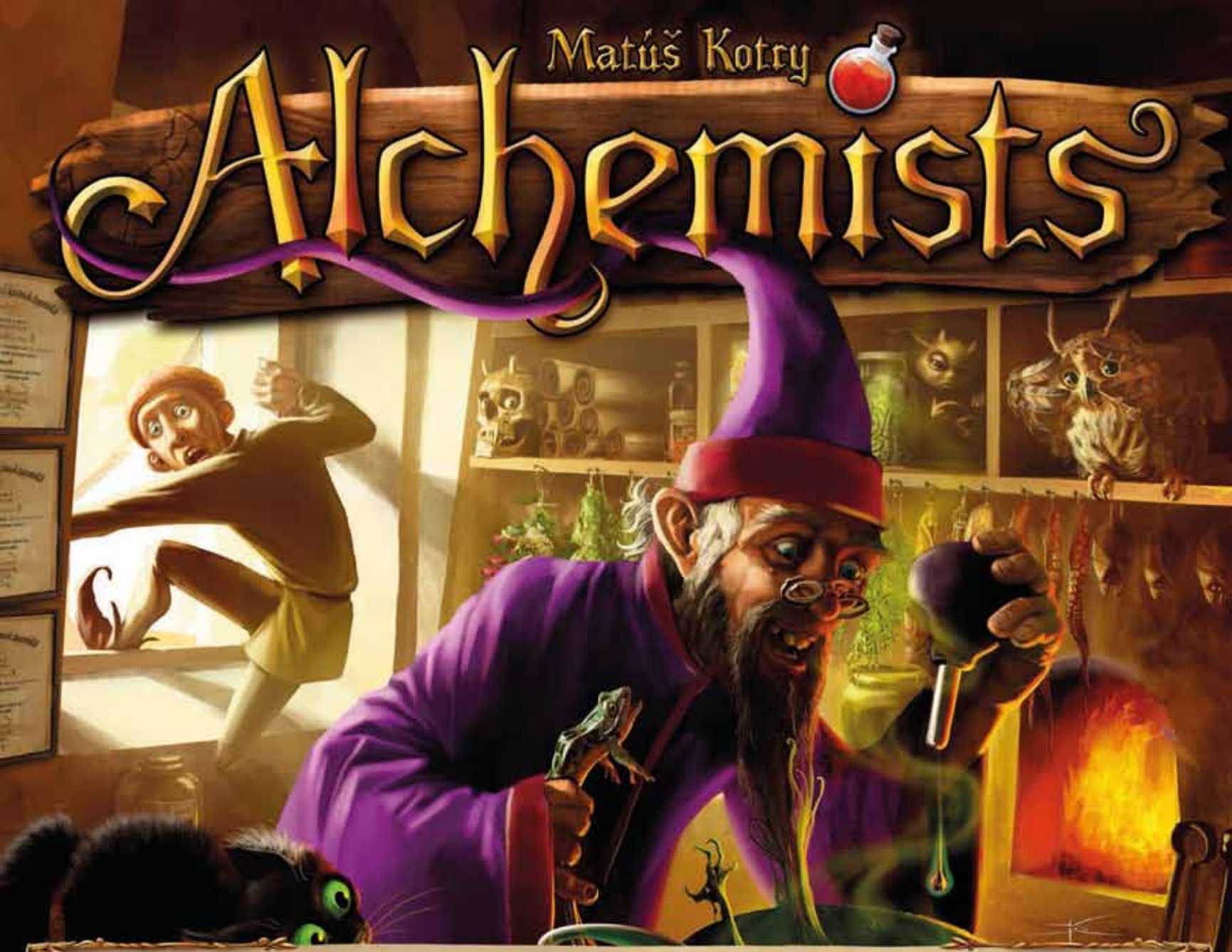


Σήμερα παρέλαβα το καινούριο μου καζάνι. Επιτέλους, το εργαστήριό μου ολοκληρώνεται!

Μέρες τώρα, μαζεύω και αποξηραίνω τα συστατικά με ανυπομονησία. Τι θα αναμείξω πρώτα; Έχω πολύ καλό προαίσθημα για το φτερό του κορακιού και τη ρίζα μανδραγόρα. Φυσικά, όπως λένε, ποτέ λίγο βατράχι δεν έβλαψε κανέναν.

Αλλά τί ξέρουν κι αυτοί; Εδώ είναι το δικό μου εργαστήριο και οι δικές μου μελέτες! Μόλις δημοσιεύσω τις θεωρίες μου, όλοι θα τρέχουν από πίσω μου! Θα τους αποδείξω ότι εγώ είμαι ο μεγαλύτερος εγκέφαλος που ασχολήθηκε ποτέ με την αλχημεία.

Τώρα λοιπόν, ας ανάψω τη Φωτιά, ώρα να στρωθούμε στη

δουλειά. Η γνώση, ο πλούτος και η Δόξα βρίσκονται στα σκοτεινά βάθη του καζανιού αυτού.

Περίληψη

Δύο με τέσσερις παίκτες αναλαμβάνουν τους ρόλους αλχημιστών που συναγωνίζονται στην ανακάλυψη των μυστικών της μυστηριώδους αυτής τέχνης. Πόντοι κερδίζονται με διάφορους τρόπους, αλλά οι περισσότεροι προέρχονται από την δημοσίευση (σωστών) θεωριών. Εκεί βρίσκεται και το πρόβλημα.

Οι παίκτες αποκτούν γνώση αναμιγνύοντας συστατικά και δοκιμάζοντας τα αποτελέσματα με την εφαρμογή σάρωσης καρτών ενός tablet ή smartphone. Συμπεραίνουν πως να φτιάξουν φίλτρα που μπορούν να πουλήσουν στους εξερευνητές. Τον χρυσό τον ξοδεύουν, για να αγοράσουν εξαιρετικά χρήσιμα και ισχυρά τεχνουργήματα, τα οποία όμως είναι πολύ ακριβά.

Η φήμη των παικτών ανεβαίνει και κατεβαίνει καθώς οι θεωρίες εκδίδονται ή διαψεύδονται. Στο τέλος του παιχνιδιού, η φήμη μετατρέπεται σε πόντους. Πόντοι επίσης κερδίζονται από τεχνουργήματα ή χορηγίες. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους ανακηρύσσεται νικητής.

Βασικές Αρχές της Αλχημείας

Α! Νέοι μαθητές. Υπέροχα! Πάντοτε χαίρομαι να συναντώ κάποιον του οποίου η καρδιά φλέγεται με τη φωτιά της επιστήμης.

Είστε έτοιμοι να ανακαλύψετε τα μυστήρια της φύσης; Προετοιμαστείτε να κάνετε ανακαλύψεις που θα σας φέρουν εκτίμηση και θαυμασμό!

Λοιπόν, νεαροί μου φίλοι, το ταξίδι είναι μεγάλο. Απαιτεί παρατηρητικότητα και καθαρό μυαλό. Ας ξεκινήσουμε απλά, αναμιγνύοντας ένα φίλτρο με τα συστατικά που μπορούμε να βρούμε με μια βόλτα στο δάσος. Βλέπετε; Ορίστε ένα μανιτάρι. Και να και ένα βατράχι. Αυτό που χρειάζεστε πια είναι ένα πλήρως εξοπλισμένο εργαστήριο. Θα περιμένω καθώς το ετοιμάζετε.

Ο Αναγνώστης Καρτών

Για να παίξετε το Alchemists, θα χρειαστείτε την εφαρμογή στο smartphone ή το tablet σας. Για να κατεβάσετε την εφαρμογή, σαρώστε τον παρακάτω κωδικό QR ή μπείτε στο cge.as/ald στον περιηγητή σας. Η εφαρμογή είναι δωρεάν. Έχετε ήδη πληρώσει για το παιχνίδι.

(Για να παίξετε χωρίς την εφαρμογή, δείτε στην απέναντι σελίδα).

Μόνο μια συσκευή χρειάζεται. Οι παίκτες μπορούν να την μοιράζονται.

Μόλις κατεβάσετε την εφαρμογή, ξεκινήστε την και πατήστε το κουμπί Enter Game Code. Εισάγετε τον εξής τετραψήφιο κωδικό: DEMO.

Ανάμιξη Φίλτρων

Αλήθεια; Φανταστικά! Τώρα ρίξτε τα συστατικά αυτά στο καζάνι σας και ανακατέψτε καλά μέχρι το σκεύασμα να αλλάξει χρώμα.

Οι Αλχημιστές αναμιγνύουν φίλτρα συνδυάζοντας δύο διαφορετικά υλικά. Πατήστε το κουμπί Drink Potion και σαρώστε τις δύο αυτές κάρτες με την κάμερα της συσκευής σας:

Μπορεί να χρειαστεί να αλλάξετε γωνία ώστε και οι δύο κάρτες να βρεθούν στην εικόνα. Όταν η εφαρμογή αναγνωρίσει τις κάρτες, αυτές θα εμφανιστούν στο κάτω μέρος της οθόνης. Όταν η εφαρμογή δείξει τα σωστά συστατικά, πατήστε Confirm.

Συγχαρητήρια, μόλις δημιουργήσατε το πρώτο σας φίλτρο! Αν ακολουθήσατε σωστά τις οδηγίες μου, φτιάξατε ένα , το οποίο είναι ένα θεραπευτικό φίλτρο.

Πως είναι δυνατό δύο φαινομενικά απλά συστατικά να συνδυαστούν και να δώσουν κάτι τόσο ιδιαίτερο; Λοιπόν, ήρθε η ώρα να μάθετε και λίγη θεωρία.

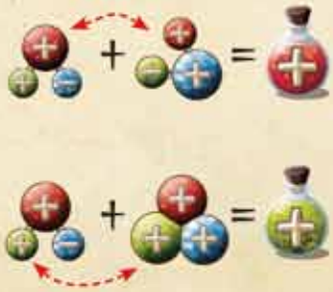
Αλχημικές

Κάθε συστατικό αντιστοιχεί σε ακριβώς 1 αλχημική. Κάθε αλχημική έχει ένα κόκκινο, ένα πράσινο και ένα μπλε μέρος, και κάθε μέρος μπορεί να είναι θετικό ή αρνητικό.

Όταν δύο αλχημικές συνδυάζονται, τα ταιριαστά μέρη ενισχύονται και φτιάχνουν ένα από τα παρακάτω φίλτρα.

Για να βρείτε τι φίλτρο δημιουργείται, ελέγξτε για ταίριασμα σε σύμβολο και χρώμα μεταξύ **ενός μεγάλου κύκλου στη μία αλχημική και ένός μικρού κύκλου στην άλλη:**

Παραδείγματα:



Γρήγορη Ερώτηση:

Θα σας αποκαλύψω την πραγματική φύση του σκορπιού και του νυχιού του πουλιού. Μπορείτε να μου πείτε τι φίλτρο θα δημιουργηθεί με συνδυασμό αυτών των δύο;

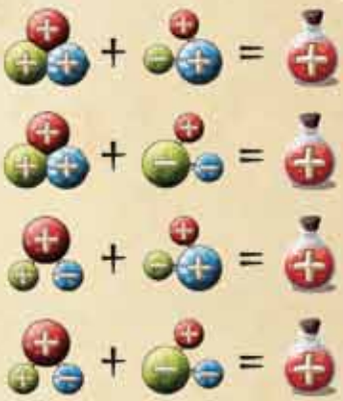
Για να ελέγξετε την απάντηση, σαρώστε την παρακάτω εικόνα:

Συμπεράσματα

Η ανάμειξη φίλτρων είναι εύκολη αν γνωρίζετε ποιά αλχημική αντιστοιχεί σε κάθε συστατικό. Αλλά δεν γνωρίζετε! Δεν είναι φανταστικό; Τόσα μυστήρια περιμένουν να λυθούν. Και τόσο μεγάλες χρηματοδοτήσεις διαθέσιμες για την έρευνά μας.

Στο πρώτο σας πείραμα, ανακαλύψατε ότι το μανιτάρι και το βατράχι συνδυάζονται δίνοντας . Τι σας δείχνει αυτό για τις αλχημικές τους;

Υπάρχουν μόνο 4 συνδυασμοί για να πάρετε το φίλτρο .



Δεν γνωρίζουμε ποιό ζευγάρι αλχημικών έχουμε, και δεν γνωρίζουμε ποιό συστατικό αντιστοιχεί σε ποιό μισό του ζευγαριού. Αλλά γνωρίζουμε ότι το μανιτάρι και το βατράχι δεν μπορούν να έχουν μία από τις παρακάτω τέσσερις αλχημικές:

επειδή δεν έχουν το σύμβολο . Το κόκκινο μέρος των αλχημικών αυτών είναι αρνητικό.

Για να γίνετε ένας επιτυχημένος αλχημιστής, πρέπει να κρατάτε ένα καλά οργανωμένο σημειωματάριο.

Η πυραμίδα αποτελεσμάτων βοηθάει στην καταγραφή των αποτελεσμάτων των πειραμάτων σας. Πάρτε έναν δείκτη και τοποθετήστε τον στη διασταύρωση μανιταριού και βατράχου.

Ο πίνακας συμπερασμάτων βοηθάει στην καταγραφή του τι σας έχει μάθει το κάθε πείραμα. Το πείραμα αφαιρεί 4 πιθανότητες για το μανιτάρι και το βατράχι, όπως φαίνεται παραπάνω. Γενικά, θα πρέπει να προχωρήσετε αφαιρώντας πιθανότητες μέχρι να μείνει μόνο μία πιθανή λύση.

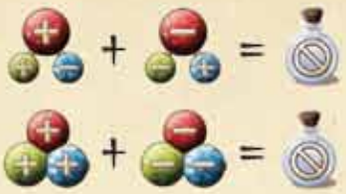
Ο πίνακας συμπερασμάτων είναι για προσωπική σας μόνο χρήση. Μπορείτε να κρατάτε επίσης σημειώσεις με όποιον άλλο τρόπο επιθυμείτε.

Το Ουδέτερο Φίλτρο

Κάθε αλχημική έχει ακριβώς μια άλλη αλχημική που την εξουδετερώνει. Όταν συνδυάσετε ένα τέτοιο ζευγάρι, παίρνετε ένα φίλτρο το οποίο δεν έχει μαγικά αποτελέσματα, παρόλο που είναι αρκετά νόστιμο.

Αν δύο αλχημικές δεν έχουν κανένα ταιριαστό μέρος, τότε εξουδετερώνουν η μία την άλλη, δίνοντας ουδέτερο φίλτρο .

Παραδείγματα:



Μην αποθαρρύνεστε αν αναμείξετε ένα ουδέτερο φίλτρο. Το πείραμά σας, στην πραγματικότητα, σας έχει δώσει περισσότερες πληροφορίες από όσες φαντάζεστε. Απλά πρέπει να βρείτε πως θα τις χρησιμοποιήσετε.

Πράγματα που πρέπει να γνωρίζετε:

Κάθε αλχημική έχει ακριβώς μία άλλη, η οποία την εξουδετερώνει (Φτιάχνει κόκκινο, μπλε ή πράσινο φίλτρο με οποιαδήποτε άλλη αλχημική).

Ο συνδυασμός που εξουδετερώνει την αλχημική έχει το αντίθετο σύμβολο σε κάθε μέρος του (σε κάθε χρώμα).

Στον πίνακα συμπερασμάτων σας, οι αλχημικές που εξουδετερώνονται βρίσκονται σε διπλανές σειρές. Προσέξτε τις οριζόντιες λωρίδες με σκίαση και χωρίς.

Γρήγορη Ερώτηση:

Σας έχω ήδη αποκαλύψει την αλχημική για το νύχι του πουλιού. Βρείτε τι θα συμβεί αν αναμείξετε το νύχι με το βατράχι. Έπειτα πείτε μου. Σε τί αλχημική πρέπει να αντιστοιχεί το βατράχι;

Και τώρα, νεαροί μου αλχημιστές, η βασική σας εκπαίδευση έχει ολοκληρωθεί. Λοιπόν, σχεδόν ολοκληρωθεί. Πρέπει να γυρίσω πίσω στη δουλειά.

Σας εύχομαι καλή επιτυχία στις αναζητήσεις σας, και αν τυχόν εκδώσετε καμία σημαντική ανακάλυψη, μην παραλείψετε να δώσετε τις ευχαριστίες σας στον αλχημιστή που σας έμαθε όσα γνωρίζετε.

Χειροκίνητη Επιλογή

Ο αναγνώστης καρτών σας δίνει την επιλογή να βάλετε τα συστατικά χειροκίνητα. Αντί να σαρώσετε τις κάρτες, θα κρύψετε τον αναγνώστη από τους άλλους παίκτε και θα **επιλέξετε τα δύο συστατικά που αναμιγνύετε. Τα υπόλοιπα δεν έχουν καμία**

Διαδικτυακός Αναγνώστης

Στο alchemists.czechgames.com, μπορείτε να βρείτε μία διαδικτυακή έκδοση της εφαρμογής. Στο διαδίκτυο οι κάρτες επιλέγονται χειροκίνητα.

Το Ταμπλό του Παιχνιδοκράτορα

Αν για κάποιον λόγο θέλετε να παίξετε το Alchemists χωρίς ηλεκτρονική συσκευή, ένα άτομο μπορεί να παίξει τον παιχνιδοκράτορα και να ενεργεί όπως ο αναγνώστης καρτών. Ο παιχνιδοκράτορας μπορεί να χρησιμοποιήσει το κουτί του παιχνιδιού για να κρατάει την πυραμίδα του κρυφή από τους υπόλοιπους παίκτες.

Ο παιχνιδοκράτορας ανακατεύει τα 8 πλακίδια συστατικών και τα τοποθετεί τυχαία στις 8 θέσεις τους. Ο παιχνιδοκράτορας δεν χρειάζεται να ανησυχεί για τις ακριβείς αλχημικές. Το αποτέλεσμα της ανάμιξης οποιονδήποτε δύο συστατικών δίνεται στην πυραμίδα.

Ο παιχνιδοκράτορας χειρίζεται οποιαδήποτε κατάσταση η οποία κανονικά απαιτεί τον αναγνώστη καρτών. Για παράδειγμα, όποτε ένας παίκτης θέλει να «σαρώσει» κάρτες συστατικών, ο παίκτης δίνει τις κάρτες κλειστές στον παιχνιδοκράτορα. Αυτός αναζητάει το φίλτρο που βγαίνει σαν αποτέλεσμα και **δίνει την απάντηση που θα έδινε και ο αναγνώστης για την περίπτωση αυτή**. Ο παιχνιδοκράτορας μπορεί έπειτα να ξεσκαρτάρει τα συστατικά αυτά.

Αν η μπαταρία του smartphone τελειώσει και θέλετε να χρησιμοποιήσετε την πυραμίδα του παιχνιδοκράτορα για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι σας, μετατρέψτε τον τετραψήφιο κωδικό σε μια συγκεκριμένη σειρά των 8 συστατικών, χρησιμοποιώντας τον απλό αυτό αλγόριθμο... Μάλλον, όμως, πρέπει να κρατήσουμε την πληροφορία αυτή για εμάς. Αν όμως γνωρίζετε ότι η μπαταρία τελειώνει, κάποιος που δεν παίζει μπορεί να αναλάβει τον ρόλο του παιχνιδοκράτορα βλέποντας τις απαντήσεις στην εφαρμογή και προετοιμάζοντας την πυραμίδα καταλληλως.

Εξέταση του Παιχνιδοκράτορα:

Η πυραμίδα του παιχνιδοκράτορα στα δεξιά είναι έτοιμη ώστε να μπορείτε να «σαρώσετε» και τα τρία παραδείγματα της σελίδας αυτής και να δώσετε τις ίδιες απαντήσεις όπως θα έδινε ο αναγνώστης καρτών.

Προετοιμασία

Η τέχνη, όμως, του αλχημιστή δεν είναι μόνο η δημιουργία φίλτρων. Οι Αλχημιστές, ασφαλώς, και επιζητούν τη γνώση, αλλά μεγαλύτερη αξία δίνουν στο κύρος. Δεν είναι εύκολη υπόθεση, ωστόσο, να αφήσετε το σημάδι σας. Πρέπει να εκδώσετε τις εργασίες σας πριν τους συναδέλφους σας, ή να βρείτε τα λάθη στις θεωρίες τους και να αγοράσετε πολύτιμα τεχνουργήματα πριν αυτά εξαντληθούν. Βλέπετε, υπάρχουν κι άλλοι αλχημιστές στην πόλη σας.

Δάσκαλος ή Μαθητευόμενος;

Μπορείτε να παίξετε το Alchemists είτε σαν Δάσκαλοι είτε σαν μαθητευόμενοι. Για το πρώτο σας παιχνίδι προτείνουμε την παραλλαγή μαθητευόμενου. Κάποιοι κανόνες είναι απλούστεροι και τα ακαδημαϊκά συμβούλια συγχορούν ευκολότερα. Ακόμη κι έτσι, υπάρχει ένα μεγάλο εύρος δυνατοτήτων.

Κάποιες λεπτομέρειες της προετοιμασίας εξαρτώνται από την παραλλαγή την οποία παίζετε.

Δύο, Τρεις ή Τέσσερις Παίκτες;

Η πλευρά αυτή του ταμπλό είναι για παιχνίδι τεσσάρων παικτών. Η προετοιμασία για δύο ή τρεις παίκτες είναι η ίδια, με τη διαφορά ότι χρησιμοποιείτε την πίσω πλευρά του ταμπλό.

πλακίδια εξερευνητών

Ανακατέψτε κλειστά τα πλακίδια εξερευνητών και αφαιρέστε ένα τυχαία από το παιχνίδι. (Επιστρέψτε το στο κουτί χωρίς να τοδ είτε.) Ανοίξτε τον πρώτο εξερευνητή της στοίβας, και τοποθετήστε τη στοίβα δίπλα στη θέση εξερευνητή.

πλακίδια συνόδου

Χρησιμοποιήστε την πλευρά για την παραλλαγή μαθητευόμενου, ή την πλευρά για την παραλλαγή δασκάλου. Τα πλακίδια συνόδου τοποθετούνται μέσα στη στοίβα εξερευνητών. Αυτό με το σύμβολο τοποθετείται ανάμεσα στους δύο πρώτους εξερευνητές. Αυτό με το σύμβολο τοποθετείται κάτω από τον τελευταίο εξερευνητή.

κάρτες τεχνουργημάτων

Χωρίστε τις κάρτες σε τράπουλες I, II και III. Ανακατέψτε κάθε τράπουλα ξεχωριστά. Τραβήξτε τρεις κάρτες στην τύχη, από την τράπουλα I και τοποθετήστε τις στη γραμμή τεχνουργημάτων. Τραβήξτε από τρεις τυχαίες κάρτες από τις τράπουλες II και III και τοποθετήστε τις σε δύο γραμμές δίπλα στο ταμπλό. Τα επιλεγμένα τεχνουργήματα τοποθετούνται ανοιχτά, και οι παίκτες τα γνωρίζουν από την αρχή. Επιστρέψτε τις υπόλοιπες κάρτες τεχνουργημάτων στο κουτί. Δεν θα χρειαστούν για το παιχνίδι αυτό.

Ταμπλό Έκθεσης

Αφήστε για τώρα, το ταμπλό αυτό στην άκρη. Θα το χρησιμοποιήσετε μόνο στον τελευταίο γύρο.

θέση σειράς

Επιβραβεύσεις επιλογής της θέσης.

δείκτες σειράς

Κάθε παίκτης τοποθετεί ένα φλασκί εδώ, σαν δείκτη της σειράς που θα παίξει.

θέση σειράς παραλυμένου αλχημιστή

κάρτες συστατικών

Ανακατέψτε τα συστατικά και τοποθετήστε 5 ανοιχτά στη σειρά συστατικών. Αφήστε την υπόλοιπη τράπουλα κλειστή πάνω στο ταμπλό.

Τα Εργαστήρια των Παικτών

Ανοιχτό Τμήμα

Τα είδη των φιλτρων που έχετε ήδη δημιουργήσει, οι χορηγίες σας, τα τεχνουργήματά σας, τα χρυσά νομίσματα και ο αριθμός και τα είδη των καρτών που έχετε στο χέρι σας, πάντοτε είναι ανοιχτές πληροφορίες.

Ταμπλό παίκτη

Ιδιωτικό Τμήμα

Τα είδη των συστατικών και των καρτών χάρης που έχετε στο χέρι σας, τα είδη των σφραγίδων που παίζετε, τα συστατικά των πειραμάτων σας και τα συμπεράσματα από τα αποτελέσματά σας, μένουν κρυφά από τους υπόλοιπους παίκτες. Οι πληροφορίες αυτές μπορούν να είναι κρυφές πίσω από το παραπέτασμα του εργαστηρίου σας.

Κάρτες προσφοράς

Κάρτες Χάρης

Κάθε παίκτης παίρνει από 2 κάρτες Χάρης, και επιλέγει μία για να κρατήσει, ξεσκαρτάροντας την άλλη.

Κάρτες Συστατικών

Παραλλαγή Μαθητευόμενου: Κάθε παίκτης παίρνει 3 συστατικά από την τράπουλα.

Παραλλαγή Δασκάλου: Κάθε παίκτης παίρνει 2 συστατικά από την τράπουλα.

Σφραγίδες

Κύβοι Ενεργειών

Ο αριθμός των κύβων ενεργειών εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών.

- δύο παίκτες: 6 κύβοι
- τρεις παίκτες: 5 κύβοι
- τέσσερις παίκτες: 4 κύβοι

Αφήστε τους περισσευούμενους κύβους στο κουτί.

Σε κάθε περίπτωση, στον πρώτο γύρο χρησιμοποιείτε μόνο 3 κύβους ενεργειών. Τοποθετήστε τους υπόλοιπους κύβους σας στη στοίβα εξερευνητών. Έτσι θα θυμηθείτε στο τέλος του πρώτου γύρου να πάρετε και τους υπόλοιπους.

Συναρμολόγηση του Εργαστηρίου σας

Εργαστήριο

καζάνι

Το καζάνι μπορεί επίσης να τοποθετηθεί στα αριστερά ή στα δεξιά. Μπορεί επίσης να σταθεί μόνο του.

Ταμπλό Θεωριών

χορηγίες

Ταξινομήστε τις όπως φαίνεται στο δίπλα σχέδιο.

δείκτες φήμης

Κάθε παίκτης τοποθετεί ένα φλασκί του στη θέση 10 του μετρητή φήμης.

δείκτες αντιπαράθεσης

Χρησιμοποιούνται μόνο στην παραλλαγή δασκάλου. Για την παραλλαγή μαθητευόμενου, αφήστε τους στο κουτί.

δείκτες αλχημικών

Δείκτης Πρώτου Παίκτη

Δώστε τον στον παίκτη που βρέθηκε πιο πρόσφατα σε εργαστήριο.

Εκκίνηση του Αναγνώστη Καρτών

Στην αρχή του παιχνιδιού, εκκινήστε την εφαρμογή, επιλέξτε την παραλλαγή **δασκάλου** ή **μαθητευόμενου** και πατήστε Start New Game. Η εφαρμογή θα αντιστοιχήσει τυχαία κάθε συστατικό με μια διαφορετική αλχημική. (Έτσι, αν ελπίζετε ότι θα έχετε πλεονέκτημα, ενθυμούμενοι τις απαντήσεις από προηγούμενη παρτίδα, ατυχήσατε.)

Κάθε τυχαία κατανομή έχει έναν τετραψήφιο κωδικό. Καταγράψτε τον, ώστε αν χρειαστεί να ολοκληρώσετε το παιχνίδι σε διαφορετική συσκευή (για παράδειγμα, αν ο πρώτος αναγνώστης κλείσει από μπαταρία). Απλά πατήστε το Enter Game Code και εισάγετε τον κωδικό αυτό στη συσκευή. Θα χρησιμοποιήσει την ίδια κατανομή με την πρώτη συσκευή. Το σύστημα αυτό σας επιτρέπει επίσης να παίξετε με δύο ή περισσότερους αναγνώστες, αν το

Ο Γύρος του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι παίζεται σε έξι γύρους. Στην αρχή κάθε γύρου, οι παίκτες επιλέγουν τη σειρά τους. Έπειτα, δηλώνουν τις ενέργειές τους για τον γύρο. Στη διάρκεια του γύρου, οι ενέργειες επιλύονται στη σειρά, δεξιόστροφα πάνω στο ταμπλό.

Επιλογή Σειράς των Παικτών

Ξεκινάτε την ημέρα σας με έναν υγιεινό περίπατο στο δάσος, αναζητώντας ενδιαφέροντα υλικά για να πάρετε στο εργαστήριό σας. Ή, ίσως ξοδεύετε λίγη ώρα για να κάνετε χάρες σε ανθρώπους της πόλης... με αντάλλαγμα κάποιες δικές τους χάρες αργότερα, ασφαλώς.

Ξεκινώντας από τον παίκτη με τον δείκτη πρώτου παίκτη και συνεχίζοντας δεξιόστροφα γύρω από το τραπέζι, κάθε παίκτης επιλέγει μία θέση σειράς. Οι πιο κάτω θέσεις δίνουν περισσότερες κάρτες, αλλά σας αφήνουν με μειονέκτημα κατά την επίλυση ενεργειών.

Όταν είναι η σειρά σας να επιλέξετε, τοποθετήστε τον δείκτη σειράς σας σε μία από τις μη κατειλημμένες θέσεις σειράς και τραβήξτε τις κατάλληλες κάρτες.

Δύο παίκτες δεν μπορούν να επιλέξουν την ίδια θέση, και κανένας δεν μπορεί να πάρει την τελευταία πράσινη θέση. Είναι ειδική θέση για τους αλχημιστές που ήπιαν φίλτρο στον προηγούμενο γύρο. Δείτε σελίδα 10. Σε παιχνίδι 2 παικτών, δεν μπορείτε να επιλέξετε τη θέση

Τράβηγμα Συστατικών

Τραβήξτε τον κατάλληλο αριθμό συστατικών από την τράπουλα. Μην πάρετε κάποια από τις ανοιχτές κάρτες. Αυτές είναι διαθέσιμες μόνο για τη θέση ενέργειας Συλλογής Συστατικών.

Τράβηγμα Καρτών Χάρης

Αυτές αναπαριστάνουν χάρες που σας χρωστάνε οι συμπολίτες σας. Τραβήξτε τον κατάλληλο αριθμό καρτών από την τράπουλα.

Αν κάποια τράπουλα εξαντληθεί, ανακατέψτε την στοίβα ξεσκαρταρισμένων καρτών, δημιουργώντας μια νέα τράπουλα.

Κάρτες Χάρης

Οι κάρτες χάρης σας δίνουν ένα πλεονέκτημα μιας χρήσης σε ένα κομμάτι του γύρου. Αναγράφουν πότε μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Κάποιες κάρτες χάρης πρέπει να «παιχτούν αμέσως». Αυτές παίζονται μόλις τραβηχτούν. Οι κάρτες επεξηγούνται με λεπτομέρεια στο τέλος του εγχειριδίου κανόνων. Αφού παίξετε μια κάρτα χάρης, αυτή ξεσκαρτάρεται.

Χωρίς να Πάρετε Τίποτα

Πολλές φορές (συνήθως όταν πλησιάζουν οι σύνοδοι), πρέπει να βιαστείτε για να τα προλάβετε όλα. Στην περίπτωση αυτή, ξεχάστε τα συστατικά και τις χάρες. Παίρνετε ένα γρήγορο πρωινό και τρέχετε αμέσως στη δουλειά.

Αν επιλέξετε τη θέση αυτή, δεν τραβάτε κάρτες, αλλά τουλάχιστον θα παίξετε πρώτος... ή το λιγότερο δεύτερος.

Πληρώνοντας Χρυσό

Πολλές φορές δεν έχετε χρόνο ούτε για πρωινό. Αντίθετα, αγοράζετε φρέσκα κουλουράκια από το φούρνο και τα τρώτε στη διαδρομή προς το εργαστήριο.

Για να επιλέξετε τη θέση αυτή, πληρώνετε 1 χρυσό νόμισμα. Αν δεν έχετε χρυσό, δεν μπορείτε να επιλέξετε αυτή τη θέση.

Στη θέση αυτή, δεν τραβάτε κάρτες, αλλά εγγυημένα θα παίξετε πρώτος. Ναι, πολλές φορές είναι τόσο σημαντικό.

Σειρά των Παικτών

Για τον υπόλοιπο γύρο, η σειρά των παικτών καθορίζεται από τη σειρά των δεικτών τους στις θέσεις σειράς.

Ο δείκτης πρώτου παίκτη δεν έχει άλλη σημασία, για τον γύρο αυτό. Στο τέλος του γύρου, θα περάσει στον επόμενο παίκτη στα αριστερά και ο επόμενος γύρος θα έχει διαφορετικό πρώτο παίκτη.

Δήλωση Ενεργειών

Μόλις όλοι οι παίκτες έχουν επιλέξει μια θέση σειράς (και έχουν τραβήξει τις κάρτες τους) είναι η στιγμή να δηλώσουν τις ενέργειές τους. Ο παίκτης που βρίσκεται στην τελευταία κάτω θέση, πρέπει να δηλώσει πρώτος τις ενέργειές του, ακολουθούμενος από τον αμέσως πιο πάνω παίκτη, και ούτω καθεξής. Οι παίκτες που επέλεξαν τις υψηλότερες θέσεις (με λιγότερες κάρτες) θα έχουν το πλεονέκτημα να δουν τι έχουν πράξει οι υπόλοιποι, πριν δηλώσουν τις δικές τους ενέργειες. Όταν είναι η σειρά σας για να δηλώσετε ενέργειες, τις δηλώνετε όλες μαζί.

Τοποθετήστε τους κύβους ενεργειών σας, στις ενέργειες που θέλετε να εκτελέσετε στον γύρο. Διαφορετικές θέσεις, έχουν και διαφορετικές απαιτήσεις, όπως φαίνεται και παρακάτω.

Κάθε παίκτης έχει τη δική του γραμμή, ανάλογα με τη θέση του στις θέσεις σειράς. Αν είστε στη χαμηλότερη από τις θέσεις σειράς, δηλώνετε τις ενέργειές σας πρώτος και τοποθετείτε τους κύβους σας στην κάτω γραμμή κάθε θέσης ενέργειας. Ο επόμενος παίκτης τοποθετεί κύβους στη γραμμή αμέσως πάνω από την τελευταία, και ούτω καθεξής. Ο παίκτης που βρίσκεται ψηλότερα στις θέσεις σειράς, τοποθετεί τους κύβους του στην πρώτη γραμμή. Σε παιχνίδι δύο παικτών, οι γραμμές 1 και 3 δεν χρησιμοποιούνται.

Παράδειγμα:

Στο σχεδιάγραμμα στα αριστερά της σελίδας, ο Μπλε είναι χαμηλότερα. Πρέπει να δηλώσει πρώτος ενέργειες, με τον Κόκκινο να ακολουθεί. Προσέξτε ότι στο σχέδιο στο κάτω μέρος της σελίδας, οι Κόκκινοι κύβοι είναι πάντα στη μεσαία γραμμή, ενώ του Πράσινου είναι στην υψηλότερη. Δηλώνει τις ενέργειές του αφού δει τι σχεδιάζουν ο Μπλε και ο Κόκκινος.

Εξαιρέσεις του Πρώτου Γύρου

Στον πρώτο γύρο, έχετε μόνο 3 κύβους ενεργειών. Σε επόμενους γύρους, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλους σας τους κύβους. (Ο αριθμός τν νκύβων εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών, δείτε σελίδα 6).

Οι τρεις ενέργειες με το σύμβολο αυτό δεν είναι διαθέσιμες στον πρώτο γύρο.

Επίλυση Θέσεων Ενεργειών

Κάθε θέση ενέργειας επιλύεται στη σειρά, δεξιόστροφα γύρω από το ταμπλό, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχέδιο.

ΕΠΙΛΥΣΤΕ ΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΑΥΤΗ

Η ΠΡΩΤΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΑΠΑΙΤΕΙ 1 ΚΥΒΟ. ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΑΠΑΙΤΕΙ ΕΝΑΝ ΕΠΙΠΛΕΟΝ

ΤΡΕΙΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΠΙΘΑΝΕΣ ΕΔΩ. Η ΚΑΘΕ ΜΙΑ ΑΠΑΙΤΕΙ 1 ΚΥΒΟ

Η ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΑΠΑΙΤΕΙ 2 ΚΥΒΟΥΣ. ΜΟΝΟ ΜΙΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΕΠΙΤΡΕΠΕΤΑΙ

Η ΠΡΩΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΑΠΑΙΤΕΙ 1 ΚΥΒΟ, ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΑΠΑΙΤΕΙ 2 ΚΥΒΟΥΣ

Σε κάθε θέση ενέργειας, οι παίκτες εκτελούν τις ενέργειές τους στη σειρά, ξεκινώντας με τον παίκτη που βρίσκεται στην πρώτη επάνω γραμμή. Όταν εκτελέσετε την ενέργειά σας, αφαιρέστε τον κύβο σας (ή τους δύο κύβους σας αν η ενέργεια απαιτεί 2). Μόλις όλοι έχουν εκτελέσει την πρώτη τους ενέργεια στη συγκεκριμένη θέση, οι παίκτες με δεύτερη ενέργεια μπορούν να την εκτελέσουν, με την ίδια σειρά, όπως και πριν.

Παράδειγμα:

Μόλις όλοι οι παίκτες έχουν εκτελέσει τις ενέργειές τους με τη σειρά που δείχνει το σχήμα, προχωρούν στην επίλυση της επόμενης θέσης ενεργειών.

Άρνηση Εκτέλεσης Ενέργειας

Όταν φτάσει η σειρά σας να εκτελέσετε μια ενέργεια, μπορεί να έχετε αλλάξει γνώμη και να αρνηθείτε να την εκτελέσετε. Πάρτε τον κύβο σας (ή τους κύβους σας) και τοποθετήστε τον στη θέση αχρησιμοποίητων κύβων . Στο τέλος κάθε γύρου, κάθε ζευγάρι αχρησιμοποίητων κύβων σας δίνει 1 κάρτα χάρης. Δείτε στη σελίδα 16 για λεπτομέρειες.

Διαθέσιμες Ενέργειες στον Πρώτο Γύρο

Στον πρώτο γύρο υπάρχουν πέντε διαθέσιμες ενέργειες. Θα εξηγήσουμε πρώτα αυτές.

Συλλογή Συστατικών

Για να βρείτε τα συστατικά που χρειάζεστε, πολλές φορές πρέπει να περάσετε λίγο χρόνο στο δάσος. Σιγουρευτείτε ότι θα πάρετε μαζί σας ένα γερό ραβδί για να διώχνετε τους λύκους, τις αρκούδες και τους άλλους αλχημιστές.

Όταν έρθει η σειρά σας για συλλογή 1 ανοιχτό συστατικό από τη γραμμή είτε να τραβήξετε 1 τυχαίο συστατικό από την κορυφή της τράπουλας. Οι κάρτες της γραμμής δεν αντικαθίστανται, οπότε οι παίκτες που ακολουθούν μπορεί να έχουν πιο περιορισμένες επιλογές. Μόλις οι ανοιχτές κάρτες εξαντληθούν, μόνη σας επιλογή είναι από την τράπουλα. (Ή πάντοτε μπορείτε να αρνηθείτε την ενέργεια και να μετακινήσετε τον κύβο σας στη θέση αχρησιμοποίητων κύβων.)

Μόλις όλοι οι παίκτες έχουν ολοκληρώσει τις ενέργειές τους εδώ, αφαιρέστε τυχόν ανοιχτά συστατικά που περίσσεψαν και τοποθετήστε τα στην στοίβα ξεσκαρταρίσματος, κλειστά. Ένα νέο σετ 5 ανοιχτών συστατικών θα δημιουργηθεί, στην αρχή του επόμενου γύρου.

Μετατροπή Συστατικού

Ο σεβάσμιος αυτός αλχημιστής έχει ανακαλύψει έναν τρόπο μετατροπής των συστατικών σε χρυσό. Με χαρά θα τον μοιραστεί μαζί σας, αν τον προμηθεύσετε με τα συστατικά σας. Ίσως είναι πολύ γέρος για να τα συλλέξει ο ίδιος. Ή, μπορεί απλά να βαριέται να σηκώνεται πρωί πρωί για να προλάβει τους υπόλοιπους αλχημιστές.

Όταν παίζετε την ενέργεια αυτή, ξεσκαρτάρετε 1 συστατικό και πάρτε 1 χρυσό νόμισμα από την τράπεζα. Στη θέση αυτή, δεν έχει κάποιο πλεονέκτημα το να παίξετε πρώτος.

Όποτε ξεσκαρτάρετε συστατικά, κανένας δεν μπορεί να δει το είδος του συστατικού που ξεσκαρτάρετε. Η στοίβα ξεσκαρταρίσματος πάντοτε πρέπει να παραμένει κλειστή.

Οδηγία: Αυτός είναι ένας γρήγορος τρόπος για να πάρετε το νόμισμα που πραγματικά χρειάζεστε... ή ένας αποτελεσματικός τρόπος για να κερδίσετε τα δύο νομίσματα που σας έλειπαν για τα σχέδιά σας. Οι έμπειροι αλχημιστές, ωστόσο, θα κερδίσουν τα περισσότερά τους χρήματα με τις χορηγίες και την πώληση φίλτρων στους εξερευνητές.

Αγορά Τεχνουργήματος

Πάντοτε ένα ράφι γεμάτο με ακριβό εξοπλισμό, δείχνει την επιτυχία σας.

Όταν αγοράζετε ένα τεχνούργημα, πάρτε μία από τις κάρτες της σειράς τεχνουργημάτων και πληρώστε το κόστος που αναγράφει στην πάνω αριστερή γωνία του. Κρατήστε τα τεχνουργήματά σας ανοιχτά στο τραπέζι, ώστε να τα βλέπουν όλοι.

Η ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΑΠΑΙΤΕΙ 2 ΚΥΒΟΥΣ ΜΟΝΟ ΜΙΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΕΠΙΤΡΕΠΕΤΑΙ

Τα πρώτα τεχνουργήματα έχουν αποτελέσματα για όλο το παιχνίδι. Αν ένα αποτέλεσμα δεν ορίζει ότι είναι για μία μόνο φορά ανά γύρο, τότε το χρησιμοποιείτε κάθε φορά που εφαρμόζεται.

Άλλα τεχνουργήματα έχουν ένα άμεσο αποτέλεσμα, το οποίο χρησιμοποιείται μία μόνο φορά. Η χρήση του, είναι μέρος της ενέργειας Αγοράς Τεχνουργήματος.

Τα περισσότερα τεχνουργήματα αξίζουν πόντους νίκης στο τέλος του παιχνιδιού. Κάποια έχουν μεταβλητή αξία πόντων νίκης, η οποία επεξηγείται στην κάθε κάρτα.

Στην αρχή του παιχνιδιού, η γραμμή τεχνουργημάτων έχει μόνο τεχνουργήματα I. Η γραμμή τεχνουργημάτων δεν ανανεώνεται, ακόμη κι αν έχουν αγοραστεί όλα. Κατά τη σύνοδο στο τέλος του γύρου 3 (και ξανά στο τέλος του γύρου 5) τυχόν τεχνουργήματα που έχουν μείνει, ξεσκαρτάρονται και τοποθετούνται τα επόμενα τρία στη γραμμή. Μέχρι τότε, τα τεχνουργήματα II και III μένουν ανοιχτά στο τραπέζι, ώστε οι παίκτες να τα γνωρίζουν και να μπορούν να προγραμματίσουν τις μετέπειτα κινήσεις τους.

Πειράματα

Το συμβούλιο της πόλης έχει απαγορέψει τις δοκιμές σε ζώα, λόγω των... θεμάτων που έχουν προκύψει από το ξέσπασμα... φτερωτών γουρουνιών. Έτσι, οι αλχημιστές πρέπει να δοκιμάσουν τα φίλτρα τους σε ανθρώπους. Ευτυχώς, υπάρχει στην πόλη μεγάλο απόθεμα μαθητών αλχημείας. Και στη χειρότερη περίπτωση, μπορείτε πάντοτε να δοκιμάσετε τα φίλτρα σας, εσείς ο ίδιος.

Οι τελευταίες δύο ενέργειες του γύρου, σας δίνουν τις περισσότερες πληροφορίες. Εδώ αναμιγνύετε δύο συστατικά και βλέπετε τι γίνεται. Η διαδικασία ανάμειξης ενός φίλτρου είναι η ίδια, είτε κάνετε Πείραμα σε Μαθητή, είτε το Δοκιμάζετε εσείς ο ίδιος:

1. Επιλέξτε 2 κάρτες συστατικών σας, για να αναμείξετε.
2. Τοποθετήστε τις στο καζάνι σας, έτσι ώστε να μην μπορεί κάποιος άλλος να τα βλέπει.
3. Πατήστε Test on Student ή Drink Potion ανάλογα με την θέση ενέργειας.
4. Σαρώστε τις κάρτες και πατήστε Confirm όταν ο αναγνώστης τις έχει αναγνωρίσει.
5. **Δείξτε το αποτέλεσμα στους υπόλοιπους παίκτες**. Ναι, θα γνωρίζουν το φίλτρο που δημιουργήσατε, αλλά όχι τα συστατικά που χρησιμοποιήσατε.
6. Τοποθετήστε τον αντίστοιχο δείκτη αποτελέσματος στην πυραμίδα αποτελεσμάτων σας.
7. Τοποθετήστε τον αντίστοιχο δείκτη αποτελέσματος στο ταμπλό σας, υπενθυμίζοντας στους υπόλοιπους παίκτες ότι έχετε δημιουργήσει το φίλτρο αυτό (εκτός κι αν ήδη έχετε ίδιο δείκτη εκεί). Αυτό είναι υποχρεωτικό, μιας και τα φίλτρα που γνωρίζετε είναι ανοιχτή πληροφορία.
8. Ξεσκαρτάρετε τα συστατικά που χρησιμοποιήσατε, με τις κάρτες πάντα να παραμένουν κλειστές.

(Ακόμη κι αν οι παίκτες έχουν επιλέξει τη χρήση «χειροκίνητης επιλογής» του αναγνώστη, τοποθετείτε τα δύο συστατικά στο καζάνι. Έτσι, δεν θα ξεχάσετε να τα ξεσκαρτάρετε.)

Η βασική διαφορά μεταξύ των δύο ενεργειών, είναι το τι συμβαίνει όταν αναμείξετε ένα αρνητικό φίλτρο. Τα αποτελέσματα των φίλτρων και είναι αρκετά δυσάρεστα. Για το λόγο αυτό, όλοι οι αλχημιστές έχουν πολλούς μαθητές.

Πείραμα σε Μαθητή

Ένας μαθητής μπορεί να πιεί τα πάντα για την επιστήμη. Μέχρι να αρρωστήσει, οπότε θα πιεί τα πάντα για την επιστήμη και για 1 χρυσό νόμισμα.

Ο πρώτος παίκτης που θα χρησιμοποιήσει τη θέση ενέργειας, εκτελεί το πείραμα όπως περιγράφηκε παραπάνω.

Οι παίκτες που κάνουν πειράματα αργότερα, μπορεί να έχουν μειονέκτημα. Αν ο μαθητής πιεί αρνητικό φίλτρο, ο ζήλος του για την επιστήμη, μειώνεται σημαντικά. Για κάθε παίκτη μετά από αυτόν που δημιούργησε το αρνητικό φίλτρο, η ενέργεια κοστίζει 1 χρυσό νόμισμα. (Πάντοτε έχετε την επιλογή άρνησης της ενέργειας, μετακινώντας τον κύβο σας στη θέση αχρησιμοποίητων κύβων. Αν δεν μπορείτε να πληρώσετε τον μαθητή, τότε πρέπει οπωσδήποτε να αρνηθείτε την ενέργεια.)

Σε κάθε γύρο υπάρχει νέος μαθητής, με την καρδιά του να φλέγεται από επιθυμία για γνώση, ένας ο οποίος δεν γνωρίζει τι έπαθαν οι προηγούμενοι δοκιμαστές. Έτσι, τα πρώτα πειράματα του κάθε γύρου είναι πάντοτε δωρεάν, μέχρι κάποιος να αναμίξει ένα αρνητικό φίλτρο.

Παράδειγμα:

Παίζει πρώτος ο Κίτρινος. Ο πρώτος παίκτης ποτέ δεν πληρώνει, οπότε ο Κίτρινος δοκιμάζει δωρεά, φτιάχνοντας ένα .

Καλά νέα για τον Μπλε, μιας και δεν θα χρειαστεί επίσης να πληρώσει. Δημιουργεί ένα φίλτρο .

Ο μαθητής είναι ακόμη χαροίμενος, οπότε ούτε ο Πράσινος πληρώνει τίποτα. Δημιουργεί ένα φίλτρο .Τώρα ο μαθητής έχει δυσαρεστηθεί, αλλά ο Πράσινος του υπενθυμίζει ότι τον είχε προειδοποιήσει για τους κινδύνους.

Τώρα παίζει ο Κόκκινος. Αν θέλει να δοκιμάσει φίλτρο στον μαθητή, πρέπει να πληρώσει 1 χρυσό νόμισμα στην τράπεζα. Το κάνει, και δημιουργεί ένα φίλτρο . Δεν έχει σημασία το τι δημιούργησε, με τον Κίτρινο και τον Πράσινο να πρέπει να πληρώσουν από 1 χρυσό νόμισμα, αν θέλουν να εκτελέσουν τα δεύτερα πειράματά τους.

Δοκιμή Φίλτρου

Αυτός είναι ο απλούστερος τρόπος για να δοκιμάσετε ένα φίλτρο. Ασφαλώς, μπορεί να υπάρχουν και κάποια μειονεκτήματα.

Το πλεονέκτημα του πειραματισμού σε εσάς τους ίδιους, είναι ότι δεν πληρώνετε χρυσά νομίσματα. Το μειονέκτημα είναι ότι τα αρνητικά φίλτρα έχουν σοβαρά αποτελέσματα πάνω σας. Τα αποτελέσματα διαφέρουν, ανάλογα με το χρώμα του αρνητικού φίλτρου που θα πιείτε.

Αυτό είναι το φίλτρο της τρέλας. Δεν θυμάστε πότε το ήπιατε, ούτε να τριγυρνάτε γυμνός κάνοντας τούμπες σε όλη την πόλη., μέχρι την κεντρική πλατεία. Όλοι οι υπόλοιποι πάντως θυμούνται τα πάντα.

Χάνετε 1 πόντο φήμης

Αυτό είναι το φίλτρο της παράλυσης. Δεν νοιώθετε τα άκρα σας, και είναι δύσκολο να σηκωθείτε το επόμενο πρωί.

Μετακινήστε τον δείκτη σειράς σας στη θέση αυτή. Στον επόμενο γύρο, δεν θα επιλέξετε θέση σειράς, όπως οι υπόλοιποι παίκτες. Αντίθετα, θα τραβήξετε τις κάρτες που ορίζει η ειδική αυτή θέση και θα παίξετε τελευταίος.

Η ποινή ισχύει για έναν μόνο γύρο. Αν ο δείκτης σας βρίσκεται στη θέση παράλυσης για όλο τον γύρο, μπορείτε να τον αφαιρέσετε όταν έρθει η στιγμή δοκιμής φιλτρων, έτσι ώστε να μην μπερδέψει κάποιος άλλος τον δείκτης σας με αυτό ενός παίκτη που παραλύει. (Ασφαλώς, αν πιείτε ξανά ίδιο φίλτρο, θα πρέπει να τοποθετήσετε και πάλι τον δείκτη σας εκεί.)

Συγχαρητήρια! Μόλις επιζήσατε από την κατάποση δηλητηρίου. Σαν μαθητευόμενος, πρέπει να έχετε δημιουργήσει ανοσία. Ακόμη κι έτσι όμως, δεν νοιώθετε ιδιαίτερα καλά. Πρέπει να ξοδέψετε λίγο χρόνο σε αποθεραπεία.

Αντί να πάρετε τον κύβο ενέργειάς σας πίσω στο ταμπλό σας, τον τοποθετείτε στη θέση νοσοκομείου. Για τον επόμενο γύρο θα έχετε 1 λιγότερο κύβο.

Κανένα αρνητικό φίλτρο δεν μπορεί να σας επηρεάσει δύο φορές στον ίδιο γύρο. Τα θετικά και ουδέτερα φίλτρα δεν έχουν κάποιο αποτέλεσμα στο παιχνίδι, αλλά θα νοιώσετε βαθιά ανακούφιση.

Άλλα Διασκεδαστικά Πράγματα Που Σας Συμβαίνουν Όταν Παραλύετε

Αν πολλοί παίκτες πιούν φίλτρο , θα τοποθετήσουν όλοι τους δείκτες τους στην κάτω πράσινη θέση. Όσοι τοποθέτησαν πρώτοι τους δείκτες τους εκεί, προηγούνται των επόμενων.

Αν ο δείκτης πρώτου παίκτη περάσει σε παίκτη που έχει παραλύσει, τότε αυτός δίνει τον δείκτη πρώτου παίκτη στα αριστερά του. (Ο παίκτης στα αριστερά του έχει πλεόν όλα τα πλεονεκτήματα του πρώτου παίκτη, και δεν είναι δίκαιο να τα έχει ο ίδιος παίκτης σε δύο συνεχόμενους γύρους.) Στη σπάνια περίπτωση που ο παίκτης στα αριστερά είναι επίσης παραλυμένος, ο δείκτης συνεχίζει προς τα αριστερά γύρω από το τραπέζι, μέχρι να φτάσει σε μη παραλυμένο παίκτη.

Στο εξαιρετικά σπάνιο γεγονός που όλοι οι παίκτες είναι παραλυμένοι, ο δείκτης δεν αλλάζει χέρια. Στον επόμενο γύρο, πρώτος παίκτης θα είναι αυτός που θα είχε ξεκινήσει τον γύρο αυτό.

Ο Πρώτος σας Γύρος

Γνωρίζετε πλέον αρκετά για να παίξετε τον πρώτο σας γύρο του Alchemists. Λοιπόν, τα περισσότερα για τον γύρο. Υπάρχουν ακόμη μερικά πράγματα που πρέπει να γίνουν μετά την επίλυση των ενεργειών πειραμάτων, αλλά θα διαβάσετε λεπτομέρειες σχετικά με αυτά, παρακάτω.

Αν θέλετε, μπορείτε να παίξετε τώρα τον πρώτο σας γύρο. Έπειτα, επιστρέψτε εδώ για να μάθετε για τις υπόλοιπες 3 θέσεις ενεργειών. Οι κανόνες για το τέλος του γύρου, βρίσκονται στη σελίδα 16.

Διαθέσιμες Ενέργειες στον Δεύτερο Γύρο

Μετά τον πρώτο γύρο όλες οι ενέργειες είναι διαθέσιμες και οι παίκτες έχουν όλους τους κύβους ενεργειών τους. Λογικά, έχετε μάθει κάποια πράγματα για τα συστατικά στον πρώτο γύρο. Ήρθε πια η στιγμή να χρησιμοποιήσετε αυτή τη γνώση.

Πώληση Φίλτρου

Ένα φίλτρο ταχύτητας, για γρήγορες επιθέσεις ή λίγο δηλητήριο για την εξόντωση ενός εχθρού; Οι εξερευνητές ζητούν φίλτρα όλων των ειδών και ξέρουν που μπορούν να τα βρουν. Η πώληση φίλτρων είναι ένας καλός τρόπος για να κερδίσετε αρκετά χρήματα, αν γνωρίζετε τι ακριβώς κάνετε.

Ή και λιγότερα, αν νομίζετε ότι μπορείτε να ξεγελάσετε τους πελάτες σας.

Στην αρχή κάθε γύρου (εκτός του πρώτου) ένας νέος εξερευνητής εμφανίζεται στην πόλη. Ο εξερευνητής θα περιμένει εκεί μέχρι τη στιγμή που θα του πουλήσετε τα φίλτρα σας. Το κάτω μέρος του πλακιδίου δείχνει τα φίλτρα που θέλει να αγοράσει ο εξερευνητής.

Προσέξτε ότι η ενέργεια αυτή απαιτεί 2 κύβους ενεργειών και μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε μία μόνο φορά ανά γύρο. Διαφέρει επίσης από τις υπόλοιπες ενέργειες και σε ένα άλλο σημείο, μιας και δεν θα παίξετε με τη συνηθισμένη σειρά. Αυτό θα το εξηγήσουμε σε λίγο. Αρχικά, ας μιλήσουμε για το τι γίνεται όταν έρθει η σειρά σας.

Προσφορά ενός Φίλτρου

Όταν έρθει η σειρά σας να πουλήσετε ένα φίλτρο, πρέπει να επιλέξετε ένα από τα τρία που ζητάει ο εξερευνητής. **Η επιλογή σας περιορίζεται από το τι επέλεξαν οι παίκτες που προηγήθηκαν.**

Σε παιχνίδι 4 παικτών, μετακινείτε έναν κύβο ενεργειών σας από τη θέση ενέργειας στη θέση κάτω από το φίλτρο που σχεδιάζετε να πουλήσετε. Έτσι εμποδίζετε κάποιον άλλο παίκτη που έπεται, να πουλήσει το ίδιο φίλτρο. Είτε πετύχετε την ανάμειξη είτε όχι, όσοι παίζουν μετά από εσάς, δεν μπορούν να επιλέξουν το φίλτρο αυτό.

Σε παιχνίδι 3 παικτών, ο εξερευνητής θα αγοράσει μόνο δύο φίλτρα. Αν πουλάτε πρώτος, μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε από τα τρία διαθέσιμα. Αν επιλέξετε το τρίτο φίλτρο, τοποθετείτε έναν κύβο εκεί, και είναι πια κατειλλημένο, αφήνοντας δύο για τον δεύτερο παίκτη που θα επιλέξει. Αν επιλέξετε ένα από τα δύο πρώτα φίλτρα, ο κύβος σας μπλοκάρει και τα δύο μαζί, με τον δεύτερο παίκτη να πρέπει να επιλέξει το τρίτο. Όπως και να έχει, μόνο δύο παίκτες μπορούν να πουλήσουν φίλτρο σε κάθε γύρο.

Σε παιχνίδι 2 παικτών, μόνο ο πρώτος παίκτης πουλάει φίλτρο. Η θέση μπλοκάρει και τα τρία φίλτρα μαζί.

Σε κάθε περίπτωση:

- Ο πρώτος παίκτης πάντοτε επιλέγει μεταξύ 3 διαθέσιμων φίλτρων.
- Ο μέγιστος αριθμός διαθέσιμων προς πώληση φίλτρων είναι 1 λιγότερο από τον αριθμό των παικτών.

Αν δεν σας αρέσουν οι επιλογές που μένουν όταν έρθει η σειρά σας, μπορείτε να αρνηθείτε την ενέργεια. Αν όλοι δηλώσουν την ενέργεια αυτή, ένας παίκτης δεν θα μπορέσει να πουλήσει φίλτρο. Ο παίκτης αυτός πρέπει να αρνηθεί την ενέργεια και να μετακινήσει τους κύβους του στη θέση αχρησιμοποίητων κύβων. (Δείτε σελίδα 16.)

Προσφορά Εγγύησης

Όταν πουλάτε ένα φίλτρο, είναι αναγκαίο να είναι ακριβώς αυτό που ζητάει ο εξερευνητής; Ασφαλώς και όχι! Αλχημιστής είστε, όχι τελειομανής. Αλλά για να φροντίσετε να μην σας κόψουν και τα χέρια, πρέπει να προσφέρετε μια εγγύηση επιστροφής χρημάτων.

Η εγγύηση δείχνει πόσο κοντά θα είναι το φίλτρο σε αυτό που πραγματικά θέλει ο εξερευνητής. Υπάρχουν τέσσερα ποιοτικά επίπεδα:

Ποιοτικά Επίπεδα

Απόλυτο ταίριασμα. Αναμείξατε το φίλτρο με το σωστό σύμβολο και χρώμα.

Σωστό σύμβολο. Αναμείξατε ένα φίλτρο με το σωστό σύμβολο, αλλά λάθος χρώμα.

Ουδέτερο. Αναμείξατε ένα ουδέτερο φίλτρο.

Λάθος σύμβολο. Αναμείξατε ένα φίλτρο με λάθος

Όταν έρθει η σειρά σας να πουλήσετε ένα φίλτρο, τοποθετήστε τον άλλο κύβο σας στη θέση δίπλα σε ένα από αυτά τα επίπεδα ποιότητας. (Αγνοήστε τους κύβους των άλλων παικτών. Πολλοί παίκτες μπορούν να προσφέρουν την ίδια εγγύηση.)

Εγγυάστε ότι θα φτιάξετε ένα φίλτρο τόσο καλό, ή και καλύτερο και χρεώνετε την τιμή που φαίνεται στην ίδια γραμμή με τον κύβο. Αν αναμείξετε ένα φίλτρο χειρότερο από αυτό που εγγυηθήκατε, δεν θα πληρωθείτε. Αν αναμείξετε ένα φίλτρο καλύτερο από αυτό που εγγυηθήκατε, πληρώνεστε μόνο για το επίπεδο της εγγύησής σας.

«Εμπιστέψου με. Τα αξίζει.»

Μπορείτε να χρεώσετε 4 χρυσά νομίσματα αν εγγυηθείτε για το απόλυτα σωστό φίλτρο. Για να πληρωθείτε, πρέπει να αναμείξετε ένα φίλτρο με το σωστό σύμβολο και χρώμα.

«Με αυτό θα κάνεις τη δουλειά σου.»

Μπορείτε να χρεώσετε 3 χρυσά νομίσματα για την εγγύηση αυτή. Για να πληρωθείτε, πρέπει να αναμείξετε ένα φίλτρο με το σωστό σύμβολο. (Αν πετύχετε και το χρώμα, πάλι 3 νομίσματα θα πληρωθείτε.)

«Αυτό το τρομερό φίλτρο δημιουργήθηκε μετά από σοβαρές μελέτες, και σας εγγυώμαι ότι δεν έχει ανεπιθύμητα αποτελέσματα. Το ονομάζω ομοιοπαθητικό φάρμακο.»

Μπορείτε να χρεώσετε 2 χρυσά νομίσματα για την εγγύηση αυτή.

Πληρώνεστε μόνο αν δεν αναμείξετε φλτρο με το λάθος σύμβολο. Έτσι, ακόμη και το ουδέτερο φλτρο καλύπτει τις συνθήκες της εγγύησης.

«Μπορώ να σας εγγυηθώ με απόλυτη σιγουριά, ότι θα υπάρχει κάτι μέσα στο μπουκαλάκι»

Πληρώνεστε σίγουρα. Μπορείτε να χρεώσετε μόνο 1 χρυσό νόμισμα, αλλά ανεξάρτητα του τι θα αναμείξετε, θα πληρωθείτε.

Ανάμιξη του Φίλτρου

Η ανάμειξη ενός φίλτρου για έναν εξερευνητή γίνεται όπως και αυτή για ένα πείραμα. Τοποθετείτε 2 κάρτες συστατικών στο καζάνι σας και πατάτε το Sell Potion.

Ο αναγνώστης καρτών θα εμφανίσει τα έξι πιθανά φίλτρα. Πατήστε αυτό, το οποίο θέλει ο εξερευνητής να του φτιάξετε. (Ακόμη κι αν γνωρίζετε ότι τα συστατικά σας φτιάχνουν διαφορετικό φίλτρο, πρέπει να πατήσετε το φίλτρο που επιλέξατε από το πλακίδιο εξερευνητή.)

Όταν έχουν σαρωθεί οι κάρτες πατήστε το Confirm ο αναγνώστης δεν θα σας αποκαλύψει το ακριβές φίλτρο που βγάλατε, αλλά πόσο κοντά πέσατε, δείχνοντας ένα από τα τέσσερα ποιοτικά επίπεδα.

Δείξτε το αποτελεσμά σας στους άλλους παίκτες. Αν αναμείξατε ή , τότε γνωρίζετε ακριβώς ποιό φίλτρο φτιάξατε. Σημειώστε το στην πυραμίδα αποτελεσμάτων σας και το ταμπλό παίκτη με δείκτες, όπως ακριβώς κι όταν εκτελείτε ένα πείραμα. Αν αναμείξατε τότε γνωρίζετε μόνο το σύμβολο του φίλτρου και ποιό χρώμα δεν ήταν. Πάρτε έναν δείκτη αποτελέσματος διπλού χρώματος (όπως , κλπ) και σημειώστε με αυτόν το αποτέλεσμα στην πυραμίδα σας. (Δεν χρειάζεται να σημειώνετε τα ασαφή αποτελέσματα στο ταμπλό σας.) Αν αναμείξατε τότε γνωρίζετε μόνο το σύμβολο. Πάρτε έναν δείκτη άχρωμου αποτελέσματος (ή) και σημειώστε το αποτελεσμά σας. Υπάρχει στην επόμενη σελίδα ένα παράδειγμα.

Αν καλύπτετε τις συνθήκες της εγγύησής σας, πάρτε τα χρήματά σας από την τράπεζα. **Ανεξάρτητα της εγγύησης, ένα αποτέλεσμα ή πάντοτε σας προκαλεί την απώλεια 1 πόντου φήμης.** Ως συνήθως, ξεσκαρτάρετε τα δύο συστατικά σας κλειστά.

Μπορείτε να βγάλετε λίγο περισσότερα χρήματα πουλώντας άχρηστα φίλτρα, αλλά αυτό θα μαθευτεί στην πιάτσα. Αν η φήμη σας πέσει αρκετά, οι εξερευνητές θα είναι διστακτικοί να αγοράσουν από εσάς.

Εγγύηση Επιστροφής Χρημάτων και Όροι

Εγώ, ο υπογράφων εξερευνητής βεβαιώνω και δηλώνω υπεύθυνα ότι έχω πληροφορηθεί τους όρους υπό τους οποίους το φίλτρο αυτό πωλείται, ότι συμφωνώ με τους όρους αυτούς και οι οποίοι όροι είναι οι εξής:

Όλα τα χρήματα πληρώνονται προκαταβολικά και στην περίπτωση που γνωστή παρενέργεια συνοδεύει το δεδηλωμένο αποτέλεσμα** του φίλτρου δεν θα απαιτήσω οποιαδήποτε μορφή αποζημίωσης.*

X

* *Οι γνωστές παρενέργειες περιλεμβάνουν αλλά δεν περιορίζονται σε ναυτία, ζαλάδα, ψευδαισθήσεις, αναισθησία, υπερενέργεια, αϋπνίες, μερική ή ολική παράλυση και προσωρινή ή μόνιμη απώλεια της όρασης, της ακοής, της ομιλίας ή άκρων (ή ξαφνική δημιουργία νέων άκρων (ανθρώπινα ή άλλου είδους)).*

** *Κανένα μέρος της εγγύησης αυτής δεν μπορεί να ερμηνευτεί έτσι ώστε να θεωρηθεί ότι το φίλτρο θα αποδώσει το δεδηλωμένο του αποτέλεσμα.*

Παράδειγμα:

Ο φιλικός αυτός βάρβαρος ψάχνει για μερικά φίλτρα.

Στο παιχνίδι συμμετέχουν 3 παίκτες. Πρώτος παίζει ο πράσινος και προσπαθεί να φτιάξει ένα . Επιλέγοντας ένα εκ των ή μπλοκάρει και το άλλο, οπότε μένει μόνο το

Ο Κόκκινος ακολουθεί, αλλά δεν γνωρίζει πως να φτιάξει ένα αρνητικό φίλτρο με τα συστατικά που έχει. Δεν θέλει να ρισκάρει φήμη, οπότε αρνείται την ενέργειά του και μετακινεί τους κύβους του στη θέση αχρησιμοποίητων κύβων.

Τώρα παίζει ο Κίτρινος. Μόνη του επιλογή είναι το και αποφασίζει να δοκιμάσει. Τοποθετεί έναν κύβο ενέργειας κάτω από το φίλτρο και έναν ακόμη κάτω από την εγγύηση 2 νομισμάτων. Χρειάζεται τα χρήματα, αλλά δεν ξέρει τι θα φτιάξει. (Ο Πράσινος επίσης έδωσε την ίδια εγγύηση, αλλά αυτό δεν έχει σημασία.)

Ο Κίτρινος ετοιμάζει 2 συστατικά, δηλώνει στον αναγνώστη ότι φτιάχνει και σαρώνει τις κάρτες. Το τι συμβαίνει, εξαρτάται από το τι θα δείξει ο αναγνώστης:

Ακριβές ταίριασμα! Ο Κίτρινος έφτιαξε . Σημειώνει το αποτέλεσμα στην πυραμίδα αποτελεσμάτων και στο ταμπλό του, με έναν δείκτη . Επίσης κερδίζει 2 χρυσά νομίσματα.

Σωστό σύμβολο! Αλλά όχι το σωστό χρώμα. Ο Κίτρινος έφτιαξε ή . Σημειώνει το αποτέλεσμα με έναν δείκτη και παίρνει 2 χρυσά νομίσματα από την τράπεζα.

Χμ. Ο Κίτρινος έφτιαξε το ουδέτερο φίλτρο. Σημειώνει το αποτέλεσμα με έναν δείκτη και παίρνει 2 χρυσά νομίσματα από την τράπεζα. Ο βάρβαρος πληρώνει, αλλά δεν είναι ευχαριστημένος, μιας και το Φίλτρο έπρεπε να κάνει κάτι διαφορετικό! Ο Κίτρινος χάνει 1 πόντο φήμης.

Μπλιάχ! Ο Κίτρινος ανέμειξε ένα θετικό φίλτρο, ενώ έπρεπε να φτιάξει κάτι αρνητικό. Σημειώνει το αποτέλεσμα με έναν δείκτη . Δεν πληρώνεται, μιας και δεν κάλυψε τους όρους της εγγύησης. Χάνει επιπλέον 1 πόντο φήμης, επειδή δεν έφτιαξε φίλτρο με το σωστό σύμβολο.

Προσφορά Έκπτωσης

«Εδώ τα καλά φίλτρااااα! Πιο φθηνά δεν θα βρεις πουθενά! Ειδικές προσφορές σήμερα για όσους κουβαλάνε μεγάλα τσεκούρια.»

Πιθανότατα θα προσέξατε ότι το να είστε πρώτος στην ενέργεια αυτή δίνει ακόμη μεγαλύτερο πλεονέκτημα από ότι συνήθως. Και αν όλοι επιλέξουν την ενέργεια, ο τελευταίος παίκτης, δεν θα έχει την ευκαιρία να πουλήσει φίλτρο.

Έτσι, πριν ο πρώτος παίκτης επιλέξει το πρώτο φίλτρο, όλοι έχουν την ευκαιρία να προσπαθήσουν να παίξουν πρώτοι, κάνοντας έκπτωση. Ακόμη κι αν επεξηγήσαμε τα υπόλοιπα πρώτα, η προσφορά έκπτωσης είναι το πρώτο που γίνεται όταν έρθει η ώρα επίλυσης της ενέργειας αυτής. Αλλά, αν είστε ο μόνος παίκτης στην θέση ενέργειας, παραλείπετε την έκπτωση και προχωράτε άμεσα στην πώληση.

Κάθε παίκτης έχει τέσσερις κάρτες προσφοράς με τιμές έκπτωσης 0, -1, -2 και -3. Αν πολλοί παίκτες έχουν δηλώσει την ενέργεια Πώλησης Φίλτρου, κάνουν όλοι μαζί κρυφά προσφορά, επιλέγοντας από μια κάρτα προσφοράς και τοποθετώντας την κλειστή στο τραπέζι. Όταν όλοι έχουν επιλέξει, αποκαλύπτουν ταυτόχρονα τις προσφορές τους.

Οι Εξερευνητές προτιμούν τις μεγαλύτερες εκπτώσεις. Κάθε κάρτα έχει ένα συγκεκριμένο αριθμό χαμόγελων . Ανακατανείμετε τους κύβους όλων των παικτών σύμφωνα με τα χαμόγελα. Όποιος έχει τα περισσότερεα χαμόγελα θα πουλήσει πρώτος.

Η συνηθισμένη σειρά εξακολουθεί να είναι σημαντική. Σπάει τις ισοπαλίες μεταξύ παικτών που έχουν τον ίδιο αριθμό χαμόγελων.

Παράδειγμα:

ΠΡΙΝ: *ΜΕΤΑ:*

Αφήστε την κάρα σας ανοιχτή στο τραπέζι μέχρι να επιλυθεί η θέση ενέργειας. Η έκπτωσή σας περιορίζει την επιλογή εγγύησης. Όταν έρθει η σειρά σας για πώληση φιλτρου, δεν μπορείτε να προσφέρετε μια εγγύηση της οποίας η τελική (μετά την έπτωση) τιμή θα είναι 0 ή λιγότερο.

Παράδειγμα:

Ο Κόκκινος έπαιξε την κάρτα έκπτωσης -2.

- *Μπορεί να προσφέρει εγγύηση απόλυτου ταιριάσματος για 2 χρυσά νομίσματα.*
- *Μπορεί να προσφέρει εγγύηση σωστού συμβόλου για 1 χρυσό νόμισμα.*
- *Δεν μπορεί να προσφέρει μια από τις δυο μικρότερες εγγυήσεις.*

Ακόμη κι αν ο Κόκκινος είναι σίγουρος ότι δεν καλύπτει τους όρους της εγγύησης σωστού συμβόλου, μπορεί να την προσφέρει. (Μπορεί να θέλει να δοκιμάσει αν δύο συστατικά δίνουν ουδέτερο φίλτρο. Ή, ίσως θέλει απλά να μπλοκάρει τη θέση για όσους ακολουθούν.)

Αποτελέσματα της Φήμης

Η φήμη σας ανεβαίνει και κατεβαίνει στη διάρκεια του παιχνιδιού. Στο τέλος, μετατρέπεται σε πόντους νίκης, αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνδιού έχει διάφορα αποτελέσματα. Οι εξερευνητές προτιμούν να αγοράζουν φίλτρα από φημισμένους αλχημιστές.

Πράσινη Ζώνη: 14 με 16 Πόντοι

Αν ο δείκτης φήμης σας βρίσκεται στην πράσινη ζώνη, κερδίζετε **1 επιπλέον χαμόγελο** για τις προσφορές σας. Για παράδειγμα, αν προσφέρετε έκπτωση 0, θα έχετε 2 χαμόγελα αντί για 1 μόνο.

Επίσης, όμως ρισκάρετε περισσότερο. **Οποτε πρέπει να χάσετε φήμη, χάνετε 1 πόντο περισσότερο**. Για παράδειγμα, αν πουλήσετε φίλτρο με λάθος σύμβολο, χάνετε 2 πόντους αντί για 1. Αν χάσετε 2 πόντους φήμης σε ένα συνέδριο, χάνετε έναν περισσότερο, σε τελικό σύνολο -3.

Η ποινή αυτή εφαρμόζεται ακόμη κι αν η κανονική απώλεια φήμης σας μεταφέρει εκτός πράσινης ζώνης. Για παράδειγμα, αν έχετε 14 πόντους και πουλήσετε ένα ουδέτερο φίλτρο, καταλήγετε με 12 πόντους.

Όταν είστε τόσο καλοί, όλοι περιμένουν περισσότερα από εσάς.

Μπλε Ζώνη: 18 ή Περισσότεροι

Αν η φήμη σας βρίσκεται στην μπλε ζώνη, το ρίσκο είναι ακόμη μεγαλύτερο. Έχετε **1 επιπλέον χαμόγελο** και **χρεώνετε 1 επιπλέον χρυσό νόμισμα για κάθε εγγύηση** που προσφέρετε. (Έτσι, για παράδειγμα με έκπτωση -3 και την εγγύηση 3 χρυσών νομισμάτων, να κερδίσετε τελικά 1 νόμισμα.)

Όποτε χάνετε φήμη, χάνετε 2 επιπλέον πόντους. Ξανά, η ποινή εφαρμόζεται όταν από την μπλε ζώνη. Για παράδειγμα, αν έχετε 18 πόντους, και χάσετε 5 μαζί, καταλήγετε με 11 πόντους. (Αυτό μπορεί να συμβεί, αλλά πάντοτε είναι διασκεδαστικότερο όταν συμβεί σε κάποιον άλλο.)

Όσο πιο ψηλά σκαρφαλώσετε, τόσο πιο δυνατά θα πέσετε.

Κόκκινη Ζώνη: 6 ή Λιγότεροι

Όταν η φήμη σας είναι κακή, πρέπει να **χρεώσετε 1 νόμισμα λιγότερο** για κάθε εγγύηση που προσφέρετε. Αυτό δεν είναι έκπτωση. Είναι ποινή η οποία εφαρμόζεται αφού καθοριστεί η σειρά πώλησης. Για παράδειγμα, αν προσφέρατε έκπτωση -2, θα έπρεπε να προσφέρετε την εγγύηση απόλυτου ταιριάσματος. (Κανονικά 4 χρυσά νομίσματα, αλλά πρέπει να την χρεώσετε για 3. Μετά και την έκπτωση, η τιμή είναι 1.) Δεν μπορείτε να προσφέρετε πλέον την έκπτωση -3.

Το πλεονέκτημα είναι ότι **όταν χάνετε φήμη, χάνετε 1 πόντο λιγότερο.** Για παράδειγμα, πουλώντας ένα φιλτρο με αντίθετο σύμβολο δεν έχει κανένα αποτέλεσμα στη φήμη σας τώρα. Αν μία σύνοδος ζητάει να χάσετε 2, χάνετε μόνο 1.

Η φήμη σας δεν πέφτει ποτέ κάτω από το 1. Τυχόν απώλεια που την μεταφέρει κάτω από το 1, σας αφήνει με 1 πόντο φήμης.

Όταν όλοι πιστεύουν ότι είστε απαίσιος αλχημιστής, είναι δύσκολο να ρίξουν κι άλλο την άποψή τους για εσάς.

Δημοσίευση Θεωρίας

Οι παίκτες παίζουν στη θέση ενέργειας Δημοσίευσης Θεωρίας, με τη συνηθισμένη σειρά. Με κάθε ενέργεια, ένας παίκτης είτε δημοσιεύει μια νέα θεωρία είτε υποστηρίζει μια θεωρία που έχει δημοσιεύσει κάποιος άλλος.

Δημοσίευση μιας Νέας Θεωρίας

Μπορείτε να δημοσιεύσετε μια θεωρία για ένα συστατικό, όταν γνωρίζετε την αλχημική του. Ή, όταν νομίζετε ότι γνωρίζετε. Ή, όταν είστε σίγουροι ότι κανένας άλλος δεν τη γνωρίζει. Εσείς αποφασίζετε αν θα ρισκάρετε δημοσιεύοντας γρήγορα, ή αν θα περιμένετε μέχρι να είστε απολύτως σίγουρος.

Για να δημοσιεύσετε μια θεωρία, πάρτε έναν δείκτη αλχημικής και τοποθετήστε τον σε ένα βιβλίο του ταμπλό ριών. Αυτή είναι η δημόσια δήλωσή σας για την πραγματική ταυτότητα του συστατικού που απεικονίζει το βιβλίο. Για να τη σημειώσετε σαν δική σας, τοποθετήστε μια σφραγίδα σας κλειστή, σε μία από τις θέσεις σφραγίδων.

Τώρα πληρώστε τον εκδότη σας! **Δίνετε 1 χρυσό νόμισμα στην τράπεζα.**

Τί; Νομίζατε ότι ο εκδότης θα σας πλήρωνε; Όχι, φλε μου. Έτσι είναι αυτοί οι ακαδημαϊκοί.

Μόλις δημοσιεύσετε τη θεωρία σας, **κερδίζετε 1 πόντο φήμης.**

Αν δείχνετε αρκετά σίγουρος, κανένας δεν θα καταλάβει ότι ίσως και να έχετε κάνει λάθος.

Σφραγίδες

Κρατήστε τις σφραγίδες σας κλειστές μπροστά σας ή κρυμμένες πίσω από το παραπέτασμά σας. Όταν τοποθετείτε μια σφραγίδα σας σε θεωρία, τοποθετήστε την κλειστή.

Γιατί τόση μυστικοπάθεια; Γιατί η σφραγίδα σας είναι στην πραγματικότητα ένα κρυφό ποντάρισμα στην ακρίβεια της θεωρίας σας.

Οι σφραγίδες με τα αστέρια είναι τα σίγουρα ποντάρισματα. Έχετε δύο σφραγίδες με χρυσό αστέρι και τρεις με ασημένιο. Αυτές τις κρατάτε για θεωρίες στις οποίες θα στοιχηματίζατε και τη ζωή σας. Λοιπόν, όχι ακριβώς τη ζωή σας, αλλά ρισκάρετε τη φήμη σας.

Οι σφραγίδες με τα χρυσά αστέρια σας δίνουν από 5 πόντους νίκης στο τέλος του παιχνιδιού, ενώ αυτές με τα ασημί αστέρια 3, μόνο όμως αν η θεωρία είναι σωστή. Αν η θεωρία είναι λάθος, χάνετε πόντους νίκης. (Δείτε σελίδα 17.) Ή, μπορεί να χάσετε πόντους φήμης αν κάποιος καταρρίψει τη θεωρία σας στη διάρκεια του παιχνιδιού (δείτε σελίδα 14.)

Οι σφραγίδες χωρίς αστέρι είναι για **αντιστάθμιση ενός συγκεκριμένου στοιχείου**. Αυτό αναπαριστάνεται με ένα ερωτηματικό σε φόντο του χρώματος που επιθυμείτε. Αν αποδειχθεί ότι κάνατε λάθος για το συγκεκριμένο στοιχείου της αλχημικής του συστατικού αυτού, δεν έχετε ποινή. (Μόνο το χρώμα έχει σημασία και όχι το μέγεθος του κύκλου.) Από την άλλη, οι σφραγίδες χωρίς αστέρι δεν αξίζουν τίποτα στο τέλος. (Δείτε σελίδα 17 για λεπτομέρειες).

Παράδειγμα:

Ο Μπλε δημοσίευσε τη θεωρία του σκορπιού στα αριστερά αυτής της σελίδας. Τοποθέτησε τη σφραγίδα *για αντιστάθμιση του κόκκινου στοιχείου. Αν κάποιος αποδείξει ότι ο σκορπιός έχει* *, ο Μπλε δεν θα χάσει φήμη.*

Εκτός κι αν μια θεωρία καταρριφθεί, οι σφραγίδες παραμένουν κλειστές και κρυφές μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

«Αγαπητοί Συνάδελφοι: Αν διαβάζετε το γράμμα αυτό, είναι γιατί η Θεωρία μου για τον Σκορπιό, αμφισβητήθηκε. Θα ήθελα να σημειώσω ότι ήμουν σίγουρος εξ› αρχής για το μπλε και το πράσινο στοιχείο της. Για το κόκκινο, ωστόσο... »

Διαθέσιμοι Δείκτες και Συστατικά

Μπορείτε να δημοσιεύσετε μια θεωρία μόνο για συστατικό στο οποίο δεν έχει ανατεθεί ακόμη δείκτης αλχημικής. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόνο δείκτη που δεν έχει ήδη ανατεθεί σε άλλο συστατικό.

Ο λόγος είναι απλός. Κάθε δείκτης αλχημικής αντιστοιχεί σε 1 μόνο συστατικό και κάθε συστατικό σε 1 αλχημική. Έτσι, οποιοαδήποτε άλλη θεωρία περιλαμβάνει το ίδιο συστατικό ή αλχημική, συγκρούεται με την ήδη δημοσιευμένη θεωρία. Μπορείτε, σαφώς, να πείτε στον εκδότη ότι η θεωρία του είναι λανθασμένη, αλλά δεν θα σας πιστέψει. Η άλλη θεωρία έχει ήδη εκδοθεί, ενώ η δική σας όχι. Ξεκάθαρα, η δημοσιευμένει θεωρία είναι πλέον η πιο αξιόπιστη.

Μπορεί να τραβάτε τα μαλλιά σας με αυτά που ακούτε και βλέπετε, αλλά δεν υπάρχει άλλος τρόπος να τα βάλετε με αυτούς τους ανθρώπους. Μπορείτε να αποκαλύψετε την ανεπάρκειά τους στον επόμενο γύρο. Δείτε την Κατάρριψη Θεωρίας στην επόμενη σελίδα.

Υποστήριξη μιας Θεωρίας

Πολλές φορές ένας συνάδελφός σας μπορεί να δημοσιεύσει τη θεωρία σας, πριν από εσάς. Κάτι τέτοιο είναι πολύ ατυχές, μιας και θα κερδίσει όλους τους επαίνους της «ανακάλυψης» αυτού που για εσάς ήταν προφανές, αλλά τουλάχιστον μπορείτε να κερδίσετε κι εσείς κάτι, υποστηρίζοντας τη θεωρία αυτή.

Για να υποστηρίξετε μια θεωρία που έχει δημοσιεύσει κάποιος άλλος, τοποθετήστε τη σφραγίδα σας σε αυτή, όπως όταν δημοσιεύετε μια θεωρία. Δεν μπορείτε να υποστηρίξετε τη δική σας θεωρία. Δεν επιτρέπονται δύο σφραγίδες του ίδιου χρώματος στε μία θεωρία.

Πρέπει να **πληρώσετε 1 χρυσό νόμισμα στην τράπεζα** και επίσης **από 1 χρυσό νόμισμα σε κάθε άλλο παίκτη που ήδη έχει τη σφραγίδα του στη θεωρία αυτή.**

«Ασφαλώς και μπορεί να μπει και το όνομά σου... για τη σωστή τιμή.»

Δεν κερδίζετε φήμη για την υποστήριξη της θεωρίας. Εκτός αυτού, η σφραγίδα σας υπολογίζεται σαν οποιαδήποτε άλλη σφραγίδα της ίδιας θεωρίας.

Κάθε θεωρία έχει θέσεις για τρεις το πολύ σφραγίδες. Σε παιχνίδι 2 ή 3 παικτών όλοι μπορούν να υποστηρίξουν την ίδια θεωρία. Σε παιχνίδι 4 παικτών, δεν μπορείτε να την υποστηρίξετε αν έχει ήδη τρεις σφραγίδες.

Χορηγίες

Οι ερευνητικές κοινότητες ενδιαφέρονται για συγκεκριμένα συστατικά. Ενδιαφέρονται τόσο πολύ, που στην πραγματικότητα, θα σας δώσουν χορηγίες για τις μελέτες σας. Ασφαλώς, πρέπει πρώτα να αποδείξετε ότι γνωρίζετε κάτι σημαντικό για το θέμα.

Στο κέντρο του ταμπλό θεωριών υπάρχουν 5 πλακίδια χορηγιών. Κάθε ένα έχει 3 ή 4 συστατικά, τα οποία μπορείτε να μελετήσετε για να κερδίσετε τη χορηγία. Κερδίζετε την πρώτη σας χορηγία αν έχετε σφραγίδες σε 2 από τα συστατικά που υπάρχουν στο πλακίδιο χορηγίας. (Δεν έχει σημασία αν οι σφραγίδες είναι για την δημοσίευση ή για υποστήριξη και δεν έχει σημασία επίσης αν οι σφραγίδες έχουν αστέρι ή όχι.)

Παράδειγμα:

Ο Μπλε έχει δημοσιεύσει μια θεωρία για τους σκορπιοίς. Αν καταφέρει να δημοσιεύσει μια θεωρία για τα βατράχια ή για τα μανιτάρια, κερδίζει αμέσως τη χορηγία αυτή.

Όταν κερδίζετε μια χορηγία, παίρνετε αμέσως το πλακίδιο και το τοποθετείτε στο ταμπλό σας κλειστό. **Κερδίζετε αμέσως 2 χρυσά νομίσματα** από την τράπεζα. Κάθε θεωρία, επίσης αξίζει **1 ή 2 πόντους νίκης στο τέλος του παιχνιδιού.**

Τα χρυσά νομίσματα είναι για να βοηθήσουν τις περαιτέρω μελέτες σας. Θα πρέπει να ξοδέψετε τα χρήματα μόνο για έξοδα που θα εγκρίνει η επιτροπή χορηγιών... Χα χα! Απλά αστειεύομαι. Οι περισσότεροι αλχημιστές ξοδεύουν όλα τα χρήματα σε ολοκαίνουργια τεχνουργήματα. Αν κανείς σας ρωτήσει, μπορείτε να πείτε «είναι απολύτως απαραίτητος εξοπλισμός για το εργαστήριό μου».

Μόλις αποκτήσετε μια χορηγία, δεν μπορεί να την πάρει άλλος. Είναι δική σας για το υπόλοιπο παιχνίδι. Ακόμη κι αν μια θεωρία σας καταρριφθεί, δεν χρειάζεται να δώσετε το πλακίδιο, ούτε τα χρήματα που κερδίσατε.

Μετά την πρώτη σας χορηγία, μπορείτε να αποκτήσετε κι άλλες, έχοντας σφραγίδες και στα 3 συστατικά (ή 3 από τα 4 για το κεντρικό πλακίδιο) που εμφανίζονται. Αυτή είναι η σημασία του «3» στην πλάτη του πρώτου σας πλακιδίου.

Αν κάνετε μια δημοσίευση ή υποστήριξη που σας επιτρέπει να πάρετε τις 2 πρώτες σας χορηγίες ταυτόχρονα, επιλέξτε 1 από αυτές για την πρώτη σας χορηγία. Θα χρειαστείτε σφραγίδες σε τρία συστατικά για τη δεύτερη χορηγία σας.

Κατάρριψη Θεωρίας

Ασφαλώς, τυχόν θεωρία που έχει την επίσημη σφραγίδα ενός αλχημιστή, θεωρείται και ως σωστή. Μερικές, όμως, θεωρίες είναι πιο σωστές από άλλες.

Πρακτικά, αυτή η ενέργεια είναι διαθέσιμη από τον δεύτερο γύρο, αλλά δεν θα μπορείτε να τη χρησιμοποίησετε μέχρι μια θεωρία να δημοσιευθεί. **Αν αποδείξετε ότι μια θεωρία είναι λανθασμένη, κερδίζετε 2 πόντους φήμης.** Ασφαλώς, οποιοσδήποτε είχε βάλει σφραγίδα του στη θεωρία αυτή, ρισκάρει να χάσει φήμη. Ακολουθούν λεπτομέρειες.

Η λογική της κατάρριψης είναι απλούστερη στην παραλλαγή μαθητευόμενου. Αν παίζετε το πρώτο σας παιχνίδι, **μπορείτε να παραλείψετε για τώρα τους κανόνες κατάρριψης δασκάλου.** Θα τους καταλάβετε καλύτερα αφού έχετε εξασκηθεί στην απλή κατάρριψη.

Η ενέργεια κατάρριψης της εφαρμογής λειτουργεί διαφορετικά ανάλογα με την παραλλαγή που παίζετε. Αν ανακαλύψετε ότι έχετε προετοιμαστεί για τη λάθος παραλλαγή, επιστρέψτε στο κεντρικό μενού και αλλάξτε τη ρύθμιση. Έπειτα πατήστε Continue Game.

Κατάρριψη Μαθητευόμενου

Πατήστε Debunk Theory και τοποθετήστε τον αναγνώστη καρτών στο κέντρο του τραπεζιού. Ο αναγνώστης θα εμφανίσει και τα 8 συστατικά και τα 3 στοιχεία τους. **Η κατάρριψη δεν χρησιμοποιεί κάρτες συστατικών από το χέρι σας.**

Για την κατάρριψη μιας θεωρίας, απλά δείχνετε το λάθος στοιχείο της. Πατήστε το συστατικό της θεωρίας που προσπαθείτε να καταρρίψετε. Πατήστε το στοιχείο που ελπίζετε να αποδειχθεί λάθος. Τέλος πατήστε Confirm.

Ο αναγνώστης καρτών θα δείξει σε όλους το σύμβολο του στοιχείου αυτού, του συγκεκριμένου συστατικού. Συγκρίνετε με τον δείκτη αλχημικής του συστατικού στη θεωρία.

Αν το σύμβολο στην οθόνη **ταιριάζει** με αυτό του στοιχείου στον δείκτη, **δεν καταφέρατε να καταρρίψετε** τη θεωρία. (Αυτό δεν σημαίνει ότι είναι και σίγουρα σωστή. Απλά σημαίνει ότι αποτύχατε να αποδείξετε ότι είναι λάθος.) **Χάνετε 1 πόντο φήμης** επειδή χαραμίσατε χωρίς λόγο τον χρόνο των συναδέλφων σας.

Αν το σύμβολο στην οθόνη είναι το **αντίθετο** από αυτό του στοιχείου στον δείκτη, **καταρρίψατε τη θεωρία.** Δείτε το πλαίσιο Συνέπειες της Κατάρριψης για λεπτομέρειες.

Σε κάθε περίπτωση, όλοι πλέον γνωρίζουν το σύμβολο του στοιχείου αυτού, για το συστατικό. Μπορούν να σημειώσουν την πληροφορία στον πίνακα συμπερασμάτων τους.

Όταν χρησιμοποιείτε την ενέργεια αυτή, δεν επιτρέπεται να επιλέξετε ένα συστατικό που δεν έχει ήδη δημοσιευμένη θεωρία.

Συνέπειες της Κατάρριψης

Και στις δύο παραλλαγές, συμβαίνουν τα παρακάτω **αν καταρρίψετε μια θεωρία**:

1. Κερδίζετε 2 πόντους φήμης.
2. Αφαιρέστε τον δείκτη αλχημικής από το ταμπλό θεωριών.
3. Ανοίξτε όλες τις σφραγίδες που βρισκόντουσαν εκεί.
4. Οι παίκτες που χρησιμοποίησαν σφραγίδα χωρίς αστέρι δεν χάνουν πόντους, αν το χρώμα του θαυμαστικού αντιστοιχεί στο στοιχείο που χρησιμοποιήθηκε για την κατάρριψη της θεωρίας.
5. Οι παίκτες που χρησιμοποίησαν μια σφραγίδα χωρίς αστέρι, αλλά με διαφορετικό χρώμα, χάνουν 5 πόντους φήμης.
6. Οι παίκτες που χρησιμοποίησαν σφραγίδα με αστέρι (ασημί ή χρυσό) χάνουν 5 πόντους φήμης.
7. Όλες οι σφραγίδες που βρίσκονταν στη θεωρία αυτή, φεύγουν από το παιχνίδι. Οι σφραγίδες δεν χρησιμοποιούνται ξανά. (Μπορείτε να τις αφήσετε ανοιχτές δίπλα στο ταμπλό θεωριών, ώστε αν θέλει κάποιος να σημειώνει ποιές έχουν χρησιμοποιηθεί.)
8. Αν έχετε κύβο στη θέση ενέργειας Δημοσίευσης Θεωρίας, μπορείτε αμέσως να κάνετε μια δημοσίευση.

Παράδειγμα:

Ο Μπλε ζητάει από τον αναγνώστη να αποκαλύψει το μπλε στοιχείο του σκορπιού, και εμφανίζεται το . Έτσι, η θεωρία δεν καταρρίπτεται και ο Μπλε χάνει 1 πόντο φήμης.

Ο Κόκκινος ακολουθεί. Ρωτάει για το πράσινο στοιχείο του σκορπιού και ο αναγνώστης δείχνει . Έτσι αποδεικνύεται ότι ο δείκτης αλχημικής είναι λάθος για τον σκορπιό.

Ο Κόκκινος κερδίζει 2 πόντους φήμης και ανοίγει τις τρεις σφραγίδες.

Ο κίτρινος δεν ήταν σίγουρος για το πράσινο στοιχείο, οπότε δεν χάνει φήμη.

Ο Μπλε δεν ήταν σίγουρος για το κόκκινο στοιχείο και χάνει 5 πόντους φήμης.

Ο Πράσινος είχε μι ασφραγίδα με αστέρι, οπότε χάνει 5

Και οι τρεις σφραγίδες αφαιρούνται από το παιχνίδι.

Κατάρριψη της Δικής σας Θεωρίας

Μπορείτε να προσπαθήσετε να καταρρίψετε μια θεωρία, ακόμη κι αν είναι μία που έχετε δημοσιεύσει ή υποστηρίξει και ο ίδιος. Αν το πετύχετε, κερδίζετε 2 πόντους φήμης, αλλά θα χάσετε επίσης και 5 πόντους αν η σφραγίδα σας δεν είναι αντισταθμισμένη για το χρώμα με το οποίο κάνατε την κατάρριψη. Αν κάτι τέτοιο γίνει, απλά χάνετε συνολικά 3 πόντους. Για παράδειγμα, αν είχατε 13 πόντους, θα υπολογίζατε απώλεια 3 πόντων από τους 13 και όχι 5 πόντων από τους 15. (Αν δεν καταλαβαίνετε γιατί κάτι τέτοιο έχει σημασία, δείτε τα Αποτελέσματα της Φήμης, στη σελίδα 12.)

Άμεση Δημοσίευση

Όταν αποδείξετε ότι μια συγκεκριμένη θεωρία είναι λάθος, μπορείτε να κάνετε άμεσ δημοσίευση μιας νέας θεωρίας, αν έχετε κύβους στην θέση ενέργειας Δημοσίευσης Θεωρίας.

Η θεωρία που δημοσιεύετε πρέπει να είναι:

- μία νέα θεωρία για το συστατικό της θεωρίας που μόλις καταρρίψατε, ή
- μια νέα θεωρία σχετικά με τον δείκτη αλχημικής της θεωρίας που μόλις καταρρίψατε.

Παράδειγμα:

Ο Κόκκινος μόλις απέδειξε ότι ο σκορπιός δεν μπορεί να είναι . Αν έχει κύβους στη θέση ενεργειών Δημοσίευσης, μπορεί αμέσως να χρησιμοποιήσει έναν από αυτούς, για να δημοσιεύσει μια θεωρία, αναθέτοντας διαφορετική αλχημική στον σκορπιό, ή μια θεωρία με την σε διαφορετικό συστατικό. Δεν μπορεί όμως να χρησιμοποιήσει την άμεση αυτή ενέργεια για κάτι διαφορετικό (πχ θεωρία ότι το φτερό είναι).

Αν έχετε 2 ενέργειες στη θέση ενεργειών Δημοσίευσης Θεωρίας, η πρώτη σας άμεση δημοσίευση, χρησιμοποιεί την πρώτη σας ενέργεια. Αν έχετε και δεύτερη άμεση δημοσίευση, αυτή χρησιμοποιεί τη δεύτερη.

Αν δεν έχετε κύβους στη θέση ενέργειας Δημοσίευσης Θεωρίας, δεν μπορείτε να εκμεταλλευτείτε την άμεση δημοσίευση. Η άμεση δημοσίευση είναι προαιρετική. Μπορείτε να περιμένετε για τη θέση ενέργειας Δημοσίευσης Θεωρίας αν το επιθυμείτε, οπότε θα μπορείτε να δημοσιεύσετε ότι θεωρία θέλετε. (Αλλά μην ξεχνάτε ότι μπορεί ένας συνάδελφος να καταρρίψει μια θεωρία χρησιμοποιώντας την επιλογή αυτή, και να σας προλάβει.)

Αμνησία

Μετά από τη δοκιμή τόσων φίλτρων, υπάρχουν και συνέπειες.

Επιτρέπεται να δημοσιεύσετε θεωρίες που έχουν αποδειχθεί λανθασμένες. Για παράδειγμα, αν μία ενέργεια κατάρριψης δηλώσει ότι ο σκορπιός περιέχει αυτό δεν αποτρέπει κάποιον να δημοσιεύσει μια θεωρία η οποία δηλώνει ότι έχει την αλχημική . Μπορείτε ακόμη και να δημοσιεύσετε μια θεωρία που έχει καταρριφθεί νωρίτερα στον ίδιο γύρο. Ο μόνος περιορισμός είναι ότι δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την επιλογή άμεσης δημοσίευσης για να δημοσιεύσετε ακριβώς την ίδια θεωρία που μόλις καταρρίψατε. Κάτι τέτοιο θα ήταν πολύ τραγική κρίση από μέρους σας.

Κατάρριψη Δασκάλου

Στην παραλλαγή δασκάλου, δεν είναι αρκετή η γνώση μόνο του λάθος στοιχείου, αλλά θα πρέπει να γνωρίζετε και ένα πείραμα που αποδεικνύει ότι το στοιχείο αυτό είναι λάθος.

Παράδειγμα:

Ας ποίμε ότι θέλετε να καταρρίψετε τη θεωρία του σκορπιού της απέναντι σελίδας. Πρέπει να βρείτε κάτι να αναμείξετε με τον σκορπιό για να δημιουργήσετε , ή . Οποιοδήποτε από τα 3 αυτά αποτελέσματα, αποδεικνύει ότι η θεωρία είναι λανθασμένη.

Πατήστε Debunk Theory και τοποθετήστε τον αναγνώστη κάπου που μπορούν όλοι να τον βλέπουν. Θα εμφανίσει τα 8 συστατικά. **Η κατάρριψη δεν χρησιμοποιεί τις κάρτες συστατικών που έχετε στο χέρι σας.**

Επιλέξτε δύο συστατικά. Ο αναγνώστης καρτών θα δείξει τα επτά φίλτρα. Επιλέξτε ένα, και έπειτα θεωρήστε τις 2 αυτές πιθανότητες:

1. Ο αναγνώστης καρτών θα σας δείξει αν τα 2 αυτά συστατικά πραγματικά παράγουν το φίλτρο που επιλέξατε.
2. Ο αναγνώστης καρτών θα σας δείξει ότι δεν παράγουν το φίλτρο που επιλέξατε.

Εξηγήστε ποιό αποτέλεσμα θα καταρρίψει τη θεωρία ή επιδείξτε μία νέα σύγκρουση μεταξύ δύο θεωριών (όπως περιγράφεται παρακάτω). Μόλις όλοι έχουν καταλάβει την επεξήγησή σας, πατήστε Confirm.

Αν το πείραμά σας δεν καταρρίπτει μια θεωρία ή δεν δημιουργεί νέα σύγκρουση, **χάνετε 1 πόντο φήμης** επειδή ξοδέψατε χωρίς λόγο τον χρόνο της επιστημονικής κοινότητας.

Αν καταρρίψετε μια θεωρία, υπολογίζεται σαν επιτυχία και **κερδίζετε 2 πόντους φήμης**. Στην κατάρριψη δασκάλου, είναι πιθανό να επιδείξετε μια σύγκρουση χωρίς πραγματικά να καταρρίψετε μια θεωρία, κάτι που και πάλι αξίζει 2 πόντους. Τις περισσότερες φορές, ωστόσο, θα έχετε καταρρίψει κάτι.

Κατάρριψη 1 Θεωρίας

Η πιο συνηθισμένη περίπτωση είναι και η απλούστερη. Δείχνετε ότι ένα στοιχείο του συστατικού είναι αντίθετο από αυτό που έχει δημοσιευτεί. **Κερδίζετε 2 πόντους** και όλοι όσοι έχουν σφραγίδα τους εκεί κινδυνεύουν να χάσουν πόντους, όπως εξηγήθηκε στις Συνέπειες της Κατάρριψης.

Παράδειγμα:

Ρωτάτε τον αναγνώστη αν σκορπιός και μανιτάρι φτιάχνουν . Ο αναγνώστης συμφωνεί. Αυτό καταρρίπτει την θεωρία του σκορπιού στο παράδειγμα της απέναντι σελίδας. Μόλις την καταρρίψατε μέσω του πράσινου στοιχείου της. Όσοι έχουν σφραγίδα στη θεωρία αυτή χάνουν 5 πόντους, εκτός κι αν είχαν σφραγίδα με πράσινο ερωτηματικό.

Αν μαθαίνετε την κατάρριψη δασκάλου, **μπορείτε να παραλείψετε το υπόλοιπο τμήμα της Κατάρριψης Δασκάλου και να ξεκινήσετε να παίζετε.** Όλες οι ενέργειες κατάρριψής σας, πιθανότατα θα είναι αυτού του είδους. Αν συμβεί κάτι περίεργο στην κατάρριψη, μπορείτε να επιστρέψετε και να διαβάσετε και το υπόλοιπο τμήμα.

Κατάρριψη 2 Θεωριών

Αν το ταμπλό έχει θεωρίες και για τα δύο συστατικά της επίδειξής σας, μπορείτε να τις καταρρίψετε ταυτόχρονα και τις δύο. Αν δείξετε ότι και οι δύο έχουν ένα στοιχείο αντίθετο από ότι υποστηρίζουν οι θεωρίες, τότε και οι δύο καταρρίπτονται.

Παράδειγμα:

Πριν έχετε την ευκαιρία να καταρρίψετε την θεωρία του σκορπιού της απέναντι σελίδας, κάποιος δημοσιεύει τη θεωρία αυτή για το μανιτάρι. Ρωτάτε τον αναγνώστη αν ο σκορπιός και το μανιτάρι φτιάχνουν και ο αναγνώστης συμφωνεί. Έχετε καταρρίψει και τις δύο θεωρίες, ταυτόχρονα, μέσω του πράσινου στοιχείου τους.

Όταν καταρρίπτετε δύο θεωρίες, αποκαλύψτε όλες τις σφραγίδες και στις δύο θεωρίες και προσθέστε τις ποινές τους. (Αν ένας παίκτης χάσει 10 πόντους, υπολογίστε σαν μια απώλεια 10 πόντων και όχι δύο των 5.)

Η επιβράβευσή σας για την προσπάθεια κατάρριψης παραμένει 2 πόντοι, παρόλο που καταρρίψατε δύο θεωρίες ταυτόχρονα. Κερδίζετε την επιλογή μίας άμεσης δημοσίευσης και όχι δύο.

Επίδειξη μιας Σύγκρουσης

Μερικές φορές η επίδειξή σας δείχνει ότι μία από τις δύο θεωρίες πρέπει να είναι λανθασμένη, αλλά δεν δείχνει ξεκάθαρα ποιά από τις δύο είναι λάθος.

Παράδειγμα:

Πριν καταρρίψετε την θεωρία του σκορπιού, κάποιος δημοσιεύει αυτή τη θεωρία για το βατράχι. Γνωρίζετε ότι το βατράχι και ο σκορπιός φτιάχνουν . Ρωτάτε τον αναγνώστη αν ισχύει και ο αναγνώστης συμφωνεί.

Το ταμπλό θεωριών, θέτει ότι τόσο ο βάτραχος, όσο και ο σκορπιός έχουν θετικό μπλε στοιχείο. Ο αναγνώστης το έχει επιβεβαιώσει, οπότε δεν καταρρίπτετε καμία θεωρία. Ωστόσο, έχετε δείξει ότι δεν είναι δυνατό να ισχύουν και οι δύο θεωρίες. Σύμφωνα με το ταμπλό θεωριών, τα δύο αυτά συστατικά θα έπρεπε να φτιάχνουν .

Παράδειγμα:

Η περίπτωση είναι ίδια με παραπάνω, αλλά αυτή τη φορά ρωτάτε τον αναγνώστη αν σκορπιός και βατράχι φτιάχνουν . Ο αναγνώστης απαντάει αρνητικά. Αν όμως και οι δύο θεωρίες ήταν αληθινές θα έφτιαχναν το . Μόλις επιδείξατε μια σύγκρουση.

Αντίθετα με τα προηγούμενα παραδείγματα, μία αρνητική απάντηση του αναγνώστη, σημαίνει επιτυχία για εσάς στην περίπτωση αυτή. Δίνει επίσης στους αντιπάλους σας, λιγότερες πληροφορίες.

Όποτε επιδεικνύετε μία **νέα σύγκρουση** μεταξύ δύο θεωριών του ταμπλό, αυτό λαμβάνεται ως επιτυχία και **κερδίζετε 2 πόντους φήμης**. Κανένας δεν χάνει πόντους, ωστόσο, μιας και δεν είναι ξεκάθαρο το ποιά θεωρία είναι λάθος. Δεν έχετε την επιλογή της άμεσης δημοσίευσης.

Θεωρίες σε Σύγκρουση

Όταν 2 θεωρίες βρεθούν σε σύγκρουση, σημειώστε τις με ταιριαστούς δείκτες σύγκρουσης. Οι σφραγίδες και οι δείκτες αλχημικών παραμένουν στις θεωρίες, αλλά **οι σφραγίδες δεν υπολογίζονται πλέον για συνέδρια, χορηγίες και το βραβείο του καλύτερου αλχημιστή.** (Δείτε σελίδα 16 για λεπτομέρειες). **Κανένας δεν μπορεί να υποστηρίξει μια θεωρία που είναι σε σύγκρουση.**

Οι δείκτες σύγκρουσης δεν έχουν κανένα αποτέλεσμα κατά το σκοράρισμα πόντων νίκης στο τέλος του παιχνιδιού. Οι θεωρίες σε σύγκρουση μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε προσπάθειες κατάρριψης.

Αν κάποια από τις δύο θεωρίες καταρριφθεί, αφαιρέστε και τους δύο δείκτες σύγκρουσης από το ταμπλό. Η άλλη θεωρία είναι κανονική και πάλι. (Ακόμη κι αν μπορεί να είναι λάθος.)

Λάθος Συγκρούσεις

Η επιλογή των συστατικών και το φίλτρο που έχουν ως αποτέλεσμα πρέπει να είναι

1. ικανά να καταρρίψουν μία τουλάχιστον συγκεκριμένη θεωρία, ή
2. ικανά να επιδείξουν μία νέα σύγκρουση δύο θεωριών, όπως περιγράφηκε παραπάνω.

Αν η επιλογή σας δεν κάνει τίποτα από τα παραπάνω δύο, πρέπει να πατήσετε το κουμπί και να σκεφτείτε ξανά την επίδειξη. Αν εκτελέσετε μια επίδειξη που δεν καταφέρνει τίποτα από αυτά, είναι μια αποτυχημένη προσπάθεια κατάρριψης και χάνετε 1 πόντο φήμης.

Παράδειγμα:

Έχουν δημοσιευτεί θεωρίες για όλα τα συστατικά εκτός του μανδραγόρα και του φτερού κορακιού. Τα μόνα αλχημικά που είναι εκτός ταμπλό είναι τα και . Ο Κίτρινος γνωρίζει ότι μανδραγόρας και φτερό δεν φτιάχνουν . Αν δείξει κάτι τέτοιο στην κατάρριψη, θα αποδείξει ότι κάτι πάει στραβά με το ταμπλό θεωριών, αλλά η πληροφορία αυτή δεν είναι αρκετή για να καταρρίψει μια θεωρία, ούτε δηλώνει σύγκρουση μεταξύ δύο θεωριών, μιας και τα δύο συστατικά δεν έχουν δημοσιευμένη θεωρία. Πρέπει να βρει κάποια άλλη επίδειξη.

Αν ξεχάσει τον κανόνα αυτό και δείξει σε όλους ότι απλά ο μανδραγόρας και το φτερό δεν δίνουν θα χάσει 1 πόντο φήμης.

Όταν επιδείξετε μία σύγκρουση δύο θεωριών, πρέπει αυτή να είναι νέα σύγκρουση. Αν επιδείξετε μία ήδη υπάρχουσα σύγκρουση η οποία σημειώνεται με δύο δείκτες σύγκρουσης, τότε δεν θεωρείται έγκυρη προσπάθεια κατάρριψης και θα χάσετε 1 πόντο φήμης. Ωστόσο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια θεωρία με δείκτη σύγκρουσης για επίδειξη διαφορετικής σύγκρουσης.

Τέλος του Γύρου

Μία θέση δίπλα στις θέσεις σειράς σας υπενθυμίζει όσα γίνονται στο τέλος κάθε γύρου. Επιλύστε τα με τη σειρά που σημειώνονται.

Βραβείο Καλύτερου Αλχημιστή

Ο παίκτης με τις περισσότερες σφραγίδες στο ταμπλό θεωριών κερδίζει 1 πόντο φήμης. Αν δεν έχουν δημοσιευθεί θεωρίες, κανένας δεν κερδίζει το βραβείο. Αν υπάρχει ισοπαλία, όλοι οι ισόπαλοι παίκτες κερδίζουν από 1 πόντο.

Δεν έχει σημασία αν οι σφραγίδες είναι λόγω δημοσίευσης ή υποστήριξης. Ασφαλώς, δεν έχει σημασία αν έχουν αστέρι ή όχι, μιας και οι πληροφορίες αυτές είναι κρυφές. Αν παίζετε την παραλλαγή δασκάλου, οι θεωρίες με δείκτες σύγκρουσης δεν υπολογίζονται.

Αχρησιμοποίητοι Κύβοι

Ο γύρος δεν πηγαίνει πάντοτε όπως το προγραμματίσατε και ίσως χρειαστεί να αρνηθείτε ενέργειές σας, στέλνοντας κύβους στη θέση αχρησιμοποίητων κύβων. Κάθε ζευγάρι κύβων που έχετε εκεί, σας δίνει στο τέλος του γύρου 1 κάρτα χάρης. (Μεμονωμένοι κύβοι δεν δίνουν τίποτα.)

Πάρτε πίσω τους αχρησιμοποίητους κύβους σας. Θα πρέπει να έχετε τώρα όλους τους κύβους σας... εκτός αν μια ενέργεια Δοκιμής Φίλτρου σας έστειλε στο Νοσοκομείο.

Νοσοκομείο

Μόλις αδειάσει η θέση αχρησιμοποίητων κύβων, μεταφέρετε τυχόν κύβους που βρίσκονται στο νοσοκομείο, στη θέση αχρησιμοποίητων κύβων. Θα υπολογιστούν σαν αχρησιμοποίητοι κύβοι για τον επόμενο γύρο.

Νέος Εξερευνητής

Αφαιρέστε το προηγούμενο πλακίδιο εξερευνητή, αν ακόμη βρίσκεται στη θέση του. Ανοίξτε το επόμενο στη θέση εξερευνητή. Αν αποκαλυφθεί συνέδριο, αυτό θα ισχύει για τον επόμενο γύρο. Τοποθετήστε το πλακίδιο συνεδρίου στη θέση συνεδρίου, μετά τη θέση ενέργειας Δοκιμής Φίλτρου.

Με Συνέδριο ή χωρίς, ανοίξτε το πρώτο πλακίδιο εξερευνητή. Πάντοτε θα γνωρίζετε από πριν, ποιός εξερευνητής έρχεται στην πόλη.

Συνέδριο

Το συνέδριο αλχημείας πάντοτε έχει μεγάλη προσέλευση. Αλχημιστές από τα πέρατα της χώρας φτάνουν για να ανταλλάξουν ιδέες με τους συναδέλφους τους. Βασικά, είναι απλά μία μεγάλη γιορτή καυχημάτων, αλλά και το φαγητό δεν είναι άσχημο.

Αν φτιάξατε σωστά τη στοίβα εξερευνητών, θα υπάρχουν συνέδρια στο τέλος των γύρων 3 και Το συνέδριο επιλύεται αμέσως μετά την επίλυση της θέσης ενέργειας Δοκιμής Φίλτρου και πριν το βραβείο καλύτερου αλχημιστή και τις υπόλοιπες εργασίες του τέλους του γύρου.

Όσοι έχουν τον απαιτούμενο αριθμό δημοσιεύσεων και υποστήριξης κερδίζουν από 1 πόντο φήμης. Όσοι δεν έχουν, χάνουν τόσους πόντους φήμης, όσοι αναγράφονται στο πλακίδιο φήμης, ανάλογα με τον αριθμό των σφραγίδων που έχουν στο ταμπλό θεωρίας τους. Όπως και με το βραβείο καλύτερου αλχημιστή, υπολογίστε όλες τις σφραγίδες (εκτός όσων έχουν δείκτες σύγκρουσης).

Κανένας δεν διασκεδάζει συμμετέχοντας σε ένα συνέδριο χωρίς να έχει κάποιο επίτευγμα για να καυχηθεί. Πάντοτε υπάρχει κίνηση στο γραφείο του εκδότη, όταν πλησιάζει το συνέδριο.

Νέες Κάρτες Τεχνουργημάτων

Το τέλος του συνεδρίου επίσης σημειώνει την άφιξη νέων τεχνουργημάτων. Αφαιρέστε τα τεχνουργήματα που έχουν μείνει ταμπλό και τοποθετήστε τρία νέα τεχνουργήματα, επιπέδου μετά το πρώτο συνέδριο ή επιπέδου μετά το δεύτερο.

Έπειτα, είναι η ώρα να προχωρήσετε στο βραβείο καλύτερου αλχημιστή και τις υπόλοιπες εργασίες τέλους του γύρου.

Προετοιμασία Επόμενου Γύρου

Αν τυχόν κάρτες συστατικών έχουν μείνει στη γραμμή συστατικών, αφαιρέστε τις. Ανοίξτε 5 νέα συστατικά στη γραμμή. Αν η τράπουλα εξαντληθεί (στην προετοιμασία ή σε οποιαδήποτε άλλη στιγμή) ανακατέψτε τις ξεσκαρταρισμένες κάρτες δημιουργώντας μια νέα τράπουλα.

Αφαιρέστε όλους τους δείκτες σειράς από τις θέσεις σειράς. (Εκτός αυτών που έχουν τοποθετηθεί στη θέση παράλυσης στον γύρο αυτό.)

Ο δείκτης πρώτου παίκτη περνάει στον επόμενο παίκτη στα αριστερά. (Αν περάσει σε παίκτη του οποίου ο δείκτης σειράς βρίσκεται στη θέση παράλυσης, δείτε την παράγραφο «Άλλα Διασκεδαστικά Που Μπορούν Να Συμβούν Όταν Παραλύσετε», στη σελίδα 10.)

Τώρα είστε έτοιμοι για άλλον έναν γύρο ανακαλύψεων, δόξας και κοροϊδέματος του ανόητου που δημοσίευσε αυτή τη γελοία θεωρία για τους σκορπιούς.

Ο Τελευταίος Γύρος

Το παιχνίδι διαρκεί έξι γύρους. Στην αρχή του τελευταίου γύρου, θα τοποθετηθεί ο τελευταίος εξερευνητής δίπλα στη θέση ενέργειας Πώλησης Φίλτρων. (Υπάρχουν 6 εξερευνητές, επιστρέφετε τυχαία 1 στο κουτί, και στον πρώτο γύρο δεν υπάρχει εξερευνητής.)

Έκθεση

Οι Αλχημιστές, κυρίως, προσπαθούν να εντυπωσιάσουν ο ένας τον άλλο, αλλά είναι άκρως ικανοποιητική και επίδειξη των ικανοτήτων τους στις μάζες.

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΠΛΕΥΡΑ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ 4 ΠΑΙΚΤΩΝ

Όταν προετοιμάζεστε για τον τελευταίο γύρο, τοποθετήστε το ταμπλό έκθεσης πάνω από τις ενέργειες Πειράματος σε Μαθητή και Δοκιμής Φίλτρου. Αυτές αντικαθιστώνται από την ενέργεια Έκθεσης Φίλτρων. Επιλέξτε Final Round στον αναγνώστη καρτών.

Οι ενέργειες Έκθεσης Φίλτρων δηλώνονται μαζί με τις υπόλοιπες ενέργειές σας. Περιορίζεστε στον αριθμό που αναγράφεται (3 σε παιχνίδι τεσσάρων παικτών και 4 σε παιχνίδι δύο ή τριών παικτών).

Αυτή είναι η τελευταία θέση ενέργειας που θα επιλυθεί, μετά την Δημοσίευση Θεωρίας. Κάθε κύβος αξίζει 1 ενέργεια.

Όταν έρθει η σειρά σας για την επίδειξη ενός φίλτρου, αφαιρέστε τον κύβο σας από τη θέση ενεργειών και τοποθετήστε τον σε ένα από τα έξι φίλτραο που απεικονίζονται στο ταμπλό έκθεσης. Αυτό είναι το φίλτρο που υπόσχεστε ότι θα επιδείξετε. (Δεν μπορείτε να επιλέξετε ένα φίλτρο που ήδη έχετε επιδείξει επιτυχώς. Το ουδέτερο φίλτρο δεν υπάρχει μιας και κανένας δεν ενθουσιάζεται από μια βατραχόσουπα.)

Προετοιμάστε δύο συστατικά στο εργαστήριό σας, όπως και στα πειράματα, πατήστε το Exhibit Potion στον αναγνώστη καρτών και σαρώστε τα συστατικά. Ξεσκαρτάρετε έπειτα τα συστατικά, ως συνήθως.

Αν δεν πάρετε το αποτέλεσμα που δηλώσατε, μετακινήστε τον κύβο σας στη θέση . Χάνετε 1 πόντο φήμης.

Αν είστε ο πρώτος παίκτης που με επιτυχία επιδεικνύει το φίλτρο αυτό, κερδίζετε 1 πόντο φήμης. Τοποθετήστε τον κύβο σας στη θέση .

Αν με επιτυχία επιδείξατε το φίλτρο αλλά δεν είστε ο πρώτος παίκτης, ο κύβος σας καταλαμβάνει μια από τις επόμενες πιο κάτω θέσεις. Δεν κερδίζετε πόντους για την ανάμειξη του φίλτρου αυτού, αλλά μπορείτε να προσπαθήσετε την ανάμειξη και του αντίθετου. Συνεχίστε την ανάγνωση.

Αν καταφέρετε να επιδείξετε με επιτυχία 2 σύμβολα του ίδιου χρώματος κατά τη διάρκεια της έκθεσης, θα έχετε δείξει αυθεντία στο χρώμα αυτό. Κερδίζετε 2 πόντους φήμης. (Περισσότεροι από ένας παίκτες μπορούν να κερδίσουν το bonus αυτό.)

Δεν χρειάζεται να παίξετε εδώ στον τελευταίο γύρο. Προσέξτε, ωστόσο, ότι τα συστατικά που θα μείνουν στο χέρι σας δεν αξίζουν τίποτα κατά το τελικό σκοράρισμα, οπότε αυτή είναι η τελευταία ευκαιρία σας να τα χρησιμοποιήσετε.

Μόλις όλες οι ενέργειες έχουν επιλυθεί, σκοράρετε το βραβείο καλύτερου αλχημιστή και τραβήξτε κάρτες χάρης για τους αχρησιμοποίητους κύβους, ως συνήθως. Έφτασε η στιγμή για το τελικό σκοράρισμα.

Τελικό Σκοράρισμα

Πόντοι Φήμης και Πόντοι Νίκης

Οι **Πόντοι Φήμης** κερδίζονται και χάνονται στη διάρκεια του παιχνιδιού. Κάποια τεχνουργήματα σας δίνουν bonus φήμης και η ζώνη στην οποία βρίσκεστε στον μετρητή σκοραρίσματος επηρεάζει το πόση φήμη χάνετε.

Οι **Πόντοι Νίκης** σκοράρονται στο τέλος του παιχνιδιού. Bonus και ποινές φήμης δεν ισχύουν για αυτούς. Οι περισσότεροι πόντοι νίκης είναι θετικοί, παρόλο που μπορεί να χάσετε πόντους, όταν αποκαλυφθεί η ταυτότητα των συστατικών.

Στο τέλος του παιχνιδιού, κερδίζετε τους εξής πόντους νίκης:

Όλοι οι πόντοι φήμης μετατρέπονται σε πόντους νίκης. Έτσι, αν ολοκληρώσατε το παιχνίδι με 16 πόντους φήμης, ξεκινάτε το τελικό σκοράρισμα με 16 πόντους νίκης.

Έπειτα, σκοράρετε τους πόντους νίκης των **τεχνουργημάτων**.

Ειδικές περιπτώσεις: Αν ένας παίκτης έχει τον **Μαγικό Καθρέφτη**, τότε υπολογίζει πρώτα τους πόντους του Μαγικού Καθρέφτη, πριν από άλλα τεχνουργήματα και χορηγίες.

Αν ένας παίκτης έχει το **Είδωλο της Σοφίας**, αυτό δεν σκοράρει μέχρι και την Μεγάλη Αποκάλυψη.

Έπειτα, σκοράρετε τους πόντους νίκης των **χορηγιών** σας.

Αν έχετε κάρτες χάρης στο χέρι σας, **ανταλλάξτε κάθε κάρτα χάρης για 2 χρυσά νομίσματα**.

Τώρα σκοράρετε **σε πόντους νίκης τα νομίσματά σας δια τρία.** Ή, για να το θέσουμε και αλλιώς, αγοράζετε 1 πόντο νίκης για κάθε 3 χρυσά νομίσματα, και κρατάτε τυχόν υπόλοιπο σε χρυσά νομίσματα για περίπτωση ισοπαλίας.

Η Μεγάλη Αποκάλυψη

Και τώρα η στιγμή της αλήθειας. Τοποθετήστε τον αναγνώστη καρτών έτσι ώστε όλοι να βλέπουν και πατήστε Show Answers

Θέλετε πραγματικά να δείτε τις απαντήσεις; Ναι, ασφαλώς και θέλετε! Αυτή είναι η στιγμή της δόξας σας!

Ο αναγνώστης καρτών θα σας δείξει ποιά αλχημική αντιστοιχεί σε κάθε συστατικό. Ελέγξτε τις θεωρίες μία μία. Σε κάθε θεωρία αποκαλύψτε όλες τις σφραγίδες.

Αν η θεωρία είναι **σωστή**, κάθε παίκτης κερδίζει τους εξής πόντους για μια σωστή σφραγίδα:

- Σφραγίδα με χρυσό αστέρι: 5 πόντοι.
- Σφραγίδα με ασημένιο αστέρι: 3 πόντοι.
- Σφραγίδα χωρίς αστέρι: καθόλου πόντοι.

Αν η θεωρία είναι **λανθασμένη**, οι παίκτες χάνουν τους εξής πόντους:

- Σφραγίδα με αστέρι: -4 πόντοι.
- Σφραγίδα χωρίς αστέρι, με λάθος αντιστάθμιση: -4 πόντοι.
- Σφραγίδα χωρίς αστέρι, με σωστή αντιστάθμιση: καμία ποινή.

Πως ξεχωρίζετε αν μια σφραγίδα χωρίς αστέρι είναι «ορθά» αντισταθμισμένη; Δείτε τα στοιχεία της λάθος θεωρίας. **Αν μόνο ένα στοιχείο είναι λάθος, τότε οι σφραγίδες με το χρώμα αυτό είναι σωστά αντισταθμισμένες** και οι σφραγίδες με διαφορετικό χρώμα δεν είναι σωστά αντισταθμισμένες. **Αν περισσότερα από ένα στοιχεία είναι λανθασμένα, τότε καμία σφραγίδα δεν μπορεί να είναι σωστά αντισταθμισμένη.**

Προσέξτε ότι οι παίκτες χάνουν πόντους νίκης και όχι φήμης. Δεν δέχονται την απώλεια επιπλέον 2 φήμης αν ξεκινήσουν από την μπλε ζώνη. Η κόκκινη, η πράσινη και η μπλε ζώνη του μετρητή του σκορ δεν έχουν καμία σημασία στο τελικό σκοράρισμα.

Οι δείκτες σύγκρουσης, επίσης δεν έχουν κάποιο νόημα πια. Οι σφραγίδες δίνουν θετικούς ή αρνητικούς πόντους ανεξάρτητα των δεικτών σύγκρουσης. (Αν παίζετε την παραλλαγή μαθητευόμενου, δεν θα χρησιμοποιείτε τους δείκτες σύγκρουσης ούτως ή άλλως.)

Ο Νικητής

Νικητής του παιχνιδιού ανακηρύσσεται ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους νίκης. Οι ισοπαλίες επιλύονται με τα περισσότερα χρυσά νομίσματα, όπως εξηγήθηκε παραπάνω. Σε περαιτέρω ισοπαλία, οι παίκτες μοιράζονται τη νίκη. Συγχαρητήρια!

Παραλλαγή Μαθητευόμενου και Δασκάλου

Υπάρχουν τρεις διαφορές μεταξύ των δύο παραλλαγών:

1. Στην αρχή του παιχνιδιού, **οι μαθητευόμενοι παίρνουν από 3 κάρτες συστατικών, ενώ οι δάσκαλοι παίρνουν μόνο 2.**
2. Τα **πλακίδια συνεδρίων** διαφέρουν. (Οι δάσκαλοι έχουν υψηλότερες απαιτήσεις.)
3. Οι **κανόνες κατάρριψης** διαφέρουν. (Η κατάρριψη είναι απλούστερη για τους μαθητευόμενους.) Μην ξεχνάτε να γυρίσετε τον αναγνώστη καρτών στην σωστή παραλλαγή.

Προτείνουμε να παίξετε την παραλλαγή μαθητευόμενων για την πρώτη σας παρτίδα. Έπειτα, αποφασίζετε εσείς.

Μπορείτε αν θέλετε επίσης να αναμείξετε τις παραλλαγές. Για παράδειγμα, μπορείτε να ξεκινήσετε με 2 συστατικά, να χρησιμοποιήσετε τα συνέδρια μαθητευόμενων και τους κανόνες κατάρριψης δασκάλου.

Είναι επίσης δυνατό να χρησιμοποιήσετε τις δύο παραλλαγές για εξισορρόπηση των νέων παικτών. Κάθε νέος παίκτης ξεκινάει με 3 συστατικά, ενώ οι υπόλοιποι ξεκινούν με 2. Τα πλακίδια συνεδρίων μπορούν να γυρίσουν πλευρά, ώστε να τεθούν οι συνθήκες μαθητευόμενων για τους νέους παίκτες και αυτά του δασκάλου για τους εμπειρότερους. Η εφαρμογή, μπορεί επίσης να αλλάζει από παραλλαγή μαθητευόμενων σε δασκάλου, κατά την κατάρριψη.

Χρησιμοποιήστε τους κανόνες αυτούς για να κάνετε το παιχνίδι διασκεδαστικό για όλους!

Χρήση του Πίνακα Συμπερασμάτων

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, θα αποκτάτε συνεχώς νέες πληροφορίες μέσα από ενέργειες δικές σας, ή αντιπάλων. Μπορείτε να καταγράφετε τις πληροφορίες αυτές στον πίνακα συμπερασμάτων σας, με όποιον τρόπο θέλετε. Ο μόνος που χρειάζεται να καταλαβαίνει τις σημειώσεις αυτές, είστε εσείς ο ίδιος. Στο τμήμα αυτό δίνονται κάποια παραδείγματα του τρόπου χρήσης των πληροφοριών αυτών.

Πειραματισμός

Τις περισσότερες πληροφορίες σας, τις κερδίζετε από τις ενέργειες **Πειράματος σε Μαθητή** και **Δοκιμής Φίλτρου**. Για παράδειγμα, αναμιγνύετε βατράχι με μανιτάρι και βλέπετε ότι δίνουν . Στην πραγματικότητα, αυτό ήταν το πρώτο μας πείραμα στη σελίδα 2. Στον πίνακα συμπερασμάτων διαγράφετε κάθε αλχημική με . Αυτές δεν είναι πια πιθανές επιλογές για το μανιτάρι και το βατράχι. Στο σχέδιο στα αριστερά οι πιθανότητες αυτές έχουν διαγραφεί.

Κατάρριψη

Μπορείτε να πάρετε τις ίδιες πληροφορίες από την ενέργεια **Κατάρριψης Θεωρίας**. Οι επιδείξεις αυτές είναι ανοιχτές προς όλους.

Στην κατάρριψη δασκάλου, αν ένας αντίπαλος επιδείξει ότι μανιτάρι + βατράχι = , μπορείτε να καταγράψετε την πληροφορία αυτή στον πίνακα συμπερασμάτων σας. (Ωστόσο, αν κάποιος επιδείξει ότι μανιτάρι και βατράχι δεν δίνουν , τότε δεν είναι ξεκάθαρη η πληροφορία. Θα πρέπει να δημιουργήσετε ένα δικό σας τρόπο για αυτό!)

Στην κατάρριψη μαθητευόμενου μαθαίνετε για ένα συστατικό κάθε φορά, αλλά παίρνετε πάντα συγκεκριμένη απάντηση, θετική ή αρνητική. Αν κάποιος παίκτης επιδείξει ότι το βατράχι περιέχει το , μπορείτε να διαγράψετε τις τέσσερις πιθανότητες για το βατράχι. Αργότερα, αν ένας άλλος παίκτης επιδείξει ότι το μανιτάρι περιέχει το , μπορείτε να κάνετε τις ίδιες διαγραφές και για το μανιτάρι.

Αμφίβολα Αποτελέσματα

Δεν χρειάζεται να είστε σίγουροι για το αποτέλεσμα όταν **πουλάτε ένα φίλτρο**. Μπορείτε ακόμη και να χρησιμοποιήσετε την πώληση για πειραματισμό. Για παράδειγμα, αν θέλετε να πουλήσετε ένα φίλτρο και αναμείξετε μανιτά- ρι και βατράχι, και η εφαρμογή σας δείξει αν πετύχατε ακριβή ταύτιση, μαθαίνετε τις ίδιες πληροφορίες όπως και αν πίνατε μόνος σας το φίλτρο.

Συχνά, τα αποτελέσματα είναι διφορούμενα. Υποθέστε ότι προσπαθείτε να φτιάξετε από τη φτέρη και το βατράχι. Ο αναγνώστης σας δείχνει ότι φτέρη + βατράχι = . Τί μάθατε;

Γνωρίζετε ότι έχετε φτιάξει είτε είτε . Τοποθετήστε τον δείκτη στην πυραμίδα αποτελεσμάτων σας. Μπορείτε να απορρίψετε το και το μιας και δεν δίνουν ή Αυτό φαίνεται σημειωμένο για τη φτέρη με κόκκινο. Επίσης μπορείτε να το σημειώσετε για το βατράχι, αλλά φαίνεται ότι οι πιθανότητες αυτές έχουν ήδη διαγραφεί νωρίτερα, όσον αφορά το βατράχι.

A Game By
Matúš Kotry

Illustration: David Cochard
Additional Art: Jakub Politzer
Graphic Design: Filip Murmak
Translation: Jason Holt
Lead Tester: Petr Murmak

Testers: Vladimír Brummer, Jiřina Mertová, Aleš Vítek, Marcela, Vítek, dilli, Vytick, Jája, Martin, Lukáš, Krupin, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlík, Zdeněk, Paul, PitrPicko, Dita, Elwen, Ester, FlyGon, Gekon, Janča, Jirka Bauma, Lenka, Markéta, Michal, Monča, Olaf, Patrik, Petr, Plema, Pogo, Radka, Stáňa, Filip, Tomáš, Tuko, Vodka, Yuyka, Yuri, Zeus, the Brno Board Game Club, and other participants at various gaming events throughout the Czech Republic and the world.

Thanks to: First of all, I would like to thank everyone who worked on this game, especially the artists and the graphic designers for their maximum effort (and sometimes even sleepless nights) they dedicated to make the game look this awesome! I would also like to thank Dan Musil for help with the app, Jason Holt for lots of help with the rulebook, and Paul Grogan for promoting this game. And finally my girlfriend, Jiřina Mertová, for her patience and all the support. Thanks to her, I always had the extra action cube when I needed it :).

Special thanks to: Vlaada Chvátil, for recommending this game to CGE and lots of useful advice he gave me.

© Czech Games Edition, October 2014.

www.CzechGames.com

Μετάφραση / Ενσωμάτωση: Νίκος Χριστάκης

Ουδέτερα Ζευγάρια

Όπως εξηγήθηκε στη σελίδα 3, το **ουδέτερο φίλτρο** δημιουργείται με ανάμειξη δύο αλχημικών με αντίθετα σύμβολα σε κάθε στοιχείο τους. Κάθε αλχημική έχει ακριβώς μία άλλη η οποία την ουδετεροποιεί. Τα ουδέτερα ζευγάρια είναι ομαδοποιημένα στον πίνακα συμπερασμάτων. (Αυτό σημαίνει η ανοιχτή και σκούρα σκίαση.)

Μπορείτε να μάθετε για τα ουδέτερα ζευγάρια μέσω πειραμάτων, κατάρριψης ή πώλησης φίλτρων. Αν ανακαλύψετε ότι φτέρη + μανιτάρι = , αυτό σας δείχνει ότι τα δύο συστατικά είναι ουδέτερα ζευγάρια. Μόνη της, η πληροφορία αυτή δεν είναι αρκετή για την απόρριψη οποιασδήποτε πιθανότητας. Αλλά, ήδη έχετε κάποιες πληροφορίες για τα συστατικά αυτά.

Στο προηγούμενο παράδειγμα, ανακαλύψατε ότι η φτέρη δεν μπορεί να είναι ή . Μιας και το μανιτάρι εξουδετερώνει τη φτέρη, ξέρετε ότι το μανιτάρι δεν μπορεί να είναι μία από τις δύο αλχημικές που εξουδετερώνουν τις παραπάνω. Τα πράσινα βέλη σημειώνουν πως η πληροφορία αυτή απορρίπτει 2 πιθανότητες του μανιταριού.

Η πληροφορία είναι αμφίδρομη. Στο πρώτο πείραμα, μάθατε ότι το μανιτάρι πρέπει να έχει . Η φτέρη εξουδετερώνει το μανιτάρι, οπότε πρέπει να έχει . Μπορείτε να διαγράψετε το ουδέτερο ζευγάρι κάθε αλχημικής που διαγράφηκε για το μανιτάρι. Αυτό σημειώνεται με τα μωβ βέλη στην εικόνα

Προχωρημένες Τεχνικές

Τώρα επιστρέψτε και κοιτάξτε ξανά τα προηγούμενα πειράματα, έχοντας υπόψη τις 2 πιθανότητες που έχουν μείνει για τη φτέρη. Μπορείτε να καταλάβετε γιατί το αποτέλεσμα σας επιτρέπει να διαγράψετε τις δύο πιθανότητες του βατραχιού που φαίνονται στην εικόνα;

Υπάρχουν αρκετοί ακόμη τρόποι εξαγωγής αποτελεσμάτων που δεν καλύπτονται από το παράδειγμα αυτό. Μέρος της διασκέδασης του να είστε αλχημιστής είναι η ανακάλυψη νέων έξυπνων τεχνικών που θα σας κρατήσουν ένα βήμα πιο μπροστά από τους συναδέλφους σας.

Συμπεράσματα και Αντιστάθμιση

Στο τέλος, κάθε συστατικό παραμένει με δύο μόνο πιθανές αλχημικές. Γνωρίζετε το μπλε και το κόκκινο στοιχείο. Αν μάθετε και το πράσινο στοιχείο ενός συστατικού, θα μπορείτε να συμπεράνετε και τα τρία.

Αλλά μπορεί να χρειαστεί να δημοσιεύσετε μια θεωρία πριν μάθετε τα πάντα. Για αυτό είναι καλό να μπορείτε να αντισταθμίσετε το πράσινο χρώμα στη θεωρία σας.

Σημειώσεις για Τεχνουργήματα

Φτερό στο Καπέλο

Για παράδειγμα, αν προβλέψετε σωστά το αποτέλεσμα ανάμειξης βατραχιού και σκορπιού και έπειτα βατραχιού και φτέρης, κερδίζετε 3 πόντους επειδή χρησιμοποιήσατε 3 διαφορετικά συστατικά.

Ειδική περίπτωση: Αν έχετε και το Μαγικό Γουδί, ένας συνάδελφος θα επιλέξει τυχαία 1 κάρτα για να αφήσετε στην άκρη για το Φτερό στο Καπέλο και οι άλλες θα επιστρέψουν στο χέρι σας. Μόλις γνωρίζετε την κάρτα που θα επιστρέψει στο χέρι σας, μπορείτε να αποφασίσετε αν δεν θα χρησιμοποιήσετε το Μαγικό Γουδί, αφήνοντας και τις δύο κάρτες στην άκρη, για να ληφθούν υπόψη για το Φτερό στο Καπέλο.

Μαγικός Καθρέπτης

Κατά το σκοράρισμα, πρώτα μετράτε για το τεχνούργημα αυτό, καθώς ο μετρητής του σκορ ακόμη δείχνει τους πόντους φήμης που έχετε στο τέλος του παιχνιδιού. Σας δίνει επιπλέον πόντους μόνο στη φήμη. Οι πόντοι νίκης που κερδίζετε από τεχνουργήματα και χορηγίες δεν έχουν αξία για τον Μαγικό Καθρέπτη.

Στρογγυλοποίηση προς τα κάτω, δηλαδή 14 πόντοι φήμης αξίζουν 2 πόντους νίκης για τον Μαγικό Καθρέπτη, ενώ 15 αξίζουν 3.

Μαγικό Γουδί

Όποτε χρειάζεται να ξεσκαρτάρετε τα συστατικά που χρησιμοποιήσατε για ένα φίλτρο, ένας αντίπαλος επιλέγει μία από τις δύο κάρτες σας τυχαία. Μόνο αυτή η κάρτα ξεσκαρτάρεται, ενώ κρατάτε την άλλη.

Αυτό ισχύει για τις ενέργειες Πώλησης Φίλτρου, Πειράματος σε Μαθητή, Δοκιμής Φίλτρου και Επίδειξης Φίλτρου.

Περισκόπιο

Χρησιμοποιείτε το Περισκόπιο αμέσως αφού δείτε το αποτέλεσμα και πριν την ενέργεια του επόμενου παίκτη. Το Περισκόπιο εφαρμόζεται στην Πώληση Φίλτρου, το Πείραμα σε Μαθητή, τη Δοκιμή Φίλτρου και την Επίδειξη Φίλτρου. Δεν ισχύει για το τεχνούργημα Καπέλο της Σκέψης.

Τυπογραφείο

Όταν υποστηρίζετε μια θεωρία, πληρώνετε κανονικά από 1 χρυσό νόμισμα σε όσους παίκτες έχουν ήδη εκεί σφραγίδες. Δεν πληρώνετε όμως νομίσματα στην τράπεζα. Αυτό σημαίνει ότι η δημοσίευση νέων θεωριών είναι δωρεάν για εσάς.

Ρόμπα του Σεβασμού

Κάθε απόκτηση φήμης είναι αυξημένη κατά 1. Για παράδειγμα, αν καταρρίψετε μια θεωρία, αντί να κερδίσετε 2 πόντους, κερδίζετε 3.

Ειδική περίπτωση: Αν καταρρίψετε επιτυχώς μια δική σας θεωρία (δείτε σελίδα 14) η Ρόμπα του Σεβασμού ισχύει μόνο αν το αποτέλεσμα δίνει κέρδος για τη φήμη (με άλλα λόγια, μόνο αν η σφραγίδα σας είναι αντισταθμισμένη με το χρώμα το οποίο διορθώνετε). Αν δεχτείτε καθαρή απώλεια, η Ρόμπα δεν έχει κάποιο αποτέλεσμα.

Σφραγίδα Γνησιότητας

Για τη δημοσίευση μιας νέας θεωρίας κερδίζετε 3 πόντους αντί για 1. Για την υποστήριξη μιας θεωρίας κερδίζετε 2 πόντους αντί για 0.

Το bonus αυτό προστίθεται σε αυτό της Ρόμπας του Σεβασμού. Αν έχετε και τα δύο, κερδίζετε 4 πόντους για τη δημοσίευση μιας νέας θεωρίας και 3 για την υποστήριξη μιας θεωρίας.

Καπέλο της Σκέψης

Χρησιμοποιήστε το κουμπί Test on Student. Πρέπει να δείξετε τα αποτελέσματα σε όλους τους συναδέλφους σας, ως συνήθως, αλλά δεν υπάρχει ποινή για ανάμειξη αρνητικών φίλτρων. Δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιήσετε την ίδια κάρτα για δύο πειράματα. Για παράδειγμα σκορπιός + βατράχι και φτέρη + βατράχι απαιτούν 2 κάρτες βατραχιού.

Είδωλο της Σοφίας

Το Είδωλο δεν σκοράρει μαζί με τα υπόλοιπα τεχνουργήματα. Το χρησιμοποιείτε μετά την Μεγάλη Αποκάλυψη. Όταν σκοράρετε τις σφραγίδες των σωστών θεωριών, οι σφραγίδες σας αξίζουν 1 επιπλέον πόντο, είτε έχουν αστέρι, είτε όχι. Το Είδωλο της Σοφίας δεν εφαρμόζεται στις λανθασμένες θεωρίες.

Σεντούκι της Μάγισσας

Μπορείτε να επιλέξετε θέσεις σειράς με συστατικά, αλλά δεν επιτρέπεται να τραβήξετε τις αντίστοιχες κάρτες συστατικών. Μπορείτε να πάρετε συστατικά από την ενέργεια Συλλογής Συστατικών ή τον Βοτανολόγο.

Κάρτες Χάρης

Κάθε κάρτα χάρης αναγράφει πότε μπορεί να παιχτεί. Επιτρέπεται η χρήση πολλών καρτών χάρης ταυτόχρονα. Τα αποτελέσματά τους είναι προστιθέμενα, όπως εξηγείται παρακάτω.

Βοηθός

Ο πιστός σας βοηθός είναι πάντα έτοιμος να κάνει κάποιο θέλημα, ώστε να προλάβετε τα πάντα.

Σε παιχνίδι 3 ή 4 παικτών, μπορείτε να βρείτε τον επιπλέον κύβο ενέργειάς σας στο κουτί. Σε παιχνίδι 2 παικτών (ή 3 παικτών με 2 αντίγραφα αυτής της κάρτας) μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν κύβο ενέργειας των χρωμάτων που δεν παίζουν. Μην ξεχνάτε να επιστρέψετε τον κύβο στο τέλος του γύρου.

Ο Βοηθός σας δίνει έναν επιπλέον κύβο μόνο για τον γύρο αυτό. Ισχύει ο περιορισμός του μέγιστου αριθμού ενεργειών σε κάθε θέση ενέργειας.

Συνεργάτης

«Ο συνεργάτης μου κι εγώ θέλουμε να περάσουμε πρώτοι. Θα ήταν πρόβλημα κάτι τέτοιο; Όχι; Σας ευχαριστώ πολύ.»

Μιας και οι κύβοι σας βρίσκονται στην πάνω γραμμή, όσοι δηλώνουν την ενέργεια μετά από εσάς, τοποθετούν τους κύβους τους μία θέση πιο κάτω από ότι συνήθως. Αν οι κύβοι κάποιου ήδη βρίσκονται στην πρώτη γραμμή (με μία ίδια χάρη Συνεργάτη), μετακινήστε τους κύβους αυτούς στη δεύτερη γραμμή και τοποθετήστε τους δικούς σας στην πρώτη. Με άλλα λόγια, ένας παίκτης σε υψηλότερη θέση σειράς έχει μεγαλύτερο, δυνατότερο συνεργάτη από έναν σε χαμηλότερη θέση σειράς.

Στη θέση ενέργειας Πώλησης Φίλτρου, ο Συνεργάτης σας, σας βάζει αρχικά πρώτο, αλλά οι παίκτες κάνουν προσφορές έκπτωσης για τον πρώτο, ως συνήθως. (Ασφαλώς, κερδίζετε τις ισοπαλίες. Ο Συνεργάτης σας είναι πολύ καλός σε αυτό.)

Αν παίξετε δύο χάρες Συνεργάτη, αυτές πρέπει να τοποθετηθούν σε δύο διαφορετικές θέσεις ενεργειών.

Σερβιτόρα

Μπορεί να σας βρει αυτό το κάτι παραπάνω που θα δώσει στο φίλτρο σας μια διαφορετικότητα.

Τα ποιοτικά επίπεδα εξηγούνται στη σελίδα 11.

Για παράδειγμα, ας πούμε ότι παίζετε την χάρη Σερβιτόρας και εγγυάστε ότι υα αναμείξετε ένα φίλτρο με το σωστό σύμβολο. Αν φτιάξετε , υπολογίζεται σαν να φτιάξατε κανονικά . Δεν χάνετε φήμη για την ανάμειξη ενός ουδέτερου φίλτρου και καλύπτετε τους όρους της εγγύησής σας.

Αν παίξετε 2 χάρες Σερβιτόρας και έχετε αποτέλεσμα , η πρώτη χάρη το κάνει να υπολογίζεται σαν απόλυτο ταίριασμα και η δεύτερη χάρη δίνει +1 φήμη.

Επιστάτης

Είναι ωραίο να γνωρίζεις κάποιον που θα σε βάλει νωρίς στο εργαστήριο.

Όταν παίξετε την κάρτα αυτή, τοποθετήστε την δίπλα στο ταμπλό, κάτω από τις ενέργειες Μετατροπής Συστατικού και Πώλησης Φίλτρου. Λειτουργεί σαν μια θέση Δοκιμής Φίλτρου, αλλά νωρίτερα. Αν χρησιμοποιήσετε 2 χάρες Επιστάτη, τοποθετείτε 2 κύβους εκεί. Η δεύτερη κάρτα μπορεί να ξεσκαρταριστεί άμεσα, μιας και χρειάζεστε μόνο μία να αντιστοιχεί σε θέση ενέργειας.

Αν κάποιος άλλος έχει ήδη παίξει την χάρη Επιστάτη του στη θέση αυτή, χρησιμοποιήστε την κάρτα του σαν θέση ενέργειας. Τοποθετήστε τον κύβο σας πριν τον δικό του, όπως πάει η σειρά των παικτών.

Οι ενέργειες που γίνονται στη θέση αυτή δεν υπολογίζονται για το όριο των 2 ενεργειών Δοκιμής Φίλτρου της συνηθισμένης θέσης. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη χάρη Επιστάτη ακόμη και στον τελευταίο γύρο, οπότε και η Δοκιμή Φίλτρου δεν είναι διαθέσιμη.

Όταν φτάσει η στιγμή της εκτέλεσης της ενέργειας, μπορείτε να την αρνηθείτε. Μόλις όλες οι ενέργειες στην κάρτα έχουν επιλυθεί, τοποθετήστε την στη στοίβα ξεσκαρταρίσματος.

Βοτανολόγος

Γνωρίζει όλα τα μυστικά μονοπάτια του Δάσους και πάντοτε βρίσκει τα καλύτερα συστατικά.

Μπορείτε να ξεσκαρτάρετε οποιαδήποτε 2 συστατικά. Δεν χρειάζεται αυτά να είναι 2 από τα 3 που μόλις τραβήξατε.

Η κάρτα πρέπει να παιχτεί μόλις τραβηχτεί. Αν τραβήξατε 2 ταυτόχρονα, επιλύστε την πρώτη και έπειτα επιλύστε και τη δεύτερη.

Έμπορος

Η συμβουλή του είναι δωρεάν. Και ακόμη καλύτερα, δίνει και κέρδος.

Χρησιμοποιήστε έναν κύβο για να καλύψετε το φίλτρο που πουλάτε, κανονικά, ακόμη κι αν ήδη υπάρχει εκεί κύβος. Έτσι, μπορεί όλοι οι παίκτες να πουλήσουν τελικά το ίδιο φίλτρο.

Αν δεν είστε ο πρώτος παίκτης και παίξετε πολλές χάρες Εμπόρου, μία χάρη σας τοποθετεί στην ίδια θέση με τον πρώτο παίκτη και κάθε επόμενη χάρη σας δίνει από 1 χρυσό νόμισμα.

Μαγαζάτορας

Αν ξοδέψετε λίγο χρόνο συζητώντας με τον μαγαζάτορα, θα ανακαλύψετε ότι οι τιμές του είναι ευέλικτες.

Παίζοντας περισσότερες χάρες Μαγαζάτορα κερδίζετε μεγαλύτερη έκπτωση, αλλά δεν γίνεται ποτέ η τιμή να πέσει κάτω από το 0.

Σοφός

Ο γέρος αλχημιστής έχει αρκετά μυστικά. Το ένα είναι ο τρόπος να βγάλετε χρυσό από το φτερό του κορακιού.

Αν παίξετε 2 χάρες Σοφού, κερδίζετε 3 χρυσά νομίσματα για ένα συστατικό. Αυτό είναι προφανές από την κάρτα, αλλά δεν θέλαμε αυτός ο σημαντικός αλχημιστής να είναι ο μοναδικός που δεν έχει κείμενο στο εγχειρίδιο κανόνων.