Матуш Котрі

Алхіміки

Сьогодні я нарешті отримав новий казан, і тепер моя лабораторія готова!

Чекаючи на нього, я дняти збирав і висушував інгредієнти. Які ж із них поєднати першими? Нутром чую, що це має бути вороняче перо й корінь мандрагори. А ще, кажуть, ніколи не завадить жаба.

Хоча... та що вони знають? Це моя лабораторія й мої досліди! І щойно я опублікую свої теорії, це в мене питатимуть порад! Я точно доведу, що я – найобдарованіший алхімік серед усіх, хто коли-небудь займався цією величною наукою.

Тож годі балачок. Час запалювати вогонь і братися до праці. Знання, багатство, слава – ось що приховують каламутні глибини казана.

Огляд гри

У цій грі від 2 до 4 учасників стають алхіміками, що змагаються за відкриття таємниць містичної науки. Переможні очки (ПО) можна здобувати різними способами, але найбільше ПО дає публікування теорій, і не будь-яких, а правильних. Завдання не з найпростіших.

Щоб здобувати знання і досвід, гравці варитимуть зілля й випробовуватимуть їх за допомогою застосунку для сканування карт на планшеті чи смартфоні. Згодом алхіміки зметикують, як варити зілля й продавати їх пригодникам. Зароблені дукати можна витрачати на магічні артефакти, які хоч і недешеві, зате дуже могутні.

Коли теорії гравців публікують або спростовують, вони здобувають або втрачають репутацію. Наприкінці гри репутація перетвориться на ПО. Крім того, артефакти й гранти також дають ПО. Гравець, який матиме найбільше ПО, стане переможцем.

Основи алхімії

О, новий учень! Пречудово! Я завжди радий зустріти когось, чиє серце палає вогнем науки. Ви справді прагнете віднайти таємниці природи? Готові робити відкриття, які принесуть вам славу й повагу?

Що ж, мій юний друже, це довгий шлях. Вам знадобляться терпіння і гострий розум. Почнемо з чогось простого: зваріло зілля з інгредієнтів, що знайдемо під час прогулянки лісом. Бачите? Он там гриб. А тут жаба. Тепер ходімо в лабораторію. Я зачекаю, а ви облаштовуйтесь.

Застосунок

Для гри в «Алхіміків» встановіть на планшеті чи смартфоні застосунок «Alchemists: Lab Equipment». Щоб завантажити його, зіскануйте цей QR-код або введіть cge.as/ald у браузері. Застосунок безплатний, адже ви вже заплатили за гру.

(Як грати без застосунку, описано на наступній сторінці.)

Для гри вистачить одного пристрою, усі учасники можуть користуватися ним.

Завантаживши застосунок, запустіть його. Потім натисніть кнопку **Ввести код гри** і введіть цей чотирибуквений код: **DEMO**.

Зіллеваріння

Готові? Прекрасно! Киньте ці інгредієнти у свій казан і розмішуйте, поки субстанція не змінить колір.

Алхіміки варять зілля, змішуючи два різні інгредієнти. Натисніть кнопку **Зварити зілля** й зіскануйте камерою ці дві карти:

Тримайте камеру так, щоб обидві карти опинилися в кадрі. Коли застосунок розпізнає карти, вони з'являться в нижній частині екрана. Якщо застосунок показує правильні інгредієнти, натисніть **Підтвердити**.

Вітаю вас із першим зваренim зіллям! Якщо ви дотримувалися моїх вказівок, то зварили . Це зілля зцілення.

Як же з цих двох начебто звичайних інгредієнтів утворилося щось надзвичайне? Гадаю, варто трохи заглибитися в теорію.

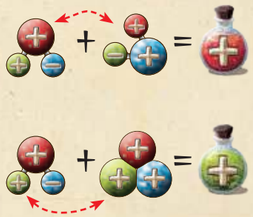
Алхімікати

Кожному інгредієнту відповідає рівно 1 алхімікат. Алхімікат складається з 3 елементів: червоного, зеленого й синього. Кожен елемент може бути позитивним або негативним.

Коли ви поєднуєте два алхімікати, їхні однакові елементи посилюються і ви отримуєте одне з таких зіль:

Щоб визначити, яке зілля ви створите, подивіться на склад алхімікатів: ви повинні знайти однаковий знак і колір у **великому кружечку елемента одного алхімікату й маленькому кружечку елемента іншого**:

Приклади:



Задача:

Я прагну розкрити прихований потенціал скорпіона й пташиної лапи. Яке ж зілля я отримаю, якщо поєднаю їх?

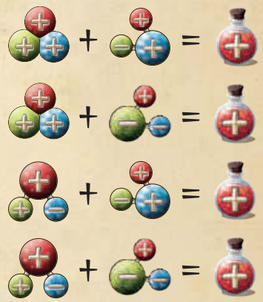
Щоб перевірити свою відповідь, зіскануйте цей малюнок:

Аналіз комбінацій

Коли знаєш, який алхімікат відповідає кожному інгредієнту, зіллеваріння видається геть простим. Але ми цього не знаємо! Хіба це не диво? Попереду стільки нерозгаданих таємниць! І витрат на їхнє дослідження.

Під час першого досліду ви з'ясували, що поєднання гриба й жаби утворює . Що це каже про їхні алхімікати?

Є лише чотири способи зварити .



Ми не знаємо, яку пару алхімікатів маємо та який інгредієнт відповідає певному алхімікату. Однак можемо сказати точно: серед цих алхімікатів

не може бути ані гриба, ані жаби, бо жоден з них не має елемента , усі їхні червоні елементи негативні.

Щоб стати вправним алхіміком, ретельно записуйте свої висновки.

За допомогою цього трикутника результатів ви фіксуватимете результати своїх дослідів. Візьміть жетон і покладіть його на перетині рядів гриба й жаби.

У таблиці алхімікатів ви позначатимете все, що дізнаєтеся зі своїх дослідів. Як бачите, ваш дослід виключив 4 можливі алхімікати для гриба й жаби. Зазвичай вам треба буде виключати всі можливі варіанти, доки не залишиться один.

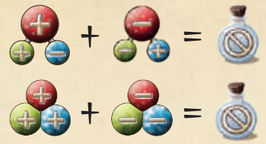
Таблиця алхімікатів призначена для особистого використання. Ви можете робити в ній записи так, як вважаєте за потрібне.

Нейтральне зілля

Для кожного алхімікату є лише один інший алхімікат, що його нейтралізує. Коли ви поєднуєте таку пару, то отримуєте зілля без чарівних властивостей. Однак з нього виходить престачна юшка.

Якщо у двох алхімікатах немає однакових елементів, вони нейтралізують один одного й утворюють нейтральне зілля .

Приклади:



Зваривши нейтральне зілля, не засмучуйтеся, адже ви дізналися багато нового. Тепер вам треба лише з'ясувати, як цим скористатися.

Варто пам'ятати:

- Для кожного алхімікату є лише один алхімікат, здатний його нейтралізувати (з будь-яким іншим алхімікатом він утворює червоне, синє або зелене зілля).
- В алхімікатів, що нейтралізують один одного, протилежні знаки в кожному елементі (у кожному кольорі).
- У таблиці алхімікатів пари нейтралізаторів розташовані в сусідніх рядах (зверніть увагу на світліші й темніші горизонтальні смуги).

Задача:

Я вже з'ясував алхімікат пташиної лапи. Перевірте, що станеться, коли поєднати її з жабою. І тепер скажіть мені: який алхімікат відповідає жабі?

На цьому, мій юний алхіміку, ваше стажування завершено. Принаймні поки що. Я мушу повертатися до роботи.

Вам же бажаю успіхів у всіх починаннях. І якщо колись опублікуєте важливе відкриття, не забудьте пом'янути незлим тихим словом алхіміка, який усього вас навчив.

Самостійний вибір

Застосунок дає змогу не лише сканувати карти інгредієнтів, а й вибирати їх самостійно. Не показуючи екран решті гравців, **натисніть на два інгредієнти, які ви поєднуєте. Усе інше відбувається так само**.

Застосунок у браузері

На сайті alchemists.czechgames.com можна знайти версію застосунку для браузера. У ній вибирати карти можна лише вручну.

Планшет майстра

Якщо з якоїсь причини ви хочете грати без застосунку, один з вас може взяти на себе роль майстра. Майстер повинен сховати свій планшет від інших гравців, наприклад за кришкою коробки.

Майстер перемішує 8 жетонів інгредієнтів і таємно вставляє випадкові жетони у 8 комірок планшета. Тепер кожному інгредієнтові відповідає свій алхімікат, а результати всіх можливих комбінацій показано на планшеті.

У кожній ситуації, у якій зазвичай використовують застосунок, гравці звертаються до майстра. Наприклад, якщо вам треба зіскановувати карти інгредієнтів, ви передаєте ці карти долілиць майстрові. Той дивиться на перетин ліній інгредієнтів та **оголошує отримане зілля, так само як це зробив би застосунок**. Потім майстер кладе ці карти у скид.

Якщо батарея смартфона розряджається, а ви хочете закінчити гру за допомогою планшета майстра, то просто перетворіть чотирибуквенний код вашої поточної партії на перелік із 8 інгредієнтів, скориставшись таким простим алгоритмом… Хоч навіщо вам це? Отже, якщо бачите, що батарея ось-ось розрядиться, попросіть когось, хто не бере участі в партії, стати майстром, вибрати в застосунку останній раунд і таємно подивитися відповіді, а потім підготувати планшет майстра.

Іспит на майстра:

Планшет майстра створено так, що, «зіскановавши» всі три приклади на с. 2–3, ви повинні дати такі самі відповіді як застосунок.

Приготування до гри

Утім, мистецтво алхімії – це значно більше, ніж просто зіллеваріння. Безумовно, алхіміки шукають знання, але що вони направду цінують, то це престиж. Здобути визнання буде нелегко. Вам треба публікувати свої теорії раніше за колег і знаходити слабкі місця в їхніх публікаціях, а ще – встигати купувати могутні артефакти. Розумієте, ви не єдиний алхімік у місті.

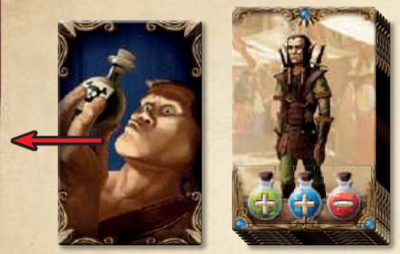
Магістр чи початківець?

В «Алхіміках» гравці можуть бути або магістрами, або початківцями, залежно від вибраного рівня складності. Для першої партії радимо вибрати рівень початківця. Деякі правила в ньому простіші, а наукові конференції менш вимогливі. Утім, у ньому доступні всі можливості, що пропонує гра.

Певні кроки приготувань до гри залежать від вибраного рівня складності.

Два, три чи чотири гравці?

Це сторона поля для гри вчотирьох. Приготування для гри вдвох чи втрьох такі самі, за винятком того, що ви використовуєте іншу сторону поля.



Плитки пригодників

Перетасуйте плитки пригодників долілиць і вилучіть 1 випадкову плитку з гри. (Поверніть її, не дивлячись, у коробку.) Переверніть верхню плитку пригодника горілиць, покладіть її на верх стосу, а сам стос покладіть біля комірки пригодників.

Плитки конференцій

Якщо ви граєте на рівні початківця, використовуйте сторону , а для рівня магістра — . Плитки конференцій додають до стосу пригодників. Плитку з позначкою покладіть під 2 верхні плитки пригодників, а плитку з позначкою — на найнижчу плитку пригодника.

Карти артефактів

Розділіть карти на три колоди: I, II і III. Перетасуйте кожну колоду окремо. Візьміть 3 випадкові карти з колоди I і покладіть їх горілиць у ряд артефактів. Далі візьміть по 3 випадкові карти з колод II і III та викладіть їх горілиць у два ряди біля ігрового поля. Усі вибрані артефакти завжди лежать горілиць і видимі всім гравцям. Решту карт артефактів поверніть у коробку, у цій партії вони більше не знадобляться.

Планшет виставки

Поки відкладіть цей планшет убік. Він знадобиться в останньому раунді.

Карти послуг

Перетасуйте карти послуг і покладіть їх сюди колодою долілиць.

Поділка порядку ходів

Нагорода за вибір цієї поділки.

Маркери порядку ходів

Гравці займають поділки порядку ходів колбами свого кольору.

Поділка паралізованого алхіміка

Карти інгредієнтів

Перетасуйте інгредієнти й викладіть 5 карт горілиць, утворивши ряд інгредієнтів. Решту карт покладіть на поле колодою долілиць.

Лабораторія гравця

Публічна частина

Інформація про ваші вже зварені зілля, гранти, артефакти, кількість дукатів, а також кількість і типи карт у вас на руці є відкритою і відомою всім гравцям.

Приватна частина

Інформація про типи карт інгредієнтів і послуг на руці, які печатки у вас залишилися, які інгредієнти ви використовуєте для дослідів, що позначаєте в таблиці алхімікатів, являється закритою. Ви приховуєте її від суперників за допомогою ширми.

Планшет гравця

Карти ставок

Карти послуг

Кожен гравець бере 2 карти послуг. Одну з них він залишає собі, а іншу скидає.

Карти інгредієнтів

Рівень початківця: кожен гравець бере 3 верхні карти інгредієнтів з колоди.

Рівень магістра: кожен гравець бере 2 верхні карти інгредієнтів з колоди.

Печатки

Кубики дій

Кількість кубиків дій залежить від кількості гравців.

- Два гравці: 6 кубиків.
- Три гравці: 5 кубиків.
- Чотири гравці: 4 кубики.

Зайві кубики залиште в коробці.

Незалежно від кількості гравців у першому раунді вам доступні лише 3 кубики дій. Решту своїх кубиків покладіть на стос пригодників, ви заберете їх наприкінці першого раунду.

Облаштування лабораторії

Казан

Казан можна поставити праворуч, ліворуч або навіть окремо.

Виступ унизу казана використовують як поличку для карт, не відривайте його.

Поле теорій

Гранти

Розкладіть їх, як показано на малюнку.

Маркери репутації

Кожен гравець ставить 1 колбу свого кольору на поділку «10» на шкалі репутації, це його початкова репутація.

Жетони суперечностей

Використовують лише на рівні магістра. Якщо ви граєте на рівні початківця, залиште їх у коробці.

Жетони алхімікатів

Жетон першого гравця

Дайте жетон першого гравця тому, хто останнім навідувався в лабораторію.

Приготування застосунку

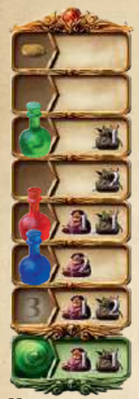
На початку гри відкрийте застосунок, виберіть рівень магістра або початківця і натисніть кнопку Почати нову гру. Застосунок утворить випадкові пари «інгредієнт — алхімікат». (Тож якщо ви сподівалися схитрувати, запам'ятавши відповіді з попередньої партії, то вам не пощастило.)

Кожна нова гра має унікальний чотирибуквений код. Запишіть його. Якщо доведеться закінчити гру на іншому пристрої (наприклад, перший розрядиться), просто натисніть Ввести код гри, введіть цей код на новому пристрої і продовжте гру. Крім того, ця система дає змогу грати з кількома пристроями одночасно.

Раунд гри

Гра триває 6 раундів. На початку кожного раунду гравці визначають порядок ходів й оголошують усі дії, які виконуватимуть цього раунду. Упродовж раунду дії на полі виконують по черзі за годинниковою стрілкою.

Визначення порядку ходів



Ваш день починається з неспішної прогулянки лісом і пошуку різноманітних інгредієнтів для дослідів у лабораторії. Або ж ви проводите трохи часу в місті, роблячи людям послуги... в обмін на послуги, звісно.

Починаючи з учасника з жетоном першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає одну поділку порядку ходів. Нижні поділки дають вам більше карт, але позбавляють переваг швидшого виконання дій.

Коли настане ваша черга, розмістіть свою колбу на одній з незайнятих поділок і візьміть зазначену кількість карт.

На одній поділці може бути колба лише одного гравця, і жоден гравець не може вибрати найнижчу зелену поділку. Це особлива поділка для алхіміків, які в попередньому раунді випили зілля (див. с. 10). У грі вдвох ніхто не може вибрати поділку .

Отримання карт інгредієнтів

Візьміть зазначену кількість карт інгредієнтів з верху колоди. Ви не можете брати карти, які лежать горілиць, їх можна отримати лише на ділянці збору інгредієнтів.

Отримання карт послуг

Ці карти — послуги, які вам заборгували містяни. Візьміть зазначену кількість карт послуг з верху колоди.

Якщо будь-яка колода вичерпається, перетасуйте скид і утворіть нову колоду.

Карти послуг

Карти послуг дають вам одноразові переваги під час певної частини раунду. На них зазначено, коли їх можна використати. На деяких картах написано «грайте негайно». Такі карти використовують відразу після отримання. Докладне пояснення цих карт ви знайдете в кінці книжки правил. Зігравши карту послуги, покладіть її у скид.

Порожня поділка

Іноді (зазвичай ближче до початку конференції) вам доведеться робити все якнайшвидше. У такому разі вже не до інгредієнтів чи послуг, лиш би встигнути поснідати перед тим, як узятися до роботи.

Якщо ви вибираєте цю поділку, то не отримуєте карт, але принаймні виконуєте хід першими… або другими.

Плата дукатами

Буває, що вам бракує часу навіть приготувати собі сніданок. Натомість ви купуєте свіжу перепічку та з'їдаєте її на ходу.

Щоб вибрати цю поділку, ви повинні заплатити 1 дукат. Якщо ви не маєте дукатів, то ця поділка для вас недоступна.

На цій поділці ви не отримуєте карт, але гарантовано виконуватимете хід першими. Так, іноді це дуже важливо.

Порядок ходів

До кінця раунду порядок ходів визначається позиціями колб на треку порядку ходів.

Жетон першого гравця в поточному раунді вже не потрібен. Наприкінці раунду він перейде до наступного за годинниковою стрілкою гравця, тож у кожному новому раунді буде новий перший гравець.

Оголошення дій

Після того як усі гравці виберуть поділки на треку порядку ходів (і візьмуть зазначену кількість карт), час оголошувати дії. Першим оголошує свої дії гравець, чия колба розміщується на найнижчій зайнятій поділці. Потім свої дії оголошує гравець, що вибрав наступну найнижчу поділку й так далі. Гравці, які зайняли вищі поділки (з меншою нагородою), мають перевагу, адже знають, які дії оголосили суперники. Коли настане ваша черга, ви оголосите всі свої заплановані дії відразу.

Розмістіть свої кубики дій на ділянках тих дій, які хочете виконати в цьому раунді. Різні ділянки мають різні вимоги до кубиків (див. нижче).

Кожен гравець має окремий ряд, який відповідає його позиції на треку порядку ходів. Якщо ваша колба найнижча на треку порядку ходів, то ви першим оголошуєте дії та ставите свої кубики в комірки найнижчого ряду кожної ділянки дії. Наступний гравець ставить кубики в наступний ряд вище й так далі. Гравець, чия колба займає найвищу позицію на треку порядку ходів, оголошує дії останнім і ставить кубики в найвищий ряд. У грі вдвох ряди з позначками і не використовують.

Приклад.

На малюнку в лівій частині цієї сторінки Синій гравець найнижче на треку, тому він першим оголошує свої дії. Після нього це робить Червоний гравець. Подивіться на малюнок унизу сторінки: кубики Червоного гравця завжди розташовані в середньому ряді. Зелений гравець — найвище. Він оголошує дії, знаючи, що робитимуть Синій і Червоний гравці. Він ставить свої кубики у верхній ряд.

Обмеження першого раунду

У першому раунді вам доступні лише 3 кубики дій. У наступних раундах ви можете використовувати повний набір кубиків. (Кількість кубиків залежить від кількості гравців, див. с. 6.)

Три дії, позначені цим символом, недоступні в першому раунді.

Виконання дій

Дії кожної ділянки виконують почергово за годинниковою стрілкою, як показано на малюнку.

ДІЇ ДІЛЯНОК ВИКОНУЮТЬ У ЦЬОМУ ПОРЯДКУ.

ДЛЯ ПЕРШОЇ ДІЇ ПОТРІБЕН 1 КУБИК. ДЛЯ ДРУГОЇ — ЩЕ 1. *ТУТ ДОСТУПНІ 3 ДІЇ. ДЛЯ КОЖНОЇ ПОТРІБЕН 1 КУБИК.* *ДЛЯ ЦІЄЇ ДІЇ ПОТРІБНІ 2 КУБИКИ. ДОСТУПНА ЛИШЕ 1 ДІЯ.* *ДЛЯ ПЕРШОЇ ДІЇ ПОТРІБЕН 1 КУБИК. ДЛЯ ДРУГОЇ — ЩЕ 2.*

Гравці по черзі виконують дії кожної ділянки. Починає гравець, чиї кубики стоять у найвищому ряді. Виконавши дію, гравець забирає свій кубик (або 2 кубики, якщо для її виконання треба 2 кубики). Після того як усі гравці виконають свою першу дію певної ділянки, гравці, які мають там другу дію, можуть виконати її в тому ж порядку.

Приклад.

Гравці виконують дії в зображеному порядку, а потім переходять до наступної ділянки дії.

Відмова від дії

Коли настане ваша черга виконувати дію, ви можете передумати й відмовитися від її виконання. У такому разі заберіть свій кубик (або кубики) й покладіть їх у комірку невикористаних кубиків . Наприкінці раунду кожні 2 невикористані кубики дадуть вам змогу взяти 1 карту послуг (див. с. 16).

Дії, доступні в першому раунді

У першому раунді вам доступні 5 ділянок дій. Їх ми й розглянемо.

Збір інгредієнтів

Часом, щоб знайти потрібний інгредієнт, вам доведеться довгенько поблукати лісом. Не забудьте взяти з собою патерицю, щоб відлякувати вовків, ведмедів, а інколи й суперників.

Коли настане ваша черга збирати інгредієнти, ви можете взяти або 1 відкриту карту з ряду інгредієнтів, або 1 випадкову карту з верху колоди інгредієнтів. Ряд не поповнюють новими картами, тому наступні гравці матимуть менший вибір. Коли карти в ряді вичерпаються, вам доведеться брати випадкові карти з колоди. (Або ж ви можете відмовитися від дії та перемістити свій кубик у комірку невикористаних кубиків.)

Коли всі гравці виконають дії цієї ділянки, покладіть долілиць у скид усі інгредієнти, які залишилися в ряді. На початку наступного раунду ви горілиць викладете в ряд нові 5 карт інгредієнтів.

Трансмутація інгредієнта

Цей поважний алхімік знайшов спосіб перетворювати інгредієнти на золото. Він радо поділиться з вами дукатами, якщо ви дасте йому інгредієнтів. Можливо, він застарий, щоб збирати їх самотужки. Або просто не любить прокидатися зрання, щоб встигнути раніше за інших шукачів.

Виконуючи цю дію, скиньте 1 інгредієнт і візьміть 1 дукат з банку. На цій ділянці ви не маєте переваг, навіть якщо виконуєте хід першим.

Хай коли ви скидаєте карти інгредієнтів, не показуйте їх суперникам і кладіть у скид долілиць.

Порада. Ця дія дає змогу швидко отримати дуже потрібний дукат… чи навіть два. Однак досвідчені алхіміки зазвичай заробляють гроші, отримуючи гранти й продаючи зілля пригодникам.

Купівля артефакту

Ніщо так не свідчить про достаток алхіміка, як полиця з купою дорогого начиння.

Купуючи артефакт, візьміть 1 карту з ряду артефактів і заплатіть ціну, зазначену в лівому верхньому куті. Зберігайте свої артефакти на столі перед собою так, щоб суперники їх бачили.

Деякі артефакти мають ефекти, які тривають усю гру. Якщо на карті не зазначено «ліміт 1 раз на раунд», то можете застосовувати її ефект щоразу, коли це можливо.

Інші артефакти мають негайний ефект, який можна застосувати лише 1 раз. Застосування такого ефекту є частиною вашої дії «Купити артефакт».

Більшість артефактів наприкінці гри дають ПО. Кількість ПО залежить від певних умов, зазначених на карті.

На початку гри ряд артефактів містить лише карти з позначкою . Ряд не поповнюють, навіть якщо в ньому не залишилося жодної карти. Протягом конференції наприкінці 3-го й 5-го раундів усі артефакти з поля скидають і в ряд викладають 3 нові артефакти. До цих конференцій артефакти і лежать на столі горілиць, щоб гравці їх бачили й планували наперед.

Досліди

Міська рада заборонила випробування на тваринах через... оказію після втечі крилатої свині. І тепер алхімікам доводиться випробовувати зілля на людях. На щастя, в місті повно учнів алхіміків. А в крайньому разі ви завжди можете випробувати зілля на собі.

Дві останні дії, доступні вам протягом раунду, дають вам найбільше знань. Саме на цих ділянках ви зможете поєднати два інгредієнти й подивитися, що станеться. Випробовуєте ви зілля на учневі чи п'єте самі, процес завжди буде однаковим:

1. Виберіть з руки 2 інгредієнти, які хочете поєднати.
2. Покладіть їх у казан так, щоб суперники їх не бачили.
3. Натисніть Випробувати на учні або Випити зілля залежно від того, дію якої ділянки ви виконуєте.
4. Зіскануйте карти й натисніть Підтвердити, коли застосунок їх розпізнає.
5. **Покажіть результат іншим гравцям.** Так, вони довідаються, яке зілля ви зварили, але не знатимуть його інгредієнтів.
6. Покладіть відповідний жетон результату у свій трикутник результатів.
7. Покладіть відповідний жетон результату на свій планшет гравця як нагадування суперникам, що ви вже зварили це зілля (якщо там ще немає такого жетона). Це обов'язково. Інформація про зварені вами зілля є відкритою.
8. Скиньте використані карти інгредієнтів. Їх завжди скидають долілиць.

(Навіть якщо всі гравці домовилися вибирати інгредієнти в застосунку самостійно, ви все одно кладете 2 інгредієнти в казан — щоб потім не забути їх скинути.)

Ключова відмінність між цими діями полягає в тому, що станеться, якщо ви зваритe негативне зілля. Ефекти зіль, та досить неприємні. Ось чому алхімікам потрібні учні.

Випробування на учневі

Заради науки учень ладен випити будь-що. Поки його не почне нудити. Після цього він ладен буде випити будь-що заради науки... й 1 дуката.

Перший гравець, який виконує дію цієї ділянки, робить усе описане вище.

Для наступних гравців ця дія може бути вже менш вигідною. Випивши негативне зілля, учень стає вже не такий і зацікавлений у науці. Після того як хтось із гравців уперше випробує на учневі негативне зілля, виконання цієї дії коштуватиме 1 дукат. (Ви завжди можете відмовитися від дії й перенести кубики на відповідну ділянку. Якщо ви не можете заплатити учневі, то повинні відмовитися від цієї дії.)

Щораунду до ваших послуг новий учень, чиє серце палає вогнем науки. Бідолаха й гадки не має, що трапилося з його попередником. Отже, перші досліди в раунді завжди безплатні, поки хтось не зварить негативне зілля.

Приклад.

Першим виконує хід Жовтий гравець. Перший гравець ніколи не платить, тому він безплатно випробовує на учневі отримане зілля.

Синій гравець радіє цьому, адже йому теж не треба платити. Він варить.

Учень досі в захваті. Зелений гравець теж нічого не платить, але варить. Настрій учня псується, але Зелений гравець нагадує, що попереджав його про ризики й уже нічого не вдієш.

Настає хід Червоного гравця. Якщо він хоче випробувати зілля на учневі, то повинен заплатити 1 дукат у банк. Він так і робить і варить. Утім, це вже не має значення. Жовтий і Зелений все одно повинні будуть заплатити по 1 дукату, щоб провести другі досліди.

Пиття зілля

Найлегший спосіб дізнатися, що ж робить зілля, – випити його самому. Проте наслідки вам можуть не сподобатись...

Перевага дослідів на собі — ви нічого нікому не повинні платити. Але є й недолік: ви безпосередньо відчуєте ефект негативних зіль. Цей ефект відрізнятиметься залежно від кольору зілля:

Це зілля навіженості. Ви не пам'ятаєте ні як пили його, ні як бігали голяка навколо ратуші. На відміну від усіх інших.

Ви втрачаєте 1 очко репутації.

Це зілля паралічу. Важкувато встати з ліжка, коли ви не здатні навіть поворухнутися.

Перемістіть свою колбу на цю поділку. У наступному раунді ви не вибиратимете порядку ходів разом з іншими гравцями. Натомість ви візьмете зазначену на цій поділці кількість карт і виконуватимете хід останнім.

Цей штраф діятиме лише один раунд. Якщо ваша колба стояла на поділці паралізованого алхіміка весь раунд, заберіть її звідти, коли гравці почнуть пити зілля (щоб вашу колбу не сплутали з колбами щойно паралізованих алхіміків). Якщо ви знову вип'єте таке зілля, то повернете свою колбу на цю поділку.

Вітаємо! Ви щойно випили отруту й не померли. Мабуть, ви заробили гарний імунітет за часів свого учнівства. Та все ж почуваєтеся ви не дуже добре. На відновлення піде трохи часу.

Ви забираєте свій кубик і кладете його не на свій планшет, а в комірку лікарні. У наступному раунді ви матимете на 1 кубик дії менше.

Протягом одного раунду кожне негативне зілля може подіяти на вас лише 1 раз. Позитивні й нейтральні зілля не впливають на гру, проте дарують відчуття невимовного полегшення.

Інші кумедні ситуації, які можуть статися, коли ви паралізовані

Якщо зілля випили кілька гравців, вони всі переміщують свої маркери порядку ходів на відповідну зелену поділку. Ті гравці, які перемістили свої колби раніше, раніше й виконуватимуть ходи. Якщо жетон першого гравця переходить до паралізованого алхіміка, то він передає цей жетон гравцеві ліворуч. (Гравець ліворуч отримує всі переваги першого гравця, і було б нечесно, якби той самий гравець мав ці переваги два раунди поспіль.) У рідкісному випадку, якщо гравець ліворуч теж паралізований, жетон переходить далі, доки не опиниться в непаралізованого гравця. У дуже рідкісному випадку, коли всі гравці паралізовані, жетон узагалі не передають. У наступному раунді першим гравцем буде той, хто мав би ним бути в цьому раунді.

Ваш перший раунд

Що ж, тепер ви знаєте достатньо, щоб зіграти свій перший раунд. Ну, майже весь раунд. Після дії «Випити зілля» може статися ще дещо, але про це ми поговоримо пізніше.

Якщо хочете, можете просто зараз зіграти перший раунд, а потім прочитати про інші 3 ділянки дій. Усе, що треба зробити наприкінці раунду, описано на с. 16.

Дії, доступні в другому раунді

Після першого раунду гравцям доступні всі дії та повний набір кубиків дій. Сподіваємося, у першому раунді ви щось та й дізналися про властивості інгредієнтів, адже настав час застосувати ці знання.

Продаж зілля

Зілля швидкості для блискавичних атак, краплина отрути для ліквідації ворога... Пригодникам знадобляться будь-які зілля, і вони знають, де їх роздобути. Продаж зіль – добрий спосіб заробити багато грошей, коли ви знаєте, що робите. Або хоч пару шелягів, якщо вдаватимете, ніби знаєте.

На початку кожного раунду (крім першого) в місті з'являється новий пригодник, який тільки й чекає, щоб купити у вас зілля. У нижній частині його плитки зазначено, які зілля його цікавлять.

Зауважте, що для цієї дії потрібно 2 кубики, і її можна виконати лише 1 раз за раунд. Ця ділянка має й іншу відмінність: вона дає змогу змінити порядок ходів. Про це ми розкажемо трохи згодом, а поки поговорімо про те, що відбувається у ваш хід.

Пропозиція зілля

Коли настане ваша черга продавати зілля, ви повинні вибрати одне зілля з 3, які потрібні пригодникові. **Гравці, які виконують цю дію раніше за вас, зменшують ваш вибір.**

У грі вчотирьох ви переміщуєте свій кубик з ділянки дії в комірку під зіллям, яке плануєте продати. Таким способом ви блокуєте це зілля для наступних гравців. Байдуже, успішно ви зварите зілля чи ні, ті гравці, що виконуватимуть ходи після вас, уже не зможуть його вибрати.

У грі втрьох пригодник купуватиме лише 2 зілля. Якщо ви продаєте першим, то можете вибрати будь-яке зілля з 3. Вибравши третє зілля, ви займаєте кубиком дії праву комірку, залишаючи супернику на вибір одне з двох перших зіль. Вибравши перше або друге зілля, ви блокуєте кубиком дії ліву комірку, і другому супернику залишається пропонувати на продаж лише третє зілля. У будь-якому разі щораунду лише два гравці зможуть продати зілля.

У грі вдвох, лише перший гравець продає зілля. Комірка з позначкою блокує всі три зілля.

У всіх випадках:

- Перший, хто продає зілля, може запропонувати на продаж будь-яке зілля з трьох.
- Максимальна кількість зіль, які можна продати протягом раунду, на 1 менша за кількість гравців.

Якщо вам не до вподоби доступний вибір зіль, то у свій хід ви можете відмовитися від дії. Якщо всі гравці оголосять, що виконуватимуть цю дію, то останній гравець буде змушений відмовитися від неї та перемістити свої кубики в комірку невикористаних кубиків (див. с. 16).

Гарантія якості

Чи обов'язково вам пропонувати саме те, чого хоче пригодник? Звісно ж, ні! Ви – алхімік, а не перфекціоніст. Але якщо ви хочете залишитися з цілими руками, то повинні дати покупцеві гарантію, що повернете гроші за неякісний товар.

Ваша гарантія якості показує, наскільки ваше зілля відповідатиме тому, чого хоче пригодник. Є 4 рівні якості:

Рівні якості

- **Ідеальне зілля:** зварене зілля має потрібний знак і колір.
- **Правильний знак:** зварене зілля має потрібний знак, але не колір.
- **Нейтральне:** ви зварили нейтральне зілля.
- **Неправильний знак:** зварене зілля не має потрібного знаку. Колір невідомий.

Коли настане ваша черга продавати зілля, переставте свій другий кубик зі здвоєної комірки дії в одну з комірок рівня якості. (Не зважайте на кубики інших гравців. Кілька гравців можуть гарантувати той самий рівень якості.)

Ви гарантуєте, що зробите зілля цієї чи навіть вищої якості, і погоджуєтеся на ціну, зазначену в ряді з вашим кубиком. Якщо ви зварите зілля гіршої якості, то вам не заплатять. Якщо ж ви зварите зілля кращої якості, то отримаєте гроші лише за той рівень, який гарантували.

«Повірте, я знаю, що роблю».
Ви отримаєте 4 дукати за ідеальне зілля (з потрібним знаком і потрібним кольором).

«Має бути таке, як ви хотіли».
Ви отримаєте 3 дукати за зілля з потрібним знаком (навіть якщо зілля буде потрібного кольору, то вам усе одно заплатять 3 дукати).

«Це дивовижне зілля зварене у справжній лабораторії. Гарантую, що воно не має побічних ефектів. Це ж сучасні гомеопатичні ліки».
Ви отримаєте 2 дукати, якщо не зварите зілля з неправильним знаком (тобто нейтральне зілля теж підходить).

«Поклавши руку на серце, я вас запевняю, що ця пляшечка не порожня».
Ви отримаєте 1 дукат за будь-яке зварене зілля.

Створення зілля

Зілля для пригодника варять так само, як зілля для досліду. Ви кладете 2 карти у свій казан і натискаєте кнопку Продати зілля.

Застосунок покаже 6 зіль. Натисніть на те, яке пригодник хоче у вас купили. (Навіть якщо ви знаєте, що з ваших інгредієнтів утвориться інакше зілля, ви все одно повинні натиснути на зілля, яке вибрали на плитці пригодника.)

Зіскануйте карти й натисніть Підтвердити. Застосунок не повідомить, яке саме зілля вдалося зварити, але покаже один з чотирьох рівнів якості.

Покажіть результат суперникам. Якщо ви зварили або , то точно знаєте, яке зілля отримали. Позначте його на своєму трикутнику результатів і на планшеті гравця за допомогою жетонів, як ви це робите під час досліду. Якщо ви зварили , то тепер знаєте його знак, а також якого кольору воно точно не могло бути. Візьміть двоколірний жетон сумнівного результату (як-от , тощо) і розмістіть його в трикутнику результатів. (Позначати сумнівні результати на планшеті гравця не треба.) Якщо ви зварили , то знаєте лише знак. Візьміть безколірний жетон сумнівного результату (або) і розмістіть його в трикутнику результатів. Приклад ви знайдете на наступній сторінці.

Якщо ви виконали свою гарантію якості, візьміть гроші з банку. **Хай яку ви давали гарантію, зваривши або , ви завжди втрачаєте 1 очко репутації.** Як зазвичай, покладіть використані інгредієнти у скид долілиць.

Завжди можна заробити, продаючи нікудишні зілля. Уміти, шила в мішку не сховати, тож не дивуйтеся, коли невдовзі пригодники почнуть обмінати вас.

Гарантія повернення грошей та угови продажу

Я, нижчепідписаний пригодник, своїм підписом засвідчую, що прочитав угови продажу цього зілля і погоджуюся з усіма наведеними уговами, а саме:

Усю суму я сплачую наперед. У разі появи побічного ефекту на додачу до оголошеного ефекту** зілля я не вимагатиму й не заявлятиму своїх прав на будь-яку компенсацію.*

X

** До відомих побічних ефектів належать: сонливість, запаморочення, галюцинації, втрата свідомості, гіперактивність, безсоння, частковий або повний параліч, тимчасова втрата зору, слуху, голосу чи кінцівок, а також самовільний ріст нових кінцівок (людських або й ні).*

*** Жодну частину цієї гарантії не можна тлумачити як обіцянку того, що зілля проявить оголошений ефект.*

Приклад.
Цей приязний варвар хоче купити зілля.

Це гра втрьох. Зелений гравець виконував хід першим і зварив . Його кубик заблокував для інших та , тож залишилося тільки .

Червоний гравець виконує хід другим і не знає, як зробити негативне зілля зі своїх інгредієнтів. Він не хоче ризикувати своєю репутацією, тому відмовляється від цієї дії та переставляє свої кубики в комірку невикористаних кубиків.

Тепер хід Жовтого гравця. Йому доступне лише , і він вирішує спробувати його зварити. Жовтий гравець розміщує 1 кубик дії під зіллям, а інший — на гарантії якості з 2 дукатами (йому потрібні гроші, але він не впевнений у тому, що саме зварить). Зелений гравець давав таку саму гарантію, але це не важливо.

Жовтий гравець кладе 2 інгредієнти в казан, вибирає в застосунку і сканує карти. Що відбудеться далі, залежить від результату, який покаже застосунок:

Ідеальне зілля! Жовтий гравець зварив . Він позначає цей результат у трикутнику результатів і на планшеті гравця жетонами . Він також отримує 2 дукати.

Правильний знак! Але не той колір. Жовтий гравець зварив або . Він позначає результат жетоном і бере 2 дукати з банку.

Гм. Жовтий гравець зварив нейтральне зілля. Він позначає цей результат жетоном і бере 2 дукати з банку. Варвар платить гроші, але не задоволений покупкою, адже це зілля як мертвому кадило. Жовтий гравець втрачає 1 очко репутації.

Отакої! Замість негативного зілля Жовтий гравець зварив позитивне. Він позначає цей результат жетоном . Грошей він не отримує, адже не виконав умов наданої гарантії. Ба більше, він втрачає 1 очко репутації за зілля не з тим знаком.

Пропозиція знижки

«Поспішайте! Дешевше – тільки задурно! Покупцям з великими сокирами особлива знижка!»

Ви напевно помітили, що той, хто виконує дію продажу зілля раніше, здобуває більше переваг, ніж зазвичай. А якщо цю дію виберуть усі гравці, то останній гравець узагалі не зможе продати зілля.

Тож перед тим, як перший гравець вибере перше зілля, кожен може спробувати стати першим гравцем, запропонувавши знижку. Хоча ми й не розповіли про це відразу, але пропозиція знижки — перше, що відбувається, коли гравці переходять до цієї ділянки. Однак якщо ви єдиний гравець на цій ділянці, то не пропонуєте знижки й одразу переходите до продажу.

Кожен гравець має 4 карти ставок зі значеннями 0, –1, –2 і –3. Якщо кілька гравців оголосили дію «Продати зілля», вони таємно роблять ставки. Кожен з них вибирає 1 карту ставки й кладе її на стіл долілиць. Коли всі гравці зробили вибір, усі одночасно відкривають свої ставки.

Пригодникам до вподоби великі знижки. На всіх картах ставок є певна кількість усмішок . Переставте кубики гравців відповідно до кількості усмішок: той, у кого їх найбільше, виконуватиме хід першим.

Звичайний порядок ходів теж має значення, його використовують у разі нічиєї, коли більше ніж один гравець викладає карту з однаковою кількістю символів усмішок.

Приклад.

ДО: *ПІСЛЯ:*

Залиште свою карту на столі горілиць, доки всі не виконають дію цієї ділянки. Ваша карта ставки обмежує вибір рівня якості. Коли настане ваша черга продавати зілля, ви не зможете запропонувати гарантію на зілля, яке зі знижкою коштуватиме 0 чи менше.

Приклад.

Червоний гравець зіграв карту ставки «–2».

- *Він може запропонувати гарантію на ідеальне зілля і заробити 2 дукати.*
- *Він може запропонувати гарантію на зілля з правильним знаком і заробити 1 дукат.*
- *Він не може запропонувати жодної з двох інших гарантій.*

Навіть якщо Червоний гравець упевнений, що не зможе зварити зілля з правильним знаком, він усе одно може запропонувати гарантію на нього. (Мабуть, він хоче перевірити, чи утвориться з певних двох інгредієнтів нейтральне зілля, або просто хоче заблокувати це зілля для наступних гравців.)

Вплив репутації

Упродовж гри ви будете здобувати та втрачати репутацію, яка наприкінці перетвориться на ПО. Утім, репутація впливатиме й на перебіг партії: пригодники віддають перевагу авторитетнішим алхімікам.

Зелена зона: 14–17 очок

Якщо ваш маркер репутації перебуває в зеленій зоні, ви отримуєте 1 додаткову усмішку до своєї ставки. Наприклад, якщо ви запропонуєте знижку, що дорівнює 0, то матимете 2 усмішки замість 1.

Але й ціна помилки вища. **Якщо ви втрачаєте репутацію, то втрачаєте на 1 очко більше.** Наприклад, якщо ви продаєте зілля не з тим знаком, то втрачаєте 2 очки репутації замість 1. Якщо ви повинні втратити 2 очки репутації на конференції, то втрачаєте відразу 3 очки.

Цей штраф діє, навіть якщо через звичайну втрату репутації ви опиняєтеся за межами зеленої зони. Наприклад, якщо у вас 14 очок і ви продаєте нейтральне зілля, то в підсумку у вас залишиться 12 очок.

Від майстра завжди чекають більшого.

Синя зона: 18 очок і більше

Якщо ваш маркер репутації в синій зоні, то ставки ще вищі. Ви отримуєте **1 додаткову усмішку**, а також **1 додатковий дукат за будь-яку свою гарантію**. (Ви могли б, наприклад, запропонувати знижку в 3 дукати й гарантію, яка дає 3 дукати. У підсумку ви б отримали 1 дукат.)

Якщо ви втрачаєте репутацію, то втрачаєте на 2 очки більше. Знову ж таки, штраф діє, якщо на момент його застосування ви перебуваєте в синій зоні. Наприклад, якщо у вас 18 очок і ви втрачаєте відразу 5, то в підсумку у вас залишиться 11 очок. (Таке може статися. Головне, щоб не з вами.)

Що вище видряпаєтеся, то болючіше падати.

Червона зона: 6 очок і менше

Якщо ви маєте погану репутацію, то за будь-яку запропоновану гарантію **отримуєте на 1 дукат менше**. Це не знижка, а штраф, який застосовують після визначення порядку продажу. Наприклад, запропонувавши знижку у 2 дукати, ви повинні запропонувати гарантію на ідеальне зілля. (Зазвичай ви б отримали 4 дукати, але з урахування знижки й штрафу отримаєте 1 дукат.) У цій зоні ви не можете пропонувати знижку в 3 дукати.

Є ігарні новини: **якщо ви втрачаєте репутацію, то втрачаєте на 1 очко менше.** Наприклад, продаж зілля з неправильним знаком більше не впливає на репутацію. Якщо на конференції ви повинні втратити 2 очки, то втратите лише 1.

Ваша репутація ніколи не опускається нижче за 1. Якщо ваш маркер репутації повинен опуститися нижче за 1, він усе одно залишається на поділці «1».

Коли люди й так вважають вас поганим алхіміком, важко їх переконати, що насправді ви ще гірші.

Публікування теорії

На ділянці публікування теорій гравці виконують дії у звичайному порядку. Однією дією гравець може опублікувати нову теорію або підтримати опубліковану теорію іншого гравця.

Публікування нової теорії

Ви можете опублікувати теорію про інгредієнт, алхімікат якого визначили. Або вважаєте, що визначили. Або впевнені, що інші теж не впевнені. Лише вам вирішувати, чи ризикнути й раніше за інших опублікувати теорію, у якій сумніваєтеся, чи почекати й опублікувати переконливу теорію.

Щоб опублікувати теорію, виберіть один з жетонів алхімікатів і покладіть його на одну з книжок на полі теорій. Це ваша публічна заява щодо істинної природи інгредієнта, зображеного на цій книжці. Щоб позначити, що це ваша теорія, покладіть свою печатку долілиць на будь-яке місце для печаток.

А тепер заплатіть видавцеві! **Покладіть 1 дукат у банк.**

Що? Ви гадали, що це видавець заплатить вам? А от і ні. Такий він, світ науки.

Опублікувавши теорію, **ви здобуваєте 1 очко репутації**.

Якщо матимете впевнений вигляд, ніхто й не засумнівається у вашій теорії.

Печатки

Зберігайте свої печатки перед собою долілиць або ховайте їх за ширмою. Печатку на книжку теорії викладають долілиць.

Навіщо така таємничість? Річ у тім, що ваша печатка — це таємна ставка на правильність теорії.

Печатки з зірками використовуйте для своїх безсумнівних теорій. Ви маєте 2 печатки з золотою зіркою та 3 зі срібною. Вони призначені для теорій, за правильність яких ви готові заприсягтися життям. Ну, в крайньому разі, репутацією.

Наприкінці гри печатки з золотими зірками дають 5 ПО, а зі срібними — 3 ПО, але тільки якщо теорії правильні. Якщо теорії хибні, ви втратите ПО (див. с. 17). Якщо хтось спростує вашу теорію ще під час гри, ви можете втратити очки репутації (див. с. 14).

Печатки без зірок використовуйте для теорій, у яких ви **сумніваєтеся в певному елементі й хочете застрахуватися від помилки**. На печатці цей елемент позначено знаком питання в кружечку відповідного кольору. Ви не отримаєте штрафу, якщо під час спростування теорії виявиться, що ви помилилися в знаку цього елемента (розмір кружечка не має значення, лише колір). Проте наприкінці гри печатки без зірок не дають ПО (див. с. 17).

Приклад.

Синій гравець опублікував теорію про скорпіона (див. малюнок у лівій частині цієї сторінки). Він поклав на неї печатку , щоб застрахуватися від помилки в червоному елементі. Якщо хтось доведе, що скорпіон має , Синій гравець не втратить репутацію.

Якщо теорію не спростовують, то викладені на її книжці печатки лежать долілиць до кінця гри.

«Шановний колего! Якщо ви читаєте цього листа, то хтось поставив під сумнів мою "Теорію скорпіона". Дозвольте зауважити, що я завжди був упевнений щодо його синього й зеленого елементів. А от щодо червоного, то...»

Доступні жетони та інгредієнти

Ви можете опублікувати теорію лише про той інгредієнт, на книжці якого ще немає алхімікату. Ви можете використовувати лише ті жетони, які не викладені на жодну з книжок.

Причина проста: кожному жетону алхімікату відповідає рівно 1 інгредієнт, а кожному інгредієнту відповідає рівно 1 алхімікат. Тож будь-яка інша теорія, пов'язана з цим інгредієнтом чи алхімікатом, суперечитиме вже опублікованій теорії. Ви, звісно, можете сказати видавцеві, що інша теорія хибна, але він вам не повірить. Вона ж уже опублікована, а ваша ще ні. Очевидно, що опублікована теорія вірогідніша.

Хоч би як ви хотіли скрипіти зубами й рвати на собі волосся, є ефективніший спосіб боротися з невігласами. У наступному раунді ви зможете спростувати опубліковану теорію (див. наступну сторінку).

Підтримка теорії

Іноді колега може опублікувати вашу теорію раніше за вас. Шкода, що хтось інший отримає всю славу за «відкриття» того, що й так було вам відомо. Утім, ви теж можете здобути трохи визнання, якщо просто підтримаєте цю теорію.

Щоб підтримати теорію, опубліковану іншим гравцем, покладіть на неї свою печатку так само, як під час публікування власної теорії. Ви не можете підтримати власну теорію (на одній книжці може бути щонайбільше 1 печатка одного кольору).

Ви повинні **заплатити 1 дукат у банк**. Ви також повинні **заплатити по 1 дукату кожному гравцеві, який уже має свою печатку на цій теорії**.

«Звісно, ви можете стати співавтором... за невеличку плату».

Коли ви підтримуєте теорію, **то не здобуваєте очки репутації.** Однак у всьому іншому ваша печатка діє так само, як і решта печаток на цій теорії.

На кожній книжці теорії є місце для 3 печаток. У грі вдвох чи втрьох ту саму теорію можуть підтримати всі гравці. У грі вчотирьох ви не можете підтримати теорію, якщо на ній уже є 3 печатки.

Гранти

Наукові спільноти мають великий інтерес до певних інгредієнтів. Настільки великий, що навіть готові запропонувати грант для ваших досліджень. Звісно, спершу ви повинні довести, що знаєтеся на предметі дослідження.

Посередині поля теорій лежать 5 плиток грантів. На кожній з них зображено 3 чи 4 інгредієнти, які треба дослідити, щоб отримати цей грант. Ви отримуєте перший грант, якщо ваші печатки лежать на книжках теорій щодо 2 інгредієнтів із плитки цього гранту. (Байдуже, опублікували ви ці теорії самі чи підтримали їх; також байдуже, які печатки ви виклали — з зірками чи без.)

Приклад.

Синій гравець опублікував теорію про скорпіона. Якщо він зможе опублікувати чи підтримати теорію про жабу або гриб, то негайно отримає цей грант.

Отримавши грант, негайно візьміть його плитку й покладіть на свій планшет долілиць. Ви **негайно берете 2 дукати** з банку. Кожен грант також дасть **1 або 2 ПО наприкінці гри**.

«Грантові кошти призначені для розвитку наукової діяльності. Їх можна спрямовувати лише на витрати, які схвалить грантовий комітет... Сліхома! Жартую. Насправді більшість алхімікіїв відразу тринькають ці гроші на новенький блискучий артефакт. А якщо хтось запитає, то завжди можна збрехати, що це дуже цінне обладнання для новітніх дослідів».

Якщо ви отримали грант, то він стає недоступний іншим гравцям і залишається у вас до кінця гри. Навіть якщо теорії, завдяки яким ви його отримали, спростують, вам не доведеться повертати плитку гранту чи гроші.

Отримавши перший грант, ви можете взяти й інші, однак для отримання кожного наступного гранту вам треба викласти печатки на всі 3 зображені інгредієнти (або на 3 із 4 для центральної плитки гранту). Про це нагадує число 3 на звороті вашого першого гранту.

Якщо, опублікувавши чи підтримавши 1 теорію, ви можете отримати відразу 2 гранти, то повинні вибрати, який з них отримати першим. Щоб отримати свій другий грант, вам треба мати печатки на всіх 3 його інгредієнтах.

Спростування теорії

Заведено вважати, що теорія з офіційною печаткою алхіміка є правильною. Однак деякі теорії правильніші за інші.

Технічно ця дія стає доступною у другому раунді, але ви не зможете її виконати, поки у грі не буде принаймні 1 опублікованої теорії. **Довівши хибність певної теорії, ви здобуваєте 2 очки репутації.** Логічно, що гравці, чиї печатки викладені на книжці зі спростованою теорією, можуть втратити репутацію, але про це згодом.

Спростування теорії на рівні початківця відбувається простіше, ніж на рівні магістра. Якщо ви граєте вперше, **можете пропустити правила спростування на рівні магістра.** Радимо спершу попрактикуватися робити це на рівні початківця.

Дія спростування в застосунку функціонує по-різному залежно від вибраного рівня гри. Якщо ви випадково вибрали не той рівень, поверніться в головне меню, змініть налаштування і потім натисніть Продовжити гру.

Спростування на рівні початківця

Натисніть Спростувати теорію і покладіть пристрій на стіл так, щоб усім було видно. Застосунок покаже 8 інгредієнтів і 3 елементи. **Для спростування не потрібні карти інгредієнтів з руки.**

Щоб спростувати теорію, достатньо довести, що один з елементів неправильний. Виберіть інгредієнт теорії, яку спростовуєте, а потім виберіть елемент, який, на вашу думку, неправильний. Тепер натисніть Підтвердити.

Застосунок покаже всім правильний знак елемента інгредієнта. Порівняйте його зі знаком на жетоні алхімікату тієї теорії, яку ви спростовуєте.

Якщо знак на екрані **збігається** зі знаком на жетоні, вам **не вдалося спростувати теорію**. (Це не значить, що вона правильна. Просто ви не змогли довести її хибність.) **Ви втрачаєте 1 очко репутації** за те, що змарнували час колег.

Якщо знак на екрані **не збігається** зі знаком на жетоні, вам **вдалося спростувати теорію**. Див. «Наслідки спростування» нижче.

В обох випадках тепер усі знають знак елемента цього інгредієнта й можуть позначити його у своїй таблиці алхімікатів.

Для виконання цієї дії не можна вибрати інгредієнт, теорію про який ще не опубліковано.

Наслідки спростування

Незалежно від рівня гри, якщо ви спростували теорію, відбувається таке:

1. Здобудьте 2 очки репутації.
2. Вилучіть неправильний жетон алхімікату з поля теорій.
3. Переверніть горілиць кожну печатку на книжці спростованої теорії.
4. Гравці, які поклали печатки без зірок, не втрачають репутацію, якщо колір елемента зі знаком питання збігається з елементом, використаним для спростування теорії.
5. Гравці, які поклали печатки без зірки з кружечком іншого кольору, втрачають 5 очок репутації.
6. Гравці, які поклали печатки з зіркою (золотою чи срібною), втрачають 5 очок репутації.
7. Усі печатки на книжці спростованої теорії вилучають із гри. (Їх можна залишити горілиць біля поля теорій, щоб усі знали, які печатки вже використані.)
8. Якщо ваш кубик лежить на ділянці публікування теорій, ви можете негайно опублікувати теорію.

Приклад.

Синій гравець хоче перевірити в застосунку правильність синього елемента скорпіона. Застосунок показує . Цей результат не спростовує теорію, і Синій гравець втрачає 1 очко репутації.

Далі хід Червоного гравця. Він перевіряє зелений елемент скорпіона. Застосунок показує . Це доводить, що жетон алхімікату неправильний.

Червоний гравець здобуває 2 очки репутації та відкриває 3 печатки.

Жовтий гравець застрахувався від помилки в зеленому елементі, тому не втрачає репутації.

Синій гравець застрахувався, але не від помилки в зеленому елементі. Він втрачає 5 очок репутації.

Зелений гравець поклав печатку з зіркою. Він втрачає 5 очок репутації.

Усі три печатки вилучають із гри.

Спростування власної теорії

Ви можете спробувати спростувати будь-яку теорію, навіть ту, яку самі опублікували чи підтримали. Спростувавши таку теорію, ви здобуваєте 2 очки репутації, але все одно втрачаєте 5 очок, якщо ваша печатка не страхує від помилки в кольорі, який ви використовуєте для спростування. Якщо таке станеться, то загалом ви втратите 3 очки репутації.

Наприклад, у вас було 13 очок, вам треба відняти 3 очки від 13, а не 5 від 15. (Якщо ви не розумієте, в чому відмінність, див. «Вплив репутації» на с. 12.)

Негайне публікування

Успішно спростувавши певну теорію, ви маєте змогу відразу опублікувати нову теорію, якщо на ділянці публікування теорій є ваші кубики.

Ця теорія повинна бути:

- або новою теорією про інгредієнт, теорію про який ви щойно спростували;
- або новою теорією про інгредієнт, для якої ви використаєте жетон алхімікату зі щойно спростованої теорії.

Приклад.

Червоний гравець щойно довів, що скорпіон не може бути . Якщо він має принаймні 1 кубик на ділянці публікування теорій, то може використати його для негайного публікування теорії щодо іншого алхімікату для скорпіона або щодо нового інгредієнта для алхімікату . Однак він не може використати цю негайну дію, щоб опублікувати теорію, ніяк не пов'язану зі спростованою теорією (як-от теорію, що воронячому перу відповідає).

Якщо ви маєте 2 кубики дії на ділянці публікування теорій, то перший ви використовуєте для першої негайної публікації. Якщо вам вдасться заробити другу негайну публікацію, то для неї використаєте другий кубик.

Якщо ви не маєте кубиків на ділянці публікування теорій, то не можете виконати негайне публікування. Негайне публікування необов'язкове; ви можете почекати на свою чергу виконувати дію на ділянці публікування теорій та опублікувати чи підтримати будь-яку теорію. (Не забувайте, що колеги можуть спростувати теорію і скористатися можливістю негайної публікації, випередивши вас.)

Дірява голова

Часом пиття тих усіх зіль дається взнаки.

Вам не заборонено публікувати теорії, хибність яких уже доведена. Наприклад, хтось уже спростував теорію про те, що алхімікат скорпіона містить , але ви все одно можете опублікувати теорію, що алхімікат скорпіона — . Ви навіть можете опублікувати теорію, спростовану в цьому ж раунді. Єдине обмеження: ви не можете зробити негайну публікацію тієї самої теорії, яку щойно спростували. Це було б зовсім непрофесійно.

Спростування на рівні магістра

У грі на рівні магістра недостатньо заявити, що елемент неправильний, ви повинні знати, який дослід доведе правдивість вашого твердження.

Приклад.

Скажімо, ви хочете спростувати теорію щодо скорпіона (див. попередню сторінку). Вам треба знайти інгредієнт, який у поєднанні зі скорпіоном дав би , або . Будь-який з цих трьох результатів довів би, що використаний у теорії алхімікат неправильний.

Натисніть Спростувати теорію і покладіть пристрій на стіл так, щоб усім було видно. Застосунок покаже 8 інгредієнтів. **Для спростування не треба використовувати карти інгредієнтів з руки.**

Виберіть 2 інгредієнти. Застосунок покаже 7 зіль. Виберіть одне й врахуйте такі 2 можливості:

1. Застосунок покаже, що з цих 2 інгредієнтів справді виходить вибране зілля.
2. Застосунок покаже, що з них не виходить вибране зілля.

Поясніть колегам, який результат спростовує теорію або демонструє нову суперечність між двома теоріями (див. нижче). Коли всі зрозуміють ваше пояснення, натисніть Підтвердити.

Якщо ваш дослід не спростував теорії або принаймні не продемонстрував нової суперечності, ви **втрачаєте 1 очко репутації** за те, що змарнували час наукової спільноти.

Якщо вам вдалося спростувати теорію, це вважають успіхом і ви **здобуваєте 2 очки репутації**. Під час спростування на рівні магістра можна не спростовувати теорію, а показати, що вона суперечить іншій теорії, і за це також отримати 2 очки. Однак переважно ви таки спростовуватимете теорії.

Спростування однієї теорії

Розглянемо найпростішу й найпоширенішу ситуацію. Ви доводите, що 1 елемент інгредієнта насправді не такий, як опубліковано. Ви **здобуваєте 2 очки** та перевіряєте, чи втрачають репутацію гравці, які виклали печатки на відповідну книжку теорії, як ми вже пояснювали в «Наслідках спростування».

Приклад.

Ви перевіряєте в застосунку, чи утвориться зі скорпіона й гриба . Застосунок підтверджує, що так. Це спростовує теорію про скорпіона з попередньої сторінки. Ви спростували цю теорію завдяки зеленому елементу. Кожен гравець, що не виклав печатку, яка страхує його від помилки в зеленому елементі, втрачає 5 очок.

Якщо ви лише опановуєте спростування на рівні магістра, **можете пропустити решту цього розділу й починати гру**. Найімовірніше, усі ваші спростування проходитимуть так, як описано вище. Якщо ж станеться щось незвичне, поверніться й дочитайте цей розділ.

Спростування двох теорій

Якщо на полі опубліковано теорії щодо двох інгредієнтів, використаних у вашій демонстрації, то ви маєте можливість спростувати відразу дві теорії. Якщо ви продемонструєте, що в обох теоріях є елемент із неправильним знаком, то спростуєте обидві одночасно.

Приклад.

Перш ніж вам випала нагода спростувати теорію про скорпіона з попередньої сторінки, інший гравець опублікував теорію про гриба. Ви перевіряєте в застосунку, чи утвориться зі скорпіона й гриба , і застосунок це підтверджує. Ви спростували обидві теорії за їхнім зеленим елементом.

Спростувавши дві теорії, відкрийте всі печатки на обох книжках і порахуйте разом штрафи за обидві. (Якщо гравець втрачає 10 очок, він відразу втрачає 10, а не двічі по 5.)

Ваша винагорода за спростування двох теорій усе одно становить 2 очки, хоч ви й спростували відразу дві теорії. Ви також отримуєте право лише на 1 негайну публікацію, а не 2.

Демонстрація суперечності

Іноді ваша демонстрація показує, що одна з двох теорій хибна, але не показує, яка саме.

Приклад.

Перед тим як ви стали спростовувати теорію про скорпіона, інший гравець опублікував теорію про жабу. Ви знаєте, що з жаби й скорпіона утворюється . Ви перевіряєте це в застосунку й отримуєте ствердну відповідь.

Опубліковані теорії про жабу та скорпіона стверджують, що обидва інгредієнти мають синій позитивний елемент. Застосунок це підтвердив, тож ви не спростували жодної з цих теорій. Однак дві теорії одночасно не можуть бути правильними, адже згідно з їхніми алхімікатами поєднання цих інгредієнтів повинно утворити .

Приклад.

Така сама ситуація, як і в прикладі вище, але цього разу ви перевіряєте, чи утворюють жаба і скорпіон . Застосунок показує, що ні. Утім, якщо обидві опубліковані теорії правильні, то з цих інгредієнтів повинно утворитися зілля . Вам вдалося продемонструвати суперечність.

На відміну від попередніх прикладів, у цьому разі негативна відповідь застосунку означає для вас успіх. Вона також дає менше інформації вашим суперникам.

Кожну демонстрацію **нової суперечності** між двома теоріями на полі теорій вважають успіхом, і ви **здобуваєте 2 очки репутації**. Однак суперники не втрачають очок, бо незрозуміло, яка саме теорія хибна. Також ви не отримуєте можливості для негайної публікації.

Суперечливі теорії

Продемонструвавши суперечність між двома теоріями, позначте їх відповідними жетонами суперечності. На книжках теорій залишаються печатки й жетони алхімікатів, але **ці печатки більше не враховують у всьому, що стосується конференцій, грантів і титулу найкращого алхіміка** (див. с. 16). **Гравці не можуть підтримувати суперечливі теорії.**

Жетони суперечності не впливають на підрахунок ПО наприкінці гри. Суперечливі теорії можна спростовувати.

Якщо одну із теорій спростовано, заберіть обидва жетони суперечності з поля теорій. Іншу теорію знову вважають звичайною (хоч вона й може бути хибною).

Невдалі демонстрації

Ви повинні вибирати інгредієнти й зілля, що з них утворяться, так, щоб:

1. або спростувати принаймні 1 конкретну теорію;
2. або продемонструвати нову суперечність між двома теоріями, як описано вище.

Якщо вибрані вами інгредієнти не дають жодного з цих результатів, натисніть кнопку та проаналізуйте свою демонстрацію. **Демонстрацію, що не дала жодного з цих результатів, вважають невдалою, і ви втрачаєте 1 очко репутації.**

Приклад.

Гравці опублікували теорії про кожен інгредієнт, крім кореня мандрагори й воронячого пера. На полі теорій немає лише алхімікатів і . Жовтий гравець знає, що корінь мандрагори й вороняче перо не утворюють . Якщо він продемонструє це під час спростування, то доведе, що на полі теорій є помилка, але цієї інформації замало, щоб спростувати конкретну теорію або показати суперечність між двома теоріями, бо теорії про ці два інгредієнти ще не опубліковані. Гравець повинен придумати якусь іншу демонстрацію.

Якщо гравець забуде про це правило й усе одно покаже всім, що корінь мандрагори й вороняче перо не утворюють , він втратить 1 очко репутації.

Демонструючи суперечність двох теорій, ви повинні показати досі невідому суперечність. Якщо ви демонструєте суперечність, уже позначену парою жетонів суперечності, це вважають невдалою спробою спростування, і ви втрачаєте 1 очко репутації. Однак ви можете використати суперечливу теорію, щоб продемонструвати якусь нову суперечність.

Кінець раунду

Ліворуч від треку порядку ходів є комірка з пам'яткою про те, що відбувається наприкінці раунду. Виконайте ці кроки в зазначеному порядку.

Нагорода найкращому алхіміку

Гравець, який має найбільше печаток на полі теорій, здобуває 1 очко репутації. Якщо ніхто не опублікував теорій, то цієї нагороди ніхто не отримує. Якщо кілька гравців мають однакову кількість печаток, вони всі здобувають по 1 очку. Байдуже, чи це печатки за публікування, чи за підтримання теорії. Також байдуже, чи є на печатках зірки, адже це закрита інформація. Однак якщо ви граєте на рівні магістра, не враховуйте печатки на книжках теорій із жетонами суперечності.

Невикористані кубики

Не завжди все в раунді йде за планом, й іноді вам треба відмовитися від виконання дій і перемістити кубики в комірку невикористаних кубиків. За кожну пару кубиків у цій комірці наприкінці раунду візьміть 1 карту послуги. (Кубики без пари нічого не дають.)

Заберіть свої невикористані кубики. Тепер у вас повинен бути повний набір кубиків… хіба ви опинилися в лікарні, випивши не те зілля.

Лікарня

Звільнивши комірку невикористаних кубиків, переставте на неї всі кубики з лікарні. Їх вважатимуть невикористаними кубиками наприкінці наступного раунду.

Новий пригодник

Вилучіть плитку поточного пригодника, йому пора в дорогу. Покладіть наступну плитку пригодника в комірку пригодників. Якщо після цього зверху стосу опиниться плитка конференції, то покладіть її в комірку конференції (біля ділянки пиття зілля). Це означає, що наприкінці наступного раунду відбудеться конференція.

Відкрили ви плитку конференції чи ні, вам треба перевернути горілиць верхню плитку пригодника. Ви завжди знатимете, хто прийде в місто в наступному раунді.

Конференція

На алхімічних конференціях завжди багато учасників. Алхіміки з усіх усюд збираються заради обміну знаннями. Утім, часто все перетворюється на ярмарок марнославства, хоч закуски подають непогані.

Якщо ви правильно підготували стос пригодників, то в кінці 3-го і 5-го раундів відбудеться конференція. (Якщо ви щось зробили не так, виправте це.) Конференція відбувається після виконання дії «Пиття зілля», але перед нагородженням найкращого алхіміка й іншими подіями кінця раунду.

Гравці, які опублікували й підтримали потрібну кількість теорій, отримують 1 очко репутації. Ті, хто цього не зробив, втрачають репутацію залежно від кількості їхніх печаток на полі теорій, як зазначено на поточній плитці конференції. Як і у випадку з нагородою найкращому алхіміку, враховують усі печатки (крім тих, що лежать на теоріях із жетонами суперечності).

Нікому не подобається приїхати на конференцію й навіть не мати приводу для вихваляння. Тому перед конференцією видавців просто завалюють роботою.

Нові карти артефактів

Кінець конференції також означає надходження нових артефактів. Вилучіть усі артефакти з поля й викладіть три нові карти: артефакти рівня II після першої конференції та артефакти рівня III після другої.

Тепер визначте найкращого алхіміка й виконайте решту кроків кінця раунду.

Приготування до нового раунду

Якщо в ряді інгредієнтів на полі залишилися карти, вилучіть їх. Викладіть 5 нових інгредієнтів у ряд. Якщо колода вичерпається (під час приготування чи в інший момент), перетасуйте скид й утворіть нову колоду.

Заберіть усі колби з треку порядку ходів крім тих, які в цьому раунді опинилися на поділці паралізованого алхіміка.

Жетон першого гравця передають наступному учасникові ліворуч. (Якщо жетон опиняється в учасника, чий маркер застряг на поділці паралізованого алхіміка, див. «Інші кумедні ситуації, які можуть статися, коли ви паралізовані» на с. 10.)

Тепер ви готові до нового раунду досліджень і відкриттів, слави й глузування з невігласа, який опублікував ту сміховинну теорію про скорпіонів.

Останній раунд

Гра триває 6 раундів. На початку останнього раунду біля ділянки продажу зілля з'явиться останній пригодник. (Усього у грі 6 пригодників, одного з них ви долілиць повернули в коробку, а в першому раунді пригодника не було.)

Виставка

Зазвичай алхіміки намагаються вразити один одного, але інколи вони вихваляються своєю майстерністю перед простими смертними.

ДЛЯ ГРИ ВЧОТИРЬОХ ВИКОРИСТОВУЙТЕ ІНШУ СТОРОНУ

Готуючись до останнього раунду, покладіть планшет виставки зверху ділянки випробування на учні та ділянки пиття зілля. Замість цих дій ви виконуватимете дію виставки. Виберіть Останній раунд у застосунку.

Оголошуйте дії ділянки виставки разом з іншими діями. Гравці обмежені зазначеною кількістю дій (3 дії у грі вчотирьох та 4 у грі удвох або втрьох).

Це буде остання ділянка, на якій виконуватимуть дії, після публікації теорії. Кожен кубик дозволяє виконати 1 дію.

Коли настає ваша черга демонструвати зілля, заберіть свій кубик з комірки дії та покладіть його на 1 з 6 зіль, зображених на планшеті виставки. Це зілля, яке ви обіцяєте зварити на виставці. Ви не можете вибрати зілля, яке вже успішно продемонстрували на виставці. (На планшеті немає нейтрального зілля, бо нікого ним не вразиш.)

Приготуйте у своїй лабораторії 2 інгредієнти як для досліду, натисніть Демонструвати зілля у застосунку та зіскануйте інгредієнти. Потім скиньте їх, як зазвичай.

Якщо вам не вдалося зварити обіцяне зілля, перемістіть свій кубик у комірку . Ви втрачаєте 1 очко репутації.

Якщо ви першим успішно демонструєте певне зілля, то здобуваєте 1 очко репутації. Покладіть свій кубик у комірку .

Якщо ви не першим успішно демонструєте певне зілля, ваш кубик займає одну з комірок під цим зіллям. Ви не здобуваєте за нього очок, але можете спробувати зварити його протилежність (див. далі).

Якщо ви успішно демонструєте 2 зілля одного кольору з різними знаками, то демонструєте майстерність у цьому кольорі та здобуваєте 2 очки репутації. (Цей бонус можуть отримати кілька гравців.)

Ви не зобов'язані виконувати дії цієї ділянки в останньому раунді, однак зауважте, що під час фінального підрахунку очок інгредієнти на руці не дадуть вам нічого. Виставка — ваша остання можливість їх використати.

Після виконання всіх дій нагородіть найкращого алхіміка й візьміть карти послуг за невикористані кубики, як зазвичай. Час переходити до фінального підрахунку очок.

Фінальний підрахунок очок

Очки репутації та ПО

Очки репутації гравці здобувають і втрачають протягом гри. Деякі артефакти дають різні бонуси до репутації, а ваша зона на треку репутації впливає на те, скільки очок репутації ви втрачаєте.

ПО гравці здобувають наприкінці гри. Бонуси та штрафи репутації не впливають на ПО. Переважно ПО додають до поточного рахунку гравців, але після з'ясування істинної природи інгредієнтів їх можуть і віднімати.

У кінці гри підрахуйте ПО таким способом:

Усі очки репутації стають ПО. Тобто якщо ви закінчили гру з 16 очками репутації, то починаєте фінальний підрахунок з 16 ПО.

Далі порахуйте ПО за свої **артефакти**.

Особливі випадки: якщо гравець має **«Чарівне люстерко»**, то повинен порахувати спершу очки за цей артефакт, а потім уже за решту артефактів і грантів.

Якщо гравець має **«Ідола мудрості»**, то не набирає за нього ПО до Великого відкриття.

Далі порахуйте ПО за свої **гранти**.

Якщо у вас на руці залишилися карти послуг, **обміняйте кожну карту на 2 дукати.**

Тепер нарахуйте собі **⅓ ПО за кожен дукат**. Інакше кажучи, купіть 1 ПО за 3 дукати, а решту грошей залиште на випадок нічиєї.

Велике відкриття

І ось нарешті момент істини. Покладіть пристрій з застосунком так, щоб усі гравці добре його бачили, і натисніть Показати відповіді.

Ви справді хочете знати відповіді? Авже! Це ж ваша мить слави!

Застосунок покаже, який алхімікат відповідає кожному інгредієнту. Перевірте всі теорії по черзі. Починайте перевірку кожної теорії з відкриття всіх її печаток.

Якщо теорія **правильна**, кожен гравець отримує ПО за свою печатку:

- печатка з золотою зіркою: 5 ПО;
- печатка зі срібною зіркою: 3 ПО;
- печатка без зірки: 0 ПО.

Якщо теорія **хибна**, кожен гравець втрачає ПО за свою печатку:

- печатка з зіркою: –4 ПО;
- печатка без зірки (не страхує від цієї помилки): –4 ПО;
- печатка без зірки (страхує від цієї помилки): 0 ПО.

Як визначити, що печатка без зірки страхує від помилки? Подивіться на елементи хибної теорії. **Якщо тільки один елемент неправильний, то печатка з кружечком цього кольору страхує від помилки,** а печатки з кружечками інших кольорів — ні. **Якщо кілька елементів неправильні, жодна печатка не страхує від помилки.**

Зауважте, що гравці втрачають ПО, а не очки репутації. Відповідно, вони не втрачають 2 додаткові очки репутації, якщо розміщуються в синій зоні. Червона, зелена й синя зони на треку репутації не мають значення для фінального підрахунку.

На цьому етапі жетони суперечності теж уже ні на що не впливають. Печатки дають або змушують втратити ПО незалежно від жетонів суперечності. (Якщо ви граєте на рівні початківця, то взагалі не використовуєте жетони суперечності.)

Переможець

У грі перемагає учасник з найбільшою кількістю ПО. У разі нічиєї претенденти порівнюють у кого залишилося більше дукатів (як згадувалося раніше). Якщо нічия зберігається, то перемагають усі претенденти. Гарна робота!

Гра на рівні початківця і магістра

Між цими рівнями є 3 відмінності:

1. На початку гри **початківці отримують 3 карти інгредієнтів, а магістри — 2**.
2. Відрізняються **плитки конференцій**. (Для магістрів діють вищі стандарти.)
3. **Правила спростування теорій** теж інакші. (Спростування для початківців значно легше.) Уважно вибирайте потрібний рівень гри в застосунку.

Для першої партії радимо вам грати на рівні початківця, але вирішувати вам.

Ви можете навіть поєднувати правила двох рівнів. Наприклад, почати гру з 2 інгредієнтами, використовувати конференції для початківців і правила спростування для магістрів.

Можна навіть підлаштовувати рівні, щоб досвідченим гравцям і новачкам було цікавіше грати. Новачок починає гру з 3 інгредієнтами, а решта — з 2. Новачок використовуватиме сторону плиток конференцій для початківців, а досвідчені гравці — магістерську сторону. У застосунку можна перемикатися між рівнями залежно від того, хто спростовує теорії.

І найголовніше — використовуйте правила так, щоб усім було цікаво грати!

Робота з таблицею алхімікатів

Упродовж гри ви постійно отримуєте інформацію від різних дій, навіть дій суперників. Ви можете використовувати будь-яку зручну систему запису цієї інформації в таблиці алхімікатів. Головне, щоб ви самі добре її розуміли. У цьому розділі ми наведемо приклади використання отриманих даних.

Досліди

Більшість інформації про інгредієнти ви дізнаєтеся завдяки діям **випробування на учневі** та **пиття зілля**. Наприклад, ви поєднуєте гриб і жабу та виявляєте, що з них утворюється . До речі, це ваш перший дослід на с. 2. У своїй таблиці алхімікатів ви позначаєте, що ані жаба, ані гриб не можуть мати . На малюнку біля таких алхімікатів стоїть хрестик.

Спростування

Спростування теорій також дає вам схожу інформацію, але в такому разі вона стає відомою всім.

У спростуванні на рівні магістра, коли інший гравець демонструє, що жаба + гриб = , ви позначаєте цю інформацію у своїй таблиці алхімікатів. (Якщо хтось показав, що з жаби й гриба не утворюється , то менш очевидно, як цим скористатися. Доведеться вам самому вигадати зручний спосіб позначення такої інформації.)

У спростуванні на рівні початківця ви дізнаєтеся лише про один інгредієнт за раз, але завжди отримуєте конкретну відповідь про знак елемента: позитивний чи негативний. Якщо якийсь гравець продемонструє, що жаба має , можете виключити 4 алхімікати з . Якщо пізніше інший гравець продемонструє, що гриб теж має , ви зможете викреслити ті ж алхімікати в стовпці гриба.

Сумнівні результати

Ви не повинні бути впевнені щодо результату, коли **продаєте зілля**. Ви можете навіть використовувати цю дію як щось на кшталт досліду. Наприклад, якби ви намагалися продати і поєднали гриб із жабою, то застосунок показав би, що інгредієнти підібрані ідеально. Те саме ви б дізналися, якби самі випили це зілля.

Результати часто виявляються сумнівними. Уявіть, що ви намагаєтеся зварити з папороті й жаби. Застосунок показує, що папороть + жаба = . Про що це свідчить?

Про те, що ви зварили або , або . Ви можете покласти жетон у свій трикутник результатів і викреслити зі стовпця папороті та , бо з них ніколи не утвориться чи (див. червоні хрестики на малюнку). Ті ж алхімікати можна закреслити й для жаби, але схоже, що ви зробили це раніше.

Нейтралізаційні пари

Як пояснено на с. 3, **нейтральне зілля** утворюється внаслідок поєднання двох алхімікатів, які мають різні знаки в кожному елементі. Кожному алхімікату відповідає лише один інший алхімікат, який його нейтралізує. Нейтралізаційні пари згруповані разом у таблиці алхімікатів (позначені світлим і темним фоном).

Досліди, спростування теорій і продаж зіль допоможуть вам виявити нейтралізаційні пари. Якщо ви з'ясували, що папороть + гриб = , значить, ці два інгредієнти утворюють нейтралізаційну пару. Цієї інформації замало, щоб дізнатися їхні алхімікати, але все ж це цінні дані про інгредієнти.

У попередньому прикладі ви дізналися, що папороть не може бути чи . Через те, що гриб нейтралізує папороть, він не може відповідати алхімікату, який утворює нейтралізаційну пару з будь-яким з цих алхімікатів. Зелені стрілки на малюнку показують, як ця інформація виключає 2 алхімікати у стовпці гриба.

І це ще не все! У першому досліді ви з'ясували, що гриб повинен мати . Папороть нейтралізує гриб, а отже, вона повинна мати . Ви можете викреслити всі алхімікати, які б утворили нейтралізаційну пару з алхімікатами, викресленими у стовпці гриба. На малюнку це показано фіолетовими стрілками.

Передові методи

Тепер, коли в нас лишилося тільки 2 можливі алхімікати для папороті, згадаймо попередній дослід. Здогадайтеся, чому результат дає змогу виключити 2 позначені на малюнку алхімікати для жаби?

Є багато інших методів аналізу, не показаних у цьому прикладі. Однак пошук нових підходів, завдяки яким ви зможете випередити колег, і є найзахопливішою частиною професії алхіміка.

Дедукція та страхування

Насамкінець для кожного з цих трьох інгредієнтів залишилося тільки по 2 можливих алхімікати. Ви знаєте їхні червоні й сині елементи. Якщо ви дізнаєтеся зелений елемент хоч одного з них, то зможете визначити його для всіх трьох.

Однак часто теорію доводиться публікувати раніше, ніж ви доберетеся до суті. Тому добре, що є можливість перестрахуватися (викласти відповідну печатку) від помилки в зеленому елементі.

Автор гри: Матуш Котрі

Художник: Давид Кошар
Додаткові ілюстрації: Якуб Політцер
Графічний дизайн: Філіп Мурмак
Додатковий дизайн: Франтішек Горалек
Головне тестування: Петр Мурмак

Українське видання Lord of Boards

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Перекладачка: Анастасія Янчук
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Святослав Михаць
Коректор: Анатолій Хлівний
Особлива подяка Андрієві Журбі

Тестувальники: Владімір Бруммер, Їржина Мертова, Алеш Вітек, Марцела, Вітек, dilli, Витік, Яя, Мартін, Лукаш, Кршупін, Румун, Куба, Зузка, Гонза, Рихлік, Зденек, Діта, Елвен, Естер, FlyGon, Ґекон, Янча, Їрка Баума, Ленка, Маркета, Міхал, Монча, Олаф, Патрік, Петр, Плема, Поґо, Радка, Станя, Філіп, Томаш, Туко, Водка, Йюка, Юрій, Зевс, учасники клубу настільних ігор м. Брно й інші учасники різноманітних ігрових заходів у Чехії та за її межами.

Подяка. Насамперед хочу подякувати всім, хто працював над цією грою, особливо художникам і графічним дизайнерам за неймовірні зусилля (а іноді й безсонні ночі), яких вони доклали, щоб ця гра виглядала так круто! Також висловлюю подяку Дену Музілу за допомогу із застосунком, Джейсону Голту за допомогу з викладенням правил і Полу Ґроґану за просування цієї гри. І, звісно, дякую своїй дівчині, Їржині Метровій, за її терпеливість і постійну підтримку. Завдяки їй я завжди мав додатковий кубик дії, коли він був мені потрібен :)

Особлива подяка Владі Хватілу за те, що порадив цю гру компанії CGE й дав мені безліч неоціненних порад.

© Czech Games Edition, липень 2023 р.
www.CzechGames.com

Примітки до деяких артефактів

Відьмина скриня

Ви все одно можете вибирати поділки треку порядку ходів, що дають інгредієнти, просто ви їх не отримаєте. Ви також можете брати інгредієнти завдяки дії ділянки збору інгредієнтів чи карті «Травниця».

Друкарський верстат

Підтримуючи теорію, ви все одно повинні заплатити по 1 дукату гравцям, чиї печатки вже лежать на книжці цієї теорії. Однак ви не платите дукат у банк. Тобто ви безплатно можете публікувати нові теорії.

Ідол мудрості

ПО за «Ідола мудрості» рахують окремо від інших артефактів, після Великого відкриття. Рахуючи ПО за печатки на правильних теоріях, ви здобуваєте по 1 додатковому ПО за кожну печатку: байдуже, з зіркою вона чи без. «Ідол мудрості» не діє для хибних теорій.

Кашкет із пером

Наприклад, якщо ви правильно передбачите результат поєднання жаби та скорпіона, а потім жаби й папороті, то отримаєте 3 очки, бо використали 3 різні інгредієнти.

Особливий випадок. Якщо ви також маєте «Магічну ступку», то колега вибиратиме 1 випадкову карту, яку ви відкладатимете вбік для «Кашкета з пером», а друга карта повертатиметься вам на руку. Щойно ви дізнаєтеся, яка карта повертається вам на руку, то можете вирішити не використовувати «Магічну ступку» й відкласти вбік обидві карти інгредієнтів, щоб потім здобути ПО завдяки «Кашкету з пером».

Магічна ступка

Щоразу, скидаючи інгредієнти, використані для створення зілля, ви просите іншого гравця навмання вибрати один із цих двох інгредієнтів. Ви скидаєте вибрану карту, а іншу лишаєте собі.

Цей артефакт можна використати під час дій продажу зілля, випробування на учні, пиття зілля та виставки.

Мантія поваги

Щоразу, здобуваючи репутацію, ви отримуєте на 1 очко більше. Наприклад, спростувавши теорію, ви отримуєте 3 очки репутації, а не 2.

Особливий випадок. Якщо ви успішно спростовуєте власну теорію (див. с. 14), то застосовуєте «Мантію поваги» лише тоді, якщо загалом ваша репутація збільшується (тобто якщо ваша печатка застрахувала вас від помилки у спростованому кольорі). Якщо в підсумку ви втрачаєте репутацію, то «Мантію поваги» не застосовують.

Міркувальний капелюх

Використовуйте кнопку Випробувати на учні. Як зазвичай, ви повинні показати результати колегам, але ви не отримуєте штрафу за негативні зілля. Заборонено використовувати одну й ту саму карту в обох дослідах. Наприклад, якщо хочете дізнатися, що дасть комбінація скорпіона й жаби, а потім жаби й папороті, то вам знадобляться 2 карти жаби.

Перископ

Ви використовуєте «Перископ» відразу після того, як побачите результат, але перед дією наступного гравця. Цей артефакт застосовують під час дій продажу зілля, випробування на учні, пиття зілля та виставки, однак його не можна застосовувати до ефекту «Міркувального капелюха».

Печатка влади

За публікування нової теорії ви здобуваєте 3 очки, а не 1. За підтримку теорії ви здобуваєте 2 очки, а не 0.

Цей ефект можна поєднувати з ефектом «Мантії поваги». Якщо ви маєте обидва артефакти, то здобуваєте 4 очки за публікування теорії та 3 очки за підтримку.

Чарівне люстерко

Наприкінці гри очки за цей артефакт нараховують раніше за інші, поки трек репутації показує репутацію, здобуту вами до початку рахування очок. Цей артефакт дає додаткові очки лише за репутацію. ПО, які ви здобуваєте завдяки іншим артефактам і грантам, не враховують.

У разі потреби округлюйте до меншого: 14 очок репутації дадуть 2 ПО завдяки «Чарівному люстерку», а 15 — 3 ПО.

Карти послуг

На кожній карті послуги зазначено, коли її можна грати. Не заборонено грати кілька карт послуг одночасно, їхні ефекти будуть поєднуватися (див. нижче).

Компаньйон

«Ми з компаньйоном хотіли б ходити першими. Ви ж не проти? Ні? От і дякую».

Через те, що ваші кубики опиняються у верхньому ряді, кожен гравець, який оголошує дію в одній ділянці з вами, кладе свої кубики на один ряд нижче, ніж повинен. Якщо у верхньому ряді вже є чиїсь кубики (завдяки іншому «Компаньйону»), то посуньте їх нижче, у другий ряд, а свої поставте у верхній ряд. Це тому, що гравець, який перебуває вище за порядком ходів, має пробивнішого компаньйона.

На ділянці продажу зілля «Компаньйон» допомагає вам зайняти верхній ряд, але потім гравці (як завжди) пропонуватимуть знижки й, можливо, перший продавець зміниться. (Завдяки вашому спритному компаньйону, нічиї розв'язуються на вашу користь).

Якщо ви граєте 2 карти «Компаньйон», то повинні використати їх на різних ділянках дій.

Корчмарка

Вона знає, як зробити ваше зілля трохи ефективнішим.

Рівні якості пояснено на с. 11.

Скажімо, ви граєте карту «Корчмарка» й гарантуєте, що зварите зілля з правильним знаком. У вас виходить , але вважайте, що ви зварили . Ви не втрачаєте очок репутації за нейтральне зілля й виконуєте умови своєї гарантії.

Якщо ви граєте 2 карти «Корчмарка» й застосунок показує результат , то перша карта перетворює його на ідеальне зілля, а друга дає за це 1 очко репутації.

Крамар

Побазікавши трохи з крамарем, ви самі переконаєтеся, наскільки гнучкі його ціни.

Що більше карт «Крамар» ви зіграєте, то більшою буде знижка, але ціна ніколи не стане меншою за 0.

Купець

Він дає безплатні поради, що часто виявляються корисними.

Як завжди, використовуйте кубик, щоб заблокувати зілля, яке продаєте, навіть якщо воно вже заблоковане кубиком. Завдяки цій карті нагода продати зілля може з'явитися в кожного гравця.

Якщо ви не перший гравець і граєте кілька карт «Купець», то перша карта дає вам повноваження першого гравця, а кожна наступна дає 1 дукат.

Мудрець

У старого алхіміка багато секретів. Один з них – скільки золота можна добути з одного воронячого пера.

Якщо ви граєте 2 карти «Мудрець», то отримуєте 3 дукати за 1 інгредієнт. Це очевидно з тексту самої карти, але ми не хотіли, щоб цей поважний алхімік був єдиним, кого ми не згадали у правилах.

Наглядач

Корисно мати знайомого, який впустить вас у лабораторію до відкриття.

Зігравши цю карту, покладіть її біля поля, між ділянками трансмутації інгредієнта та продажу зілля. Ця карта діє так само, як ділянка пиття зілля, але доступна раніше. Якщо ви граєте 2 карти «Наглядач», то на одну поставте 2 кубики, а іншу відразу покладіть у скид (для імітації ділянки дії достатньо однієї карти).

Якщо інший гравець вже поклав свого «Наглядача» біля поля, кладіть свій кубик на його карту вище за його кубик, як ви зазвичай показуєте порядок ходів.

На дію, виконану «Наглядачем» не впливає ліміт у 2 дії за раунд на ділянці пиття зілля. Карту «Наглядач» можна розігрувати навіть в останньому раунді, коли ділянка пиття зілля стає недоступною.

Коли настає час виконувати дію, ви можете від неї відмовитися. Після того як усі дії з карти будуть виконані, покладіть її у скид.

Помічниця

Ваша віддана помічниця радо побігає у справах, щоб ви могли більше часу присвятити науці.

Для гри втрьох чи вчотирьох візьміть додатковий кубик дії свого кольору з коробки. Для гри вдвох (або втрьох, якщо граєте відразу 2 такі карти) візьміть кубик, невикористовуваного кольору. Не забудьте повернути кубик у коробку в кінці раунду.

«Помічниця» просто дає вам 1 додатковий кубик на поточний раунд, ви все одно обмежені кількістю дій на кожній ділянці.

Травниця

Вона знає всі таємні лісові стежки й завжди знаходить найкращі інгредієнти.

Ви можете скинути 2 будь-які інгредієнти, не обов'язково ті, які щойно взяли з колоди.

Цю карту грають одразу після отримання. Якщо ви отримуєте одночасно 2 такі карти, то спершу виконуєте дію однієї, а потім другої.