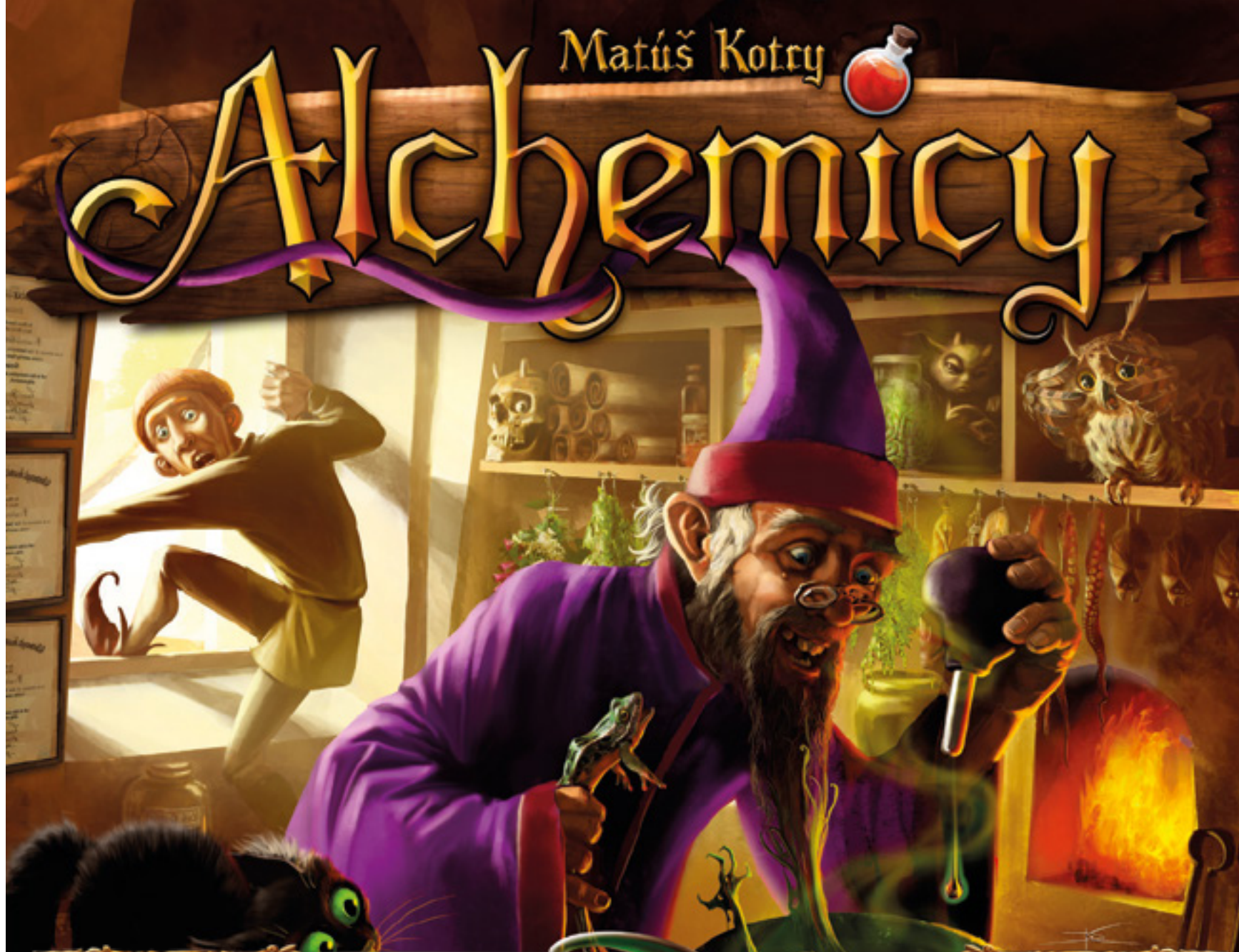


Matúš Kotry



# Alchemicy



*Dzisiaj dostałem nowy kociolek. Nareszcie moje laboratorium jest gotowe!*

*Cale dni zbierałem i suszyłem składniki w oczekiwaniu na tę chwilę. Co by tu zmieszać najpierw? Mam dobre przeczucie co do kruczego pióra i korzenia mandragory. No i ponoć ropucha pasuje do wszystkiego.*

*Ale z drugiej strony, co tam wiedzą inni? To moje laboratorium i moje badania! Kiedy opublikuję swoje teorie, to wszyscy będą przychodzić do mnie! Już ja im udowodnię, że jestem najwybitniejszym umysłem zglębiającym tajniki alchemii.*

*No dobrze, czas rozpalic ogień i wziąć się do pracy. Przecież w mętnej głębi kotła znaleźć można wiedzę, bogactwo i sławę.*

## Opis gry

Od dwóch do czterech graczy wciela się w rywalizujących alchemików pragnących odkryć sekrety tej tajemnej sztuki. Punkty można zdobywać na różne sposoby, ale najczęściej otrzymuje się za publikację teorii – prawidłowych teorii, warto dodać. I w tym leży problem.

Gracze zdobywają wiedzę poprzez mieszanie komponentów i sprawdzanie wyników za pomocą aplikacji skanującej karty, zainstalowanej na tablecie lub smartfonie. Dedukują, jak przyrządzić mikstury, które mogą sprzedać poszukiwaczom przygód. Zarobione złoto mogą wydawać na magiczne artefakty, które są bardzo potężne, ale także bardzo drogie.

Kiedy teorie graczy są publikowane lub odrzucane, ich reputacja zwiększa się lub maleje. Na koniec gry reputacja zamieniana jest na punkty zwycięstwa. Punkty otrzymuje się także za artefakty oraz stypendia. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

# Podstawy alchemii

Ach! Nowy uczeń. Wprost cudownie! Zawsze cieszę się, gdy spotykam kogoś, kto pali się do nauki.

Jesteś gotów do zgłębienia tajemnic natury? Gotów dokonać odkryć, które zapewnią ci sławę i szacunek?

No cóż, mój młody przyjacielu. Ta droga nie jest łatwa. Wymagać będzie wytrwałości i bystrego umysłu. Zaczniemy od czegoś prostego – od zmieszania składników, które możemy znaleźć podczas spaceru w lesie. Widzisz? Oto muchomor. A tutaj ropucha. Teraz potrzebujesz jedynie w pełni wyposażonego laboratorium. Poczekam tu sobie, aż je przygotujesz.

## Czytnik kart

Do gry w Alchemików potrzebna będzie odpowiednia aplikacja na tablecie lub smartfonie. Aby ją zdobyć, zeskanuj ten kod QR lub wpisz cze.as/ald w swojej przeglądarce. Aplikacja jest darmowa. W końcu zapłaciłeś już za grę.

(Jeśli chcesz grać bez aplikacji, zerknij na następną stronę.)



Wymagane jest tylko jedno urządzenie. Gracze mogą się nim dzielić.

Po pobraniu aplikacji uruchom ją i naciśnij przycisk **Wprowadź kod gry**. Wpisz następujący, czteroliterowy kod: **DEMO**.


## Warzenie mikstur

Gotowy? Fantastycznie! Teraz wrzuc składniki do swojego kotła i mieszaj tak długo, aż substancja zmieni kolor.

Alchemicy warzą mikstury, łącząc dwa różne składniki. Naciśnij przycisk **Wypaj miksturę** i zeskanuj te dwie karty za pomocą kamery.



Do uchwycenia obu kart w kadrze może być konieczna zmiana ustawienia kamery. Kiedy aplikacja rozpozna karty, pojawią się w dolnej części ekranu. Gdy aplikacja wyświetli prawidłowe składniki, naciśnij **Potwierdź**.

Gratuluję przygotowania pierwszej mikstury! Jeśli postępowałeś dokładnie z moimi wskazówkami, udało ci się przygotować , czyli miksturę leczenia.

Jak to możliwe, że połączenie dwóch, zdawałoby się zupełnie zwyczajnych składników, pozwoliło stworzyć coś tak wyjątkowego? No cóż, czas na odrobinę teorii.

## Alchemony



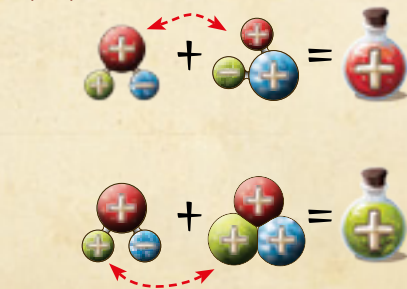
Każdy składnik odpowiada dokładnie 1 alchemonowi. Alchemony mają czerwone, zielone i niebieskie aspekty, a każdy z nich może mieć dodatnią lub ujemną wartość.

Kiedy łączą się dwa alchemony, dochodzi do wzmocnienia pasujących aspektów i tworzą one jedną z poniższych mikstur.



Aby ustalić, jaka mikstura zostanie stworzona, szukaj dopasowania w znaku i kolorze pomiędzy **dużym kółkiem w jednym alchemonie i małym kółkiem w drugim**.

Przykłady:



Sprawdzian:


Ujawnię teraz prawdziwą naturę skorpiona i ptasiego szpona. Czy potrafisz przewidzieć, jaką miksturę otrzymasz, gdy połączysz te dwa składniki?


Aby sprawdzić odpowiedź, przeskanuj obrazek.

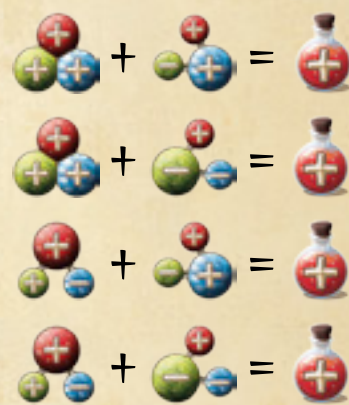


## Dedukcja

Mieszanie mikstur jest proste, kiedy wiesz, jaki alchemon odpowiada danemu składnikowi. Ale tego nie wiemy! Czyż to nie wspaniale? Tyle tajemnic czeka na odkrycie. I tyle funduszy ze stypendiów możemy otrzymać na nasze badania!


W pierwszym eksperymencie odkryłeś, że połączenie muchomora i ropuchy daje . Co ci to mówi na temat ich alchemonów?

Istnieją tylko cztery sposoby na stworzenie .



Nie wiemy, którą parę alchemonów mamy i nie wiemy, jakie składniki odpowiadają poszczególnym alchemonom. Wiemy jednak, że alchemonami muchomora i ropuchy nie mogą być żadne z poniższych czterech:



ponieważ nie mają one symbolu . Ich czerwony aspekt jest ujemny.

Jeśli chcesz być dobrym alchemikiem, musisz prowadzić porządne notatki.





Trójkąt wyników służy do zapisywania wyników twoich eksperymentów. Weź żeton  i umieść go na przecięciu linii muchomora i ropuchy.

Tabela dedukcji służy do zapisywania wniosków z doświadczeń. Jak widać, twój eksperyment wyeliminował 4 możliwości dla muchomora i ropuchy. Zwykle trzeba będzie eliminować potencjalne możliwości, do momentu aż zostanie tylko jedna.

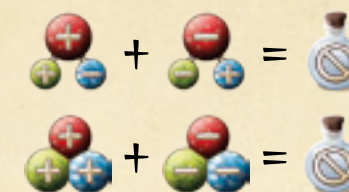
Tabela dedukcji jest do twojego osobistego użytku. Możesz robić w niej notatki, jak tylko uważasz za stosowne.

## Mikstura neutralna

Każdy alchemon posiada dokładnie jeden inny alchemon, który go neutralizuje. Kiedy połączysz neutralizującą się parę otrzymasz miksturę, która nie ma magicznych efektów, ale za to można z niej zrobić smaczną zupę.

Jeśli dwa alchemony nie posiadają żadnych pasujących aspektów, neutralizują się wzajemnie i tworzą miksturę neutralną .

Przykłady:



Nie zniechęcaj się, jeśli zmieszasz neutralną miksturę. Twój eksperyment dał ci tak naprawdę sporo informacji. Teraz musisz tylko dojść do tego, jak je wykorzystać.

O czym trzeba pamiętać:

- Każdy alchemon posiada dokładnie jeden przeciwny alchemon, który go neutralizuje (a z każdym innym alchemonem tworzy czerwoną, niebieską lub zieloną miksturę).
- Neutralizujący alchemon posiada przeciwne znaki dla każdego aspektu (koloru).
- W tabeli dedukcji neutralizujące się alchemony znajdują się obok siebie.

## Wybór ręczny

Czytnik kart pozwala też na ręczne wybieranie składników. Zamiast skanować karty, ukryj czytnik przed pozostałymi graczami, a następnie **naciśnij oba składniki, które łączysz**. Reszta wygląda tak samo.

Sprawdzian:

Ujawniłem już alchemon dla ptasiego szpona. Sprawdź, co się stanie, kiedy zmieszasz ptasi szpon i ropuchę. A teraz powiedz mi: jaki alchemon musi mieć ropucha?



Teraz, mój młody alchemiku, podstawowe szkolenie dobiegło końca. No, mniej więcej. Muszę już wracać do pracy.

Życzę ci sukcesów we wszystkich twoich projektach, a jeśli przyjdzie ci kiedyś opublikować ważne odkrycie, pamiętaj aby wspomnieć o alchemiku, który nauczył cię wszystkiego, co potrafisz.

## Internetowy czytnik kart

Na stronie [alchemists.czechgames.com](http://alchemists.czechgames.com) możecie znaleźć przeglądarkową wersję aplikacji. W tej wersji karty wybierane są ręcznie.

## Plansza mistrza gry

Jeśli z jakiegoś powodu chcesz zagrać w *Alchemików*, nie korzystając z elektronicznych urządzeń, jedna osoba może wcielić się w rolę mistrza gry i działać jak czytnik kart. Mistrz gry może użyć pokrywki pudełka gry, by ukryć trójkąt mistrza gry przed innymi graczami.

Mistrz gry miesza 8 kaflí składników i umieszcza je losowo w tajemnicy w 8 przeznaczonych na to miejscach. Mistrz gry nie musi przejmować się znajomością poszczególnych alchemonów. Wyniki zmieszania dowolnych dwóch składników będą widoczne na trójkącie.

Mistrz gry rozpatruje każdą sytuację, która normalnie wymagałaby czytnika kart. Na przykład za każdym razem, gdy gracz musi „przeskanować” karty składników, przekazuje je zakryte mistrzowi gry. Ten sprawdza wynik i **podaje odpowiedź, jaką dałby w takiej sytuacji czytnik kart**. Następnie mistrz gry umieszcza składniki na stosie kart odrzuconych.

Jeśli bateria w smartfonie się wyczerpie, a chcesz użyć trójkąta mistrza gry, wystarczy zamienić czteroliterowy kod w uporządkowaną listę 8 składników, korzystając z prostego algorytmu... Z drugiej strony, po namyśle, powinniśmy chyba zostawić tę informację dla siebie. Ale jeśli zauważycie, że bateria się wyczerpuje, ktoś niegrający może przejąć rolę mistrza gry, zerkając na odpowiedzi w aplikacji i odpowiednio przygotowując trójkąt mistrza gry.

Egzamin mistrza gry:

Trójkąt mistrza gry jest przygotowany tak, że możesz „zeskanować” wszystkie trzy przykłady na tej stronie i podać takie same odpowiedzi, jakie dałby czytnik kart.



# Przygotowanie

Atoli sztuka alchemii to coś więcej niż jeno mieszanie mikstur. Alchemicy szukają wiedzy, to oczywiste, ale rzeczą, którą cenią szczególnie, jest prestiż. Zdobyć uznanie nie jest łatwe. Musisz publikować teorie, zanim zrobią to koledzy, ujawniać luki w ich badaniach, a także kupować potężne artefakty, zanim wszystkie zostaną wyprzedane. No wiesz, nie jesteś jedynym alchemikiem w mieście.

## Mistrz czy czeladnik?

Możecie grać w Alchemików jako mistrzowie lub czeladnicy. W pierwszej grze zalecamy wariant czeladników. Niektóre zasady są prostsze, zaś konferencje mniej wymagające. Tak czy inaczej, gra oferuje pełny zakres możliwości.

Kilka szczegółów podczas przygotowania gry różni się w zależności od wariantu.

## Dwóch, trzech, czy czterech graczy?

Ta strona planszy przeznaczona jest dla czterech graczy. Przygotowanie rozgrywki dla dwóch i trzech graczy wygląda tak samo, oprócz tego, że trzeba użyć drugiej strony planszy.

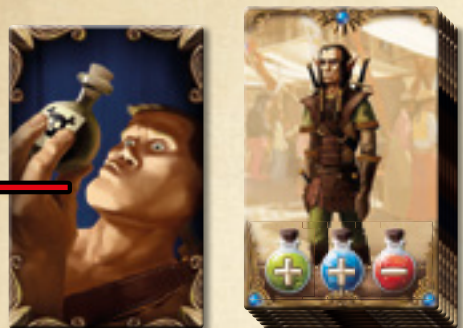
## karty artefaktów

Podziel karty na talie I, III oraz IIII. Potasuj każdą talię osobno. Dobierz 3 losowe karty z talii I i umieść je w rzędzie artefaktów. Dobierz po 3 losowe karty z talii III oraz IIII i umieść je w rzędach obok planszy. Wszystkie wybrane artefakty są odkryte. Gracze mogą je swobodnie oglądać. Pozostałe artefakty odłóż do pudełka. Nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki.



## Plansza prezentacji

Na razie odłóż tę planszę na bok. Użyjcie jej w ostatniej rundzie.



## kafle poszukiwaczy przygód

Potasuj zakryte kafle poszukiwaczy przygód i losowo usuń jeden. Włóż go do pudełka, nie oglądając go. Odwróć wierzchni kafelek i ustaw cały stos obok pola poszukiwaczy przygód.



## kafle konferencji

Użyj strony 1 dla wariantu czeladnika, zaś strony 2 dla wariantu mistrza. Kafle konferencji umieszcza się w stosie poszukiwaczy przygód. Kafel oznaczony 1 wkłada się pod dwóch górnych poszukiwaczy przygód. Ten oznaczony 2 umieszcza się nad ostatnim poszukiwaczem.



pole akcji podważenia teorii

pole akcji publikacji teorii

pole akcji testowania na uczniu

pole akcji wypicia mikstury

pole konferencji

przypomnienie czynności na koniec rundy

pole niewykorzystanych znaczników

szpital

pole kolejności  
Nagrody za wybór danego pola.

znaczniki kolejności  
Każdy gracz ustawia tutaj jeden flakonik jako oznaczenie kolejności.

pole sparaliżowanego alchemika

karty składników  
Potasuj składniki i wylóż 5 odkrytych w przeznaczonym na to miejscu. Resztę talii zostaw zakrytą na planszy.

pole poszukiwaczy przygód

pole akcji sprzedaży mikstury

pole akcji transmutacji składnika

pole akcji szukania składników

rzęd składników

żetony wyników

sztuki złota

rzęd artefaktów

karty przysług  
Potasuj karty przysług i umieść je zakryte w tym miejscu.

Buty szybkości  
Jeżeli na jakimś polu akcji posiadasz co najmniej jeden znacznik, możesz wykonać tę akcję raz jeszcze, gdy wszyscy inni gracze zakończą swoje działania. Limit raz na rundę. Nie można używać do sprzedaży mikstur.

Magiczny móżdżek  
Kiedy mieszasz miksturę, odrzuć tylko jeden składnik. Jest on wybierany losowo przez innego alchemika.

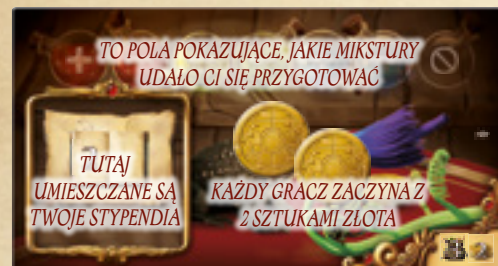
Karta rabatowa  
Twój następny artefakt kosztuje 2 sztuki złota mniej. Kolejne artefakty kosztują Cię 1 sztukę złota mniej.

# Laboratorium gracza

## Sekcja publiczna

Rodzaje przygotowanych mikstur, otrzymane stypendia, posiadane artefakty, sztuki złota oraz liczba i rodzaj twoich kart na ręce zawsze stanowią wiedzę publiczną.

## Plansza gracza



## Znaczniki akcji



Liczba znaczników akcji zależy od liczby graczy:

- dwóch graczy: 6 znaczników,
- trzech graczy: 5 znaczników,
- czterech graczy: 4 znaczniki.

Pozostałe znaczniki zostaw w pudełku.

**Niezależnie od wariantu w pierwszej rundzie gry korzystasz jedynie z 3 znaczników.** Umieść pozostałe znaczniki na stosie poszukiwaczy przygód. Przypomni ci to, by wziąć pełną pulę pod koniec pierwszej rundy.

## Sekcja prywatna

Posiadane karty składników i przysług, pieczęcie, składniki w eksperymentach oraz wyniki dedukcji są trzymane w tajemnicy przed innymi graczami. Możesz je ukryć za swoją zasłoną laboratorium.

### Karty licytacji



### Karty przysług

Każdy gracz dobiera 2 karty przysług, wybiera jedną, a drugą odrzuca.



### Karty składników

**Wariant czeladnika:** Każdy gracz dobiera 3 składniki z wierzchu talii.

**Wariant mistrza:** Każdy gracz dobiera 2 składniki z wierzchu talii.



### Pieczęcie



## Składanie laboratorium

### kociołek

Kociołek możesz umieścić także po lewej albo prawej stronie. Może nawet stać osobno.

Zakładka na dole kociołka pełni rolę półki na karty. Nie oddzieraj jej!



# Plansza teorii

### stypendia

Ułóż je tak, jak pokazano na obrazku.

### znaczniki reputacji

Każdy gracz umieszcza jeden flakonik na polu 10, zaznaczając startową reputację.



### żetony konfliktu

Wykorzystywane w wariantcie mistrza. W przypadku wariantu czeladnika zostaw je w pudełku.



### żetony alchemonów



### Żeton gracza startowego

Ten żeton otrzymuje gracz, który jako ostatni był w laboratorium.



## Inicjalizacja czytnika kart

Na początku gry uruchom aplikację, wybierz wariant mistrza lub czeladnika i naciśnij przycisk **Przełącznik nowej gry**. Aplikacja w losowy sposób przypisze każdemu składnikowi inny alchemon. (Jeśli ludziles się, że zyskasz przewagę, pamiętajac odpowiedzi z poprzedniej gry, to masz pecha.)

Każda randomizacja posiada czteroliterowy kod. Zapisz go. Jeśli musisz dokończyć grę na innym urządzeniu (bo na przykład w pierwszym skończyła się bateria), wystarczy nacisnąć **Wykorzystaj kod gry** i podać kod na nowym urządzeniu. Użyta zostanie taka sama randomizacja, jak poprzednio. Jeśli chcesz, metoda ta pozwala także na grę z wykorzystaniem dwóch lub więcej czytników kart.

# Runda

Gra trwa sześć rund. Na początku każdej z nich gracze ustalają kolejność ruchów. Następnie deklarują wszystkie swoje akcje w tej rundzie. Podczas rundy akcje na planszy rozpatrywane są po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## Wybór kolejności gry



Zaczynasz dzień od niespiesznej przechadzki po lesie, w poszukiwaniu interesujących składników, które zmielisz w laboratorium. A może spędzisz trochę czasu pomagając mieszkańcom miasteczka... w zamian za ich przysługi później, rzecz jasna.

Rozpoczynając od gracza z żetonem gracza startowego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera pole kolejności. Niższe pola pozwalają zdobyć więcej kart, ale stawiają cię w gorszej pozycji podczas rozpatrywania akcji.

Kiedy nadejdzie twoja kolej, umieść znacznik kolejności na jednym z wolnych pól kolejności i dobierz wskazane karty.

Dwóch graczy nie może wybrać tego samego pola i nikt nie może wybrać zielonego pola na samym dole. Jest to specjalne miejsce dla alchemików, którzy wypili miksturę w poprzedniej rundzie (patrz strona 10). W grze dwuosobowej nie możesz wybrać pola oznaczonego

## Dobieranie składników



Dobierz wskazaną liczbę składników z wierzchu talii. Nie bierz żadnych wyłożonych kart. Są one dostępne tylko z pola akcji „szukania składników”.

## Dobieranie kart przysług



Karty te reprezentują przysługi, jakie winne ci są mieszkańcy miasteczka. Dobierz wskazaną liczbę kart przysług z wierzchu talii.

Jeśli któraś z talii się wyczerpie, przetasuj jej stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię.

## Karty przysług

Karty przysług zapewniają jednorazową korzyść w jakimś momencie rundy. Zawierają informacje na temat tego, kiedy mogą być użyte. Niektóre karty mają napis „Zagraj natychmiast”. Trzeba ich użyć natychmiast po dobraniu. Karty opisane są szczegółowo na ostatniej stronie niniejszej instrukcji. Po zagraniu karty przysługi trafia ona na stos kart odrzuconych.

## Pole z niczym



Czasami (zwłaszcza, gdy zbliża się termin konferencji), musisz zająć się wszystkim szybko.

W takim wypadku nie zwracasz uwagi na składniki i przysługi. Po prostu przelżykasz szybko śniadanie i biegniesz do roboty.

Jeśli wybierzesz to pole, nie dobierasz żadnych kart, ale za to będziesz pierwszy... albo drugi.

## Zapłata złotem



Niekiedy nie masz nawet czasu na śniadanie. Zamiast tego kupujesz drożdżówkę u piekarza i zjadasz ją po drodze przez miasto.

Aby wybrać to pole, musisz zapłacić 1 sztukę złota. Jeśli nie masz złota, nie możesz wybrać tego pola.

Stojąc na tym polu, nie dobierasz żadnych kart, ale masz gwarancję bycia pierwszym. Tak, czasami jest to niezwykle ważne.

## Kolejność gry

Przez resztę rundy kolejność gry będzie określana na podstawie ułożenia znaczników na polu kolejności.

Żeton startowego gracza nie będzie mieć już żadnego efektu w tej rundzie. Po jej zakończeniu zostanie przekazany graczowi po lewej, który będzie zaczynać grę w kolejnej rundzie.

## Deklaracja akcji

Kiedy wszyscy gracze wybiorą pole kolejności (i dobiórą karty), czas na deklarację akcji. Gracz, który znajduje się najniżej na polu kolejności, musi pierwszy zadeklarować swoje akcje. Później robi to kolejny gracz od dołu, a następnie kolejny i tak dalej. Gracze, którzy wybrali najwyższe położone pola (za to z mniejszą liczbą kart), będą mieli przewagę – zobaczą, gdzie ustawili się przeciwnicy, zanim sami zadeklarują swoje akcje. Kiedy jest twoja kolej na deklarację akcji, ustalasz wszystkie akcje jednocześnie.

Umieść swoje znaczniki akcji na polach, z których chcesz skorzystać w tej rundzie. Pola mają różne wymagania, zilustrowane poniżej.



PIERWSZA AKCJA WYMAGA 1 ZNACZNIKA. DRUGA AKCJA WYMAGA 1 WIĘCEJ.



DOŚPIĘTNE SĄ TUTAJ TRZY AKCJE. KAŻDA WYMAGA 1 ZNACZNIKA.



AKCJA WYMAGA 2 ZNACZNIKÓW. DOZWOLONA JEST TYLKO JEDNA AKCJA.



PIERWSZA AKCJA WYMAGA 1 ZNACZNIKA. DRUGA AKCJA WYMAGA 2 ZNACZNIKÓW.

Każdy gracz ma swój własny rząd, odpowiadający jego pozycji na polu kolejności. Jeśli znajdujesz się najniżej na polu kolejności, deklarujesz akcje pierwszy i umieszczasz swoje znaczniki w najniższym rzędzie każdego pola akcji. Kolejny gracz umieszcza swoje znaczniki na ostatniej stronie i tak dalej. Gracz, który znajduje się najwyżej na polu akcji, rusza się ostatni i umieszcza swoje znaczniki w najwyższym rzędzie. W grze dwuosobowej rzędy oznaczone jako i nie są używane.

Przykład:

Na ilustracji widocznej po lewej stronie Niebieski jest najniżej. Musi zadeklarować swoje akcje pierwszy. Następny jest Czerwony. Zauważ, że na ilustracji u dołu strony znaczniki Czerwonego zawsze znajdują się w środkowym rzędzie. Zielony jest najwyżej. Zadeklaruje swoje akcje, kiedy pozna już wszystkie plany Niebieskiego i Czerwonego. Swoje znaczniki umieści w pierwszym rzędzie.

## Wyjątki w pierwszej rundzie

W pierwszej rundzie masz do dyspozycji tylko 3 znaczniki akcji. W późniejszych rundach możesz korzystać z pełnej puli znaczników. (Liczba znaczników zależy od liczby graczy. Zob. strona 6.)

Trzy akcje oznaczone tym symbolem nie są dostępne w pierwszej rundzie.

## Rozpatrywanie pól akcji

Każde pole akcji jest rozpatrywane po kolei, wokół planszy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, jak pokazano na ilustracji.



ROZPATRUJ POLA AKCJI W TEJ KOLEJNOŚCI.

Na każdym polu akcji gracze wykonują działania po kolei, zaczynając od osoby na najwyższym zajętej rzędzie. Kiedy wykonujesz akcje, usuń swój znacznik (lub też oba znaczniki, jeśli dana akcja wymaga 2). Kiedy wszyscy wykonali swoje pierwsze akcje na danym polu, gracze z dwoma akcjami mogą wykonać drugą, w tej samej kolejności.



Przykład:

Kiedy wszyscy gracze wykonali akcje w pokazanej kolejności, przechodzą do rozpatrywania kolejnego pola.

# Akcje dostępne w pierwszej rundzie

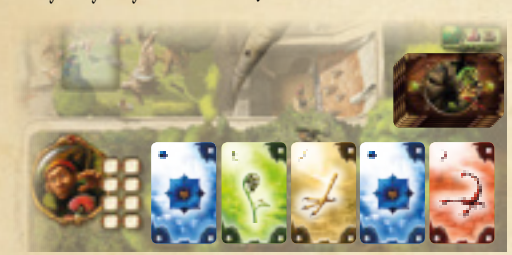
W pierwszej rundzie dostępnych jest pięć akcji. Na początek zajmiemy się właśnie nimi.

## Szukanie składników



Jeśli chcesz znaleźć potrzebny składnik, czasem musisz spędzić trochę czasu w lesie. Nie zapomnij o zabraniu solidnego kostura do odpędzania wilków, niedźwiedzi i innych alchemików.

Kiedy nadejdzie twoja kolej na szukanie składników, możesz zabrać 1 odkryty składnik z planszy lub dobrać 1 losowy składnik z wierzchu talii. Karty w rzędzie nie są uzupełniane, więc grający później mogą mieć ograniczony wybór. Kiedy wszystkie odkryte karty zostaną zabrane, jedynym rozwiązaniem będzie dobieranie kart z wierzchu talii. (Możesz też zawsze zrezygnować z akcji i umieścić znaczniki na polu niewykorzystanych znaczników.)



Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje na tym polu, usuń wszystkie pozostałe składniki z planszy i umieść je zakryte na stosie kart odrzuconych. Na początku kolejnej rundy wyłożone zostanie kolejnych 5 składników.

## Transmutacja składnika



Ten czuły alchemik odkrył metodę przemiany składników w złoto. Chętnie podzieli się tym złotem, jeśli dostarczysz mu składniki. Może jest już za stary na samodzielne buszowanie w lesie. A może po prostu nie lubi wcześniej wstawać, żeby zdążyć przed innymi.

Kiedy wykonujesz tę akcję, odrzuć 1 składnik i weź 1 sztukę złota z banku. Być pierwszym na tym polu nie daje żadnych dodatkowych korzyści.

Nikt nie może oglądać odrzuconych przez ciebie składników. Stos kart odrzuconych powinien być zawsze zakryty.

**Wskazówka.** To szybki sposób na zarobienie potrzebnej sztuki złota... lub niezbyt wydajny sposób na dwie sztuki złota, jeśli ich naprawdę bardzo potrzebujesz. Doświadczeni alchemicy zarobią znacznie większe sumy na zdobywaniu stypendiów i sprzedaży mikstur poszukiwaczom przygód.

## Rezygnacja z akcji

Gdy nadeszła twoja tura na wykonanie akcji, możesz zmienić zdanie i z niej zrezygnować. Zabierz swój znacznik (lub znaczniki) i umieść je na polu niewykorzystanych znaczników . Pod koniec rundy każda para niewykorzystanych znaczników pozwoli na dobranie 1 karty przysługi. Więcej szczegółów na stronie 16.

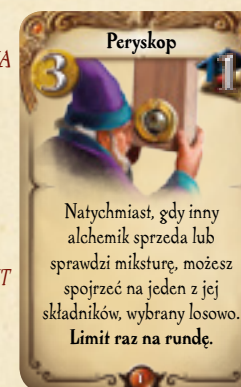
## Kupno artefaktu



Nic lepiej nie podkreśla odniesionego sukcesu niż półka pełna cennych sprzętów.

Kiedy kupujesz artefakt, weź jedną z kart z planszy i zapłać cenę pokazaną w lewym górnym rogu. Trzymaj swoje artefakty na stole przed sobą, tak aby każdy mógł je zobaczyć.

CENA



EFEKT

PUNKTY ZWYCIESTWA NA KONIEC GRY

Artefakty dostępne wcześniej zapewniają efekty działające całą grę. Jeśli przy efekcie nie ma zastrzeżenia, że można go użyć raz na rundę, to pozwala na wykorzystanie w każdej dozwolonej sytuacji.

Inne artefakty mają efekt natychmiastowy, który może zostać użyty tylko raz. Wykorzystanie takiego efektu jest częścią akcji kupna artefaktu.

Większość artefaktów daje punkty zwycięstwa na koniec gry. Część z nich ma zmienną wartość punktów zwycięstwa, co wyjaśnione jest na karcie przedmiotu.

Na początku gry w rzędzie artefaktów znajdują się jedynie przedmioty oznaczone . Rząd artefaktów nie jest uzupełniany, nawet jeśli wszystkie zostaną zabrane. Podczas konferencji na koniec rundy 3 (i ponownie na koniec rundy 5) wszystkie pozostałe artefakty zostaną odrzucone i w rzędzie umieszczone zostaną kolejne trzy. Do tej pory artefakty oznaczone oraz ułożone są odkryte nad planszą, aby wszyscy gracze mogli się z nimi zapoznać i odpowiednio zaplanować swoje posunięcia.

## Eksperymenty

Rada miasta zakazała testów na zwierzętach z powodu... pewnych kwestii... wynikłych po padzce skrzydlatych świni. Tak więc teraz alchemicy muszą testować swoje mikstury na ludziach. Na całe szczęście w miasteczku nie brakuje chętnych do zgłębiania tajemnik alchemii. A w najgorszym wypadku zawsze możesz wypróbować miksturę na sobie.

Ostatnie dwie akcje tej rundy dostarczą ci najwięcej informacji. To tutaj właśnie mieszasz dwa składniki i sprawdzasz, co się stanie. Procedura mieszania wygląda tak samo w przypadku akcji testu na uczniu i wypiciu mikstury samodzielnie:



- Wybierz 2 spośród swoich kart składników, które chcesz zmieszać.
- Umieść je w kotle tak, aby nikt inny ich nie widział.
- Naciśnij opcję **Ustaw na uczniu** lub **Wypij miksturę**, w zależności od pola akcji.
- Zeskanuj karty i naciśnij **Przetestuj**, gdy czytnik je rozpozna.
- Pokaż wynik pozostałym graczom. Tak, dowiedzą się, jaką miksturę udało ci się przyrządzić, ale nie będą wiedzieć, jakich użyto składników.
- Umieść odpowiedni żeton wyniku w swoim trójkącie wyników.
- Umieść odpowiedni żeton wyniku na swojej planszy gracza, aby przypomnieć innym, że udało ci się przygotować daną miksturę (chyba że masz już taki żeton). Jest to obowiązkowe. Zmieszane przez ciebie mikstury stanowią ogólnie dostępną wiedzę.
- Odrzuć wykorzystane składniki. Składniki zawsze odrzuca się w ciemno, zakryte.

(Nawet jeśli twoja grupa zgodziła się na wykorzystanie opcji „wybór ręczny” w czytniku kart, wciąż zalecamy układanie składników na kociołku. W ten sposób nie zapomnisz o ich późniejszym odrzuceniu.)

Główną różnicą pomiędzy tymi akcjami stanowi rezultat po zmieszaniu negatywnej mikstury. Efekty oraz są dość nieprzyjemne. Dlatego właśnie alchemicy mają uczniów.

## Twoja pierwsza runda

Wiesz już dość, by zagrać swoją pierwszą rundę w Alchemików. No, prawie całą rundę. Jest jeszcze parę rzeczy, które mają miejsce po rozpatrzeniu pola wypicia mikstury, ale możesz o nich pomyśleć później.

**Jeśli chcesz, możesz teraz rozegrać swoją pierwszą rundę.** A potem wróć tu, żeby dowiedzieć się o 3 pozostałych polach akcji. Zasady odnośnie końca rundy znajdują się na stronie 16.

## Test na uczniu



Uczeń wypije wszystko w imię nauki. Aż się rozchoruje. Wtedy wypije wszystko w imię nauki i sztuki złota.

Pierwszy gracz, który użyje tego pola akcji, wykonuje eksperyment jak opisano powyżej.

Gracze, którzy przeprowadzają doświadczenia później, mogą być w gorszej sytuacji. Kiedy uczeń

wypije negatywną miksturę, jego zapal do nauki gwałtownie maleje. Każdy kto wykonuje akcję po gracz, który zmieszał negatywną miksturę, musi zapłacić dodatkowo 1 sztukę złota. (Zawsze masz opcję zrezygnowania z akcji i przesunięcia swojego znacznika na pole niewykorzystanych znaczników. Jeśli nie możesz zapłacić uczniowi, musisz zrezygnować z akcji.)

Co rundę pojawia się nowy student – taki, który gotów jest poświęcić się w imię nauki i nie wie, co stało się jego poprzedników. Tak więc pierwsze doświadczenia w rundzie są zawsze darmowe i jest tak do chwili, aż ktoś przygotuje negatywną miksturę.

**Przykład:**



**Żółty zaczyna. Pierwszy gracz nigdy nie musi płacić, więc Żółty testuje na studentie za darmo i tworzy .**

**To dobra wiadomość dla Niebieskiego. Oznacza, że też nie musi płacić za testy. Warzy .**

**Uczeń jest wciąż zadowolony. Zielony także nie musi za nic płacić. Przygotowuje . Student nie jest już zbyt szczęśliwy, ale Zielony przypomina mu, że wiedział o ryzyku i nie można już**

**nic z tym zrobić.**

**Teraz kolej Czerwonego. Jeśli chce przetestować miksturę na uczniu, musi zapłacić 1 sztukę złota do banku. Robi to i warzy . Tak naprawdę nie ma znaczenia, jaką miksturę przygotowuje. Żółty i Zielony gracz i tak będą musieli zapłacić 1 sztukę złota, jeśli chcą przeprowadzić dalsze testy.**

## Inne zabawne sytuacje, do których może dojść, gdy jesteś sparalizowany

Jeśli wielu graczy wypije taką miksturę, wszyscy będą musieli umieścić swoje znaczniki kolejności na zielonym polu. Ci, którzy zrobią to pierwsi, będą grać przed tymi, którzy umieszczają tam swoje znaczniki później.

Jeśli żeton gracza startowego zostanie przekazany do alchemika, który jest sparalizowany, gracz ten przekazuje żeton na lewo. (Gracz po lewej stronie skorzysta z wszystkich zalet bycia pierwszym, a niesprawiedliwe byłoby, gdyby zrobił to dwa

## Wypicie mikstury



To najprostszy sposób na ustalenie działania mikstury. Oczywiście ma też swoje wady.

Zaletą eksperymentowania na sobie jest to, że nie musisz nikomu płacić. Wadą fakt, że negatywne mikstury będą mieć na ciebie wpływ. Efekt jest zależny od koloru wypitej negatywnej mikstury.



To mikstura szaleństwa. Nie pamiętasz tego, że ją wypileś, ani tego, jak na golasa biegales po miejskim rynku. Ale wszyscy inni pamiętają.

Tracisz 1 punkt reputacji .

To mikstura paraliżu. Trudno wstać rano z łóżka, jeśli nie możesz ruszać kończynami.

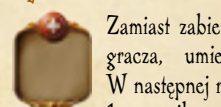


Umieść swój znacznik kolejności w tym miejscu. Podczas następnej rundy nie będziesz wybierać pola kolejności z innymi graczami. Zamiast tego

dobierzesz karty wskazane dla tego pola i będziesz grać jako ostatni.

To ograniczenie trwa przez jedną rundę. Jeśli twój znacznik był na polu paraliżu całą rundę, możesz go przesunąć podczas picia mikstur, aby nie został pomylony ze znacznikami graczy, którzy zostaną teraz sparaliżowani. (Oczywiście jeśli ponownie wypijesz taką miksturę, to znowu ustawisz tu swój znacznik.)

Gratulacje! Udało ci się przeżyć wypicie trucizny. Musiałeś sobie wyrobić odporność jeszcze jako uczeń. Ale mimo to nie czujesz się zbyt dobrze. Musisz spędzić trochę czasu, żeby się wykurować.



Zamiast zabierać swój znacznik akcji na planszę gracza, umieszczasz go na polu szpitala. W następnej rundzie będziesz mieć do dyspozycji 1 znacznik mniej.

**Żadna negatywna mikstura nie może wpłynąć na ciebie dwukrotnie w tej samej rundzie.** Pozytywne i neutralne mikstury nie mają efektu w grze, ale po ich wypiciu czujesz znaczną ulgę.

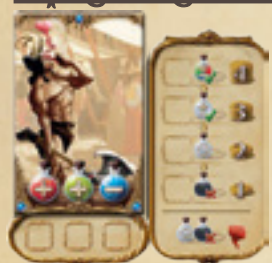
razy pod rząd.) W mało prawdopodobnej sytuacji, w której gracz po lewej jest także sparalizowany, żeton przechodzi dalej, aż trafi na niesparalizowanego gracza.

W niezwykłe rzadkiej sytuacji, w której wszyscy gracze byłiby sparalizowani, żeton nie jest przekazywany. W kolejnej rundzie graczem startowym będzie ten, kto miałby ją rozpocząć.

# Akcje dostępne w drugiej rundzie

Po pierwszej rundzie dostępne stają się wszystkie akcje, a gracze otrzymują pełną pulę znaczników akcji. Mijmy nadzieję, że do tej pory dowiedziałeś się czegoś na temat składników. Czas teraz wykorzystać tę wiedzę.

## Sprzedaż mikstury



Mikstura szybkości, by atakować niczym błyskawica; parę kropli trucizny, by zlikwidować wroga – poszukiwacze przygód potrzebują mikstur wszelkiego rodzaju i wiedzą, gdzie je kupić. Sprzedaż mikstur to dobry sposób na zarobienie mnóstwa pie-

niędzy, jeśli znasz się na rzeczy. Albo chociaż paru groszy, jeśli potrafisz ściemniać.

Na początku każdej rundy (za wyjątkiem pierwszej) w mieście pojawia się nowy poszukiwacz przygód. Będzie tutaj czekać do momentu, gdy przyjdzie pora na sprzedaż mikstury. Dolna część kafelka ukazuje, jakich mikstur potrzebuje poszukiwacz przygód.

Zauważ, że akcja ta wymaga dwóch znaczników i możesz z niej skorzystać tylko raz na rundę. Różni się od innych jeszcze jednym: możliwe, że nie będziesz jej rozpatrywać w zwykłej kolejności. Za chwilę to wyjaśnimy. Najpierw zobaczymy, co się stanie, gdy nadejdzie twoja kolej.

## Oferta mikstury

Kiedy jest twoja kolej na sprzedaż mikstury, musisz wybrać jedną z trzech, których potrzebuje poszukiwacz przygód. Twój wybór jest ograniczony przez graczy, którzy wykonywali tę akcję przed tobą.

W grze 4-osobowej przesuwasz jeden ze swoich znaczników z pola akcji na pole pod miksturę, którą chcesz sprzedać. Blokuje to tę miksturę dla graczy po tobie. Niezależnie od tego, czy uda ci się prawidłowo przygotować daną miksturę, grający po tobie nie będą mogli jej wybrać.

W grze 3-osobowej poszukiwacz przygód kupi tylko dwie mikstury. Jeśli jesteś pierwszym graczem, możesz wybrać dowolną z trzech mikstur. Jeśli wybierzesz trzecią, umieszczasz pod nią swój znacznik, blokując ją dla następnego gracza i zostawiając mu do wyboru dwie pozostałe. Jeśli wybierzesz jedną z dwóch pierwszych, twój znacznik blokuje obie, pozostawiając drugiemu graczowi tylko jedną opcję, czyli trzecią miksturę. Tak czy inaczej, tylko dwóch graczy może sprzedać miksturę w każdej rundzie.

W grze 2-osobowej tylko pierwszy gracz może sprzedać miksturę. Pole oznaczone blokuje wszystkie trzy mikstury.

We wszystkich sytuacjach:

- Pierwszy gracz zawsze ma możliwość sprzedaży jednej z 3 mikstur.
- Maksymalna liczba mikstur, które można sprzedać, wynosi o 1 mniej niż liczba graczy.

Jeśli nie odpowiada ci sytuacja na planszy, kiedy nadejdzie twoja kolej, możesz zrezygnować z akcji. Jeśli każdy zadeklaruje tę akcję, jeden z graczy nie zdoła sprzedać mikstury. Gracz ten musi zrezygnować z akcji i przesunąć swoje znaczniki na pole niewykorzystanych znaczników. (Patrz strona 16.)

## Oferta gwarancji

Czy kiedy sprzedajesz miksturę, musi ona spełniać dokładnie wymagania kupującego? Oczywiście, że nie! Jesteś alchemikiem, a nie perfekcjonistą. Ale jeśli nie chcesz skończyć z obciętymi rękami, musisz zaoferować gwarancję zwrotu pieniędzy.

Twoja gwarancja określa, jak bliska ma być twoja mikstura do potrzeb poszukiwacza przygód. Istnieją cztery poziomy jakości.

### Poziomy jakości

- Dokładne dopasowanie. Udało ci się uwarzyć miksturę o odpowiednim znaku i we właściwym kolorze.
- Prawidłowy znak. Udało ci się uwarzyć miksturę o prawidłowym znaku, ale w niewłaściwym kolorze.
- Neutralna. Udało ci się uwarzyć neutralną miksturę.
- Niewłaściwy znak. Przygotowana mikstura ma niewłaściwy znak. Kolor jest nieznan.

Kiedy przychodzi twoja kolej na sprzedaż mikstury, umieść drugi znacznik akcji na polu obok jednego z poziomów jakości. (Nie zwracaj uwagi na znaczniki innych graczy. Wszyscy mogą oferować tę samą gwarancję.)

Gwarantujesz, że przyrządzisz miksturę o podanej jakości lub lepszą, która będzie kosztować cenę podaną w tym samym rzędzie co twój znacznik. Jeśli przygotowujesz gorszą miksturę, nie dostaniesz pieniędzy. Jeśli lepszą – i tak dostaniesz sumę tylko za gwarantowany poziom jakości.

**„Zaufaj mi. Jestem alchemikiem.”**  
Możesz zażądać 4 sztuk złota za gwarancję dokładnego dopasowania. Aby otrzymać tę sumę, musisz przygotować miksturę o poprawnym znaku i kolorze.

**„Też daje niezłego kopa.”**  
Za tę gwarancję możesz zażądać 3 sztuk złota. Aby otrzymać tę sumę, musisz przygotować miksturę o prawidłowym znaku. (Jeśli utrafił też kolor, to i tak dostaniesz tylko 3 sztuki.)

**„Ta wspaniała mikstura została przygotowana w prawdziwym laboratorium i z całą pewnością nie powoduje żadnych niechcianych efektów. Nazywam to lekiem homeopatycznym.”**

Za tę gwarancję możesz zażądać 2 sztuk złota. Otrzymasz tę sumę, jeśli tylko nie przygotowujesz mikstury ze złym znakiem. Tak więc mikstura neutralna również spełnia warunki tej gwarancji.

**„Z całym przekonaniem gwarantuję, że coś jest w butelce.”**

Dostajesz zapłatę. Co prawda tylko 1 sztukę złota, ale niezależnie od tego, jaką miksturę przygotowujesz.

## Warzenie mikstury

Warzenie mikstury dla poszukiwacza przygód jest podobne do warzenia podczas eksperymentu. Umieszczasz 2 karty składników w kociołku i naciskasz przycisk **Sprzedaj miksturę**.

Czytnik kart wyświetli sześć możliwych mikstur. Naciśnij tę, którą chce od ciebie kupić poszukiwacz przygód. (Nawet jeśli wiesz, że z twoich składników powstanie inna mikstura, to i tak musisz wskazać miksturę wybraną z kafła poszukiwacza przygód.)

Kiedy przeskanujesz karty i naciśniesz **Przetestuj**, czytnik kart nie wyświetli przygotowanej mikstury. Zamiast tego pokaże, jak blisko byłeś spełnienia warunku, wyświetlając jeden z czterech poziomów jakości.

Pokaż wynik pozostałym graczom. Jeśli przygotowałeś lub , wiesz dokładnie, jaka to mikstura. Zaznacz ją na swojej planszy oraz trójkącie wyników za pomocą odpowiednich żetonów, tak samo jak w przypadku eksperymentów. Jeśli przygotowałeś , wiesz jaki znak ma mikstura i jakiego koloru nie posiada. Weź dwukolorowy żeton wyniku (na przykład ) i umieść go na swoim trójkącie wyników. (Nie musisz umieszczać dwuznacznych wyników na swojej planszy.) Jeśli przygotowałeś , to znasz tylko znak mikstury. Weź bezbarwny niejednoznaczny żeton wyniku ( lub ) i zaznacz swój wynik. Przykład znajdziesz na następnej stronie.

Jeśli udało ci się spełnić warunki gwarancji, zabierz pieniądze z banku. Niezależnie od gwarancji, wynik w postaci lub zawsze powoduje utratę 1 punktu reputacji. Jak zwykle, odłóż oba składniki zakryte na stos odrzuconych.

Możesz zarobić parę groszy, sprzedając złe mikstury, ale wywoła to plotki. Jeśli twoja reputacja spadnie zbyt nisko, poszukiwacze przygód nie będą chcieli kupować od ciebie.

### Gwarancja Zwrotu Pieniędzy oraz Warunki Sprzedaży

*Ja, niżej podpisany poszukiwacz przygód, zaświadczam, że poinformowano mnie o warunkach sprzedaży niniejszej mikstury i wyrażam na nie zgodę. Warunki te przedstawiają się następująco:*

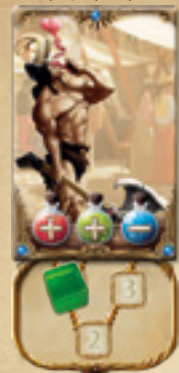
*Wszystkie środki pieniężne zostaną wpłacone z góry, zaś w przypadku pojawienia się efektów ubocznych\*, towarzyszących deklarowanym efektom\*\* mikstury, nie będę mieć prawa do żadnego zadośćuczynienia.*

*\* Znane efekty uboczne to między innymi: mdłości, zawroty głowy, halucynacje, utrata przytomności, nadaktywność, bezsenność, częściovny lub całkowity paraliż oraz tymczasowa lub całkowita utrata wzroku, słuchu, głosu lub kończyn (albo też nagle wyrosnięcie całkowicie nowych kończyn – ludzkich lub innych).*

*\*\* Żadna część niniejszej gwarancji nie może być rozumiana jako gwarancja uzyskania deklarowanych efektów.*

Przykład:

Ten sympatyczny barbarzyńca szuka dla siebie mikstury.



To rozgrywka 3-osobowa. Zielony zaczął i próbował przygotować miksturę. Wybór lub blokuje także tę drugą, więc pozostanie jedynie.

Czerwony jest drugi, ale nie wie, jak przygotować negatywną miksturę ze swoich składników. Nie chce ryzykować utraty reputacji, więc rezygnuje z akcji i przenosi swoje znaczniki na pole niewykorzystanych znaczników.

Teraz jest kolej Żółtego. Ma do wyboru jedynie i postanawia spróbować. Umieszcza jeden znacznik akcji pod

miksturą, zaś drugi na gwarancji 2 sztuk złota – potrzebuje pieniędzy, ale nie jest do końca pewien wyniku warzenia. (Zielony także wybrał tę gwarancję, ale nie ma to znaczenia.)

Żółty przygotowuje 2 składniki, zaznacza w czytniku, że chce przyrządzić miksturę i skanuje karty. Dalszy rozwój sytuacji zależy od tego, co powie czytnik:

„Idealne dopasowanie! Żółty przyrządził. Zaznacza to na swoim trójkącie wyników oraz na planszy gracza za pomocą żetonów. Otrzymuje także 2 sztuki złota.

„Prawidłowy znak! Ale nie ten kolor. Żółty przygotował lub. Zaznacza to za pomocą i bierze 2 sztuki złota z banku.

„Hmm. Żółty przyrządził neutralną miksturę. Oznacza to za pomocą żetonów i bierze 2 sztuki złota z banku. Barbarzyńca musi zapłacić, ale zadowolony to on nie jest. Przecież mikstury powinny mieć jakies działanie! Żółty traci 1 punkt reputacji.

„Uch! Żółty przygotował miksturę dodatnią, a miał przecież przyrządzić ujemną. Zaznacza ten wynik za pomocą żetonu. Nie otrzymuje pieniędzy, ponieważ nie spełnił wymagań danej gwarancji. Traci też 1 punkt reputacji za uwarzenie mikstury o niewłaściwym znaku.

## Oferta rabatu

„Kupujcie mikstury tuuutaj! Tylko u mnie najtańsze mikstury w mieście! Specjalny rabat dla bohaterów z wielkimi toporami!”

Pewnie już zauważyłeś, że bycie pierwszym na tym polu zapewnia jeszcze większe korzyści niż zwykle. A jeśli każdy wybierze tę akcję, ostatni gracz nie będzie mógł nic sprzedać.

Dlatego, zanim pierwszy gracz wybierze miksturę, każdy ma okazję stać się pierwszym graczem oferując rabat. Choć wcześniej omówiliśmy wszystkie inne elementy tej akcji, to oferta rabatu jest tak naprawdę pierwszą rzeczą, jaką robimy podczas rozpatrywania tego pola akcji. Ale jeśli jesteś jedynym graczem w tym miejscu, pomijasz fazę rabatu i przechodzisz prosto do sprzedaży.

Każdy gracz ma cztery karty ofert z rabatami wynoszącymi 0, -1, -2 oraz -3. Jeśli kilku graczy zadeklarowało akcję sprzedaży mikstury, wszyscy w tajemnicy składają ofertę wybierając jedną z kart i umieszczają ją zakrytą na stole. Kiedy wszyscy dokonają wyboru, jednocześnie odsłaniają karty.

Poszukiwacze przygód lubią duże rabaty. Na każdej karcie znajduje się określona liczba uśmiechniętych buziek. Zmieni kolejność znaczników graczy w zależności od liczby buziek. Zaczyna osoba, która ma ich najwięcej.

Tradycyjna kolejność gry także ma znaczenie. Rozstrzyga remisy pomiędzy graczami, którzy proponują taką samą liczbę buziek.

Przykład:



Zostaw swoje karty odkryte na stole, aż do rozpatrzenia tego pola akcji. Rabat ogranicza twój wybór gwarancji. Kiedy nadejdzie twoja kolej sprzedaży mikstury, nie możesz proponować gwarancji, której cena po rabacie wynosiłaby zero lub mniej.

Przykład:

Czerwony zagrał swoją kartę z ofertą -2.

- Może zaoferować gwarancję dokładnego dopasowania w cenie 2 sztuk złota.
- Może zaoferować gwarancję dopasowania znaku w cenie 1 sztuki złota.
- Ale nie może zaoferować dwóch najniższych gwarancji.

Nawet jeśli Czerwony jest pewien, że nie może spełnić warunków gwarancji właściwego znaku, i tak może ją zaoferować. (Może chce sprawdzić, czy ze swoich składników stworzy miksturę neutralną. A może chce po prostu zablokować tę miksturę dla tych, którzy grają po nim.)

## Efekty reputacji

Podczas gry twoja reputacja będzie wzrastać i maleć. Na koniec zostanie zamieniona na punkty zwycięstwa, ale ma też znaczenie podczas rozgrywki. Poszukiwacze przygód wolą kupować mikstury od szanowanych alchemików.

### Strefa zielona: 14 do 17 punktów

Jeśli twoja reputacja znajduje się w tej zielonej strefie, automatycznie dodasz 1 dodatkową uśmiechniętą buzkę do swojej oferty. Przykładowo, jeśli zaoferujesz rabat 0, otrzymasz 2 buzki zamiast 1.

Ale towarzyszy ci także większe ryzyko. Za każdym razem, gdy masz stracić reputację, tracisz 1 punkt więcej. Jeśli przykładowo sprzedasz miksturę, która nie posiada właściwego symbolu, stracisz 2 punkty zamiast 1. Jeśli miałbyś stracić 2 punkty podczas konferencji, tracisz jeden więcej, czyli w sumie -3.

Kara ta jest nakładana nawet wtedy, gdy normalna strata reputacji spowodowałaby wypadnięcie z zielonej strefy. Na przykład, jeśli masz 14 punktów i sprzedasz neutralną miksturę, skończysz z 12 punktami.

Gdy jesteś dobry, rosną wymagania względem ciebie.

### Strefa niebieska: 18 lub więcej punktów

Jeśli twoja reputacja znajduje się w strefie niebieskiej, stawka jest jeszcze wyższa. Otrzymujesz 1 dodatkową buzkę oraz liczysz sobie 1 dodatkową sztukę złota za każdą twoją gwarancję. (Możesz więc przykładowo proponować rabat -3, a następnie zaoferować gwarancję 3 sztuk złota. Ostateczna cena wynosiłaby 1.)

Za każdym razem, gdy tracisz reputację, tracisz 2 punkty więcej. I w tym przypadku również kara jest nakładana, gdy zaczynasz w strefie niebieskiej. Jeśli przykładowo masz 18 punktów i stracisz 5 na raz, skończysz z 11 punktami. (To naprawdę może się zdarzyć. Ale jest znacznie weselej, jeśli przydarzy się komuś innemu.)

Im wyżej się wspinasz, tym boleśniejszy upadek.

### Strefa czerwona: 6 lub mniej punktów

Kiedy masz tak kiepską reputację, musisz liczyć 1 sztukę złota mniej za każdą oferowaną gwarancję. Nie jest to rabat, tylko kara nakładana po ustaleniu kolejności sprzedaży. Przykładowo, jeśli zaoferowałbyś rabat -2, konieczne będzie zaoferowanie gwarancji dokładnego dopasowania. (Normalnie daje 4 sztuki złota, ale dla ciebie tylko 3. Zaś ostateczna cena po rabacie wyniesie 1.) Nie możesz już oferować rabatów -3.

Dobłą stroną całej tej sytuacji jest fakt, że kiedy tracisz reputację, tracisz 1 punkt mniej. Przykładowo sprzedaż mikstury z przeciwnym symbolem nie ma już wpływu na twoją reputację. Jeśli na konferencji miałbyś stracić 2 punkty, tracisz tylko 1.

Twoja reputacja nigdy nie może zejść poniżej 1. Każda jej strata, która prowadziłaby do zejścia poniżej 1, spowoduje pozostanie na poziomie 1 punktu.

Gdy wszyscy uważają, że jesteś beznadziejnym alchemikiem, trudno żeby mieli jeszcze gorsze zdanie.

## Publikacja teorii



Gracze na polu publikacji teorii rozpatrują swoje akcje w normalnej kolejności. Każda akcja pozwala albo na publikację nowej teorii, albo też na wsparcie teorii już opublikowanej przez inną osobę.

## Publikacja nowej teorii

Możesz opublikować teorię na temat składnika, jeśli wiesz jaki ma alchemon. Albo przynajmniej tak ci się wydaje. Albo kiedy masz pewność, że inni też nie wiedzą. To od ciebie zależy, czy zaryzykować i opublikować swoją teorię wcześniej, czy też zaczekać do chwili, aż zdobędziesz pewność.

Aby opublikować teorię, podnieś wybrany żeton alchemonu i umieść go na jednej z ksiąg na planszy teorii. To twoje publiczne oświadczenie odnośnie prawdziwej tożsamości składnika opisanego w tej księdze. Aby oznaczyć tę teorię jako swoją, umieść jedną ze swych pieczęci na którymś z dostępnych miejsc.



A teraz zapłać swojemu wydawcy! Oddajesz 1 sztukę złota do banku.

Co? Myślałeś, że to twój wydawca ci zapłaci? O nie, przujacielu. Jesteśmy w środowisku akademickim.

Po publikacji swojej teorii otrzymujesz 1 punkt reputacji.

Jeśli masz dość pewności siebie, nikt nie pomyśli, że możesz się mylić.

## Pieczęcie



Trzymaj swoje pieczęcie zakryte przed sobą lub schowaj je za zastonką. Kiedy kładziesz pieczęć

na teorii, pieczęć pozostaje zakryta.

Po co taka konspiracja? Ano po to, że tak naprawdę pieczęć jest sekretnym zakładem o poprawność teorii.

Twoje pieczęcie z gwiazdkami służą do obstawiania pewników. Masz dwie pieczęcie ze złotymi gwiazdkami i trzy ze srebrnymi. Zachowujesz je dla teorii, na które gotów byłbyś postawić swoje życie. No, może nie życie, ale na pewno reputację.

Pieczęcie ze złotymi gwiazdkami dadzą ci 5 punktów zwycięstwa

na koniec gry, a te ze srebrnymi zapewnią 3 punkty, ale tylko wtedy, gdy teoria okaże się prawdziwa. Jeśli teoria będzie błędna, stracisz punkty (zob. strona 17). Możesz też stracić punkty reputacji podczas gry, jeśli ktoś podważy twoją teorię (zob. strona 14).

Pieczęcie bez gwiazdek służą do zabezpieczenia się przed określonym aspektem. Przedstawione jest to za pomocą znaku zapytania na tle w danym kolorze. Jeśli okaże się, że nie miałeś racji odnośnie tego aspektu alchemonu, nie zostaniesz ukarany. (Ma znaczenie jedynie kolor, a nie wielkość okręgu.) Z drugiej jednak strony pieczęcie bez gwiazdek nie mają żadnej wartości na koniec gry (więcej szczegółów na stronie 17).

Przykład:

Niebieski opublikował teorię na temat skorpiona, widoczną po lewej na tej stronie. Umieścił na niej, aby zabezpieczyć się przed aspektem czerwonym. Jeśli ktoś udowodni, że skorpion zamiera, Niebieski nie straci reputacji.

Pieczęcie pozostają zakryte do końca gry, chyba że dana teoria zostanie podważona.

„Drogi kolego. Jeśli czytasz ten list, oznacza to, że moja Teoria Skorpiona została poddana w wątpliwość. Chciałem zaznaczyć, iż zawsze byłem pewien co do jej niebieskiego i zielonego aspektu. Co do czerwonego jednak...”

## Dostępne żetony i składniki

Możesz opublikować teorię tylko o składniku, który nie ma aktualnie na sobie żetonu alchemonu. Możesz użyć jedynie takiego żetonu, który nie jest obecnie przypisany do jakiegos składnika.

Powód tego jest prosty: każdy żeton alchemonu odpowiada dokładnie 1 składnikowi. Każdy składnik odpowiada dokładnie 1 alchemonowi. Więc każda inna teoria biorąca pod uwagę dany alchemon lub składnik przeczyłaby opublikowanej teorii. Oczywiście możesz spróbować powiedzieć wydawcy, że to ta druga teoria jest mylna, ale ci nie uwierzy. Tamta została już opublikowana, a twoja nie. To jasne, że opublikowana teoria jest bardziej wiarygodna.

Możesz zgrzytać zębami i wyrwać włosy z głowy, ale jest lepszy sposób na poradzenie sobie z takimi łobuzami. Możesz ujawnić ich niekompetencję w następnej rundzie. Sprawdź sekcję o podważaniu teorii na kolejnej stronie.

## Wsparcie teorii

Czasami bywa tak, że któryś z kolegów opublikuje twoją teorię przed tobą. To przykre, że ktoś inny zbierze laury za „odkrycie” czegoś, co było dla ciebie oczywiste, ale możesz przynajmniej zyskać trochę uznania. Wystarczy wesprzeć tę teorię.



Aby wesprzeć teorię opublikowaną przez kogoś innego, umieść na niej swoją pieczęć, tak jak robisz to podczas publikacji własnej teorii. Nie możesz wesprzeć własnej teorii – nigdy na żadnej teorii nie mogą znajdować się dwie pieczęcie tego samego koloru.

Musisz zapłacić 1 sztukę złota do banku. Musisz także zapłacić 1 sztukę złota każdemu innemu graczowi, który ma już swoją pieczęć na danej teorii.

„Oczywiście, że możesz być współautorem... za drobną opłatą.”

Nie zyskujesz reputacji za wsparcie teorii. Poza tym, twoja pieczęć na tej teorii liczy się tak samo jak pieczęć każdej innej osoby.

Na każdej teorii znajduje się miejsce na trzy pieczęcie. W grach dla 2 i 3 osób każdy może wesprzeć tę samą teorię. W grze czteroosobowej nie można wspierać teorii, na której znajdują się już trzy pieczęcie.

## Stypendia

Towarzystwa naukowe są niezwykle zainteresowane niektórymi składnikami. Ich zainteresowanie jest wręcz tym samym tak wielkie, że gotowi są zaproponować ci stypendium za twoje badania. Oczywiście musisz najpierw udowodnić, że masz jakieś pojęcie o danej dziedzinie.

Na środku planszy teorii znajdują się cztery kafelki stypendiów. Każdy przedstawia 3 lub 4 składniki, które możesz zbadać, aby zdobyć stypendium. Swoje pierwsze stypendium zdobędziesz, jeśli masz pieczęcie na teoriach o 2 składnikach widocznych na kafelku stypendium. (Nie ma znaczenia, czy twoje pieczęcie pochodzą z publikacji, czy tylko ze wsparcia. Nie ma także znaczenia, czy posiadają gwiazdki.)

Przykład:



Niebieski opublikował teorię o skorpionach. Jeśli zdoła opublikować lub wesprzeć teorię o muchomorach lub ropuchach, natychmiast zdobędzie stypendium.

Kiedy zdobywasz stypendium, od razu bierzesz jego kafelek i umieszczasz go zakrytego na swojej planszy. Natychmiast bierzesz 2 sztuki złota z banku. Każde stypendium będzie także warte 1 lub 2 punkty zwycięstwa na koniec gry.

Pieniądże ze stypendium są przeznaczone na badania. Powinieneś wydawać je tylko na rzeczy, które uzyskałyby aprobatę komitetu naukowego... Ha ha! Żart taki! Większość alchemików wydaje wszystkie pieniądze ze stypendium na nowe, lśniące artefakty. A jakby ktoś zapytał, to można powiedzieć, że to „niezbędny element wyposażenia laboratoryjnego, potrzebny do prowadzenia zaawansowanych badań.”

Gdy masz już stypendium, nie może go otrzymać nikt inny. Pozostanie twoje do końca gry. Nawet jeśli twoje teorie zostaną podważone, nie trzeba będzie oddawać kafelka ani zwracać pieniędzy.

Po pierwszym stypendium kolejne można otrzymać tylko wtedy, gdy posiada się pieczęcie na wszystkich 3 przedstawionych składnikach (lub 3 z 4 – w przypadku dużego kafelka na środku). To właśnie oznacza „3” na odwrocie pierwszego kafelka.

Jeśli dokonasz publikacji lub wsparcia, które zapewnia ci jednocześnie dostęp do 2 pierwszych stypendiów, wybierasz jedno z nich jako pierwsze. Aby otrzymać drugie, musisz posiadać pieczęcie przy teoriach o trzech składnikach.



## Podważenie teorii



Oczywiście każda teoria, na której znajduje się pieczęć alchemika, uznawana jest za prawidłową. Ale niektóre teorie są bardziej prawidłowe od innych.

Teoretycznie akcja ta jest dostępna w drugiej rundzie, ale nie będzie można z niej korzystać aż do opublikowania jakiegś teorii. **Jeśli udowodnisz, że dana teoria**

**jest błędna, zyskasz 2 punkty reputacji.** Rzecz jasna każdy, kto posiada swoje pieczęcie na takiej teorii, ryzykuje utratę reputacji. Szczegóły poniżej.

W wariacie czeladnika system podważania teorii jest prostszy. Jeśli to twoja pierwsza gra, **możesz na razie pominąć mistrzowskie zasady podważania.** Będą miały więcej sensu, gdy przećwiczysz podważanie teorii dla czeladników.

Akcja podważania teorii w aplikacji działa inaczej w zależności od wariantu gry. Jeśli zauważysz, że działa w złym wariacie, wróć do głównego menu i zmień ustawienia. Następnie naciśnij

**Kontynuuj grę**

## Podważanie dla czeladników

Naciśnij **Obal teorie** i umieść czytnik na stole tak, aby wszyscy mogli go zobaczyć. Czytnik wyświetli 8 składników oraz 3 aspekty (kolory). **Podczas podważania nie używasz składników, które masz na ręce.**

Aby podważyć teorię, wystarczy wykazać, że jeden z jej aspektów jest nieprawidłowy. Naciśnij składnik z teorii, którą próbujesz podważyć. Naciśnij aspekt, którego mylność chcesz pokazać. Następnie naciśnij **Potwierdź**.

Czytnik pokaże wszystkim znak tego aspektu danego składnika. Porównaj go z żetonem alchemonu na teorii.

Jeśli znak na ekranie **pasuje** do znaku aspektu na żetonie, **nie udało ci się podważyć teorii.** (To nie znaczy, że jest prawidłowa, tylko to, że nie potrafiłeś dowieść jej nieprawidłowości.) **Tracisz 1 punkt reputacji** za zmarnowanie czasu twoich kolegów.

Jeśli znak na ekranie jest **przeciwny** do znaku aspektu na żetonie, **udało ci się podważyć teorię.** Więcej informacji znajdziesz w sekcji „Konsekwencje podważenia”.

Tak czy inaczej, każdy wie już, jaki znak ma ten aspekt danego składnika. Mogą zaznaczyć tę informację w swojej tabeli dedukcji.

Kiedy korzystasz z tej akcji, nie możesz wybrać składnika, co do którego nie opublikowano teorii.

## Konsekwencje podważenia

W każdym wariacie po podważeniu teorii mają miejsce następujące wydarzenia:

1. Otrzymujesz 2 punkty reputacji.
2. Usuwasz żeton alchemonu z planszy teorii.
3. Ujawniasz wszystkie pieczęcie na danej teorii.
4. Gracze, którzy użyli pieczęci bez gwiazdek, nie tracą punktów, jeśli kolor za znakiem zapytania pasuje do aspektu użytego do podważenia teorii.
5. Gracze, którzy użyli pieczęci bez gwiazd, ale zabezpieczyli się przed innym kolorem, tracą 5 punktów reputacji.
6. Gracze, którzy użyli pieczęci z gwiazdkami (złotymi lub srebrnymi), tracą 5 punktów reputacji.
7. Wszystkie pieczęcie, które znajdowały się na teorii, zostają usunięte z gry i nie mogą zostać ponownie wykorzystane. (Możesz zostawić je odkryte w pobliżu planszy teorii, aby wszyscy widzieli, jakie pieczęcie zostały już użyte.)
8. Jeśli masz znacznik na polu publikacji teorii, masz możliwość natychmiastowej publikacji wyników swoich badań.

**Przykład:**



*Niebieski prosi czytnik kart o ujawnienie niebieskiego aspektu skorpiona. Czytnik podaje, że jest to . Nie podważa to teorii i Niebieski traci 1 punkt reputacji.*

*Przychodzi kolej Czerwonego. Pyta o zielony aspekt skorpiona. Czytnik podaje, że jest to . To stanowi dowód, że żeton alchemonu jest niewłaściwy.*

*Czerwony otrzymuje 2 punkty reputacji i odwraca trzy pieczęcie na teorii.*



*Złoty zabezpieczył się przed zielonym aspektem, więc nie traci reputacji.*



*Niebieski także się zabezpieczył, ale nie przed zielonym. Traci 5 punktów reputacji.*



*Zielony miał pieczęć z gwiazdką. Traci 5 punktów reputacji.*

*Wszystkie trzy pieczęcie zostają usunięte z dalszej gry.*

## Podważenie własnej teorii

Możesz próbować podważyć dowolną teorię, nawet taką, którą sam opublikowałeś lub wsparłeś. Jeśli ci się uda, zyskasz 2 punkty reputacji, ale także stracisz 5 punktów, jeśli twoja pieczęć nie zabezpiecza przed kolorem używanym do podważenia. Gdy tak się stanie, policz zyski i straty jako jedną zmianę: w tym wypadku stratę 3 punktów.

Jeśli przykładowo miałeś 13 punktów, policzylibyś to jako stratę 3 punktów z 13, a nie 5 z 15. (Jeśli nie wiesz, dlaczego ma to znaczenie, zajrzyj do sekcji „Efekty reputacji” na stronie 12.)

## Natychmiastowa publikacja



Kiedy udowodnisz, że dana teoria jest błędna, masz możliwość natychmiastowego opublikowania nowej teorii, jeśli tylko posiadasz jakieś znaczniki na polu publikacji teorii.

Nowa teoria, którą opublikujesz, musi dotyczyć:

- składnika z podważonej właśnie teorii;
- bądź alchemonu z podważonej właśnie teorii.

**Przykład:**

*Czerwony właśnie udowodnił, że alchemonem skorpiona nie może być . Jeśli ma jakies akcje na polu publikacji teorii, może natychmiast użyć jednej z nich, aby opublikować swoją teorię i przypisać inny alchemon do skorpiona lub do innego składnika. Ale nie może wykorzystywać tej natychmiastowej akcji do publikacji czegoś na inny temat (na przykład teorii mówiącej, że alchemonem kruczego pióra jest .*

Jeśli masz 2 akcje na polu publikacji teorii, twoja pierwsza natychmiastowa publikacja zużywa pierwszą akcję. Jeśli otrzymasz drugą natychmiastową publikację, wykorzystasz kolejną akcję.

Jeśli nie masz żadnych znaczników na polu publikacji teorii, nie możesz skorzystać z możliwości natychmiastowej publikacji. Natychmiastowa publikacja jest całkowicie opcjonalna; możesz po prostu poczekać, aż nadejdzie twoja kolej na polu publikacji i wtedy opublikować lub wesprzeć wybraną przez siebie teorię. (Ale nie zapomnij, że któryś z kolegów może podważyć jakąś teorię i użyć tej opcji, aby opublikować przed tobą.)

## Słaba pamięć

Picie tych wszystkich mikstur czasami miewa konsekwencje.

Dozwolona jest publikacja teorii, których mylność została już udowodniona. Jeśli na przykład akcja podważania pokaże, że skorpion zawiera , nie zabrania to nikomu opublikować teorię, że alchemonem skorpiona jest . Możesz nawet opublikować teorię, która została podważona wcześniej w tej rundzie. Jedynym ograniczeniem jest to, że nie możesz używać opcji natychmiastowej publikacji, aby opublikować dokładnie tę samą teorię, jaką właśnie podważyłeś. To by już była przesada.

## Podważanie dla mistrzów

W wariacie mistrzowskim nie wystarczy wiedza o tym, który aspekt jest niewłaściwy. Musisz dowieść tego za pomocą eksperymentu.

**Przykład:**

*Powiedzmy, że chcesz podważyć teorię na temat skorpiona z poprzedniej strony. Musisz znaleźć jakiś składnik, który po zmieszaniu ze skorpionem dałby , lub . Każdy z tych 3 wyników udowodniłby, że na tej teorii umieszczony jest niewłaściwy alchemon.*

Naciśnij **Obal teorie** i umieść czytnik kart w takiej pozycji, aby był widoczny dla wszystkich. Wyświetlonych zostanie 8 składników. **Podczas podważania nie używasz składników, które masz na ręce.**

Wybierz dwa składniki. Czytnik wyświetli siedem mikstur. Wybierz jedną z nich, a następnie objaśnij jedną z 2 możliwości:

1. Czytnik pokaże, że te 2 składniki w rzeczy samej tworzą wskazaną miksturę.
2. Czytnik pokaże, że te składniki nie tworzą wskazanej mikstury.

Wyjaśnij, który wynik spowoduje podważenie teorii lub przedstaw nowy konflikt pomiędzy dwoma teoriami (jak opisano poniżej). Kiedy wszyscy zrozumieją twoje wyjaśnienie, naciśnij **Potwierdź**.

Jeśli twój eksperyment nie podważy teorii lub przynajmniej nie zademonstruje nowego konfliktu, **tracisz 1 punkt reputacji** za marnowanie czasu społeczności akademickiej.

Jeśli podważyłeś teorię, osiągasz sukces i **otrzymujesz 2 punkty reputacji.** W wariacie mistrzowskim możliwe jest zademonstrowanie konfliktu bez podważania jakiegś teorii i to również jest warte 2 punkty. Zwykle jednak będziesz po prostu podważać teorie.

## Podważenie 1 teorii

Najczęstsza i najprostsza sytuacja. Pokazujesz, że jeden aspekt danego składnika stanowi przeciwieństwo jakiegś opublikowanej teorii. **Otrzymujesz 2 punkty**, zaś każdy, kto posiada swoją pieczęć na tej teorii, ryzykuje utratę punktów, jak wyjaśniono w sekcji „Konsekwencje podważenia”.

**Przykład:**

*Pytasz czytnik, czy ze skorpiona i muchomora powstanie . Czytnik to potwierdza. Przeczy to teorii na temat skorpiona z przykładu na poprzedniej stronie. Udało ci się podważyć teorię za pomocą zielonego aspektu. Każdy, kto ma pieczęć na tej teorii, straci 5 punktów, za wyjątkiem osób, które umieściły pieczęć zabezpieczającą przed zielonym.*

Jeśli dopiero uczysz się podważania w wariacie dla mistrzów, **możesz pominąć resztę tej sekcji i zacząć grę.** Wszystkie twoje akcje podważania będą raczej w tym stylu. Jeśli stanie się coś dziwnego, zawsze możesz wrócić i przeczytać resztę informacji.

## Podważenie 2 teorii

Jeśli na planszy znajdują się teorie dotyczące obu składników z twojej demonstracji, może istnieć szansa na podważenie ich obu jednocześnie. Jeśli pokażesz, że obie posiadają aspekt przeciwny do tego, co mówi teoria, obie zostaną podważone.

**Przykład:**



*Zanim miałeś szansę na podważenie teorii o skorpionie z poprzedniej strony, ktoś opublikował teorię na temat muchomora. Pytasz czytnik, czy z muchomora i skorpiona powstanie , zaś czytnik to potwierdza. Udało ci się podważyć obie teorie poprzez ich zielony aspekt.*

Kiedy podważysz dwie teorie, ujawnij wszystkie pieczęcie, które się na nich znajdują i zsumuj punkty karne. (Jeśli gracz straci 10 punktów, potraktuj to jako jedną stratę o wartości 10, a nie dwie po 5 punktów.)

**Twoja nagroda za udane podważenie tych teorii są nadal tylko 2 punkty**, mimo że udało ci się udowodnić fałszywość obu za jednym zamachem. Otrzymujesz możliwość jednej natychmiastowej publikacji, a nie dwóch.

## Demonstracja konfliktu

Niekiedy twoja demonstracja pokaże, że jedna z dwóch teorii jest mylna, ale nie wskaże która:

**Przykład:**



*Zanim miałeś szansę na podważenie teorii o skorpionie z poprzedniej strony, ktoś opublikował teorię na temat ropuchy. Wiesz, że z ropuchy i skorpiona powstanie . Pytasz czytnik, czy tak jest i otrzymujesz potwierdzenie.*

*Z planszy teorii wynika, że zarówno ropucha jak i skorpion posiadają niebieski aspekt. Właśnie potwierdził to także czytnik, więc nie udało ci się podważyć teorii. Pokazałeś jednak, że obie teorie nie mogą być prawdziwe, ponieważ zgodnie z planszą teorii z połączenia tych składników powinna powstać .*

**Przykład:**

*Sytuacja jest taka sama, jak powyżej, tyle że tym razem pytasz czytnik, czy z połączenia ropuchy i skorpiona powstanie . Czytnik ujawnia, że nie. Ale jeśli obie teorie są poprawne, to powinna powstać właśnie . W ten sposób wykazałeś istnienie konfliktu.*

*W przeciwieństwie do poprzednich przykładów negatywna odpowiedź z czytnika oznacza tu twój sukces. Daje także mniej informacji twoim przeciwnikom.*

Kiedy tylko wykazesz **nowy konflikt** pomiędzy dwoma teoriami na planszy, liczy się to jako sukces i **otrzymujesz 2 punkty reputacji.** Nikt jednak nie traci punktów, ponieważ nie jest jasne, która z teorii jest nieprawidłowa. Nie otrzymujesz możliwości natychmiastowej publikacji.

## Skonfliktowane teorie



Kiedy pokazane zostanie, że 2 teorie są skonfliktowane, oznacz je odpowiednimi żetonami konfliktu. Pieczęcie oraz

żetony alchemonów pozostają na teoriach, ale **pieczęcie nie liczą się już na potrzeby konferencji, stypendiów oraz nagród dla najlepszego alchemika.** (Więcej szczegółów na stronie 16.) **Nikt nie może też wesprzeć skonfliktowanej teorii.**

Żetony konfliktu nie mają wpływu na końcowe punktowanie. Można także próbować podważać skonfliktowane teorie.

Jeśli któraś z nich zostanie podważona, usuń oba znaczniki konfliktu z planszy. Druga teoria znowu staje się normalną teorią. (Nawet jeśli może być fałszywa.)

## Nieprawidłowa demonstracja

Twój wybór składników i powstała z nich mikstura powinny:

1. móc doprowadzić do podważenia co najmniej jednej wskazanej teorii; **lub**
2. móc wykazać nowy konflikt, jak opisano powyżej.

Jeśli wybrane przez ciebie składniki nie są w stanie tego wykazać, naciśnij przycisk i przemysł sytuację. Jeśli przeprowadzisz demonstrację, która nie wykáže żadnej z powyższych rzeczy, zostanie uznana za nieudaną próbę podważenia teorii i stracisz 1 punkt reputacji.

**Przykład:**

*Istnieją już publikacje na temat każdego składnika za wyjątkiem mandragory oraz kruczego pióra. Jedynie alchemony, jakich nie ma jeszcze na planszy to oraz . Złoty wie, że mandragora i krucze pióro nie wytworzą , jak wynikałoby to z dostępnych alchemonów. Jeśli potrafi to zademonstrować podczas podważania, pokaże, że coś jest nie tak na planszy teorii, ale ta informacja nie wystarczy do podważenia żadnej teorii, ani nie wskaże konfliktu, ponieważ nie ma jeszcze żadnej teorii na temat tych dwóch składników. Powinien więc zademonstrować coś innego.*

*Jeśli o tym zapomni i pokaże jedynie wszystkim, że mandragora i krucze pióro nie tworzą , straci 1 punkt reputacji.*

Kiedy wykazesz istnienie konfliktu pomiędzy dwoma teoriami, musi być to nowy konflikt. Jeśli wskażesz konflikt, który został już oznaczony przez parę odpowiednich żetonów, nie zostanie to uznane za ważną próbę podważenia teorii i stracisz 1 punkt reputacji. Możesz jednak użyć teorii z żetonem konfliktu, aby zademonstrować inny konflikt.





# Koniec rundy

Pole obok listy kolejności przypomina o rzeczach, które mają miejsce na koniec rundy. Rozpatrz je w podanym porządku.

## Nagroda dla najlepszego alchemika

Gracz z największą liczbą pieczęci na planszy teorii otrzymuje 1 punkt reputacji. Jeśli nie doszło do publikacji żadnych teorii, nikt nie otrzymuje tej nagrody. Jeśli jest remis, wszyscy remisujący gracze otrzymują 1 punkt.

Nie ma znaczenia, czy pieczęcie są oryginalnymi publikacjami, czy tylko wsparciem. Oczywiście nie ma też znaczenia, czy są na nich gwiazdki, ponieważ ta informacja jest tajna. Ale jeśli grasz w wariacie mistrza, nie licz pieczęci na teoriach z żetonami konfliktu.

## Niewykorzystane znaczniki

Czasami runda nie pójdzie tak, jak zaplanowano i musisz zrezygnować z akcji, umieszczając znaczniki na polu niewykorzystanych znaczników. Za każde dwa znaczniki znajdujące się na tym polu pod koniec rundy dobierz 1 kartę przysługi. (Znacznik bez pary nie daje niczego.)

Weź z powrotem niewykorzystane znaczniki. Powinieneś mieć ich komplet... chyba że po akcji wypicia mikstury trafiłeś do szpitala.

## Szpital

Gdy pole na niewykorzystane znaczniki jest puste, umieść na nim wszystkie znaczniki ze szpitala. Będą traktowane jako niewykorzystane znaczniki na koniec następnej rundy.

## Nowy poszukiwacz przygód

Usuń poprzedniego poszukiwacza przygód, jeśli wciąż kręci się po mieście. Wstaw kolejnego na odpowiednie pole. Jeśli spowoduje to ujawnienie konferencji, dojdzie do niej na koniec rundy. Umieść kafelek konferencji na właściwym polu, które znajduje się na prawo od pola wypicia mikstury.

Niezależnie od tego, czy odbędzie się konferencja, odsłoń kolejnego poszukiwacza przygód. Zawsze wiadome jest, kto odwiedzi miasteczko w kolejnej rundzie.

## Konferencja

Konferencja alchemiczna zawsze cieszy się ogromnym zainteresowaniem. Przybywają na nią alchemicy z bliska i daleka, aby podzielić się wiedzą ze swymi kolegami. Tak naprawdę to wielki festiwal przechwałek, ale przynajmniej posiłki są dobre.

Jeśli prawidłowo przygotowałeś stos poszukiwacza przygód, konferencje powinny odbyć się na koniec 3 i 5 rundy. (Jeśli coś źle ustawiłeś, popraw to teraz.) Konferencja ma miejsce po rozpatrzeniu pola wypicia mikstury i przed przyznaniem nagrody dla najlepszego alchemika i pozostałymi sprawami, jakie dzieją się na koniec rundy.

Gracze, którzy mają odpowiednią liczbę publikacji i wspartych teorii, otrzymują 1 punkt reputacji. Ci, którzy nie spełniają wymagań, tracą punkty pokazane na kafelku konferencji, w zależności od liczby swoich pieczęci na planszy teorii. Podobnie jak w przypadku nagrody dla najlepszego alchemika, policz wszystkie pieczęcie (oprócz tych na teoriach z żetonami konfliktu).

Nikt nie lubi uczucia zażenowania towarzyszącego pojawieniu się na konferencji bez żadnych dokonań. Gdy zbliża się termin konferencji, biura wydawcy przeżywają prawdziwe obłędzenie.

## Nowe karty artefaktów

Koniec konferencji oznacza także pojawienie się nowych artefaktów. Usuń wszystkie artefakty, które pozostały na planszy i wyłóż trzy nowe – poziomu III po pierwszej konferencji lub poziomu IIII po drugiej.

Następnie przyjdzie czas na przyznanie nagrody dla najlepszego alchemika oraz pozostałe czynności wykonywane na koniec rundy.

## Przygotowanie do następnej rundy

Jeśli w rzędzie składników znajdują się jeszcze jakieś składniki, usuń je. Umieść na ich miejsce 5 nowych składników. Jeśli talia się wyczerpie (czy to podczas przygotowania, czy też w dowolnym innym momencie), przetasuj stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię.

Zdejmij wszystkie znaczniki kolejności z pola kolejności. (Za wyjątkiem tych, które w tej rundzie zostały umieszczone na polu paraliżu.)

Żeton pierwszego gracza powinien zostać przekazany o jedno miejsce w lewo. (Jeśli dojdzie do gracza, którego znacznik jest na polu sparalizowanych, zajrzyj do sekcji „Inne zabawne sytuacje, do których może dojść, gdy jesteś sparalizowany” na stronie 10.)

Teraz jesteś gotów na kolejną rundę odkryć, chwycić i nabijać się z durnia, który opublikował tę żalną teorię na temat skorpionów.

neutralnej, ponieważ zupa z ropuchy na nikim wrażenia nie zrobi.)

Przygotuj dwa składniki w twoim laboratorium, tak, jak robisz to w przypadku eksperymentów, naciśnij **Przeznacz miksturę** na czytniku i przeskanuj składniki. Następnie je odrzuć, tak jak to zwykle się robi.

Jeśli nie uda ci się osiągnąć zamierzonego rezultatu, umieść swój znacznik na polu **Tracisz 1 punkt reputacji**.

Jeśli jesteś pierwszym graczem, który zdołał zademonstrować tę miksturę, zyskujesz 1 punkt reputacji. Umieść swój znacznik na polu **1**.

Jeśli udało ci się zaprezentować miksturę, ale nie jesteś w tym pierwszy, twój znacznik zostaje umieszczony na jednym z pól niżej. Nie otrzymasz punktów za przygotowanie tej mikstury,

ale wciąż możesz przyrządzić jej przeciwieństwo. Czytaj dalej. Jeśli podczas prezentacji uda ci się zaprezentować miksturę tego samego koloru, ale o 2 różnych znakach, udowadniasz swoje mistrzostwo w panowaniu nad tym kolorem. Otrzymujesz 2 punkty reputacji. (Premię tę może uzyskać więcej graczy.)

Nie musisz korzystać z tej akcji w ostatniej rundzie. Pamiętaj tylko, że składniki, które pozostaną ci na ręce, będą nic nie warte w końcowej punktacji, więc to twoja ostatnia szansa na ich wykorzystanie.

Po rozpatrzeniu wszystkich akcji, jak zwykle przyznaj nagrodę dla najlepszego alchemika i dobierz karty przysług za każdą parę niewykorzystanych znaczników. Czas na ostateczną punktację.

# Ostateczna punktacja

## Punkty reputacji i punkty zwycięstwa

**Punkty reputacji** zdobywa się i traci podczas gry. Niektóre artefakty zapewniają premie do reputacji, zaś stręła toru punktacji, w której się znajdujesz, określa ile punktów możesz stracić.

**Punkty zwycięstwa** przyznaje się na koniec gry. Nie wpływają na nie premie i kary do reputacji. Zwykle punkty zwycięstwa są dodatnie, ale możesz też je stracić po ujawnieniu prawdziwej tożsamości składników.

Na koniec gry punkty zwycięstwa przyznawane są następująco:

**Wszytkie punkty reputacji stają się punktami zwycięstwa.** Tak więc jeśli zakończyłeś grę z 16 punktami reputacji, rozpoczynasz końcową fazę z 16 punktami zwycięstwa.

Następnie przyznaj punkty zwycięstwa za swoje artefakty.

**Sytuacja specjalna.** Jeśli gracz posiada Magiczne zwierciadło, powinien najpierw podliczyć punkty za **Magiczne zwierciadło**, a dopiero później za pozostałe artefakty i stypendia.

Jeśli gracz posiada **Posążek mądrości**, punktuje go dopiero po wielkim ujawnieniu.

Następnie dodaj punkty za swoje stypendia.

Jeśli masz w ręce jakieś karty przysług, **wymień każdą kartę na 2 sztuki złota**.

Teraz dolicz jedną **trzecią punktu zwycięstwa za każdą sztukę złota** lub, inaczej mówiąc, kup 1 punkt zwycięstwa za każde 3 sztuki złota i zatrzymaj pozostałe złoto na potrzeby rozstrzygnięcia remisów.

## Wielkie ujawnienie

Nadeszła chwila prawdy. Umieść czytnik kart w widocznym dla wszystkich miejscu i naciśnij **Pokaż odpowiedź**.

Na pewno chcesz zobaczyć odpowiedź? Oczywiście, że tak! To przecież twoja chwila chwwały!

Czytnik pokaże ci, jaki alchemon był przypisany do każdego składnika. Po kolei sprawdź wszystkie teorie i ujawnij na nich wszystkie pieczęcie.

Jeśli teoria jest **prawidłowa**, każdy gracz otrzymuje następującą liczbę punktów za swoją pieczęć:

- Pieczęć ze złotą gwiazdą: 5 punktów.
- Pieczęć ze srebrną gwiazdą: 3 punkty.
- Pieczęć bez gwiazdy: bez punktów.

Jeśli teoria jest **nieprawidłowa**, gracze tracą punkty, jak następuje:

- Pieczęć z gwiazdą: -4 punkty.
- Pieczęć bez gwiazdy, bez odpowiedniego zabezpieczenia: -4 punkty.
- Pieczęć bez gwiazdy, z zabezpieczeniem: bez punktów.

Jak możesz sprawdzić, czy pieczęć bez gwiazdki jest „prawidłowo” zabezpieczona? Spójrz na aspekt (czyli kolor) nieprawidłowej teorii. **Jeśli tylko jeden aspekt teorii jest niewłaściwy, to pieczęcie zabezpieczające przed tym kolorem spełniają swoją rolę, zaś pieczęcie zabezpieczające przed innymi kolorami nie działają. Jeśli więcej niż jeden aspekt jest niewłaściwy, to żadna pieczęć nie pozwoli na prawidłowe zabezpieczenie.**

Pamiętaj, że w tym momencie gracze tracą punkty zwycięstwa, a nie reputacji. Nie grozi im utrata 2 dodatkowych punktów reputacji, jeśli są w niebieskiej strefie. Czerwona, zielona i niebieska stręła toru reputacji nie mają znaczenia w ostatecznej punktacji.

W tym momencie gry nie mają też znaczenia żetony konfliktu. Pieczęcie dają dodatnie lub ujemne punkty niezależnie od żetonów konfliktu. (A jeśli grasz w wariacie czeladnika, to i tak ich nie używasz.)

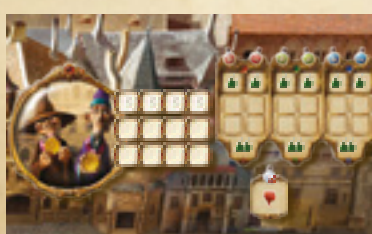
## Zwycięzca

Zwycięzcą gry zostaje osoba z największą liczbą punktów. Remisy rozstrzygane są za pomocą pozostałego złota. Jeśli nadal jest remis, to wynik pozostaje remisowy. Dobra robota!



## Prezentacja

Zwykle alchemicy starają się wywrzeć wrażenie na swoich kolegach, ale czasami warto pokazać nasze umiejętności masom.



UŻYJ DRUGIEJ STRONY PLANSZY W GRZE CZTEROOSOBOWEJ.

# Wariant czeladnika i wariant mistrza

Istnieją trzy różnice pomiędzy tymi dwoma wariantami:

1. Na początku gry **czeladnicy otrzymują 3 karty składników. Mistrzowie tylko 2.**
2. Inne są **kafle konferencji**. (Od mistrzów oczekuje się wyższych standardów.)
3. Obowiązują inne **zasady podważania**. (W wariacie czeladnika podważanie teorii jest znacznie prostsze.) Nie zapomnij ustawić czytnika kart na właściwy wariant.

W pierwszej grze sugerujemy użycie wariantu czeladnika. W późniejszych wszystko zależy od was.

Możecie nawet mieszać oba warianty. Na przykład zaczynacie z 2 składnikami, używacie konferencji dla czeladników i gracze zgodnie z mistrzowskimi zasadami podważania teorii.

Można także użyć obu wariantów jako metody wyrównania szans dla nowych graczy. Nowy gracz zaczynałby z 3 składnikami, zaś pozostali z 2. Kafle konferencji można odwrócić, aby nowi gracze korzystali ze standardów czeladniczych, zaś

doświadczeni – z mistrzowskich. Nawet aplikację można przełączać pomiędzy czeladniczym i mistrzowskim wariantem podczas podważania teorii.

Postarajcie się używać zasad tak, aby gra zapewniała przyjemność i wyzwanie wszystkim jej uczestnikom.

# Korzystanie z tabeli dedukcji

Podczas gry będziesz zdobywać różne informacje – nawet z akcji podejmowanych przez innych graczy. Możesz je zapisywać w swojej tabeli dedukcji za pomocą dowolnie wybranego systemu. Wystarczy, że wpisy będą zrozumiałe dla ciebie. W tej sekcji znajduje się kilka przykładów dotyczących tego, jak korzystać ze zdobytej wiedzy.

## Ekspertymentowanie



Najwięcej informacji uzyskujesz dzięki akcjom **testowania na uczniu** oraz **wypicia mikstury**. Możesz na przykład zmieszać ropuchę i muchomora, aby odkryć, że tworzą one . Może pamiętać, że był to nasz pierwszy eksperyment na stronie 2. W tabeli dedukcji trzeba więc wyeliminować każdy alchemon z symbolem , ponieważ nie może występować z muchomorem lub ropuchą. Na ilustracji obok możliwości te zostały wykreślone.

## Podważanie

Te same informacje możesz uzyskać z akcji **podważania teorii**. Stanowią one wiedzę publiczną.

W wariacie mistrzowskim, jeśli inny gracz dowiedzie, że ropucha + muchomor = , możesz zapisać tę informację w swojej tabeli dedukcji. (Jeśli jednak ktoś udowodni, że muchomor i ropucha nie tworzą , to informacja taka jest trudniejsza do zapisania. Musisz wymyślić na to swój własny system!)

W wariacie czeladnika zdobywasz wiedzę tylko na temat jednego składnika, ale masz gwarancję otrzymania określonej odpowiedzi – pozytywnej lub negatywnej. Jeśli jakiś gracz pokaże, że ropucha zawiera , możesz wyeliminować wszystkie cztery

możliwości z . Jeśli później inny gracz zademonstruje, że muchomor zawiera , możesz oznaczyć tę informację w tabeli.

## Niejasne wyniki



Przy **sprzedaży mikstury** nie musisz być pewien wyniku. Możesz nawet użyć tej akcji jako swóistego eksperymentu. Jeśli na przykład starasz się sprzedać miksturę i zmieszałeś muchomora z ropuchą, aplikacja pokazałaby, że masz idealne dopasowanie, czyli taką samą informację, jaką mógłbyś uzyskać po wypiciu mikstury.

Dość często wyniki są niejasne. Powiedzmy, że starasz się przygotować z paproci i ropuchy. Czytnik kart pokazuje, że paproć + ropucha = . Co ci to mówi?

Wiesz tylko, że przygotowałeś lub . Umieść żeton na trójkącie wyników. Możesz wyeliminować opcje oraz , ponieważ nie można z nich przyrządzić lub . Na obrazku oznaczyliśmy to na czerwono dla paproci. Możesz także zaznaczyć to dla ropuchy, ale okazuje się, że i tak ta możliwość została wcześniej wyeliminowana.

## Neutralizujące się pary



wyeliminowany dla muchomora. Jest to przedstawione na obrazku za pomocą fioletowych strzałek.

Jak wyjaśniliśmy na stronie 3, **mikstura neutralna** tworzy się po zmieszaniu dwóch alchemonów o przeciwnych znakach w każdym aspekcie. Każdy alchemon posiada dokładnie jeden przeciwny, który go neutralizuje. Neutralizujące się pary są zgrupowane razem w tabeli dedukcji. (Oznaczone jasnym i ciemnym odcieniem.)

Możesz ustalić neutralizujące się pary za pomocą eksperymentów, podważania teorii lub sprzedaży mikstur. Jeśli odkryjesz, że paproć + muchomor = , będziesz wiedzieć, że te dwa składniki to neutralizująca się para. Samo to nie wystarczy, aby wyeliminować każdą możliwość, ale masz już jakieś informacje na temat tych składników.

W poprzednim przykładzie odkryłeś, że paproć nie może mieć alchemonu ani . Ponieważ muchomor neutralizuje paproć, wiesz też, że nie może być alchemonem, który neutralizuje powyższe składniki. Zielone strzałki pokazują, jak ta informacja pomaga wyeliminować 2 możliwości dla muchomora.

Działa to w obie strony. Podczas pierwszego eksperymentu dowiedzieliśmy się, że muchomor musi mieć . Paproć neutralizuje muchomora, więc musi mieć . Możesz wykluczyć element neutralizujący każdy alchemon, który został

## Techniki zaawansowane



A teraz popatrz na poprzednie eksperymenty i zastanów się nad 2 możliwościami, jakie pozostały dla paproci. Czy potrafisz ustalić dlaczego wynik pozwala wyeliminować dwie możliwości dla ropuchy zaznaczone na ilustracji?

W przykładzie tym nie uwzględniliśmy wielu innych metod analizy. Jedną z radości bycia alchemikiem jest wynajdywanie różnorodnych technik, które pozwolą ci utrzymać się o krok przed kolegami.

## Projekt gry: Matuš Kotry

Ilustracje: David Cochard

Dodatkowe grafiki: Jakub Politzer

Projekt graficzny: Filip Murmak

Additional Design: František Horálek

Tłumaczenie: Ryszard Chojnowski

Główny tester: Petr Murmak

**Testerzy:** Vladimír Brummer, Jiřina Mertová, Aleš Vitek, Marcela, Vitek, dilli, Vytick, Jája, Martin, Lukáš, Křupin, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlík, Zdeněk, Paul, PitrPícko, Dita, Elwen, Ester, FlyGon, Gekon, Janča, Jirka Bauma, Lenka, Markéta, Michal, Monča, Olař, Patrik, Petr, Plema, Pogo, Radka, Stáňa, Filip, Tomáš, Tuko, Vodka, Yuyka, Yuri, Zeus, Board Game Club z Brna oraz inni uczestnicy wielu konwentów growych w Republice Czeskiej i na całym świecie.

**Podziękowania:** Przede wszystkim chciałbym podziękować wszystkim osobom, które pracowały nad tą grą, szczególnie ilustratorom i projektantom graficznym za włożony wysiłek (a czasami nawet nieprzespane noce) i poświęcenie, dzięki któremu gra wygląda tak fantastycznie! Chciałbym również podziękować Danowi Musilowi za pomoc z aplikacją, Jasonowi Holtowi za wielkie wsparcie przy instrukcji oraz Paulowi Groganowi za promocję gry. I na koniec podziękowania dla mojej dziewczyny, Jiřiny Mertovej, za jej cierpliwość oraz ogromne wsparcie. Dzięki niej zawsze miałem dodatkowy znaczek akcji, gdy tylko go potrzebowałem :).

**Specjalne podziękowania:** Vlaadzie Chvátilowi, za polecenie tej gry CGE i mnóstwo użytecznych rad.

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



## Dedukcja i zabezpieczenia



W końcu przy każdym składniku zostaną tylko dwie możliwości. Znasz ich czerwone i niebieskie aspekty. Jeśli zdołasz dowiedzieć się, jaki jest zielony, będziesz w stanie odgadnąć wszystkie.

Ale możliwe, że będziesz musiał opublikować teorię, zanim zdobędziesz potrzebną wiedzę. Dlatego dobrze jest móc zabezpieczyć się przed złym wyborem zielonego aspektu.



## Uwagi na temat wybranych artefaktów

### Czapka z piórkami

Jeśli na przykład udało ci się prawidłowo przewidzieć wynik zmieszania ropuchy i skorpionia, a następnie ropuchy i paproci, otrzymujesz 3 punkty, ponieważ wykorzystales 3 różne składniki.

**Sytuacja specjalna.** Jeśli masz także Magiczny mózdzierz, inny gracz losowo wybierze 1 kartę, która zostanie wykorzystana z Czapką z piórkami, zaś druga wróci do twojej ręki. Kiedy zobaczysz, która karta wróciła ci na rękę, możesz się zdecydować na niekorzystanie z mózdzierza i odłożyć obie karty na bok, by objęło je działanie Czapki.

### Kapelusz pomysłunku

Naciśnij przycisk **Ustaw na uśmiech**. Musisz pokazać wynik swoim kolegom, jak zwykle, ale jesteś karany za przygotowanie negatywnych mikstur. Nie możesz użyć tej samej karty w obu eksperymentach. Przykładowo: jeśli chcesz przetestować skorpionia + ropuchę oraz paproć + ropuchę, potrzebujesz 2 kart ropuchy.

### Kufeczek wiedzy

Nadal możesz wybierać pola kolejności ze składnikami; nie możesz jedynie dobierać kart składników. Nadal dozwolone jest zdobywanie składników za pomocą akcji szukania składnika lub przy pomocy Zielarki.

### Magiczne zwierciadło

Podczas punktowania należy najpierw podliczyć ten artefakt (póki na torze wciąż widać liczbę punktów reputacji na koniec gry). Artefakt daje dodatkowe punkty jedynie za reputację. Punkty zwycięstwa pochodzące od innych artefaktów lub stypendiów nie mają wpływu na wartość Magicznego zwierciadła.

Zaokrąglaj w dół. 14 punktów reputacji jest warte 2 punkty zwycięstwa; 15 punktów reputacji warte jest 3 punkty zwycięstwa.

### Magiczny mózdzierz

Kiedy musisz odrzucić składniki użyte do przygotowania mikstury, prosisz innego gracza o wybranie losowo jednej z dwóch kart. Odrzucana jest jedynie wybrana karta. Drugą zatrzymujesz.

Dotyczy to akcji sprzedaży mikstury, testu na uczniu, wypicia mikstury oraz prezentacji mikstury.

### Peryskop

Peryskopu używasz natychmiast po ogłoszeniu wyniku przyrządzenia mikstury, zanim gracz wykona kolejną akcję. Peryskopu można używać podczas akcji sprzedaży mikstury, testu na studencie, wypicia mikstury oraz prezentacji mikstury. Nie wpływa na działanie Kapelusza pomysłunku.

### Pieczęć autorytetu

Otrzymujesz 3 punkty zamiast 1 za publikację nowej teorii. Za wsparcie teorii otrzymujesz 2 punkty zamiast 0.

Premia ta kumuluje się z Togą szacunku. Jeśli masz oba artefakty, otrzymujesz 4 punkty za publikację nowej teorii oraz 3 za wsparcie teorii.

### Posążek mądrości

Posążek mądrości nie jest punktowany razem z innymi artefaktami. Używasz go po wielkim ujawnieniu. Podczas punktowania prawidłowych teorii, twoje pieczęcie dają ci 1 dodatkowy punkt, niezależnie od tego, czy znajdują się na nich gwiazdki. Posążek mądrości nie działa z nieprawidłowymi teoriami.

### Prasa drukarska

Kiedy wspierasz teorię, nadal musisz zapłacić 1 sztukę złota graczom, którzy mają już na niej swoje pieczęcie. Ale nie musisz wpłacać złota do banku. Czyli możesz publikować teorie za darmo.

### Toga szacunku

Każdy zysk reputacji jest wyższy o 1. Przykładowo: otrzymujesz 3 punkty reputacji za podważenie teorii, zamiast 2.

**Sytuacja specjalna.** Jeśli udało ci się podważyć własną teorię (patrz strona 14), Toga szacunku zadziała tylko wtedy, gdy zyskałbyś reputację (czyli miałeś pieczęć zabezpieczającą przed kolorem używanym w podważeniu). Jeśli miałbyś stracić punkty, Toga szacunku nie zadziała.

### Karty przysług

Na każdej karcie przysługi znajduje się informacja o tym, kiedy może zostać zagrana. Dozwolone jest zagrywanie kilku kart przysług jednocześnie. Ich efekty się kumulują, jak wyjaśniono poniżej.

### Asystentka

Twoja urocza asystentka z radością ci pomoże, żebyś mógł załatwić więcej spraw.

W grze trzy i czteroosobowej znajdziesz dodatkowy znaczek w pudełku. W grze

dwuosobowej (lub trzyosobowej, jeśli zagrasz 2 takie karty jednocześnie) możesz użyć znaczka w nieużywanym kolorze. Nie zapomnij zwrócić go na koniec rundy!

Asystentka daje ci po prostu dodatkowy znaczek w tej rundzie. Wciąż jesteś ograniczony maksymalną liczbą akcji dozwoloną na każdym polu.

### Dozorca

Dobrze jest znać kogoś, kto wpuści cię wcześniej do laboratorium.

Kiedy zagrasz tę kartę, umieść ją obok planszy, pomiędzy polami transmutacji składnika oraz sprzedaży mikstury. Działa tak samo jak pole akcji wypicia mikstury, ale jest dostępne wcześniej. Jeśli zagrasz 2 karty Dozorcy, umieszczasz tam 2 znaczki. Drugą kartę możesz od razu umieścić na stosie odrzuconych, ponieważ wystarczy jedna do stworzenia pola akcji.

Jeśli ktoś inny zagrał już swoją kartę Dozorcy, użyj jej jako pola akcji. Umieść swój znaczek nad nim, w normalnej kolejności gry.



Akcje wykonywane na tym polu nie liczą się do limitu 2 akcji wypicia mikstury na jej zwykłym polu. Możesz użyć Dozorcy nawet w ostatniej rundzie, kiedy akcja wypicia mikstury nie jest normalnie dostępna.


Kiedy przyjdzie pora na wykonanie tej akcji, możesz z niej także zrezygnować. Kiedy wszystkie akcje na karcie zostaną rozpatrzone, umieść ją na stosie odrzuconych.

### Karczmareczka

Może ci dostarczyć coś, co zapewni twojej miksturze dodatkowego kopa.

Poziomy jakości są wyjaśnione na stronie 11.

Powiedzmy, że zagrałeś kartę przysługi Karczmareczki i gwarantujesz, że przygotujesz miksturę o prawidłowym znaku. Jeśli przyrządzisz , będzie liczyć się jakbyś w rzeczywistości zrobił miksturę . Nie stracisz reputacji za przygotowanie mikstury neutralnej i spełnisz warunki gwarancji.

Jeśli zagrasz 2 karty Karczmareczki i przygotujesz miksturę , pierwsza karta sprawi, że miksturę liczyć się będzie jako idealnie dopasowaną, zaś druga da ci +1 punkt do reputacji.

### Kupiec

Jego rady są darmowe. Ba! Lepiej! Są lukratywne.

Użyj znaczka, aby jak zwykle zablokować sprzedawaną przez siebie miksturę, nawet jeśli jest już tam znaczek innego gracza. Może to doprowadzić do sytuacji, w której każdy gracz ma szansę na sprzedaż mikstury.

Jeśli nie jesteś pierwszym graczem i zagrasz kilka kart przysług Kupca, jedna z nich umieści cię na tej samej pozycji co pierwszy gracz, a za każdą następną otrzymasz 1 sztukę złota.

### Mędrzec

Ten stary alchemik zna wiele tajemnic. Jedną z nich jest wiedza, ile złota można uzyskać z kruczego pióra.

Jeśli zagrasz 2 karty przysług Mędrca, otrzymujesz 3 sztuki złota za jeden składnik. Jest to oczywiste i wynika z tekstu na karcie, ale nie chcieliśmy, by nasz czcigodny alchemik pozostał jako jedyny bez wyjaśnienia w instrukcji.

### Sklepiarz

Jeśli spędzisz trochę czasu na rozmowie ze sklepiarzem, odkryjesz, że można się z nim targować.

Zagranie kilku kart przysług Sklepiarza pozwala uzyskać jeszcze większy rabat, ale nie można obniżyć ceny poniżej 0.

### Wspólnik

„Mój wspólnik i ja chcielibyśmy zacząć. Będzie z tym jakiś problem? Nie? O, dziękuję.”

Ponieważ twoje znaczki są w górnym rzędzie, każdy kto zadeklaruje daną akcję po tobie, będzie musiał umieścić swoje znaczki o jeden rząd niżej niż zwykle. Jeśli czyjeś znaczki są już w górnym rzędzie (ponieważ wcześniej sami zagraли kartę Wspólnika), przesunij je do drugiego rzędu, a swoje umieść w górnym. Innymi słowy, gracz znajdujący się wyżej na torze kolejności ma większego i silniejszego wspólnika niż gracz niżej.

Na polu sprzedaży mikstury Wspólnik sprawia, że początkowo jesteś pierwszy, ale gracze tradycyjnie mogą licytować się o prawo bycia pierwszym, oferując rabaty. (Oczywiście wygrasz remis. Twój Wspólnik dobrze się sprawdza w takich sytuacjach.)

Jeśli zagrasz dwie karty przysług Wspólnika, musisz użyć ich na dwóch różnych polach akcji.

### Zielarka

Zna wszystkie leśne ścieżki i zawsze znajduje najlepsze składniki.

Możesz odrzucić 2 dowolne składniki. Nie muszą to być 2 z 3 właśnie dobranych.

Karta ta musi być zagrana natychmiast po jej dobraniu. Jeśli dobierasz 2 na raz, najpierw rozpatrz pierwszą, a później drugą.