

Szkola alchemii

Witaj w tajemniczym świecie alchemii! Tutaj poznasz tajniki przygotowywania magicznych eliksirów, pyłów i talizmanów oraz przywoływania do życia niezwykłych istot. Osoba, która najlepiej opanuje tę sekretną sztukę, zdobędzie zaszczytny tytuł Wielkiego Alchemika.

Liczba graczy: 2-6
Wiek: od 10 lat
Czas: 40-90 min.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

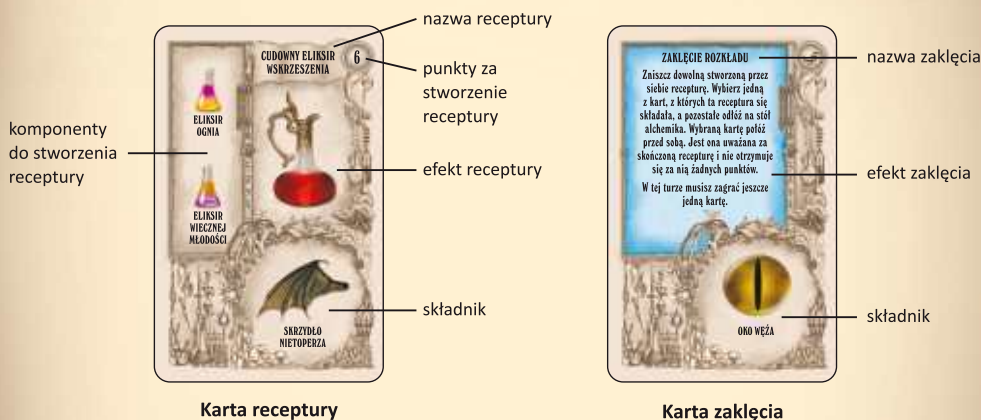
- 76 kart
- instrukcja

CEL GRY

Gracze otrzymują punkty za każdy zdobyty składnik i za każdą skompletowaną recepturę. Im bardziej skomplikowana, tym więcej punktów będzie można za nią zdobyć. Wygrywa osoba, która zgromadzi najwięcej punktów.

KARTY

W grze znajduje się 76 kart, które składają się z dwóch części – składnika oraz receptury/zaklęcia.



Uwaga: Każdą kartę można zagrać w danej chwili jako składnik z dołu karty **albo** jako recepturę/zaklęcie, lecz nie obie jednocześnie.

Składniki

W grze występuje 16 różnych składników. Gdy karta jest zagrywana jako składnik, należy ją umieścić na środku stołu. Miejsce to nazywa się **stołem alchemika** – znajdują się na nim składniki „zbierane” przez graczy. Aby stworzyć recepturę, można korzystać **wyłącznie** ze składników znajdujących się na stole, **nie wolno** używać kart z ręki.

Receptury

Gracz może stworzyć recepturę, pod warunkiem że na stole znajdują się **wszystkie** składniki, które są do tego potrzebne. W zależności od receptury mogą one mieć różne efekty:

- zwykły eliksir (z 2 składników);
- złożony eliksir (z 3 składników);
- cudowny eliksir (z 2 zwykłych eliksirów);
- pył (ze zwykłego eliksiru i składnika);
- talizman (ze zwykłego eliksiru i złożonego eliksiru);
- istota (ze zwykłego eliksiru i proszku lub ze złożonego eliksiru);
- Najwyższy Talizman Magii (z dowolnych 2 talizmanów);
- Najwyższy Elixir (z 2 cudownych eliksirów).

Najwyższy Talizman Magii i Najwyższy Elixir



Najwyższy Talizman Magii



Najwyższy Elixir

Są to dwie wyjątkowo potężne karty, dlatego każda z nich występuje w grze pojedynczo i przedstawia po **trzy** składniki. Zagrywając je gracz, otrzymuje **od 0 do 3** punktów, w zależności od liczby składników, których **brakuje** na stole alchemika, a które są przedstawione na karcie.

Wszystkie składniki z tych zagranych kart uważa się za dostępne na stole alchemika, jednak gracz, który chciałby je wykorzystać do przygotowania receptury, może użyć **tylko jednego** z trzech składników znajdujących się na danej karcie.

Uwaga: Zagrywając karty *Najwyższy Talizman Magii* i *Najwyższy Elixir* jako składniki, należy je zawsze kłaść **osobno**, wyraźnie oddzielając od pozostałych kart na stole alchemika.

PRZYGOTOWANIE

- Gracze wybierają spośród siebie osobę, która będzie zapisywała punkty na karcie. Dopusywane punkty należy od razu dodawać do poprzednich, aby na bieżąco móc śledzić postępy wszystkich graczy.
- Karty trzeba dokładnie potasować i rozdać każdemu po 4.
- Kolejne 4 karty wykładamy odkryte na środek stołu. Tworzą one **stół alchemika**.

Uwaga: Na stole alchemika znajdują się składniki, których można używać do przygotowania receptur już od początku rozgrywki.

- Pozostałe karty układa się w zakryty stos na stole. Tworzą one **tałię do dobierania**.
- Uczestnicy w dowolny sposób wybierają między sobą gracza rozpoczynającego.

PRZEBIEG GRY

Gra przebiega w turach rozgrywanych zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje kolejno **dwie akcje**:

1. Dobranie karty

Gracz musi dobrać na rękę **jedną** kartę z talii. Jeśli w wyniku zagrania kilku kart zakłęb ma mniej niż 4 karty na ręce, dobiera tyle, by mieć 5.

2. Zagranie karty

Każdą kartę z ręki (z wyjątkiem kart zakłęb) można zagrać jako składnik **albo** jako recepturę.

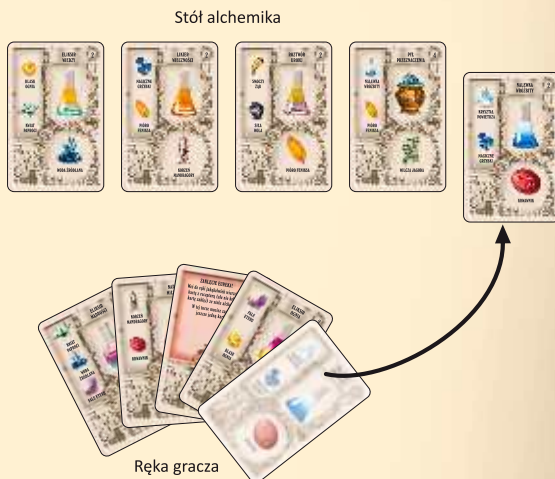
• Jako składnik

Gracz kładzie odkrytą kartę na stole alchemika. Jeżeli tego składnika wcześniej na stole nie było, otrzymuje **1 punkt**. W przeciwnym wypadku punktu nie przyznaje się, a kartę umieszcza się na innych z tym samym składnikiem; tworzą one stos kart składników.

Przykład:

Zagranie karty jako składnika

Na stole alchemika znajdują się następujące składniki: woda źródłana, korzeń mandragory, wilcza jagoda i pióro feniksa. Kasia ma na ręce kartę Napój miłości, jednak do stworzenia tej receptury brakuje jej krwawnika. Kasia zagrywa więc kartę Nalewka wróżbity jako składnik – krwawnik i kładzie ją na środku stołu. Ponieważ składnik ten nie znajdował się jeszcze na stole, Kasia otrzymuje 1 punkt.



• Jako recepturę

Gracz kładzie kartę przed sobą (tak by wszystkie receptury, jakie stworzył, były widoczne dla pozostałych graczy), a karty składników, których użył, kładzie pod nią.

Aby stworzyć recepturę, można użyć dowolnych **składników** (nie receptur) ze stołu alchemika oraz **receptur** (eliksirów, napojów, pyłów i talizmanów), lecz **nigdy** składników, które przedstawiają stworzonych przez innych graczy lub przez siebie.

Uwaga: Jeśli gracz użył gotowych receptur do stworzenia bardziej złożonej, wszystkie karty potrzebne do ich sporządzenia wracają na stół alchemika, a gracz nie otrzymuje za nie żadnych punktów. Jeśli odkładane karty przedstawiają ten sam składnik, można je odłożyć w dowolnej kolejności (wyjątek: patrz Zakłęcia).

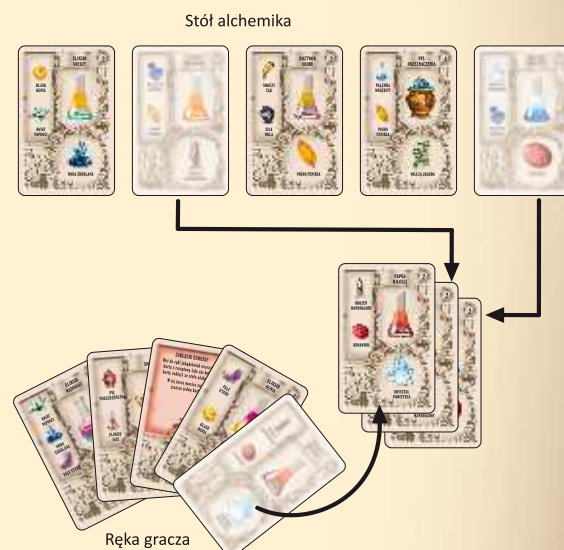
Za stworzenie receptury gracz dostaje tyle punktów, ile wskazuje **cyfra w górnym prawym rogu** jej karty. Jeśli gracz wykorzystał w tym celu recepturę innej osoby, osoba ta otrzymuje **połowę** zdobytych przez niego punktów.

Uwaga: Można wziąć kilka receptur od jednego gracza lub od kilku graczy. Każdemu z nich należy się wówczas połowa punktów zdobytych przez twórcę nowej receptury.

Przykład:

Zagranie karty jako receptury

Kasia wciąż ma na ręce Napój miłości, tym razem jednak na stole alchemika znajdują się wszystkie składniki potrzebne do stworzenia tej receptury. Kasia zagrywa więc kartę Napój miłości, jako recepturę. Kładzie ją przed sobą i zabiera ze stołu krwawnik i korzeń mandragory i kładzie je pod kartą receptury. Tym sposobem Kasia stworzyła recepturę, za którą otrzymuje 2 punkty.



Tura danego gracza kończy się zazwyczaj, gdy gracz dobierze jedną kartę i jedną zagra. Wyjątek stanowią **karty zakłęb**.

Uwaga: Graczom nie wolno zagrywać kart podczas tury innego gracza.

• Zakłęcia

Gracz może wykonać **akcję specjalną** opisaną na jednym z trzech rodzajów kart zakłęb. Po jej wykonaniu kartę tę odkłada się na stół alchemika (tak jakby była zagrana jako składnik, lecz nie otrzymuje się za nią **żadnych** punktów). Jeśli na stole znajduje się już składnik przedstawiony na odkładanej karcie zakłęb, umieszcza ją **na spodzie** stosu danego składnika.

W grze występują następujące karty zakłęb:



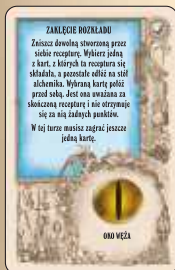
Zakłęcie Eureka!

Gracz może wziąć do ręki jakąkolwiek wierzchnią kartę z recepturą (ale nie kolejną kartę zakłęb) ze stołu alchemika. Po zagranii tej karty zakłęb i zabraniu wybranej karty gracz **musi** zagrać inną kartę. Może to być receptura (nawet ta, którą gracz właśnie wziął), składnik lub inna karta zakłęb.



Zakłęcie Transformacji

Gracz może zamienić jedną **swoją** dowolną recepturę na jakąkolwiek inną znajdującą się na stole alchemika. Wolno mu wybrać **tylko** kartę z wierzchu stosu kart danego składnika. Kładzie ją przed sobą (jednak nie otrzymuje się za nią **żadnych** punktów). Wszystkie karty tworzące podmienianą recepturę wracają na stół alchemika. Po użyciu tej karty gracz musi zagrać kolejną.



Zakłęcie Rozkładu

Gracz może zniszczyć dowolną recepturę, ale **tylko taką, którą sam** stworzył. Następnie może wybrać jedną z kart, z których ta receptura się składała – kartę zniszczonej receptury lub dowolną kartę składnika (nie można jednak wziąć karty zakłęb!) – i kładzie ją przed sobą. Od tej pory jest ona uważana za stworzoną recepturę (lecz nie otrzymuje się za nią punktów). Pozostałe karty ze zniszczonej receptury oraz użytą kartę zakłęb odkłada się na stół alchemika (nie otrzymuje się za nie punktów). Karta ta umożliwi więc wyłożenie na stół alchemika składników, których gracz potrzebuje do stworzenia nowej receptury lub czegoś bardziej złożonego. Po jej użyciu **musi** zagrać inną kartę (jeśli posiada).

Uwaga: Wykorzystując zakłęcia *Rozkładu* i *Transformacji*, gracz nie traci punktów, które wcześniej uzyskał za stworzenie danej receptury.

Uwaga: Zakłęcia *Rozkładu* i *Transformacji* powodują, że zmniejsza się liczba kart na ręce, więc na początku następnej tury trzeba dobrać 2 karty (jeśli to możliwe).

KONIEC GRY

Gdy wyczerpie się talia, gracze powinni kontynuować rozgrywkę tak długo, aż zagrają wszystkie karty z ręki. W tym momencie gra kończy się i następuje podliczenie punktów. Zwycięża osoba, która ma ich najwięcej. Jeśli jest remis, wszyscy remisujący zostają zwycięzcami.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2014.

Wersja 1.0