

Matúš Kotry



Alchemists



*Сегодня я получил свой новый котел.
Наконец-то, моя лаборатория готова!*

*Целыми днями, предвкушая, я собирал и сушил
ингредиенты. Что же мне смешать в первую очередь?
Есть у меня мысли насчет пера ворона и корня
мандрагоры. По слухам, жаба не должна подвести.*

*А с другой стороны, да что они знают? Это моя
лаборатория, мое исследование! Как только я
опубликую свои теории, обо мне заговорят! Я
собираюсь доказать, что обладаю величайшим умом,
когда-либо изучавшим алхимию.*

*Ну а сейчас, я разведу огонь, ибо время - приступать
к работе.*

*Знания, богатство и Славу, все можно найти в
потайных глубинах котла.*

Обзор

2-4 игрока соревнуются в роли алхимиков, открывая секреты своего загадочного искусства. Очки зарабатываются разными путями, но в основном - публикацией теорий - верных теорий. В этом и заключается сложность игры.

Игроки получают знания, смешивая ингредиенты и проверяя результаты с помощью приложения кард-ридера для планшета или смартфона. Они продумывают, как создать зелья, чтобы продавать их искателям приключений. А на вырученное золото покупают мощные магические артефакты.

В зависимости от того, были их теории подтверждены или опровергнуты, репутация игроков может расти или падать. В конце игры репутация превращается в очки. Очки также можно получить за артефакты и гранты. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Основные принципы Алхимии

А! Новичок! Прелестно! Я всегда рад познакомиться с человеком, чье сердце горит Огнем науки.

Готов ли ты раскрыть секреты природы? Готов делать открытия, заслуживающие уважения и восхищения?

Итак, мой юный Друг, нас ждет долгое путешествие. От тебя потребуется упорство и острый ум. Начнем с простого, сварим зелье из того, что можно найти на прогулке в лесу. Видишь? Здесь у нас гриб. А здесь – жаба. Теперь, все, что тебе нужно – это полностью оборудованная алхимическая лаборатория. Я подожду, пока ты бустроишься.

Кард-ридер

Для игры вам потребуется приложение Алхимики для планшета или смартфона. Чтобы получить приложение, просканируйте этот QR-код. Или введите sge.as/ald в своем веб браузере. Это приложение бесплатное. Вы уже заплатили за игру.

(Как играть без приложения, см. след. стр.)



Необходимо только одно устройство. Игроки могут передавать его друг другу. После установки приложения, запустите его и нажмите кнопку **Enter Game Code**. Введите этот четырех буквенный код: DEMO.


Смешивание зелий

Готов? Чудесно! Теперь закинь эти ингредиенты в свой котел и помешивай, пока содержимое не поменяет цвет.

Алхимики смешивают зелья, соединяя два разных ингредиента. Нажмите кнопку **Drink Potion** и просканируйте две эти карты при помощи камеры:



Постарайтесь, чтобы обе карты попали в кадр. Когда приложение распознает карты, они появятся в нижней половине экрана. Когда приложение отобразит нужные ингредиенты, нажмите **Confirm**.

Поздравляю с твоим первым зельем! Если ты точно следовал моим указаниям, то сварил , это целебное зелье.

Как такое возможно, что из двух на первый взгляд обычных ингредиентов получилось что-то необыкновенное? Что ж, самое время подучить тебе немного теории.

Формулы



Каждому ингредиенту соответствует определенная алхимическая формула, состоящая из трех элементов: красного, зеленого и синего; каждый из них может быть либо положительным, либо отрицательным.

При смешивании совпадающие элементы усиливаются и образуют одно из следующих зелий:



Чтобы понять какое зелье будет создано, смотрите на совпадающие знаки и цвета **на большом элементе одной формулы и на маленьком - другой:**

Примеры:



Проверка:


Я открою истинную природу скорпиона и птичьего когтя. Теперь, можешь ли ты сказать, какое зелье получится, если их соединить?


Чтобы проверить свой ответ, просканируйте это изображение:

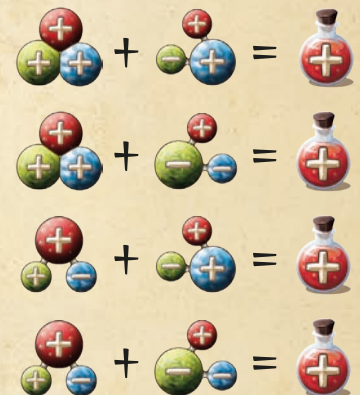


Дедукция

Варить зелья довольно легко, если знаешь какая формула соответствует каждому ингредиенту. Но мы-то не знаем! Разве это не прекрасно? Столько тайн ждут, чтобы мы их раскрыли. И сколько еще грантов можно получить на наши исследования!


В своем первом эксперименте вы выяснили, что при соединении гриба и жабы получится . Что это говорит об их алхимических формулах?

Есть только 4 способа получить .




Мы не знаем, какая пара элементов у нас имеется, также как не знаем, какой ингредиент какой части пары соответствует. Но нам известно, что у гриба и жабы точно не одна из этих четырех формул:



Потому что у них нет символа . Их красный элемент - отрицательный.

Чтобы быть успешным алхимиком, тебе нужно вести упорядоченные записи.



Поле результатов нужно для записи результатов вашего эксперимента. Возьмите жетон  и поместите его на пересечении гриба и жабы..

Лист дедукции нужен для записи данных эксперимента. В результате вашего эксперимента исключились 4 возможных формулы гриба и жабы, как показано выше. Как правило, вам понадобится исключать варианты, пока не останется только один.

Ваш лист дедукции – для вашего личного пользования. Записи можно вести по любому удобному для вас принципу.

Поле ведущего

Если по каким-либо причинам вы хотите играть в Алхимиков без использования электронных устройств, один игрок может взять на себя роль ведущего и выступать в качестве кардридера. Ведущий может использовать крышку коробки, чтобы скрыть от остальных игроков свое поле.

Ведущий перемешивает 8 карточек фишек и в произвольном порядке, в тайне от других игроков помещает их в ячейки для карточек ингредиентов на поле ведущего. Ведущему не нужно беспокоиться о реальных формулах. Результаты смешивания любых двух ингредиентов приведены на поле.

Ведущий регулирует любую ситуацию, в которой могло бы потребоваться использование кардридера. Например, когда игроку нужно «просканировать» карты ингредиентов, он передает карты ведущему лицом вниз. Ведущий ищет получившееся зелье и **дает ответ, который выдал бы кардридер в этой ситуации**. После этого ведущий может убрать ингредиенты в сбор.


Если на вашем смартфоне разряжается аккумулятор, и вы хотите использовать поле ведущего, чтобы закончить игру, просто переведите четырех-буквенный игровой код в упорядоченный список 8 ингредиентов, применяя этот простой алгоритм:... Хотя, если подумать, может, мы лучше оставим эту информацию при себе. Но если вы знаете, что аккумулятор разряжается, кто-нибудь, кто не играет, может взять на себя роль ведущего, подсматривая ответы в приложении, и раскладывая поле ведущего соответствующим образом.

Проверка ведущего:

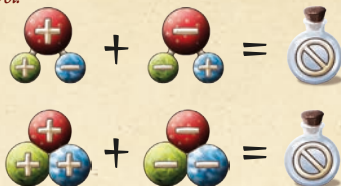
Это поле ведущего разложено таким образом, что «просканировав» все три примера на этой странице, вы получите те же результаты, что и в приложении.

Нейтральное зелье

У каждой формулы есть соответствующая нейтрализующая формула. При соединении нейтрализующей пары получается зелье, которое не имеет магических эффектов, тем не менее, с ним можно приготовить вкусный суп.

Если в двух формулах нет совпадающих элементов, они нейтрализуют друг друга, и получается нейтральное зелье  (вода).

Примеры:



Не унывай, если смешаешь нейтральное зелье. Твой эксперимент в любом случае дает тебе уйму информации. Нужно только разобраться как правильно ее использовать. Это надо знать:

- Каждой формуле соответствует только одна нейтрализующая (с любой другой формулой она образует красное, синее или зеленое зелье)
- Алхимический нейтрализатор имеет противоположный знак для каждого элемента (цвета)
- На ваших листах дедукции формулы, нейтрализующие друг друга находятся в смежных строках. Обратите внимание на горизонтальные полосы темных и светлых оттенков.

Проверка:

Я уже показал формулу птичьего когтя. Выясни, что произойдет если соединить птичий коготь и жабу. А потом скажи мне: Какая формула у жабы?



Ну а теперь, мой юный алхимик, твоя основная тренировка окончена. Мне нужно возвращаться к работе.

Желаю тебе больших успехов во всех твоих начинаниях, и, если когда-нибудь тебе посчастливится сделать важное открытие, ты уж не забудь отдать должное алхимику, который обучил тебя всему, что ты знаешь.

Выбор вручную

При помощи кард-ридера можно также выбирать ингредиенты вручную. Вместо сканирования карт, вы прячете кард-ридер от остальных игроков и **выбираете два ингредиента, которые смешиваете. Все остальное работает также.**

Веб-версия кард-ридера

На alchemists.szechgames.com можно найти веб-версию приложения. На сайте карты выбираются вручную.



Подготовка к игре

О, но искусство алхимии это нечто большее, чем просто смешивание зелий. Конечно, алхимики ищут знания, но что они действительно ценят, так это престиж. Оставить свой след в этом мире будет не так-то легко. Тебе нужно опубликовать теории раньше своих коллег, выявлять прорехи в их теориях и получать мощные артефакты до того, как они будут распроданы. Как видишь, ты не единственный алхимик в городе.

Мастер или Новичок?

Есть два варианта игры в Алхимиков: как Мастера или как Новичка. Для первой игры рекомендуется сыграть вариант для Новичков, в котором упрощены некоторые правила и научные ассоциации более снисходительны. При этом сохраняется полное разнообразие возможностей. В зависимости от выбранного варианта, различаются некоторые детали подготовки к игре.

Два, три или четыре игрока?

Эта сторона игрового поля для игры на четверых. Подготовка к игре для 2-х или 3-х игроков ничем не отличается, кроме того, что игровое поле придется перевернуть.

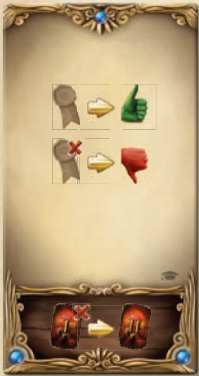


карты путников

Перемешайте колоду карт путника лицом вниз и случайным образом удалите одну карту из игры (уберите обратно в коробку, не глядя на нее). Откройте верхнюю карту и поместите стопку на поле путника.

карты конференций

Используйте сторону со значком для игры Новичков, сторону со значком для игры Мастеров. Карта с пометкой помещается под две первых карты путника. Карта с пометкой помещается перед последним путником.



Карты артефактов

Разделите карты на три колоды. Перемешайте каждую колоду отдельно. Вытяните три случайные карты из колоды I и выложите их в ряд артефактов. Вытяните три случайные карты из колод II и III и выложите их в ряды рядом с игровым полем. Все выбранные артефакты лежат лицом вверх. Игроки могут изучить их в любое время. Остальные карты артефактов уберите обратно в коробку. В этой партии они больше не понадобятся.



Поле демонстрации

Пока это поле отложите в сторону. Оно понадобится в финальном раунде.



Трек очередности награда за позицию

фишки очередности

Каждый игрок кладет сюда колбу в качестве фишки очередности



место парализованного алхимика

карты ингредиентов

Перемешайте ингредиенты и выложите 5 карт в ряд, лицом вверх. Оставшуюся колоду положите на поле рубашкой вверх.

Лаборатория игрока

Открытая секция

Общедоступными сведениями в игре являются: типы зелий, уже сваренных вами, ваши гранты, артефакты, количество золотых, а также количество и типы карт на руках.

Поле игрока



Кубики действия



Количество кубиков действия зависит от количества игроков.

- 2 игрока: 6 кубиков
- 3 игрока: 5 кубиков
- 4 игрока: 4 кубика

Лишние кубики уберите в коробку.

В любом случае в первом раунде используются только 3 кубика. Свои оставшиеся кубики положите на стопку путника в качестве напоминания собрать полный комплект в конце первого раунда.

Закрытая секция

Типы ингредиентов и карты бонусов у вас на руке, типы печатей, ингредиенты в ваших экспериментах и ваши выводы из результатов исследований всегда хранятся в тайне от других игроков. Эту информацию можно скрыть за лабораторной ширмой

Карты ставок



Карты услуг

Каждый игрок тянет 2 карты бонусов, выбирает одну, а вторую сбрасывает.



Карты ингредиентов

Новички: Каждый игрок тянет 3 карты ингредиентов из колоды.

Мастера: Каждый игрок тянет 2 карты ингредиентов из колоды.



Печати



Лаборатория

котел

Котел можно поставить слева или справа, или и вовсе отдельно

Установка лаборатории



Поле теорий



гранты

Разложите их как показано

маркеры репутации

Каждый игрок ставит колбу на метку 10 (это начальная репутация).



Жетоны конфликта

Используются только в варианте игры для Мастеров. Для Новичков, оставьте жетоны в коробке.



жетоны формул



Жетон первого игрока

Отдайте жетон первого игрока тому, кто совсем недавно был в лаборатории.



Запуск приложения

Перед началом игры запустите приложение, выберите вариант игры и нажмите кнопку **Start New Game**. Приложение случайным образом присвоит формулы каждому ингредиенту. (так что нет смысла запоминать ответы предыдущей игры).

Каждой игре присваивается свой четырехбуквенный код. Выпишите его. Если потребуется закончить игру на другом устройстве (например, если ваш первый кард-ридер разрядится), просто нажмите **Enter Game Code** и введите код в новое устройство. Система также позволяет вам использовать в игре два и более кард-ридеров при желании.

Раунд

Партия длится 6 раундов. В начале каждого раунда игроки решают, в каком порядке они будут ходить. Затем они объявляют свои действия на раунд. Во время раунда действия совершаются в порядке очереди, по часовой стрелке.

Выбор очередности хода



Твой день начинается с неторопливой прогулки по лесу в поисках чего-нибудь интересного для смешивания в лаборатории. Или может, ты проводишь время, оказывая услуги жителям города... в обмен на ответные услуги, конечно.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает свою позицию на треке очередности. Нижние позиции дают вам больше карт, но лишают преимуществ при выполнении действий.

В свой ход разместите фишку очередности на незанятой позиции и вытяните указанное количество карт.

Два игрока не могут выбрать одну позицию на треке очередности, и никто не может занимать зеленую позицию в самом низу трека. Это специальное место для алхимиков, выпивших зелье в предыдущем раунде. См. стр. 10. При игре в двоем запрещается занимать позицию с отметкой 3.

Получите ингредиенты



Вытяните указанное количество ингредиентов из колоды. Не берите из открытых карт. Они доступны только при совершении действия «Сбор ингредиентов».

Получите карты услуг



Эти карты отображают услуги, которые оказывают вам горожане. Вытяните указанное количество карт услуг из колоды.

Если одна из колод закончится, перемешайте карты из сброса.

Карты услуг

Эти карты дают вам однократный бонус во время раунда. На картах указано, когда их можно использовать. На некоторых картах сказано «сыграть сразу». Это означает, что карту нужно сыграть, как только она будет вытянута. Карты подробно описаны в конце этого свода правил. После того, как карта услуги сыграна, она уходит в сброс.

Ничего



Иногда (особенно когда подходят сроки конференции) тебе нужно все сделать быстро.

В таком случае, забудь про ингредиенты, забудь про бонусы. Просто быстро позавтрачай и бегом за работу.

Если выбираете эту позицию, то не тянете карт, но, по крайней мере, будете ходить первым... Или вторым.

Заплатите золото



Иногда у тебя может даже не быть времени на завтрак. Вместо этого, ты покупаешь свежие рулеты в пекарне и ешь их на ходу, по дороге через город.

Чтобы занять эту позицию, нужно заплатить один золотой. Если золота нет, сюда вставать нельзя.

На этой позиции вы не тянете карты, но гарантированно будете ходить первым. Да, иногда это Так важно.

Порядок хода

До конца раунда очередность хода будет определяться очередностью, в которой выставлены фишки на треке очередности.

Жетон первого игрока в этом раунде не имеет других эффектов. В конце раунда он передается игроку слева.

Объявление действий

После того, как игроки определились с очередностью хода (и вытянули карты), время объявлять действия. Игрок, находящийся на треке очередности ниже всех, объявляет свои действия первым, затем - игрок, стоящий впереди него, и так по порядку. Игроки, выбравшие самые высокие позиции (без карт) имеют возможность посмотреть, что делают другие игроки прежде, чем объявить свои действия. Во время своего хода вы объявляете сразу все свои действия.

Разместите кубики действия на поля действий, которые вы хотите занять в этом раунде. Для разных действий требования различаются, как показано ниже.



Для первого действия требуется 1 кубик. Для второго - требуется еще 1.



Здесь доступны 3 действия, для каждого требуется 1 кубик.



Для действия требуется 2 кубика. Разрешено только 1 действие.



Для первого действия требуется 1 кубик. Для второго - еще 2.

Игрок выбирает ряд, соответствующий его позиции на треке очередности. Если вы на треке очередности находитесь ниже всех, то объявляете действия первым и располагаете кубики на нижнем ряду каждого действия. Следующий игрок ставит кубики на ряд выше и так далее. Игрок, который находится выше всех на треке очередности, ходит последним и ставит кубики на верхний ряд. При игре вдвоем, ряды, отмеченные 3, 3, не используются.

Пример:

На рисунке слева, синий игрок - ниже всех. Он выбирает действия первым. Затем идет Красный. Обратите внимание, что на рисунке внизу, кубики Красного игрока всегда в среднем ряду. Зеленый игрок - выше всех. Она выбирает действия после того, как станет известно о планах Синего и Красного. Ее кубики - в первом ряду.

Исключения первого раунда

В первом раунде вы можете использовать только три кубика действий. В последующих раундах можно использовать все кубики. (Количество кубиков зависит от количества игроков. См. стр.6)

Три действия, отмеченные этим значком, недоступны в первом раунде.

Выполнение действий

Поля действия разыгрываются по часовой стрелке, как показано ниже.



Разыгрывайте поля действия в этом порядке

На каждом поле действий игроки выполняют действия по порядку, начиная с игрока на верхнем занятом ряду. После выполнения действия уберите свой кубик. (или оба кубика, если для действия требовалось два). После того, как все игроки на поле действия выполнят свое первое действие, игроки с двумя действиями могут выполнить второе действие, в том же порядке.



Пример:

Когда все игроки выполнили свои действия как показано на рисунке, они переходят к следующему полю действия.

Отмена действия

Во время своего хода вы можете передумать и отказаться от действия. Возьмите свой кубик (или кубики) и положите на поле неиспользованных кубиков . В конце раунда каждый второй неиспользованный кубик позволит вам взять одну карту услуги. См. стр. 16.

Действия, доступные в первом раунде

В первом раунде доступно пять действий. Рассмотрим сначала их.

Сбор ингредиентов



Чтобы найти нужный ингредиент, порой требуется провести чуть больше времени в лесу. И непременно возьми с собой крепкую трость, чтобы отпугивать волков, медведей или соперников.

Во время своей очереди сбора ингредиентов, вы можете взять один из открытых ингредиентов, либо вытянуть один из колоды. Открытые карты не замещаются, так что у последующих игроков будет уже более ограниченный выбор. Когда закончатся все открытые карты, до конца раунда останется только тянуть карты из колоды. (Или всегда можно отказаться от действия и убрать кубики на поле неиспользованных кубиков.)



Когда все игроки закончат свои действия здесь, уберите оставшиеся открытые карты в сброс лицом вниз. В начале следующего раунда выложите новые 5 карт ингредиентов.

Трансмутация



Этот досточтимый алхимик нашел способ, как превращать ингредиенты в золото. Он с радостью поделится золотом, если ты предоставишь ингредиенты. Может, он слишком стар для собирательства. Или, может, ему просто не нравится вставать пораньше, чтобы опередить других собирателей.

Разыгрывая это действие, сбросьте 1 ингредиент и возьмите 1 золотой из банка. На этом поле у вас нет преимуществ, когда ходите первым.

Когда вы сбрасываете ингредиент, никто не должен видеть, что вы сбрасываете. Карты в сбросе всегда лежат лицом вниз.

Совет: Это быстрый способ получить золотой, если очень надо.... Или неэффективный способ получить два золотых, если очень-очень надо. Тем не менее, опытные алхимики извлекут максимальную выгоду из денег, получая гранты или продавая зелья путникам.

Покупка артефакта



Ничто так не говорит об успешности, как полка, уставленная дорогим оборудованием.

При покупке артефакта возьмите одну из открытых карт артефактов и заплатите цену, указанную в верхнем левом углу. Держите артефакты на столе перед собой так, чтобы все видели.



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ В КОНЦЕ ИГРЫ

Некоторые артефакты обладают длительными эффектами, которые могут длиться всю игру. Если не указано ограничение на использование артефакта (н-р, раз в раунд), то его можно использовать каждый раз когда это применимо.

Другие артефакты имеют мгновенный эффект и используются единоразово. Применение этого эффекта является частью действия покупки артефакта.

Большинство артефактов дают победные очки в конце игры. Победные очки могут быть переменными, в этом случае на карте будет уточнение.

В начале игры в ряду артефактов выложены только артефакты из колоды I. Ряд артефактов не пополняется, даже когда все артефакты разобраны. Во время конференции в конце третьего раунда (и в конце пятого раунда) любые оставшиеся артефакты сбрасываются и выкладываются три новых артефакта. До этого момента, артефакты из колод III и IV лежат лицом вверх на столе, чтобы игроки могли их посмотреть и спланировать свои действия.



Эксперименты

Городской совет запретил эксперименты над животными в связи с... некоторыми происшествиями... связанными с побегом летающей свиньи. Так что теперь алхимики вынуждены проводить испытания на людях. К счастью, в городе нет недостатка в студентах. В худшем случае, всегда можно испытать зелье на себе.




Два последних действия раунда дают наибольшее количество информации. Здесь вы смешиваете ингредиенты и смотрите, что получится. Процедура смешивания зелья не меняется при проверке зелья на студенте или на себе:



1. Выберите 2 из своих карт ингредиентов для смешивания.
2. Разместите их у себя в котле, так чтобы никто не видел их.
3. Нажмите **Test on Student** или **Drink Potion** в зависимости от поля действия.
4. Просканируйте карты и нажмите **Confirm**, когда кард-ридер их распознает.
5. **Результат покажите остальным игрокам.** Да, они узнают, какое зелье вы сделали, но не будут знать, какие ингредиенты были использованы.
6. Поместите соответствующий жетон на свое поле результатов
7. Поместите соответствующий жетон результата у себя на поле игрока, в качестве напоминания всем игрокам, что вы смешали это зелье (если у вас еще нет такого жетона на поле). Это обязательно. Смешанные вами зелья – достояние общности.
8. Сбросьте использованные ингредиенты. Ингредиенты всегда сбрасываются лицом вниз.

(Даже если вы договорились использовать опцию «выбрать в ручную» на кардридере, все равно помещайте 2 ингредиента в котел, чтобы не забыть сбросить карты.)

Главное различие между двумя этими действиями – это что происходит при смешивании отрицательного зелья.

Эффекты от ,  и  весьма неприятны. Вот почему алхимикам нужны студенты

Ваш первый раунд

Теперь вы знаете достаточно, чтобы сыграть первый раунд Алхимиков. Почти, полный раунд. Есть еще несколько моментов, которые происходят после действия Выпить зелье, но об этих деталях можно почитать позже.

Если хотите, вы можете сыграть первый раунд сейчас. Затем можете вернуться и дочитать об оставшихся трех действиях. О том, что происходит в конце раунда см. стр. 16.

Испытание на студенте



Во имя науки студент выпьет что угодно, покуда ему не поплохеет. Тогда он выпьет что угодно ради науки и 1 золотой.


Первый игрок, выполняющий это действие, проводит эксперимент как описано выше.


Последующие игроки могут оказаться в невыгодном положении. Как только студент выпьет зелье, его пыл к науке значительно поугаснет. После того, как кто-то смекает отрицательное зелье, для последующих игроков действие будет стоить 1 золотой. (у вас всегда есть возможность отказаться от действия и убрать кубики на поле неиспользованных кубиков. Если вы не можете заплатить студенту, то обязаны отказаться от действия).


Каждый раунд у вас появляется новый студент, у которого сердце горит огнем науки, и который не знает, что произошло с предыдущим студентом. Поэтому первые эксперименты в раунде всегда бесплатны, пока кто-нибудь не смекает негативное зелье.


Пример:



Желтый ходит первым. Первый игрок никогда не платит, так что Желтый экспериментирует на студенте бесплатно, и смешивает .

Это хорошо для Синего. Это значит, что ему тоже не надо платить. Он смешивает .

Студент по прежнему доволен. Зеленому тоже не надо платить. У нее получается . Теперь студент недоволен, но Зеленый напоминает ему, что предупреждала о рисках, и он ничего с этим поделать не может.

Теперь ход Красного. Если она хочет протестировать зелье на студенте, то должна заплатить 1 золотой в банк. Так она и делает и смешивает .

На самом деле, не имеет значения, что она смекает. Желтому и Зеленому все равно придется заплатить по 1 золотому, если они хотят провести повторные эксперименты.

Выпить зелье




Это самый простой способ выяснять, что делает зелье. Конечно, у этого способа есть свои недостатки.

Преимущество проверки на себе заключается в том, что вам не надо никому за это платить. Недостаток же заключается в том, что отрицательные зелья оказывают влияние на вас лично. У каждого отрицательного зелья, в зависимости от цвета, свой эффект:



Это зелье безумия. Вы не помните, как выпили его, также как не помните свои кувыркания голышом на городской площади.

Но все остальные помнят.

Вы теряете 1 очко репутации. 



Это зелье паралича. Трудно встать утром, если не можешь пошевелить конечностями.



Передвиньте свою фишку очередности на эту позицию в следующем раунде вы не будете выбирать очередность своего хода с другими игроками. Вместо этого вытяните указанные карты и будете ходить последним.

Этот эффект длится только 1 раунд. Если ваша фишка стояла на поле паралича весь раунд, вы можете передвинуть ее во время проверки зелий, чтобы не создавать путаницу с игроками, которые сейчас могут себя парализовать. (Конечно, если вы выпьете это зелье еще раз, то фишку надо поставить обратно).



Поздравляю! Ты смог выжить, выпив яд. Похоже, в студенчестве у тебя выработался иммунитет. Но при этом, ты чувствуешь себя не так уж здорово.


На восстановление потребуется время.



Вместо того, чтобы вернуть кубик действия на свое поле игрока, поместите его на поле госпиталя. В следующем раунде у вас будет на один кубик меньше.

Ни одно отрицательное зелье не может подействовать на вас дважды за раунд. Положительные и нейтральные зелья не имеют игрового эффекта, зато вы испытаете чувство глубокого облегчения.

Что еще интересного может случиться, когда вы парализованы

Если несколько игроков выпьют зелье , все они ставят свои фишки на зеленое поле внизу трека очередности. Те двое, кто поставил свои фишки раньше, будут ходить раньше.

Если жетон первого игрока переходит к парализованному игроку, последний передает жетон игроку слева. (Игрок слева получает все преимущества первого игрока, и было бы несправедливо, если бы один и тот же игрок

оставался первым два раунда подряд). Если возникнет такая ситуация, что игрок слева тоже парализован, то жетон передается дальше, пока не дойдет до не парализованного игрока.

Если же вдруг окажется так, что все игроки парализованы, не передавайте жетон вообще. В следующем раунде первым игроком будет тот, кто должен был быть первым в этом раунде.

Действия, доступные во втором раунде

После первого раунда все действия становятся доступными, и игроки получают полный комплект кубиков действий. Надеемся, вам уже удалось почерпнуть кое-какую информацию об ингредиентах в первом раунде. Теперь настало время эти знания применить.

Продажа зелья



Зелье скорости для молниеносной атаки, капля яда, чтобы устранить врага – путникам нужны зелья любого рода, и они знают, где их купить. Продажа зелий – отличный способ заработать много денег, если знаешь, что делаешь, или немного – если думаешь, что сможешь подделать зелье.

или немного – если думаешь, что сможешь подделать зелье.

В начале каждого раунда (кроме первого) в город приходит новый путник. Он будет ждать тебя здесь, когда настанет время продавать зелье. В нижней части карты показано, какие зелья он хочет купить.

Обратите внимание, что это действие требует два кубика, и его можно выполнить только 1 раз в раунд. Но возможно исключение: если вы играете не в обычном порядке. Это мы объясним чуть позже. А пока, надо разобраться, что происходит в ваш ход.

Предложение зелья

Когда настанет ваша очередь продавать зелье, вы должны выбрать одно из трех зелий, которые нужны путнику. **Ваш выбор ограничен выбором игроков, ходивших до вас.**

При игре вчетвером, передвиньте свой кубик действия вниз на клетку с зельем, которое планируете продать. Таким образом, вы блокируете зелье для тех, кто ходит после вас. Не зависимо от того, удачно вы смешаете зелье или нет, другие игроки не могут выбрать это зелье.

При игре втроем, путник купит только 2 зелья. Если вы продаете зелье первым, можете выбрать одно из трех. Выбрав третье зелье, вы заблокируете его, оставив два других зелья на выбор второго игрока. При выборе первого или второго зелья, заблокируются оба эти зелья, и второй игрок сможет выбрать только третье. В любом случае каждый раунд продавать зелье смогут только два игрока.

При игре вдвоем, только первый игрок может продать зелье. Поле отмеченное **2** блокирует все три зелья.

Во всех случаях:





- Первый игрок всегда выбирает из трех зелий.
- Максимальное количество зелий, которые можно продать на 1 меньше количества игроков.

Если вам не нравятся ваши варианты, в свой ход вы можете отказаться от действия. Если все игроки объявят это действие, один игрок не сможет продать зелье. Этот игрок должен отказаться и передвинуть свой кубик на поле неиспользованных кубиков. (см. стр. 16)

Гарантии

Обязательно ли продавать путнику именно такое зелье, какое он хочет? Конечно, нет! Ты же алхимик, а не перфекционист. Но, чтобы тебе не отрубили руки, надо предложить гарантию возврата денег. Ваша гарантия говорит о том, насколько ваше зелье удовлетворит потребности путника. Возможны четыре уровня качества:


Уровни качества:


-  Точное совпадение. Вы смешали зелье правильного цвета и знака.
-  Правильная полярность. Вы смешали зелье правильного знака, но не цвета.
-  Нейтральное. Вы смешали нейтральное зелье
-  Неверный знак. Вы смешали зелье с неверным знаком. Цвет не известен.

В свой ход при продаже зелья, положите другой свой кубик действия на поле, соответствующее одному из уровней качества. (Не обращайтесь внимания на кубики других игроков, игроки могут предлагать одинаковые гарантии)

Вы гарантируете, что смешаете зелье указанного качества или лучше, и устанавливаете соответствующую цену. Если сварите зелье хуже, чем было заявлено, денег не получите. Если сварите лучше – получите столько, сколько было заявлено (но не больше).

«Поверь мне. Оно того стоит.»
 Можете просить 4 золотых за гарантию точного соответствия. Чтобы получить оплату, необходимо смешать зелье правильного цвета и знака.

«Это зелье ничем не хуже.»
 Можете просить 3 золотых. Чтобы получить оплату, необходимо смешать зелье правильного знака. (Если цвет тоже получится правильным, все равно получите только 3 золотых)

«Это чудесное зелье было сварено в настоящей лаборатории и не имеет нежелательных эффектов.»
 Я называю это гомеопатией.»

Можете просить 2 золотых за эту гарантию. Чтобы получить оплату, необходимо смешать нейтральное зелье.

«Даю 100% гарантию, что это – что-то бульке.»










Вам заплатят. Вы можете запросить только 1 золотой, но что бы вы ни смешали, вам заплатят.

Смешивание зелья



Процесс смешивания зелья для путника идентичен процессу смешивания для проведения эксперимента. Установите 2 карты ингредиентов в своем котле и нажмите **Sell Potion**

Кард-ридер отобразит 6 эффективных зелий. Выберите то, которое путник ждет от вас. (даже если знаете, что из ваших ингредиентов получится другое зелье, все равно нужно указать зелье, которое вы выбрали на карте путника.)

Когда просканируете карты и нажмете **Confirm**, кард-ридер не отобразит, что вы смешали. Он просто покажет как близки вы были, отобразив один из четырех уровней качества.

Покажите свой результат остальным игрокам. Если вы смешали  или , тогда вы точно знаете какое зелье смешали. Отметьте их на вашем поле результатов и на поле игрока соответствующими жетонами, как во время проведения эксперимента. Если смешали , то знаете знак зелья и какой цвет ему точно не соответствует. Возьмите двухцветный жетон неопределенного результата (вроде ,  и т.д.) и отметьте этот результат. (Отмечать неопределенный результат на поле игрока не требуется). Если смешали , то знаете только знак. Возьмите бесцветный жетон неопределенного результата ( или ) и отметьте этот результат. Пример на следующей странице. Если вы выполнили условия своей гарантии,

возьмите деньги из банка.

Независимо от гарантии, смешав  или , вы теряете 1 очко репутации.

Как обычно, сбросьте ингредиенты лицом вниз.

Ты можешь подзаработать немного, продавая плохие зелья, но пойдет молва. Путники неохотно покупают зелья у алхимиков с плохой репутацией.

Гарантия возврата денег и условия продажи

Я, нижеподписавшийся искатель приключений, заявляю и подтверждаю, что был проинформирован об условиях продажи этого зелья, и что согласен с данными условиями, и что условия следующие:

Вся оплата должна быть сделана авансом и в случае, если заявленный эффект** зелья будет сопровождаться побочным эффектом*, я не буду ни просить, ни требовать право какой-либо компенсации.

* Известные побочные эффекты включают в себя, но не ограничиваются следующим списком: сонливость, головокружение, галлюцинации, потеря сознания, гиперактивность, бессонница, частичные или полный паралич, кратковременная или длительная потеря зрения, слуха, голоса или конечностей (или спонтанное появление совершенно новых конечностей (человеческих или нет)).

** Ни в какой части данная гарантия не означает, что зелье проявит заявленный эффект.

Пример:

Этому дружелюбному варвару нужно зелье.



Это пример игры на троих. Зеленый пошел первым и попытался смешать . При выборе или одно из этих зелий блокируется, т.о. остается только . Вторым ходит красный. Но она не знает, как смешать отрицательное зелье из имеющихся ингредиентов. Она не хочет рисковать своей репутацией, поэтому отказывается от действия и перемещает свои кубики на поле неиспользованных кубиков.

Теперь ход Желтого. У него тоже только один вариант - , и он решает попробовать. Он помещает один кубик под зельем, а второй - на гарантию стоимостью 2 золотых - ему нужны деньги, но он не уверен, что получится. (Зеленый тоже выбрал эту гарантию, но это не важно)

Желтый устанавливает 2 ингредиента, указывает в кард-ридере, что смешивает и сканирует карты. Далее все зависит от того, что скажет кард-ридер:

Точное совпадение! Желтый смешал . Он отмечает этот результат в своем поле результатов и на поле игрока жетонами . А также получает 2 золотых.

Правильный знак! Но не цвет. Желтый смешал либо , либо . Он отмечает этот результат жетоном . А также получает 2 золотых из банка.

Хм. У Желтого получилось нейтральное зелье. Он отмечает этот результат жетонами . А также получает 2 золотых из банка. Варвару приходится заплатить, но он недоволен.

Зелья должны что-то делать! Желтый теряет 1 очко репутации.

Да уж! Желтый смешал положительное зелье вместо отрицательного. Он отмечает этот результат жетоном . Он ничего не получает, потому что не выполнил условия гарантии и теряет 1 очко репутации.

Предоставление скидки

«Лучшие зелья для вас здеееееее! Самые дешевые зелья в городе! Специальное предложение для мужчин с большими топорами!»

Вы, вероятно, уже заметили, что выполняя это действие первым, вы получаете еще больше преимуществ, чем обычно. И если все игроки выберут это действие, последний игрок не сможет продать зелье вовсе.

Так что, прежде чем первый игрок выберет зелье, у каждого есть шанс стать первым игроком, предложив свою скидку. И хотя все детали мы уже описали ранее, скидка, на самом деле, - первое что происходит, когда дело доходит до этого действия. Но, если вы - единственный игрок на этом поле, то пропустите скидку и приступайте к продаже.

У каждого игрока есть 4 карты ставок с размерами скидки соответственно 0, -1, -2 и -3. Если несколько игроков выбрали Продать Зелье, все они тайно делают ставки, выбрав одну карту и положив ее рубашкой вверх на стол. Когда все сделали свой выбор, игроки одновременно открывают свои карты.

Путники любят большие скидки. На каждой карте есть определенное количество смайликов . Переставьте кубики действий в соответствии с этими смайликами. Игрок с наибольшим количеством смайликов на карте ставки будет продавать первым.

Для игроков с равным количеством смайликов применяется обычный порядок хода.

Пример:



Оставьте свою карту рубашкой вверх на столе до тех пор, пока не будет выполнено действие. Скидка ограничивает ваш выбор гарантии. Вы не сможете предложить гарантию, цена продажи со скидкой которой будет меньше или равна 0.

Пример:

Красный игрок предложила скидку -2.

- Она может предложить гарантию точного совпадения за 2 золотых.
- Она может предложить гарантию правильного знака за 1 золотой.
- Она не может предлагать две другие гарантии.

Даже если она уверена, что не сможет выполнить условия гарантии правильного знака, она все равно может ее предложить. (Может быть, она хочет посмотреть, получится ли у нее нейтральное зелье из двух ее ингредиентов. Или, может быть, она просто хочет заблокировать это зелье для других игроков.)

Эффекты репутации

Ваша репутация растет и падает в течение игры. В конце она превращается в победные очки, но и во время игры она тоже оказывает влияние. Путники предпочитают покупать зелья у алхимиков с хорошей репутацией.

Зеленая зона: от 14 до 17 очков

Если ваш маркер репутации находится в зеленой зоне, вы получаете **1 дополнительный смайлик** к своей карте ставки. Например, если вы предлагаете скидку 0, то получите 2 смайлика вместо 1.

При этом вы рискуете больше. **Если теряете репутацию, теряете на 1 очко больше.**

Например, если продадите зелье, у которого не правильный знак, вы потеряете 2 очка репутации вместо 1. Если вы теряете 2 очка репутации на конференции, то теряете еще 1, итого -3.

Это правило применяется, даже когда обычная потеря репутации сдвигает вас из зеленой зоны. Например, у вас 14 очков репутации, и вы продали нейтральное зелье, в итоге получите 12 очков репутации.

Когда ты настолько хорош, все и ожидают от тебя **большого.**

Синяя зона: 18 и больше очков

Если ваша репутация находится в синей зоне, ставки повышаются. Вы получаете **дополнительный смайлик** и **цена гарантий для вас повышается на 1 золотой**. (например, вы можете предложить скидку -3 и выбрать гарантию за 3 золотых. Итоговая цена будет 1).

Если теряете репутацию, теряете на 2 очка больше. Опять же, правило применяется, когда вы начинаете в синей зоне. Например, у вас 18 очков и вы теряете сразу 5, в таком случае, в итоге получится 11 очков. (Такое может случиться. Но гораздо увлекательнее, когда это происходит с кем-то еще).

Чем выше заберешься, тем ниже можешь упасть.

Красная зона: 6 очков и меньше

Если ваша репутация настолько плоха, за любую гарантию вы получите **на 1 золотой меньше**. Это не скидка, а штраф, который применяется после того как определен порядок продажи. Например, если вы предложили скидку -2, то должны будете предложить гарантию точного совпадения. (Обычно за такую гарантию просят 4 золотых, но вы можете просить только 3. После скидки, цена станет 1.) Вы больше не можете предлагать скидку -3.

Плюс в том, что, **когда вы теряете репутацию, вы теряете на 1 очко меньше**. Например, продажа зелья с противоположным знаком теперь не оказывает влияния на вашу репутацию. Если на конференции вы должны были бы потерять 2 очка, то теряете только 1.

Ваша репутация не может опуститься ниже 1.

Если все считают тебя ужасным алхимиком, трудно заставить их думать еще хуже.



Публикация теории



Игроки на поле "Публикации теории" ходят в обычном порядке. С каждый действие игрок может либо опубликовать новую теорию, либо поддержать уже опубликованную кем-либо.

Публикация новой теории

Ты можешь опубликовать теорию об ингредиенте, если знаешь его формулу. Или, если думаешь, что знаешь. Или, если уверен, что остальные тоже не знают. Тебе решать, рисковать ли, публикуя рано, или подождать, когда будешь 100% уверен.



Чтобы опубликовать теорию, возьмите один жетон формулы и поместите его на одну из книг на поле теории.

Это ваше официальное заявление об истинной природе изображенного ингредиента. Чтобы пометить свою публикацию, поместите свою печать лицом вниз на любое поле печатей.



Теперь заплатите издателю! **Заплатите 1 золотой в банк.** Что? Ты думал, издатель будет платить тебе? Нет, друг мой. Это ученые.

Как только опубликуете теорию, **получите 1 очко репутации.**

Если будешь выглядеть достаточно уверенно, никто и не догадается, что ты можешь ошибаться.

Печати



Печати держите лицом вниз перед собой или спрятанными за ширмой

Когда кладете печать на теорию, кладите ее лицом вниз.

К чему вся эта секретность? Дело в том, что печать, по своей сути, это тайная ставка на точность теории.

Печати со звездами - для ваших верных ставок. У вас есть две печати с золотой звездой и три - с серебрянной. Оставьте их для теорий, на которые вы бы и жизнь поставили. Хорошо, может быть, не жизнь. Но вы рискуете репутацией.

Печати с золотыми звездами дают 5 победных очков в конце

игры, а печати с серебрянными звездами - 3, но только при условии, что теория верна. Если теория не верна, вы теряете победные очки (см. стр. 17). Или можете потерять очки репутации, если кто-нибудь опровергнет вашу теорию во время игры (см. стр. 14).

Печати без звезд нужны для того, чтобы **застраховаться от определенного элемента**. Он представлен знаком вопроса на фоне соответствующего цвета. Если вы ошиблись насчет этого элемента формулы, то не получите штраф. (Значение имеет только цвет, а не размер элемента.) С другой стороны, печати без звезд ничего не дают в конце игры. (см. стр. 17.)

Пример:

Синий опубликовал теорию о скорпионе, как показано в левой части этой страницы. Он поместил на нее свою печать, чтобы застраховаться от красного элемента. Если кто-нибудь докажет, что скорпион содержит, Синий не потеряет репутацию.

Пока теория не опровергнута, печати на ней остаются в тайне, лицом вниз до конца игры.

"Уважаемый коллега: Если ты читаешь это письмо, значит моя теория о скорпионе была подвергнута сомнению. Хочу отметить, что я всегда был уверен насчет его синего и зеленого элементов. Красный элемент, тем не менее, ..."

Доступные жетоны и ингредиенты

Вы можете публиковать теории только о тех ингредиентах, на которых еще не лежит жетон формулы. Использовать можно только жетоны, не прикрепленные к какому-либо ингредиенту. Причина этого очевидна: Каждый жетон формулы соответствует одному определенному ингредиенту. Каждый ингредиент соответствует определенной формуле. Т.о., любая теория, касающаяся этой формулы или ингредиента, будет противоречить уже опубликованной теории. Вы можете сказать издателю, что другая теория ошибочна, но он вам не поверит. Та, другая теория опубликована, а ваша нет. Очевидно, что та теория заслуживает больше доверия. Вы можете скрежетать зубами и рвать на себе волосы, но есть лучший способ иметь дело с такими глупцами. Вы можете разоблачить их некомпетентность в следующем раунде. См. "Опровержение теории" на следующей странице.

Поддержка теории

Иногда один из твоих коллег может опубликовать твою теорию раньше тебя. жаль, что кто-то получит награду за "открытие" того, что было уже очевидно для тебя, но по крайней мере ты можешь получить какое-то признание.. Просто поддержи эту теорию.



Чтобы поддержать чью-либо теорию, поместите на ней свою печать, также как при публикации. Свою теорию поддержать нельзя - двух печатей одного цвета не может находиться на одной теории.

Заплатите 1 золотой в банк. Также **заплатите по 1 золотому**

каждому игроку, чья печать уже лежит на этой теории.

"Конечно, ты можешь быть соавтором... За определенную плату."

Вы не получаете очки репутации за поддержку теории. Помимо этого, ваша печать теперь учитывается так же, как и любая другая печать на этой теории (стоит столько же).

У каждой теории есть три поля для печатей. При игре на 2-3 игроков, все игроки могут поддержать теорию. При игре вчетвером, нельзя поддержать теорию, на которой уже есть три печати.

Гранты

Научно-исследовательские общества особо заинтересованы в определенных ингредиентах. На самом деле, заинтересованы настолько, что готовы предложить тебе грант для исследований. Конечно, сначала придется доказать, что ты обладаешь знаниями в этой области.

В центре поля теории находятся 5 карточек грантов. Каждый изображает 3-4 ингредиента, которые нужно изучить, чтобы выиграть грант. Вы получите свой первый грант, если у вас есть печати на теориях о двух из ингредиентов, изображенных на карточке гранта. (Не имеет значения, отонсятся печати к вашей публикации или поддержке, и не имеет значения наличие звезд на печатях.)

Пример:



Синий опубликовал теорию о скорпионах. Если он сможет опубликовать или поддержать теорию о жабах или грибах, то сразу может получить этот грант.

Выиграв грант, возьмите соответствующую карточку и положите на свое поле лицом вниз, **возьмите 2 золотых** из банка. **В конце игры каждый грант дает 1 или 2 победных очка.**

Золото необходимо для развития научного процесса Ты должен тратить деньги только на то, что одобрил бы комитет по грантам. ... Ха ха! Шучу. Большинство алхимиков тратят свои гранты на новенькие блестящие артефакты. Если кто-нибудь спросит, ты можешь сказать, что это "незаменимый инструмент лабораторного оборудования, позволяющий проводить самые передовые исследования."

Если вы получили грант, никто другой не сможет занять его. Он остается вашим до конца игры. Даже если одна из ваших теорий будет опровергнута, вам не придется отказываться от гранта и возвращать деньги.

Получив свой первый грант, последующий можно получить при наличии печатей на всех 3 изображенных ингредиентах (или 3 из 4, в случае центральной карты гранта). Это и есть значение «3», изображенное на обороте вашего первого гранта.



Если, опубликовав или поддержав теорию, вы можете получить сразу 2 первых гранта, выберите один из них в качестве первого. Чтобы получить второй, вам нужны будут печати на трех ингредиентах.

Опровержение теории



Конечно, если теория заверена официальной печатью алхимика, это подразумевает, что теория верна. Тем не менее, некоторые теории оказываются более верными, чем другие. Технически, это действие доступно со второго раунда, но вы не сможете его использовать, пока не будет опубликована хотя бы одна теория. Опровергнув теорию, вы получаете 2 очка репутации.

Разумеется, все игроки, чьи печати находятся на этой теории, рискуют потерять репутацию. Подробнее ниже.

Логика опровержения проще в варианте для Нвичков. Если это ваша первая игра, **можете пока пропустить правила опровержения для Мстеров**. В них будет больше смысла, когда вы немного попрактикуетесь.

Действие опровержения в приложении отличается в зависимости от варианта игры. Если выясните, что установили неверный вариант игры, вернитесь в главное меню и измените настройки. Нажмите **Continue Game**.

Опровержение для новичков

Нажмите **Debunk Theory** и положите кард-ридер на столе так, чтобы было видно всем. Кард-ридер отобразит 8 ингредиентов и 3 элемента. **Для опровержения не используются карты ингредиентов у вас на руке.**

Чтобы опровергнуть теорию, вам нужно показать, что хотя бы один элемент ошибочный. Выберите ингредиент в теории, которую пытаетесь опровергнуть. Выберите элемент, который пытаетесь опровергнуть. Затем нажмите **Confirm**.

Кард-ридер покажет всем занк этого элемента в ингредиенте. Сравните его с жетоном формулы на теории.

Если знак на экране **совпадает** со знаком этого элемента на жетоне, то вы **не опровергли** теорию. (Это не значит, что она верна. Это значит, что вы не смогли доказать, что она неверна.) **Вы теряете 1 очко репутации** за напрасную трату времени своих коллег.

Если знак на экране **отличается** от знака этого элемента на жетоне, **то вы опровергли теорию**. Более подробно см. в разделе Последствия опровержения..

В любом случае, всем станет известен знак этого элемента ингредиента, и они смогут отметить эту информацию в своих листах дедукции.

При выполнении этого действия запрещено выбирать ингредиенты, о которых не опубликовано теорий.

Последствия опровержения

При любом варианте игры, если вы опровергли теорию, выполните следующее:

1. Получите 2 очка репутации.
2. Уберите жетон формулы с поля теорий.
3. Откройте все печати на опровергнутой теории.
4. Игроки с печатями без звезд не теряют очки, если цвет за знаком вопроса совпадает с элементом, использованным при опровержении.
5. Игроки с печатями без звезд, застрахованными от другого цвета, теряют 5 очков репутации.
6. Игроки со звездами на печатях (серебряными или золотыми) теряют 5 очков репутации.
7. Все печати с опровергнутой теории выходят из игры. Печати нельзя использовать повторно. (Можете оставить их лицом вверх рядом с полем теорий, чтобы никто не сделал пометки, какие печати уже использовались.)
8. Если у вас есть кубик на поле Публикации теории, можете немедленно сделать публикацию.

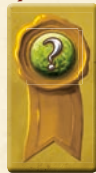
Пример:



Синий игрок просит кард-ридер отобразить синий элемент скорпиона. Кард-ридер показывает . Это не опровергает теорию, и Синий теряет 1 очко репутации.

Следующим ходит Красный игрок. Она спрашивает о зеленом элементе скорпиона. Кард-ридер показывает . Это доказывает, что жетон формулы некорректен.

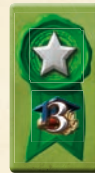
Красный получает 2 очка репутации и переворачивает все три печати



Желтый застраховался от зеленого элемента, поэтому Желтый не теряет репутацию



Синий застраховался, но не от зеленого элемента, поэтому теряет 5 очков репутации



Зеленый положил печать со звездой, поэтому теряет 5 очков репутации

Все три печати удаляются из игры до конца партии.

Опровержение своей теории

Вы можете пытаться опровергать любую теорию, даже ту, которую сами опубликовали или поддержали. В случае успеха, вы получите 2 очка репутации, но также и потеряете 5 очков, если ваша печать не застрахована от цвета, использовавшегося при опровержении. В таком случае, посчитайте, что получили и потеряли за одно изменение в репутации: снижение на 3 очка. Например, если у вас было 13 очков, вы опуститесь на 3 очка с 13, а не на 5 очков с 15. (если вы не знаете, какое это имеет значение, см. Эффекты репутации на стр. 12)

Мгновенная публикация



Опровергнув теорию, вы получаете возможность сразу же опубликовать новую теорию, при условии, что у вас есть кубики на поле Публикации теории.

Публикуемая теория должна быть:

- новой теорией об ингредиенте только что опровергнутой теории;
- либо новой теорией, действующей жетон формулы только что опровергнутой теории.

Пример:

Красный игрок доказала, что скорпион не может быть . Если у нее есть кубики действия на поле Публикации теории, она может сразу же использовать один из них и опубликовать теорию, определяющую другую формулу скорпиона, или другой ингредиент для . Но она не может использовать эту возможность для публикации, не относящейся к данной теме (например, теории о том, что перо ворона это).

Если на поле Публикации теории у вас 2 кубика, для первой мгновенной публикации используйте первый кубик. Если вы получаете вторую мгновенную публикацию – используйте второй кубик.

Если на поле Публикации теории нет ваших кубиков, вы не сможете воспользоваться преимуществом мгновенной публикации. Вы не обязаны использовать мгновенную публикацию; можете дожидаться действия Публикации, если хотите, и тогда опубликовать или поддержать любую теорию, какую хотите. (Но не забывайте, что коллега может опровергнуть теорию и воспользоваться этой возможностью раньше вас.)

Потеря памяти




Употребление всех этих зелий имеет свои последствия.


Вы можете публиковать теории, которые были уже опровергнуты. Например, если при опровержении было доказано, что скорпион содержит это не препятствует публикации теории о том, что формула скорпиона . Вы даже можете публиковать теорию, которая была опровергнута ранее в текущем раунде. Единственное ограничение, что вы не можете публиковать только что опровергнутую теорию при мгновенной публикации. Это будет уже дурным тоном.

Опровержение для Мастера

На уровне мастера недостаточно просто знать, какой элемент ошибочный, вам нужно экспериментально доказать, где ошибка.

Пример:

Скажем, вы хотите опровергнуть теорию скорпиона на предыдущей странице. Для этого необходимо найти что-то, с чем смешать скорпиона, чтобы получилось , , или . Любой из этих трех результатов докажет, что формула в теории неверна.

Нажмите  и расположите кард-ридер так, чтобы все могли видеть. Отобразится 8 ингредиентов. При опровержении не используются карты ингредиентов у вас на руке.

Выберите два ингредиента. Кард-ридер покажет 7 зелий. Выберите одно и рассмотрите 2 возможности:

1. Кард-ридер покажет, что эти 2 ингредиента действительно дают выбранное зелье.
2. Кард-ридер покажет, что они не дают выбранное зелье.

Объясните, какой результат опровергает теорию, либо выявите конфликт между двумя теориями (как описано ниже). Когда все поймут ваше объяснение, нажмите




Если ваш эксперимент не опровергает теорию, или по меньшей мере не выявляет новый конфликт, **вы теряете 1 очко репутации** за бесполезную трату времени научного сообщества.

Если вы опровергли теорию – это успех, и **вы получаете 2 очка репутации**. При опровержении мастера допустимо показать конфликт, фактически не опровергая определенную теорию, и это тоже дает 2 очка.

Опровержение 1 теории

Самый распространенный случай – самый простой. Вы показываете, что один из элементов ингредиента не соответствует тому, что было опубликовано. **Вы получаете 2 очка** и каждый игрок, чья печать лежит на этой теории, рискует потерять репутацию, как описано в разделе Последствия опровержения.

Пример

Вы спрашиваете кард-ридера, получится ли , если смешать скорпиона и гриба. Кард-ридер дает положительный ответ. Это опровергает теорию скорпиона на предыдущей странице. Вы опровергли ее через зеленый элемент. Каждый, кто поставил свою печать на этой теории, потеряет 5 очков репутации, за исключением тех, кто сыграл печать, застрахованную от зеленого элемента.


На этом этапе, **вы можете пропустить оставшуюся часть раздела опровержение мастера и идти играть в игру**. Все ваши действия по опровержению, вероятно, будут такими же, как в примере. Если произойдет что-то необычное, вы можете вернуться и дочитать оставшуюся часть этого раздела.

Опровержение 2 теорий.

Если на поле имеются теории для обоих ингредиентов вашего эксперимента, то можно опровергнуть обе эти теории одновременно. Если вы покажете, что оба ингредиента содержат элемент, который не соответствует заявленному в соответствующих теориях, то эти теории считаются опровергнутыми.

Пример:



Прежде, чем у вас появилась возможность опровергнуть теорию скорпиона на предыдущей странице, кто-то опубликовал эту теорию о грибе. Вы спрашиваете кард-ридера, получится ли , если смешать скорпиона и гриба. Кард-ридер дает положительный ответ. Вы опровергли обе теории через их зеленый элемент.

Когда опровергаете две теории, откройте все печати на обеих теориях и сложите все штрафные баллы. (Если игрок теряет 10 очков, считайте это за одну потерю 10 очков, а не двух по 5.)


Ваша награда за успешное опровержение двух теорий все равно составит только 2 очка, не смотря на то, что вы опровергли сразу две. Вы можете сразу же сделать одну публикацию, не две.

Выявление конфликта


Иногда ваша демонстрация показывает, что одна из двух теорий ошибочна, но он не показывает, какая именно.

Пример:





Прежде, чем вы смогли опровергнуть теорию скорпиона, кто-то опубликовал эту теорию о жабе. Вы знаете что скорпион и жаба дают . Вы спрашиваете кард-ридера, так ли это, и кард-ридер отвечает, что это так.

Поле теорий утверждает, что у жабы и скорпиона синие элементы положительные. Кард-ридер это подтвердил, так что, вы не опровергли ни одну из этих теорий. Тем не

менее, вы показали, что обе теории не могут быть верны. Согласно полю теорий, два эти ингредиента должны дать .

Пример:

Ситуация такая же, как описано выше, только на этот раз, вы просите кард-ридера проверить дадут ли скорпион и жаба . Кард-ридер дает отрицательный ответ. Но если обе теории верны, то  - именно то, что должно получиться. Вы выявили конфликт.

В отличие от предыдущего примера, отрицательный ответ кард-ридера в данном случае означает успех для вас. А также дает меньше информации оппонентам.

Когда вы выявляете **конфликт** между двумя теориями на поле, это засчитывается как успех, и вы **получаете 2 очка репутации**. Тем не менее, никто не теряет очки, т.к. не ясно, какая теория ошибочна. Вы не получаете возможность незамедлительно опубликовать теорию.

Конфликтующие теории.



Когда выявлен конфликт между двумя теориями, отметьте их одинаковыми жетонами конфликта.

Печати и жетоны формул остаются на теориях, **но печати больше не засчитываются для конференций, грантов и награды лучший алхимик**. (подробнее см. на стр. 16). **Нельзя поддерживать теории, которые находятся в конфликте.**


Жетоны конфликта не имеют никакого эффекта при подсчете победных очков в конце игры. Теории, находящиеся в конфликте, можно пытаться опровергать.

Если одна из теорий опровергнута, уберите оба жетона конфликта с поля. Другая теория становится снова нормальной. (даже, несмотря на то, что все еще может быть ошибочной).




Неудачные демонстрации


Выбранные вами ингредиенты и, как следствие, зелье должно:

1. позволить опровергнуть хотя бы одну теорию; или
2. позволить выявить новый конфликт между двумя теориями, как показано выше.

Если ваша демонстрация не позволяет сделать ничего из перечисленного, нажмите  и пересмотрите свою демонстрацию. Проведение такой демонстрации означает неудачную попытку опровержения и потерю 1 очка репутации.

Пример:

Для всех ингредиентов кроме корня мандрагоры и пера ворона опубликованы теории. Среди формул на поле теорий нет только  и . Желтый знает, что корень мандрагоры и перо ворона не дают . Если он продемонстрирует это, то докажет что на поле теорий что-то не так, но этой информации не достаточно ни для опровержения какой-либо определенной теории, ни для установления нового конфликта, т.к. для данных ингредиентов нет опубликованной теории. Ему нужно попытаться найти другое доказательство.

Если он забудет это правило и покажет всем, что корень мандрагоры и перо ворона не дают , то потеряет 1 очко репутации.

Когда выявляете конфликт между двумя теориями, это должен быть новый конфликт. Если вы выявите конфликт, который уже отмечен парой жетонов конфликта, это не будет считаться успешной попыткой опровержения и будет стоить вам 1 очко репутации. Тем не менее, вы можете использовать конфликтующую теорию при выявлении другого конфликта.



Конец раунда

Табличка рядом с треком очередности нужна для напоминания о том, что нужно сделать в конце раунда. Сделайте это в указанном порядке.

Лучший алхимик



Игрок с наибольшим количеством печатей на поле теорий получает 1 очко репутации. Если не было опубликовано ни одной теории, эту награду не получает никто. При равном счете игроки получают по 1 очку.

Не имеет значения, если это печати оригинальной публикации или поддержки. И, конечно, не имеет значения отмечены они звездой или нет, т.к. эта информация скрыта. Но если вы играете вариант для мастеров, не учитывайте печати на конфликтующих теориях.

Неиспользованные кубики



Раунд не всегда проходит как планировалось, иногда вы отменяете действия, а кубики

помещаете на поле неиспользованных кубиков. За каждый второй кубик на этом поле в конце раунда тяните 1 карту услуг.

Заберите неиспользованные кубики. Сейчас у вас должен быть полный набор ... кроме тех случаев, когда после действия "Выпить зелье" вы попали в госпиталь.

Госпиталь



Когда на поле неиспользованных кубиков уже ничего не останется, переместите сюда все кубики с поля госпиталя. Они будут считаться неиспользованными в конце следующего раунда.

Новый путник



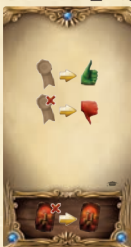
Уберите старую карту путника, если она все еще находится на поле.

Положите следующую карту путника на поле.

Если будет открыта конференция, то это произойдет в конце следующего раунда. Поместите карту конференции на соответствующее поле, после поля действия "Выпить зелье".

Конференция или нет, откройте верхнюю карту колоды путников. Вы всегда будете знать, какой путник придет в город в следующем раунде.

Конференция



Алхимические конференции обладают очень высокой посещаемостью. Алхимики приходят издалека, чтобы обмениваться знаниями со своими

коллегами. Ну, на самом деле это просто фестиваль хвастовства, но бутерброды у них хороши.

При правильной подготовке колоды путников, конференции будут выпадать в конце раундов 3 и 5. (Если колода не

была подготовлена верно, исправьте это сейчас.) Конференция проходит после выполнения действия «Выпить зелье» и до объявления награды лучшему алхимику и других событий в конце раунда.

Игроки с необходимым количеством публикаций и поддержек получают по 1 очку репутации. Остальные - теряют очки репутации в соответствии с карточкой конференции, в зависимости от количества их печатей на поле теорий. Как и при выборе лучшего алхимика, учитываются все печати (кроме тех, которые находятся на конфликтующих теориях).

Никому не нравится приезжать на конференцию, когда нечем похвастаться. Когда подходят сроки конференций, в издательском офисе всегда царит суматоха.

Новые карты артефактов



Конец конференции также отмечается поступлением новых артефактов. Уберите артефакты, имеющиеся на

поле и выложите три новых артефакта - уровня III после первой конференции или уровня III - после второй.

После этого время объявить награду лучшему алхимику и провести остальные события в конце раунда.

Подготовка к следующему раунду

Если остались какие-нибудь карты ингредиентов на поле, уберите их. Выложите 5 новых карт ингредиентов в ряд. Если колода закончится (во время подготовки или в любой другой момент) перемешайте карты из сброса.

Уберите все маркеры с трека очередности. (кроме тех, что были помещены на поле паралича в этом раунде)

Жетон первого игрока передается игроку слева. (если маркер игрока, которому передается жетон первого игрока, застрял на позиции паралича, см. «Что еще интересного может случиться, когда вы парализованы», стр. 10.)

Теперь вы готовы к новому раунду открытий, славы, и насмешек над глупцом, который издал эту нелепую теорию скорпиона.

Финальный раунд

Партия длится 6 раундов. В начале финального раунда, последний путник располагается рядом с полем Продажи зелья (Всего 6 путников, одного вы случайным образом убираете в коробку, а в первом раунде путника нет.)

Демонстрация

Чаще всего алхимики пытаются произвести впечатление друг на друга, но время от времени нам нравится демонстрировать свои способности массам.



ИСПОЛЬЗУЙТЕ ДРУГУЮ СТОРОНУ ДЛЯ ИГРЫ ВЧЕТВЕРОМ

При подготовке к финальному раунду, поместите поле демонстрации поверх полей Испытание на студенте и Выпить зелье. Они будут заменены полем действия Демонстрация зелья. На кард-риде Final Round

Действия Демонстрации зелья объявляются вместе с остальными действиями. Количество данных действий ограничено (3 при игре вчетвером или 4 при игре вдвоем или втроем).

Это последнее действие, которое необходимо выполнить, после Публикации теории. Каждый кубик стоит 1 действие

Когда наступит ваша очередь демонстрировать зелье, уберите кубик с поля действия и поместите его на одном из шести зельев, изображенных на поле Демонстрации. Это зелье, которое вы обещаете продемонстрировать. (Вы не можете выбрать зелье, которое уже ранее успешно демонстрировали. На поле Демонстрации не изображено

нейтральное зелье, ведь жабьим супом никого не удивить)

Подготовьте два ингредиента в лаборатории, как для проведения эксперимента, нажмите Exhibit Potion на кард-ридере и просканируйте. После сбросьте ингредиенты, как обычно.

Если у вас не получился заявленный результат, передвиньте свой кубик на поле . Вы теряете 1 очко репутации

Если вы первым успешно продемонстрировали зелье, получите 1 очко репутации. Поместите свой кубик на .

Если вы успешно смешали зелье, но не были первым, ваш кубик отправляется на одно из полей ниже. Вы не получаете очков за это зелье, но все еще можете попытаться смешать противоположное. Читайте дальше.


Если во время показа вы успешно продемонстрировали 2 знака одного и того же цвета, то вы продемонстрировали мастерство этого цвета. Получите 2 очка репутации. (Этот бонус могут получить более, чем 1 игрок.)


Вам не обязательно выполнять это действие в последнем раунде. Заметим, однако, что ингредиенты в вашей руке ничего не стоят при окончательном подсчете очков, так что это ваш последний шанс получить от них какую-то пользу.

Как только все действия будут разыграны, выберите лучшего алхимика и вытяните карты услуг за пары неиспользованных кубиков, как обычно. После этого наступит момент финального подсчета очков.

Финальный подсчет очков

Очки репутации и Победные очки

 **Очки репутации** зарабатываются и теряются во время игры. Определенные артефакты дают вам бонусы репутации, и ваша позиция на треке победных очков влияет на уровень теряемой репутации.

 **Победные очки** подсчитываются в конце игры. Бонусы и штрафы репутации не применяются, тем не менее, вы можете потерять очки, когда открывается истинная природа ингредиентов..

В конце игры, подсчитайте очки следующим образом:



Все очки репутации превращаются в победные очки. Так что если вы закончили игру с 16 очками репутации, то начинаете финальный подсчет с 16 победными очками.



Затем, подсчитайте победные очки за **артефакты**.

Волшебное зеркало, этот игрок должен сначала посчитать очки за волшебное зеркало, а потом за остальные артефакты и гранты.

Если у игрока есть **Идол Мудрости**, очки за него подсчитываются только после Великого откровения.



Затем, подсчитайте очки за **гранты**.




Если у вас на руках остались карты услуг, **получите за каждую такую карту по 2 золотых**.



Теперь получите по **1/3 победного очка за каждый золотой**. Или другими словами, можете купить


по 1 победному очку за каждые 3 золотых, остатки отложите на случай разрешения споров.

Великое откровение


А сейчас наступает момент истины. Разместите кард-ридер на виду у всех и нажмите 

Ты действительно хочешь показать ответ? Конечно, ты хочешь! Это твой звездный час!

Кард-ридер покажет формулы для каждого ингредиента. Исследуйте теории одну за другой. На каждой теории откройте все печати.

 Если теория **верна**, каждый игрок получает соответствующее количество очков за правильную печать:

- Печать с золотой звездой: 5 очков.
- Печать с серебряной звездой: 3 очка.
- Печать без звезды: 0 очков.

 Если теория **не верна**, игроки теряют очки, как указано ниже:

- Печати со звездой: -4 очка.
- Печати без звезд, не застрахованные должным образом: -4 очка.
- Печати без звезд, должны образом застрахованные: 0 очков

Как определить, что печать застрахована должным образом? Посмотрите на элементы неверной теории. **Если только один элемент неверный, то печати, застрахованные от этого цвета, считаются должным образом застрахованными. Если не один элемент неверный, то от такого застраховаться невозможно.**

Обратите внимание, что игроки теряют победные очки, а не очки репутации. Они не теряют 2 дополнительные репутации за нахождение в синей зоне. Красная, зеленая, синяя зоны трека подсчета очков не имеют значения при финальном подсчете.

Жетоны конфликта на этом этапе игры не имеют значения.. Вы получаете или теряете очки за печати независимо от жетонов конфликта. (Если играете вариант для Новичков, вы в любом случае не используете жетоны конфликта.)

Победитель

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. При равенстве очков, разрешите спор при помощи оставшихся золотых, как было описано ранее. Если спор не разрешился, тогда остается ничья. Поздравляем!



Вариант для Новичков и вариант для Мастеров

Между двумя вариантами существует три различия:

1. В начале игры, **новички получают 3 карты ингредиентов. Мастера получают только 2.**
2. **Карточки конференций** различаются. (Мастера придерживаются более высоких стандартов.)
3. **Правила опровержения** различаются. (Для новичков опровержение гораздо проще.) Не забудьте установить кард-ридер для нужного варианта.

В вашей первой игре мы рекомендуем использовать вариант для новичков. В дальнейшем, решать вам. Вы можете применять смешанные варианты игры. Например, вы можете начинать с 2 ингредиентами, использовать конференции для новичков, и играть по правилам опровержения для мастеров. Также возможно применение смешанного варианта в качестве компенсации для новичков. Новичок может начинать с 3 картами ингредиентов, в то время как остальные начинают с 2. Карточки конференций можно

переворачивать для новичка, а более опытные игроки пользуются правилами для мастеров. Во время опровержения приложение можно переключать между вариантом для Новичков и для мастеров.

Используйте эти правила, чтобы сделать игру веселой и интересной для всех!

Листы дедукции

На протяжении игры, вы получаете информацию из различных действий - даже действий других игроков. Вы можете записать эту информацию на вашем листе дедукции, используя любую удобную для вас систему. Главное, чтобы вы ее понимали. В этом разделе приведены некоторые примеры того, как использовать знания, которые вы получаете.

Экспериментирование



Большинство информации вы получаете от действий **Испытание на студенте** и **Выпить зелье**. Например, вы смешав гриб и жабу, вы выяснили, что они дают \oplus . На самом деле, это был наш первый эксперимент на стр. 2. На своем листе дедукции, вы исключите все формулы \oplus . Они больше не являются вариантами для жабы и гриба. На рисунке эти варианты зачеркнуты.

Опровержение

Эту информацию также можно получить во время **Опровержения теории**. Эти действия публичны.

При опровержении в варианте для мастеров, если другой игрок доказал, что гриб + жаба = \oplus , вы можете занести эту информацию в свой лист дедукции. (Тем не менее, если кто-то покажет, что гриб и жаба не дают \oplus , то уже не совсем понятно, как использовать эту информацию. Вам понадобится разработать свою собственную систему для этого!)

При опровержении в варианте для новичков вы получаете информацию только об одном ингредиенте за раз, но

гарантировано получаете определенный ответ, положительный или отрицательный. Если один из игроков покажет, что жаба содержит \oplus , вы можете исключить эти 4 варианта \ominus . Позже, если кто-либо из игроков покажет, что гриб содержит \oplus , вы можете отметить это для гриба.

Неопределенный результат



Вам необязательно быть уверенным в результате, когда **продаете зелье**. Можете воспринимать это как, своего рода, эксперимент. Например, вы пытаетесь продать зелье \oplus и смешали гриб с жабой, приложение покажет, что вы получили точное совпадение, что равнозначно получению этой информации при выпивании зелья. Часто, результаты бывают неопределенными. Предположим, что вы пытаетесь получить \oplus из папоротника и жабы. Кард-ридер показывает, что папоротник+жаба = \oplus . О чем это вам говорит?

Вам известно, что вы смешали либо \oplus , либо \oplus . Поместите жетон \oplus на ваше поле результатов. Можете исключить \oplus и \oplus , потому что из них не получится ни \oplus , ни \oplus .

Это отмечено для папоротника красным цветом. Вы также можете пометить этот результат для жабы, но оказывается, эти формулы для жабы уже были исключены.

Игра Матуша Котри

Иллюстрации: Дэвид Кошар

Худ. оформление: Якуб Политцер
Графический дизайн: Филип Мурмак

Перевод с чешского на английский:

Джейсон Холт Лид

Тестировщик: Петр Мурмак

Тестировщики: Владимир Бруммер, Жирина Метрова, Алеш Витек, Марсела, Витек, Дилли, Вытик, Жажа, Мартин, Лукаш, Крупин, Румун, Куба, Zuzka, Honza, Rychlik, Зденек, Павел, PitrPisko, Дита, Elwen, Эстер, FlyGon, Gekon, Janča, Ирка Ваума, Ленка, Маркета, Михал, Monča, Олаф, Патрик, Петр, Plema, Pogo, Радка, Стана, Филип, Томаш, Туко, Водка, Уушка, Юрий, Зевс, игровой клуб Брно и другие участники различных игровых событий по всей Чешской Республике и во всем мире.

Благодарность: Прежде всего, я хотел бы поблагодарить всех, кто работал над этой игрой, особенно художников и графических дизайнеров за приложенные ими максимальные усилия (а иногда и бессонные ночи) они сделали все, чтобы игра выглядела потрясающе! Я хотел бы также поблагодарить Дэна Музиля за помощь с приложением, Джейсона Холта за помощь в своде правил, и Павла Грогана за продвижение этой игры. И, наконец, мою подругу, Ирину Метрову, за ее терпение и всю поддержку. Благодаря ей, у меня всегда был дополнительный кубик действий, когда я нуждался в этом :).

Особая благодарность: Vlada Chvátil, за то, что рекомендовал эту игру КГЭ, и за полезные советы, что он дал мне.

© Czech Games Edition, October 2014.


www.CzechGames.com





Нейтрализующие пары





Как описано на стр. 3, **нейтральное зелье** получается при смешивании двух формул с противоположными знаками в каждом элементе. Каждому соединению соответствует только одно нейтрализующее. Нейтрализующие пары группируются вместе на вашем листе дедукции. (В этом и есть смысл светлых и темных оттенков.)

Получить информацию о нейтрализующих парах можно экспериментируя, опровергая, или продавая зелья. Если вы открыли, что папоротник + гриб = , это значит, что эти ингредиенты являются нейтрализующей парой. Сама по себе эта информация не является достаточной, чтобы исключить какой-либо вариант. Но у вас уже есть информация об этих ингредиентах.

В предыдущем примере вы выяснили, что формула папоротника не может быть ни , ни . А так как папоротник нейтрализует гриб, становится ясно, что соединение гриба не может быть их нейтрализующей парой. Зеленые стрелки показывают, как эта информация исключает два варианта для гриба.

Информация идет в обоих направлениях.


В первом эксперименте, вы узнали, что гриб должен иметь . Папоротник нейтрализует гриб, поэтому он должен иметь .

Вы можете исключить нейтрализаторы каждой формулы, которая была исключена для гриба (фиолетовые стрелки на картинке).



Продвинутые методы



Теперь вернемся назад и посмотрим на ваши предыдущие эксперименты при рассмотрении 2 вариантов, которые остались для папоротника. Сможете ли вы понять, почему результат  позволяет исключить 2 варианта для жабы, отмеченные на этом рисунке?

Есть много других линий рассуждения, не указанных в данном примере. Веселье быть алхимиком состоит в том, чтобы находить возможности всегда быть на шаг впереди ваших коллег.

Выводы и страхование



В конце, для каждого из этих ингредиентов остается только два варианта. Вы знаете, их красные и синие элементы. Если вы узнаете, зеленый элемент одного ингредиента, вы сможете вывести все три.

Но сначала вы должны опубликовать теорию, прежде чем вы поймете, что вам нужно узнать. Вот почему важно быть в состоянии застраховать себя от зеленого.

Примечания по некоторым Артефактам

Шляпа с пером

Например, если вы правильно предсказали результат смешивания жабы и скорпиона, а затем правильно предсказали результат смешивания жабы и папоротника, вы получите 3 очка, потому что вы использовали 3 различных ингредиента.

Особый случай: Если при этом у вас есть Волшебная ступка, коллега случайным образом выберет 1 карту, которую необходимо отложить для Шляпы с пером, а другая будет возвращена вам. Зная, какая карта возвращается вам в руку, вы можете решить, не использовать Волшебную ступку и оставить обе карты отложенными, чтобы учитываться для Шляпы с пером.

Волшебное зеркало

Во время подсчета очков, следует посчитать этот артефакт в первую очередь, в то время как трек победных очков по-прежнему показывает, сколько очков репутации вы имели в конце игры. Это дает вам только дополнительные очки репутации. Победные очки, получаемые от артефактов и грантов, не оказывают влияния на ценность Волшебного зеркала.

Округление в меньшую сторону: Магическое зеркало превращает 14 очков репутации в два победных очка; 15 - в три.

Волшебная ступка

Каждый раз, когда вы должны сбросить ингредиенты, использованные в зелье, попросите другого игрока выбрать одну из карт случайным образом. Сбросьте только выбранную карту. Другую оставьте себе.

Это применимо для дейстивий Продажа зелья, Испытание на суденте, Выпить зелье, и Демонстрация.

Перископ

Используйте Перископ сразу же после появления результата, перед действием следующего игрока. Перископ применяется Продажа зелья, Испытание на суденте, Выпить зелье, и Демонстрация. Не применяется к артефакту Думательная шапочка.

Печатный станок

Поддержав теорию, заплатите по 1 золотому игрокам, чьи печати уже лежат на ней. Но не платите в банк. Это означает, что вы можете публиковать теории бесплатно.

Мантия почета

Каждый прирост репутации больше 1. Например, если вы опровергли теорию, вместо 2 очков, вы получаете 3.

Особый случай: Если вы успешно опровергли свою собственную теорию (см. стр. 14) Мантия почета применяется только, когда вы получаете репутацию (другими словами, только если ваша печать была застрахована от цвета использованного в опровержении). Если вы теряете репутацию, Мантия почета не применяется.

Печать власти

За публикацию теории вы получаете 3 очка, вместо 1. За поддержку теории вы получаете 2 очка, вместо 0.

Этот бонус суммируется с Мантией почета. Если у вас есть оба артефакта, вы получите 4 очка за публикацию новой теории и 3 - за поддержку теории.

Думательная шапочка

Нажмите **Test on Student**. Вы должны показать результаты коллегами, как обычно, только на это траз нет штрафа за отрицательный результат. Вы не можете использовать ту же самую карту в обоих экспериментах. Например, если вы хотите проверить скорпиона + жабу и папоротник + жабу, вам понадобится 2 карты жабы.

Идол мудрости

Подсчет очков за Идол мудрости происходит отдельно от других артефактов, после Великого откровения. При подсчете очков за печати на верных теориях, ваши печати дают на 1 очко больше, независимо от наличия на них звезд. Идол мудрости не применяется для неверных теорий.

Ведьмин сундук

Вы по прежнему можете выбирать позиции с ингредиентами на треке очередности; но не тянете за это карты ингредиентов. Вы можете получить ингредиенты на поле действия Сбор ингредиентов или у Травника.

Карты услуг

На каждой карте услуги указано, когда ее можно сыграть. Вы можете сыграть несколько карт услуг одновременно. Их эффекты суммируются, как описано ниже.

Ассистент

Твой верный помощник рад выполнить любое поручение, так что ты можешь выполнить немного больше работы.

При игре втроем или вчетвером, возьмите дополнительный кубик действий из коробки. При игре вдвоем (или втроим, в которой вы сыграли сразу две такие карты) можете использовать кубик действия неиспользуемого цвета. Не забудьте вернуть кубик в коробку в конце раунда.

Ассистент только дает вам дополнительный кубик на этот раунд. Вы по-прежнему ограничены максимальным количеством действий, разрешенном на каждом поле.

Компаньон

"Мы с коллегой хотели бы сходить первыми. Не возражаете? Нет? Вот спасибо!"



Т.к. ваши кубики находятся в верхнем ряду, каждый, кто объявляет это действие после вас, должен поставить свои кубики на один ряд ниже, чем обычно. Если на верхнем ряду уже есть чьи-то кубики (потому что они тоже сыграли карту Компаньона) передвиньте эти кубики на второй ряд, а свои поставьте на верхний. Другими словами, у игрока, находящегося выше на треке очередности, более напористый компаньон. На поле Продажи зелья, изначально ваш Компаньон делает вас первым, но игроки все еще претендуют на право ходить первыми, предлагая скидки, как обычно. (Конечно, у вас есть преимущество при возникновении спорных ситуаций. Ваш Компаньон хорош в разрешении споров.)


Если вы разыгрываете две карты Компаньонов, вы должны использовать их на двух разных полях действий.

Официантка

У нее есть кое-что, чтобы придать твоему зелью особую силу.

Уровни качества описаны на стр. 11

Например, скажем, вы играете услугу Официантки и гарантируете, что смешаете зелье с правильным знаком. Если вы смешали , то считается, что вы смешали . Вы не теряете репутацию за смешивание нейтрального зелья и выполняете условия гарантии.

Если вы играете 2 карты Официантки и получаете , первая карта позволяет учитывать это как точное совпадение, а вторая дает 1 очко репутации.

Сторож

Хорошо, когда кто-то может пустить тебя в лабораторию по-раньше

Когда играете эту карту, положите ее рядом с полем, между полями Трансмутации ингредиента и Продажи зелья. Она работает как поле действия Выпить зелье, но в более раннее время. Если играете двух Охранников, положите туда два кубика. Вторая карта сразу уходит в сброс, т.к. в качестве поля действия вам нужна только одна.

Если какой-либо игрок уже сыграл карту Сторожа, используйте его карту в качестве поля действия. Положите свои кубики перед его, в обычном порядке.

На действия, разыгранные в этом поле, не распространяется обычное ограничение двух действий на поле Выпить зелье. Сторожа можно использовать даже в финальном раунде, когда действие Выпить зелье недоступно.

Когда придет время выполнить действие, у вас есть возможность отказаться от него. После того, как все действия на карте были выполнены, уберите ее в сброс.

Травница

Она знает все тайные тропы в лесу и всегда находит лучшие ингредиенты.

Вы можете сбросить 2 любых ингредиента. Необязательно 2 из 3, которые вы только что вытянули.

Эта карта должна быть сыграна, как только вы ее получили. Если вытянули 2, сначала сыграйте одну, затем - вторую.

Торговец

Его советы бесплатны. Даже лучше, чем бесплатны: Они выгодны.

Используйте кубик, чтобы заблокировать зелье, которое вы продаете, как обычно, даже если там уже есть чей-то кубик. Т.о, у каждого игрока появляется возможность продать зелье.

Если вы не первый игрок и играете несколько карт Торговца, первая карта ставит вас на одну позицию с первым игроком, а за каждую последующую вы получаете по 1 золотому.

Лавочник

Если какое-то время побеседовать с владельцем магазина, то можно обнаружить, что его цены достаточно гибкие.

Чем больше карт Лавочника вы сыграете, тем большую скидку можно получить, но цена не может быть меньше 0.

Мудрец

У старого алхимика много секретов. Один из них, это сколько золота он может получить из пера ворона.

Сыграв 2 карты Мудреца, вы можете получить 3 золотых за 1 ингредиент. Это ясно описано и на карте, но мы не хотели, чтобы этот почтенный алхимик остался один без записи в своде правил.