

Matúš Kotry



Alchemists



*Ma megérkezett az új üstöm.
Végre teljes a laborom!*

Napokig izgatottan gyűjtöttem és szárítottam a hozzávalókat. Vajon milyen bájitalt keverjek először? Úgy érzem, jó süllhet 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 rejt.

Áttekintés

Ebben a játékban 2-4 játékos alkímista 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 Alkímia 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 kiívíthatod 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 alkímista laborra van szükséged. Megvárom, amíg összeraksz egyet.

A Kártyaolvasó

Az Alchemists társasjátékhoz szükséged lesz az Alchemists alkalmazásra a tableten vagy az okostelefonodon. Az alkalmazást az alábbi QR kód segítségével töltheted le, vagy beírhatod az „oqe.as/ald” címet a web böngésződ címsávjába. Az alkalmazás ingyenes. Már fizetl 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 alkímisták 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 beérjen 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 alkotórész összekeverve ilyen különleges dolgot kapunk? Nos, itt az ideje, hogy tanulj egy kis elméletet!

Vegyületek



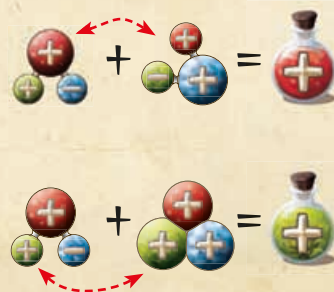
Mindegyik összetevő pontosan 1 vegyületnek felel meg. Egy vegyületnek van vörös, kék, vagy zöld jellemzője, és mindegyik jellemző lehet pozitív, vagy negatív.

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 kísérletemben 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 alkímista légy, rendelkezned kell egy rendszerezett jeggyel.



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.

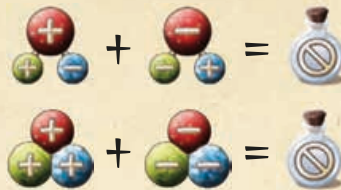
A következtetés táblát csak te használhatod. Tetszőleges módszerrel készíthetsz jegyzeteket.

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 bátoralanodj el, ha semleges varázsitalt kevertél. A kísérleted tulajdonképpen rengeteg információval szolgál. Most már csak arra kell rájössz, hogyan használod fel ezeket!

Tudnivalók:

- Minden vegyületnek pontosan egy olyan párja van, amely semlegesíti (egy vörös, kék vagy zöld varázsitalt eredményez bármí mással összekeverve).
- Egy vegyület semlegesítőjének mindegyik színű jellemzőjében ellenkező jele van.
- A következtetési táblázatban az egymást semlegesítő vegyületek egymással szomszédos sorokban találhatóak. 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 alkímista barátom, az alapkiképzésed véget ért. Mármost, 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 felejtsetd el közölni annak a tanítódnak a nevét, aki megtanított mindezenre, amit tudnod kell.

Kézi Kiválasztás

A kártyaolvasó lehetővé teszi, hogy magad válaszd ki az összetevőket. A kártyák beolvasása helyett takard el a kártyaolvasót a főbb 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 bármilyen 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 dobozában 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 leteléd 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 négy betűs 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 a válaszokat adja, amelyeket a kártyaolvasó alkalmazás is adna.



Előkészületek

Am az alkimia művészete több mint varázsitalok keverése. Az alkimisták természetesen a tudást szomjazzák, de valójában a presztízst értékelik. Nyomot hagyni a világban, nem egyszerű feladat. Közé kell tenned elméleteiket, 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.

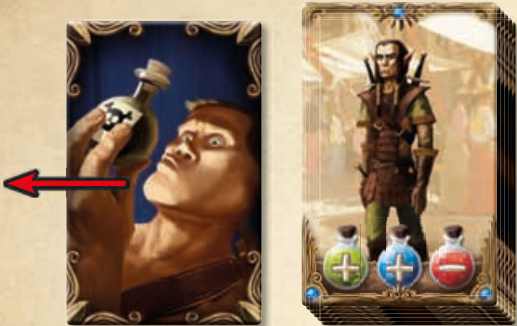
Mester vagy Tanonc?

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 játszatok.

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 megnéznék). Fordítsátok fel a legfelső kalandorlapkát, és a paklit helyezétek a kalandor mezőre.



konferencialapkák

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



varázstárgy kártyák

A kártyákat válogassátok szét I, II és III paklikra. Mindegyiket keverjétek meg külön-külön. Húzzatok 3 kártyát az I pakliból és helyezték a varázstárgyak sorába.

Húzzatok 3-at a II és III paklikból és helyezték 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 tegyék 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.

megbénult alkímisták sorrendmezője

összetevő kártyák
Keverjétek meg az összetevőket és képpel felfelé, sorban helyezték 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 varázstártyák, az arany és a kezekben 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 elfelejtsetek 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



Laboratórium

Üst

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

A Laboratóriumod Összeszerelése



Elmélet Tábla



adományok

Az ábrán látható módon rendezték el őket.

hírnévjelölők

Mindegyik játékos egy-egy üvegsét helyez a 10. mezőre, ez lesz a kezdeti hírnévük.

konfliktusjelzők

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



vegyületjelzők



Kezdőjátékos Jelző

A kezdőjátékos jelzőt az a játékos kapja, aki a legtöbb 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 kezdod a napodat, hãtha talãlsz érdekes dolgokat, melyeket összekeverhetsz. Vagy esetleg rãszãnsz nemi idõt arra, hogy szívesseget tegyél a többi városlakónak... természetesen más szívessegekért cserébe.

A kezdõjátékos jelzõvel rendelkezõ játékosal kezdve, és az óra járásával megegyezõ irányban a haladva, minden egyes játékos választ egy sorrend mezõt. Az alacsonyabb helyek több kártyát biztosítanak, de hátrányosak az akciók végrehajtásakor.

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

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

Összetevõk Húzása



Húzd fel az összetevõ pakli tetejérõl a megjelölt számú kártyát. Ne húzz fel egyetlen képpel felfelé fordított kártyát sem. Ezek csak az Összetevõk Gyûjtõgetése akciómezõrõl érhetõk el.

Szívessegekártyák Húzása



Ezek azokat a szívessegeket jelentik, amelyekkel a városlakók tartoznak neked. Húzd fel az szívessegek pakli tetejérõl a megjelölt számú kártyát.

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

Szívessegekártyák

A szívessegekártyák egy egyszeri elõnyhöz 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 szívessegekártya a kijátszása után az eldobott lapok közé kerül.

Üres Mezõ



Néha (általában akkor, amikor a konferencia határidõk közelednek) gyorsan kell elintézned dolgokat. Ebben az esetben felejtse el az összetevõket, és felejtse el a szívessegeket. Csak reggelizz meg gyorsan, és láss neki a munkának.

Ha ezt a mezõt választod, akkor nem húzhatsz kártyákat, viszont te következel elsõnek... vagy esetleg másodikként.

Fizetés Arannyal



Néha még reggelizni sincs idõd. Csak veszel egy pár péksüteményt és úton a város felé gyorsan befalod õket.

Ahhoz, hogy ezt a mezõt válassz, egy aranyat kell fizetned. Ha nincs aranyad, nem választhatod ezt a mezõt.

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

Játékos Sorrend

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

A kezdõjátékos jelzõnek nincs más hatása ebben a körben. A kör végén a bal oldali játékosnak kell átadni, így a következõ kört más játékos fogja kezdeni.

Akciók Választása

Miután minden játékos kiválasztott egy sorrendmezõt (és húzott kártyákat), elérkezik az ideje annak, hogy bejelentsék az akcióikat. A legalacsonyabb sorrendmezõn elhelyezkedõ játékos választja ki elsõként az akciót, majd felfelé haladva követik õt a többiek. Azok a játékosok, akik a magasabb mezõket (a kevesebb kártyával) választották, így még saját akcióik kiválasztása elõtt láthatják, hogy miként cselekszik a többi játékos. Amikor rád kerül a sor, hogy meghatározd az akciódodat, akkor azokat egyszerre választod ki.

Helyezd az akciókockáidat azokra az akciókra, amelyeket végre kívánsz hajtani ebben a körben. A különféle mezõknek különbözõ követelmények vannak, amint az alábbi ábrán látható.



AZ ELSÕ AKCIÓHOZ 1 KOCKA KELL. EGY MÃSODIK AKCIÓHOZ MÃG 1.



ITT HÁROM AKCIÓ LEHETSÉGES, ÉS MINDEGYIKHEZ 1 KOCKÁRA VAN SZÜKSÉG



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



AZ ELSÕ AKCIÓ 1 KOCKÁT IGÉNYEL, EGY MÃSODIK MÃG 2-T

Minden játékos saját sorral rendelkezik, a sorrendmezõkõn elfoglalt helyüknek megfelelõen. Ha legalul vagy a sorrendmezõn, akkor te kiválasztod ki elsõként az akciódodat, és helyezed le az akciókockáidat az akciómezõk legalsó sorába. A következõ játékos a kockáit így a legalsó feletti sorba helyezi, és így tovább. A sorrendmezõn legfelül álló játékos következik utoljára és a kockáit a legfelsõ sorba teszi. 2-játékos játékban a 1 és 33 jelölésû sorokat nem használjuk.

Példa:

Ennek a lapnak a bal oldalán látható ábrán a Kék található a legalacsonyabb helyen. Ő választ akciót elsõként. Őt a Vörös követi. Az oldal alján levõ ábrán is látható, hogy a Vörös kockái mindig a középsõ sorban helyezkednek el. A Zöld van a legmagasabban. Ő csak akkor választja ki az akciót, amikor már mindent tud arról, hogy mit tervez a Kék és Vörös. Az õ kockái az elsõ sorokba kerülnek.

Kivételek az Elsõ Körben



Az elsõ körben csak 3 akciókockátok van. A késõbbi 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 elsõ körben.

Az Akciómezõk Rendezése

Minden akciómezõt sorrendben kell rendezni, az óra járásával megegyezõ irányban, ahogy az alábbi ábra is mutatja.



AZ AKCIÓMEZÕKET EBBEN A SORRENDEN KELL RENDEZNI

Minden egyes akciómezőn a játékosok az akcióikat egymás után hajtják végre, azzal a játékosal kezdve, aki a legfelső sor. Amikor az akciót 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 ezekez tárgyaljuk.

Összetevők Gyűjtögetése



Hogy megleld a szükséges összetevőket, időnként egy kicsit több időt kell eltöltened az erdőben. Mindenképp vigyél magaddal egy jó vastag sétatatot, hogy el tudd kergetni a farkasokat, medvéket, és a rivális alkimistákat.

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 akciókockáidat 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 gyűjtögetessen. 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 következelsz 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 szükség van rájuk. Az ügyes alkimisták azonban az arany nagy részét elnyert adományokból és a varázstályaik eladásából szerzik be.

Varázstárgyak Vásárlása



Semmi sem tanuskodik jobban a „sikerről”, mint egy polc tele a legdrágább eszközökkel.

Amikor megvásárolsz egy tárgyat, vedd el a varázstárgy sorban lévő egyik kártyát, és fizess ki a bal felső sorban található árát. A varázstárgyaiddat 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 használható, 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 dobní, és újabb három tárgyat kell odahelyezni. Addig is az összes IIII-val és IIII-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:



- Válaszd ki 2 összetevőkártyádat.
- Helyezd őket az üstödbe úgy, hogy senki se lássa őket.
- A választott akciómező függvényében kattints a következő gombok egyikére: **Test on Student** **Drink Potion**.
- Olvasd be a kártyákat, majd nyomd meg a **Confirm** gombot, amikor az olvasó felismerte őket.
- Mutasd meg az eredményt a többi játékosnak.** Igen, megtudják, hogy milyen varázsitalt készítettél, azt azonban nem tudják, hogy milyen összetevőket használtál fel.
- Helyezd el a megfelelő eredményjelzőt az eredmény háromszögeden.
- Helyezd el a megfelelő eredményjelzőt a játékosabládon, hogy emlékeztess 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.
- Dobd el az általad használt összetevőket. Az összetevőket mindig képpel lefelé kerülnek eldobásra.

(A két összetevőt még akkor is tegyéd az üstötökbe, ha megállapodtatok, hogy a kártyaolvasó kézi üzemmódot 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 ismertett módon elvégzi a kísérletet.

A kísérletet később elvégző játékosok hátrányba kerülhetnek. Miután a

tanonc egy negatív hatású varázsitalt iszik, a tudomány iránti elköltésége alábbhagy. Minden olyan játékos számára, aki az első tanonc által kipróbált negatív hatású varázsitalt követően akar a tanonccal 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 ég a tudásvágy tüze, és persze nem tudja, hogy mi történt az előző tanonccal. Tehát minden egyes körben a kísérletek mindeddig 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 próbálsz 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 örület 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 főbbi játékosal együtt. Ehelyett az ezen a sorrend mezőn jelölt kártyákat fogod húzni, és utoljára következni.

Ez a büntetés csak egy körig tart. Ha a jelződ a bénulásmezőn volt a teljes körben, akkor levetheted 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! Tanonként már kifejlődött benned némi immunitás. Ennek ellenére azért nem érzed túl jól magad. Némi időt a gyógyulásra kell fordítanod.



Az akciókockádat ne a játékosabládra, 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 van a kezdőjátékos, aki ezt a kört kezdte volna.

Az Első Köröd

Most már eleget tudsz, hogy lejátssz 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 locs-csantásnyi 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 gondolsz, 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 játszzátok. 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 akciókockádát át kell helyezni 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 varázsitalt 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 olyan-nak kell lennie, amilyenre a kalandornak szüksége van? Ugyan! Alkimista vagy, nem maximalista! De, hogy aztán később nehojg 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 különböztethetünk 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 varázsitalal.

„Ez legalább annyira jó lesz.”
Ezért a minőségért 3 aranyat kaphatsz. Ahhoz, hogy ezt megkapd, a kikevert varázsital jelének meg kell egyeznie a kívánt varázsitalalval. (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 rendelkeznek. Jömaqam inkább homeopátiás quóquuszernek nevezném.”

Ezért a minőségért 2 aranyat kaphatsz. Ezt az összeget mindaddig megkapod, amíg a varázsital hatása nem ellenkező a kívánt varázsitalalval. Tehát a semleges varázsitalt 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 háromszögében, és a játékos táblán 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 háromszögében. (Ezeket nem kell a játékos táblán is megjelölnöd.) Ha varázsitalt kevertél, akkor csak az jelet tudod. Vegyél elő egy szintelen 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 dobod el képpel letel 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 ezekben a feltételekbe, melyek az alábbiak:

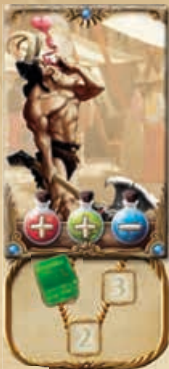
Minden pénzt előre kell fizetni, és abban az esetben, ha egy ismert mellékhatás* társul a varázsital előírt hatása** mellé, akkor nem követelek, és nem részesülhetek semmilyen kompenzációban.

* Az ismert mellékhatások többek között, de nem kizárólag az alábbiak lehetnek: álomság, szédülés, hallucináció, eszméletvesztés, hiperaktivitás, álmatlanság, részleges, vagy teljes bénulás, és a látás, hallás, beszédhang, vagy végtagok időszaksos, vagy végleges elvesztése (illetve új végtagok (emberi, vagy másfajta) 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, megađja, hogy -t akar kikeverni, és beolassa 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 elveszt 1 hírneópontot.

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

Engedmény Felajánlása

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

Nyilván rájöttél, hogy elsőnek lenni ezen akciómézőn 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 leirtunk, az engedmények felajánlása valójában az első dolog, amikor erre az akciómézőre 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 . Rendezték át az akciókockákat a smiley 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 teszték.

Példa:



Hagyd a kártyádat képpel felfelé az asztalon addig, amíg ezt az akciómézőt végig nem játszátok. Az engedményed korlátozza az általa 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 előtt.)

A Hírnev 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 alkímistáktól vásárolnak szívesen varázsitalokat.

Zöld Zóna: 14-17 Pont



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



De többit is kockáztatsz. **Amikor hírneved vesztessz, akkor 1 ponttal többit vesztessz.**

Például ha eladsz egy olyan varázsitalt, amelynek rossz a jele, akkor 2 hírnevpontot vesztessz 1 helyett. Ha 2 hírnevpontot veszténél egy konferencián, még eggyel többit, 3-at fogsz elveszíteni.

Ez még akkor is érvényes, ha a hírnevpont veszítéssel kiesel a zöld zónából. Például, ha 14 pontod van és semleges varázsitalt adsz el, 12 hírnevpontod lesz.

Ha ennnyire jó vagy, mindenki többit vár el tőled.

Kék Zóna: 18 vagy Több Pont



Ha a hírneved a kék zónában van, még többit forog kockán. Kapsz **1 extra smiley**t, és **1-gyel többit 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 hírnevpontot veszténél, akkor 2-vel többit vesztessz.

Ismétlően, ez a büntetés akkor érvényes, ha a kék zónában kezdesz. Például, ha 18 pontod van, és 5 pontot vesztessz 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 ennnyire 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 hírnevpontot veszténél, akkor 1-gyel kevesebbet vesztessz.** Például egy ellentétes jelű varázsital eladása nem lesz hatással a hírnevedre. Ha egy konferencián 2 pontot veszténél, csak 1-et fogsz.

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

Ha mindenki azt gondolja, hogy rémes alkímista 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 lehetsz 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 pecsétet képpel lefelé az egyik pecsét mezőbe.



Most fizess ki a kiadót! **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 háttérrel 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 fiédet viszont nem. Nyilvánvaló, hogy a közzétett elmélet a hitelesebb.

Lehet, hogy legszívesebben a fogadat csikorgatnád, és a hajad tép-néd, de jobb módja is van annak, hogy az ilyen idiotákkal 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 pecsétet 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 pecsétet 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 laborszak, 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 pecsétet lennie, hogy megkaphasd a második adományod.

Elmélet Megcáfolása



Természetesen minden olyan elméletet helyesnek gondolnak, amelyen egy alkímista 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 hírnévéről. A részleteket lásd a továbbiakban.

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

Az olvasó alkalmazás megcáfolás lehetősége eltérő módon működik attól függően, hogy melyik játékvaltozatot játszátok. Ha rájössz, hogy rossz változatot állítottál be, akkor menj vissza a főmenübe, és változtasd meg a beállítását. 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 megcáfolásához nincs szükség a kezekben 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 jelzón, 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 jelzón, akkor **sikerült megcáfolnod** az elméletet. További részletekért lásd A Cáfolat Következményei részt.

A kimeneteltől 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 játékvaltozatban 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 elméletéről.
4. Azok a játékosok nem veszítenek a hírnévükből, 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 veszítenek.
6. Azok a játékosok, akik csillagos (ezüst vagy arany) pecsétet használtak, 5 hírnévpontot veszítenek.
7. Minden pecsétet le kell venni az elméletéről, 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 pecséteket használta már el).
8. Ha van kockád az Elmélet Közzététele akciómézőn, akkor lehetőséget kapsz rá, hogy azonnal közzétegyél egy elméletet.

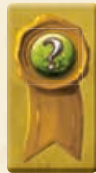
Példa:



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

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

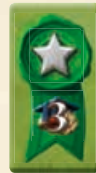
Piros nyer 2 hírnévpontot és felfordítja a három pecsétet.



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



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



Zöld csillagos pecsétet használt. 5 hírnévpontot veszít.

Minhárom 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 akciómézőn.

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 a megcáfolt elmélet vegyületjelzőjére vonatkozik.

Példa:

Piros épp most bizonyította be, hogy a skorpíó nem lehet . Ha van akciókockád az Elmélet Közzététele akciómézőn, akkor azonnal felhasználhatja arra, hogy olyan elméletet tegyen közzé, amelyben új vegyületet rendel a skorpíóhoz, 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 hollótol a vegyületnek felel meg).

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

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

Emlékezet Híján

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 skorpíó -t tartalmaz, az senkit sem gátol meg abban, hogy olyan elméletet tegyen közzé, mely szerint a skorpíó a vegyületnek felel meg.

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

Mester Szintű Megcáfolás

A mester játékváltozatban nem elegendő, hogy tudj 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. Olyasmint 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 kezekben 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, amelyet 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 megcáfolsz az elméletet, ez sikernek számít és **kapsz 2 hírnévpontot**. A mester szintű cáfolatoknál rámutathatsz új ellentmondásokra anélkül, hogy kifejeztesd 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 ismertett 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 általa 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 álltanak, 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 kártyaolvasó 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 előző példával ellentétben egy negatív válasz a kártyaolvasótól ez esetben sikert jelentett számodra. Emellett az ellenfeleid számára kevesebb információval szolgált.

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

pecsétetek és a vegyületjelzők az elméleteken maradnak, **de a pecsétetek nem számítanak többet a konferenciák, adományok, és a legjobb alkímista 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 általa 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 elveszt 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 csillagosak-e, 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 rendelkezél... hacsak meg nem íttál egy olyan varázsitalt, amitől a kórházban kötöttél ki.

Kórház



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

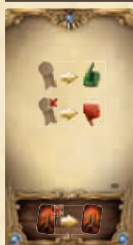
Új Kalandor



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 akciomező 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 rendezzék át

őket most.) A konferenciát a Varázsital Megkóstolása akciomező 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 vegyétek 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 konferenciacikk leadási határidejének közeledtével.

Új Varázstárgy Kártyák



A konferencia vége egyúttal az új varázstárgyak érkezését jelenti. Vegyétek le az összes fennmaradt varázstárgyat a tábláról,

és tegyétek le három újat - III szintűt az első, illetve III 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. Fedjétek 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 Benulva” részt a 10. oldalon.)

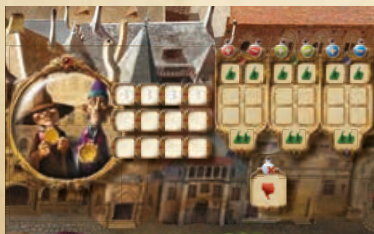
Most már készen álltok egy újabb, felfedezést és dicsőséget hozó körre, és arra, hogy hülyét csináljatok abból a bolondból, aki közzétette azt a röhejes elméletet a skorpiókról.

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 választatok ki 1-et, amelyiket visszatessztek a dobozba, és az első körben nem volt kalandor.)

Kiállítás

Általában az alkimisták egymást akarják lenyűgözni, de néha-néha jól esik, ha bemutatatható a tudásodat a nagyközönségnek is.



NEGY JÁTÉKOS ESETÉN A MÁSIK OLDALT HASZNÁLJÁTOK

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

A Varázsital Kiállítása akciót a többi akcióval 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 akciomező, 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 akciomezőről, és tedd a kiállítás táblán jelölt hat varázsital egyikére. Ez lesz az a varázsital, amelynek kiállítására ígéretet teszel. (Nem választhatasz 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 kísérleteknl, 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 varázstárgyat, akkor bemutattad, hogy mestere vagy annak a színnek. Kapsz 2 hírnévpontot. (Egynél több játékos is kaphat ilyen módon pontokat.)

Nem kell részt vened a kiállításon az utolsó körben. De ne feledd, a kezdedben lévő összetevők semmit sem érnek a végső pontozásnál, így ez az utolsó lehetőség arra, hogy felhasználjád őket.

Mitán minden akciót lejátszottatok, ítéltétek oda a legjobb alkímistának 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 hírneved bónuszokat biztosítanak, és hogy milyen pontthatárok között helyezkedtek 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 ponttá változik. Azaz ha a játék végén 16 hírnévpontod van, akkor a végső pontok számításánál 16 ponttal kezdsz.



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 kezdedben, akkor **cseréld be mindegyik kártyát 2 aranyra.**



Most pedig **számold 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 pecsétei 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 csillagatlan pecsét „siker” 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 magasabb a konferencia színvonala.)
3. Az **elmélet megcáfolásának** szabályai eltérőek. (A tanoncoknak sokkal egyszerűbb a dolguk.) Ne felejtsetek 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 játsszatok - a kezdők 3 összetevőkártyát kapnak, míg a többiek 2-t. A konferencialapkák megfordíthatók, hogy a kezdők a tanonc szabályok

szerint játszassanak, 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 használád azt, amit tanultál.

Kísérletezés



A legtöbb információt a **Kipróbálás Tanoncon** és a **Varázsital Megköstölése** 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 kihúzhatasz. Ezek már biztosan nem jöhetnek létre béka és gomba összekeveréséből. Az ábrán ezeket a lehetőségeket X-szel jelöltük.

Megcáfolás

Ugyanígyen információkhoz juthatsz az **Elmelet Megcáfolása** akcióiból. 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 tisztá, 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 köstölöd 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 háromszögére. 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 Cocharđ

További illusztráció: Jakub Politzer

Grafikai Tervezés: Filip Murmak

Fordítás: Jason Holt

Vezető Tesztelő: Petr Murmak

Tesztelők: Vladimír Brummer, Jiřina Mertová, Aleš Vitek, Marcela, Vitek, dilli, Vytick, Jája, Martin, Lukáš, Křupin, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlík, Zdeněk, Paul, PitřPícko, Dita, Elwen, Ester, FlyGon, Ęekon, Janča, Jirka Bauma, Lenka, Markéta, Michal, Monča, Olař, 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 klassz! Szeretném még megköszönni Dan Musilnak a kártyaolvasó alkalmazáshoz nyújtott segítségét, Jason Holt-nak a sok-sok segítséget a szabálykönyvben, és Paul Grogan-nak, hogy promotálta a játékot. Végül pedig a barátnőmnek Jiřina Mertová-nak a türelmét és a támogatását. Nagyon köszönöm neki, hogy mindig volt egy extra akciókockám, amikor szükség volt rá.

Külön Köszönet: Vlaada Chvátíl-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 (fki@freemail.hu) v.1.0



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 megtudad, hogy ez a két összetevő egymást semlegesítő pár. Önmagában ez még nem elegendő információ, hogy bármilyen lehetőséget kihúzz. De már van valamennyi információ 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 nyílak mutatják, hogy ez az információ melyik 2 lehetőséget zárja ki a gombánál.

Az információ mindkét irányban működik. Az első kísérletben megtudad, 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 nyílak mutatják az ábrán.

Haladó Technikák



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

Nagyon sok egyéb érvelés van, amit itt nem mutattunk be. Az alkímista 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 tippel 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 véletlenül választ 1 kártyát, amelyet a Tollas Kalpaghoz kell félretenni, a másik pedig visszakérül a kezdedbe. Ha már tudod, hogy melyik lap kerül vissza a kezdedbe, akkor dönthetsz úgy is, hogy nem használod a Varázsmozsarat és mindkét kártyát ott hagyod a Tollas Kalpag mellett.

Varázstükör

A pontszámításokor 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 varázstálhoz használtál, kérj meg egy játékost, hogy válassza ki az egyik kártyát véletlenül. Csak ezt a kártyát kell eldobnod, a másik a kezdedben marad.

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

Periszkóp

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

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 közzétételkor 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 közzétételkor, 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 varázstál 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 Bálványja

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

A Boszorkány Kofferja

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

Szíveségkártyák

Mindegyik szívességkártyán fel van tüntetve, hogy mikor játszható ki. Egyszerre akár többet is kijátszhat. A hatásaik összedadnak, az alábbiakban részletezett módon.

Segéd

A hűséges asszisztens 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) felhasználhatod egy nem használt színű akciókockát. Ne felejtse 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 kijátszta a Segéderő kártyát), akkor tedd őket a második sorba, a tied pedig az elsőbe. Más szóval az a játékos, aki magasabb sorrendezőn tartózkodik, az nagyobb, és erősebb segéderővel rendelkezik.



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


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

Pincérnő

Mindig talál valami kis apróságot, amitől a varázstálod még nagyobb üt.

A minőségi szintekről a 11. oldalon olvashatsz.

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

Ha 2 Pincérnő kártyát játszol ki és -t keversz, akkor az első kártya teljes egyezésre 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 Varázstál Eladása akciómezők közé. Úgy működik, mint egy korábban végrehajtott Varázstál 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 kijátszta egy Gondnok kártyát, akkor használj 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 Varázstál Megkóstolása mezőn végrehajtható 2 akcióba. Az utolsó körben is kijátszhatod a Gondnok kártyát, amikor már egyébként nem hajthatnál végre Varázstál Megkóstolása akciót.

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

Gyógyfűarú

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 játszani, amint felhúztad. Ha 2-t húzol fel egyszerre, akkor először az elsőt, aztán a másodikat is használj fel.

Kereskedő

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

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

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 alkímistának sok titka van. Az egyik ilyen titok, hogy pontosan hány aranyat képes kinyerni egy hullótollból.

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