extra akciókockám, amikor szükség volt rá.

Külön Köszönet: Vlaada Chvátil-nak, hogy beajánlotta a játékot a CGE-nél, és a rengeteg tanácsért, amivel szolgált.

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

Fordította: G. Attila
Lektorálás és szerkesztés: Farkas Zsolt (*fkj@freemail.hu*) v.1.1

Semlegesítő Párok

Ahogy a 3. oldalon leírtuk, a **semleges varázsital** úgy jön létre, hogy két olyan összetevőt keverünk össze, amelyek valamennyi jellemzőjének jele ellentétes. Minden vegyülethez pontosan egy olyan vegyület tartozik, amelyik semlegesíti azt. A semlegesítő párok egymás mellé kerültek a következtetés tábládon (ez a jelentése a világos és sötét árnyalatnak).

A semlegesítő párokat kísérletek, cáfolatok és varázsitalok eladása során ismerheted meg. Ha felfedezed, hogy a páfrány + gomba = , akkor megtudtad, hogy ez a két összetevő egymást semlegesítő pár. Önmagában ez még nem elegendő információ, hogy bármilyen lehetőséget kihúzz. De már van valamennyi információd ezekről az összetevőkről.

Az előző példában felfedezted, hogy a páfrány nem lehet vagy . Mivel a gomba semlegesíti a páfrányt, tudod, hogy a gomba nem lehet olyan vegyület, amelyik ezeket semlegesíti. A zöld nyilak mutatják, hogy ez az információ melyik 2 lehetőséget zárja ki a gombánál.

Az információ mindkét irányban működik. Az első kísérletben megtudtad, hogy a gombában van . A páfrány semlegesíti a gombát, így kell, hogy legyen benne . Így kizárhatod annak a vegyületnek az összes semlegesítőjét, amit a gombánál kizártál. Ezt a lila nyilak mutatják az ábrán.

Haladó Technikák

Most menjünk vissza az előző kísérletedhez észben tartva, hogy 2 lehetőségünk maradt a páfrányhoz. Vajon rá tudsz jönni, hogy a eredmény segítségével miért zárhatod ki a képen megjelölt két lehetőséget a békánál?

Nagyon sok egyéb érvelés van, amit itt nem mutattunk be. Az alkimista lét egyik legszórakoztatóbb része az elmés technikák kidolgozása, mellyel a kollégáik elé kerülhetnek.

Következtetések és Védelem

Végül mindegyik összetevőhöz csak két lehetőség marad. Tudod a piros és kék jellemzőjüket. Ha megtudod az egyik összetevő zöld jellemzőjét, mind a hármat le tudod vezetni.

Lehet, hogy az előtt közzé kell tenned egy elméletet, mielőtt mindent megtudsz, amire szükséged van. Ezért célszerű a zöld ellen levédened magad.

Megjegyzések Egyes Varázslatokhoz

Tollas Kalpag

Például, ha helyesen tippeled meg a béka és a skorpió keverékének, majd a béka és páfrány keverékének az eredményét, akkor 3 pontot kapsz, mivel 3 különböző összetevőt használtál.

Különleges eset: Ha nálad van a Varázsmozsár is, akkor egy kolléga véletlenszerűen választ 1 kártyát, amelyet a Tollas Kalpaghoz kell félretenni, a másik pedig visszakerül a kezedbe. Ha már tudod, hogy melyik lap kerül vissza a kezedbe, akkor dönthetsz úgy is, hogy nem használod a Varázsmozsarat és mindkét kártyát ott hagyod a Tollas Kalpag mellett.

Varázstükör

A pontszámításkor ezt a varázstárgyat kell először figyelembe venni olyankor, amikor a hírnévpontok még az utolsó kör befejezését követő állapotot tükrözik. Ez a tárgy csak a hírnévpontokért extra pontokat. Azok a győzelmi pontok, amelyeket más tárgyak, vagy adományok után kapsz, nincsenek hatással a Varázstükör által adott pontok számára.

Kerekíts lefelé: 14 hírnévpont 2 győzelmi pontot ér a Varázstükörből, 15 pont pedig 3-at.

Varázsmozsár

Bármikor, amikor el kell dobnod összetevőket, amelyeket egy varázsitalhoz használtál, kérj meg egy játékost, hogy válassza ki az egyik kártyát véletlenszerűen. Csak ezt a kártyát kell eldobnod, a másik a kezedben marad.

Ugyanez érvényes a Varázsital Eladása, Kipróbálás Tanoncon, Varázsital Megkóstolása és Varázsital Kiállítása akcióknál is.

Periszkóp

Akkor használod, miután egy akció eredményét meglátod, de még mielőtt a következő játékos cselekedne. A Periszkópot a Varázsital Eladása, Kipróbálás Tanoncon, Varázsital Megkóstolása és Varázsital Kiállítása akcióknál használhatod. Nem érvényes az Elmélkedés Kalapja varázstárgyra.

Nyomdagép

Amikor támogatsz egy elméletet, a szokásos módon fizetned kell 1 aranyat azoknak a játékosoknak, akiknek a pecsétje rajta van az elméleten, de nem kell fizetned a banknak. Azaz új elméleteket ingyen tehetsz közzé.

A Megbecsülés Köpenye

Minden egyes hírnévponthoz növekedéshez adj hozzá 1-et. Például egy elmélet megcáfolásáért nem 2 pontot nyersz, hanem 3-at.

Különleges eset: Ha sikeresen megcáfolod a saját elméleted, akkor a Megbecsülés Köpenye csak a végső eredményként előálló értékre hat (más szavakkal csak akkor, ha a pecséted az ellen a szín ellen ad védelmet, amelyet az elmélet megcáfolására használtál). Ha hírnévpontot veszítesz, akkor a Megbecsülés Köpenyének nincs hatása.

A Tekintély Pecsétje

Új elmélet közzétételekor 3 pontot kapsz 1 helyett. Egy elmélet támogatásakor 2 pontot kapsz 0 helyett.

Ez a bónusz összeadódik a Megbecsülés Köpenyének bónuszával. Ha mindkét tárggyal rendelkezel, akkor 4 pontot kapsz új elmélet közzétételekor, és 3-at egy elmélet támogatásakor.

Az Elmélkedés Kalapja

Nyomd meg a Test on Student gombot. Szokás szerint meg kell mutatnod az eredményt a kollégáidnak, ám nem kapsz büntetést negatív varázsital keveréséért. Nem használhatod fel ugyanazt a kártyát mindkét kísérletben. Például ha ki akarod próbálni a skorpió + béka és a béka + páfrány keverékeket, akkor 2 békakártyára van szükséged.

A Bölcsesség Bálványa

A Bölcsesség Bálványa után nem a többi tárggyal egy időben kapsz pontot. Az Igazság Pillanata után használhatod csak. Amikor a helyes pecsétek után kapsz pontot, a pecsétjeid +1 pontot érnek attól függetlenül, hogy csillagosak, vagy nem. A Bölcsesség Bálványa nem hat a hibás elméletek esetében.

A Boszorkány Kofferja

Továbbra is választhatsz összetevőket tartalmazó sorrendmezőket, csak nem húzhatod fel az összetevőkártyákat. Ettől függetlenül kaphatsz összetevőket az Összetevők Gyűjtögetése akció során, illetve a Gyógyfűárustól.

Szivességkártyák

Mindegyik szivességkártyán fel van tüntetve, hogy mikor játszható ki. Egyszerre akár többet is kijátszhatsz. A hatásaik összeadódnak, az alábbiakban részletezett módon.

Segéd

A hűséges asszisztensed szívesen elintézi az apróbb ügyeid, hogy több időd legyen dolgozni.

Egy 3, vagy 4 játékosos játékban egy extra akciókocka marad a dobozban. Egy 2 játékosos játékban (vagy olyan 3 játékosban, ahol ebből a kártyából egyidejűleg 2 példány van játékban) felhasználhatsz egy nem használt színű akciókockát. Ne felejtsd el visszatenni a kockát a kör után.

A Segéd csak egy extra kockát ad a körben. Továbbra is szem előtt kell tartanod az egyes akciómezőkhöz tartozó maximális akciók számát.

Segéderő

„A segéderőm és én következnénk elsőként. Ez esetleg probléma? Nem? Akkor rendben, köszönöm."

Mivel a kockáid a legfelső sorban vannak, ezért bárki, aki utánad jelent be akciót, a szokásosnál egy sorral lejjebb kell, hogy tegye a kockáit. Ha bárki más kockája már ott van a felső sorban (mert ő is kijátszotta a Segéderő kártyát), akkor tedd őket a második sorba, a tieid pedig az elsőbe. Más szóval az a játékos, aki magasabb sorrendmezőn tartózkodik, az nagyobb, és erősebb segéderővel rendelkezik.

A Varázsital Eladása akciómezőn a Segéderőd ugyan elsőséget biztosít, a játékosok kedvezmények felajánlásával továbbra is licitálnak az elsőségre. (Egyelőség esetén természetesen te nyersz. A Segéderőd hatékony a döntetlenek kezelését illetően.)

Ha két Segéderő szivességkártyát játszol ki, akkor azt csak különböző akciómezőkön teheted.

Pincérnő

Mindig talál valami kis apróságot, amitől a varázsitalod még nagyobbat üt.

A minőségi szintekről a 11. oldalon olvashatsz.

Tegyük fel például, hogy kijátszod a Pincérnő szivességkártyát, és garantálod, hogy a helyes jelű varázsitalt kevered ki. Ha -t keversz ki, akkor úgy kell tekinteni, mintha -t kevertél volna. Nem veszítesz hírnévpontot azért, mert semleges varázsitalt kevertél, és teljesíted a garanciád feltételeit.

Ha 2 Pincérnő kártyát játszol ki és -t keversz, akkor az első kártya teljes egyezéssé teszi ezt, a második kártyának köszönhetően pedig kapsz +1 hírnévpontot.

Gondnok

Jó, ha ismersz olyasvalakit, aki már korán beenged a laborba.

Amikor kijátszod ezt a kártyát, tedd a tábla mellé az Összetevő Átalakítása és a Varázsital Eladása akciómezők közé. Úgy működik, mint egy korábban végrehajtott Varázsital Megkóstolása akciómező. Ha 2 Gondnok kártyát játszol ki, akkor 2 kockát tegyél oda. A második kártyát azonnal eldobhatod, mert elég egy kártya, hogy szimbolizálja ezt az akciómezőt.

Ha már valaki más is kijátszotta egy Gondnok kártyát, akkor használd az ő kártyáját akciómezőként. Tedd a kockád az övé fölé a szokásos játékos sorrendben.

Azok az akciók, amelyeket ezen az akciómezőn hajtottok végre, nem számítanak bele a Varázsital Megkóstolása mezőn végrehajtható 2 akcióba. Az utolsó körben is kijátszhatod a Gondnok kártyát, amikor már egyébként nem hajthatnál végre Varázsital Megkóstolása akciót.

Az akció végrehajtásakor visszaléphetsz ettől az akciótól. Amikor a kártyán lévő összes akciót lejátszottátok, dobjátok el a kártyát.

Gyógyfűárus

Ismeri az erdő összes titkos ösvényét, és mindig megtalálja a legjobb összetevőket.

Bármilyen 2 összetevőt eldobhatsz. Nem kötelező azok közül dobnod, amelyeket most húztál fel.

Ezt a kártyát azonnal ki kell játszanod, amint felhúztad. Ha 2-t húzol fel egyszerre, akkor először az elsőt, aztán a másodikat is használd fel.

Kereskedő

A tanácsa ingyen van. Sőt, még annál is jobb: hasznot hoz.

A szokásos módon egy kockával blokkolhatsz egy olyan varázsitalt, amit eladnál még akkor is, ha már van ott kocka. Így akár az összes játékos adhat el egy fajta varázsitalt.

Ha nem te vagy az első, és több Kereskedő kártyát is kijátszol, az egyik az első pozícióba tesz, az összes többiért pedig kapsz 1-1 aranyat.

Boltos

Ha egy kicsit beszélgetsz a boltossal, akkor rájössz, hogy az árai rugalmasak.

Több Boltos kártya egyidejű kijátszása nagyobb kedvezményt eredményez, de az ár nem csökkenhet 0 alá.

Bölcs

Az öreg alkimistának sok titka van. Az egyik ilyen titok, hogy pontosan hány aranyat képes kinyerni egy hollótollból.

Ha 2 Bölcs kártyát játszol, akkor 3 aranyat kapsz egy összetevőért. Ez nyilvánvaló a kártya alapján, de nem akartuk, hogy pont ez a vénséges alkimista kimaradjon a szabálykönyvből.