

Matuš Kotry



Alchymisté



*Mám nový kotel! Laboratoř je tedy také připravena.
Vůbec tomu nemůžu uvěřit!*

*Už celou věčnost si strádám a suším přísady v napjatém
očekávání, ale o co se vlastně pokusím ze všeho nejdřív?*

*Rozhodně musím vyzkoušet havraní brk a kořen
mandragory. A všichni ti chytráci kolem pořád omílají,
že nemůžu slápnout vedle, když přihodím ropuchu.*

*Já jim ukážu! Nenechám si do ničeho mluvit. Je to jen moje
laboratoř a můj výzkum! Vim, že jednou – jen co své převratné
teorie vydám knižně – si budou všichni chodit pro radu jen
ke mně! Mám obrovské odhodlání dokázat, že jsem vůbec
nejtalentovanější ze všech těch, kteří se kdy věnovali alchymii.*

*Zdá se, že nastal pravý čas zažehnout oheň a pustit se
do práce. Veškeré vědomosti, bohatství i sláva leží
na dně právě tohoto kotle.*

Úvod

Dva až čtyři hráči se stávají alchymisty, kteří spolu zápolí v odhalování záhad tohoto taji opředěného vědění. K zisku vítězných bodů vede několik cest, ovšem nejvíce bodů nesporně přináší cesta častého publikování teorií – správných teorií. A v tom je právě ten háček.

Alchymisté získávají veškeré vědomosti mícháním přísad a testováním výsledků prostřednictvím aplikace pro smartphony a tablety. Hledají způsoby přípravy lektvarů, které mohou výhodně prodat různým dobrodruhům. Poctivě vydělané zlaťáky mohou následně utratit především za magické artefakty – ty mají sice velkou moc, ovšem jejich pořízení je finančně náročné.

Dobré jméno každého alchymisty stojí a padá s tím, zda jsou jeho teorie publikovány či vyvraceny. V závěru hry je alchymistova reputace přepočítána na vítězné body. Body lze získat také za artefakty a přilepené granty. Největšího věhlasu dosáhne alchymista s nejvyšším bodovým ziskem.

Základní principy alchymie

Á, vidím tu nováčka. To je znamenité! Rád poznávám dalšího mladíka, jehož srdce tepe především pro vědu.

Troufáš si podhalit dechberoucí tajemství přírody? Máš chuť učinit objevy, které ti přinesou věčný věhlas a obdiv?

Nuže, můj mladícký příteli, vydáváš se na skutečně dlouhou cestu. Očekávám od tebe především vytrvalost a horlivost.

Pro začátek zvolme něco skutečně jednoduchého – umičejme lektvar z přísad běžně nalezitelných při procházce lesem. Ovšem dnes po ránu máme neskonale štěstí, toto je vsutku půvabná houba jedůvka! Je to možné? Tady máme dokonce ropuchu! Chybí ti poslední maličkost – plně vybavená alchymická laboratoř. Chvilu posečkám, než si ji zřídíš.

Čtecí zařízení karet

Ke hře Alchymisté využijete aplikaci „Alchymisté: Laboratoř“ určenou pro tablety a smartphony. Aplikace bude vaše, jakmile naskenujete tento QR kód (případně zadáte do svých prohlížečů cgc.as/ald). Ještě něco – aplikace je zdarma. Za hru jste už zaplatili. (Pokud se přesto rozhodnete hrát bez výše zmíněné aplikace, podívejte se na následující stránku.)




Vystačíte si s jedním společným zařízením. Hráči jej mohou sdílet. Aplikaci si stáhněte, spusťte ji a klepněte na tlačítko **Zadat kód hry**. Poté vložte čtyřmístný kód hry: DEMO.

Příprava lektvarů

Hotovo? Výborně! Přísady můžete směle hodit do kotle. Za stálého míchání zbyvá jen vyčkat, až substance změni barvu. Alchymisté připravují lektvary kombinací dvou různých přísad. Klepněte na tlačítko **Vypij lektvar** a fotoaparát svého přístroje naskenuje tyto dvě karty:



Možná budete muset vyladit úhel čtečního zařízení tak, abyste dostali do obrazu obě karty najednou. Jakmile aplikace karty rozpozná, načtené karty se zobrazí ve spodní části obrazovky. Ve chvíli, kdy aplikace zobrazí správné přísady, klepněte na **Potvrdit**.

Gratuluji ti k tvému historicky prvnímu lektvaru! Pokud jsi dodržel všechny mé instrukce, právě jsi umíchal , což je léčivý lektvar.

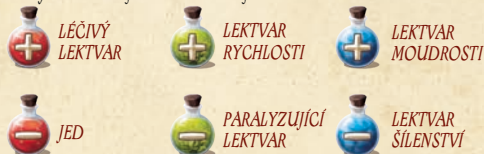
Je vůbec možné, aby se dvě zdánlivě obyčejné přísady spojily v něco tak výjimečného? Citím, že nastal pravý čas, abych tě alespoň malíčko zavedl do teorie.

Alchemikálie



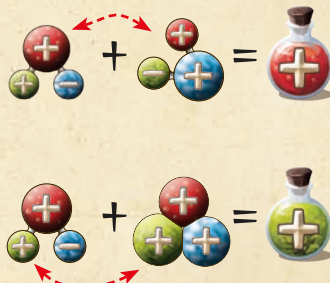
Každá přísada odpovídá právě 1 alchemikálii. Alchemikálie se skládá z červené, zelené a modré složky (dále také „aspektu“), přičemž každá složka je buď kladná, nebo záporná.

Pokud zkombinujeme dvě alchemikálie, shodné aspekty zesilují své účinky a vznikne jeden z následujících lektvarů:



Pokud najdete shodu znaménka a barvy **velkého kruhu na jedné alchemikálii a malého na té druhé**, jste schopni určit, jaký lektvar vznikne:

Příklady:



Bleskový kvíz:


Vyjevím ti pravou podstatu šтира a ptačího pařátku. Dovtipíš se sám, jaký lektvar získáme jejich spojením?


Odpověď si ověřte naskenováním tohoto obrázku:



Dedukce

Příprava lektvarů je vlastně hračka, když víme, která alchemikálie odpovídá které přísadě. Jenže my to leckdy nevíme! No není to užasné? Tolik tajemství ještě čeká na své odhalení. A co teprve těch peněz, které nám na naše vsutku seriózní bádání poskytnou velkorysý granty.


V prvním pokusu jsme se přesvědčili, že houba jedůvka v kombinaci s ropuchou se spojí v . A co nám to říká o jejich alchemikáliích?

 lze získat pouze 4 způsoby:



Nevíme, kterou dvojici alchemikálií máme před sebou, a nevíme bohužel ani to, která alchemikálie představuje kterou polovinu dvojice. Zato víme jistě, že houba jedůvka ani ropucha nemohou představovat žádnou z těchto čtyř alchemikálií:



A to proto, že ani jedna z nich neobsahuje symbol  (jinými slovy proto, že červený aspekt těch čtyř zmíněných je záporný).

Z toho logicky vyplývá jediné – pokud to myslíš s alchymii skutečně vážně, nezbyvá ti než vést si systematický deník.



K systematickému záznamu výsledků svých pokusů využijte výsledkový trojúhelník. Žeton položte na průnik houby jedůvky a ropuchy.

Záznamová tabulka slouží pro poznámky o tom, co vám provedení pokus vlastně přinesl. Jak je patrné z obrázku, váš pokus eliminuje výše uvedené 4 možnosti nepřipadající v úvahu pro náš případ houby jedůvky a ropuchy. Zjednodušeně řečeno, kupředu postupujete eliminací různých možností tak dlouho, dokud nezbyde možnost jediná.

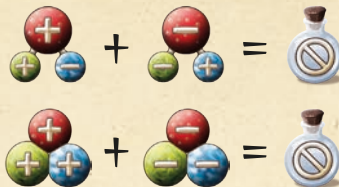
Záznamová tabulka je tu pouze a jen pro vaši osobní potřebu. Poznámky do ní si prostě dělejte způsobem, který vám nejlépe vyhovuje.

Neutrální lektvar

Proti každé alchémikálii stojí právě jedna alchémikálie, jež ji neutralizuje. Pokud už z nějakého důvodu nakombinuješ neutrální dvojici, získáš lektvar, který nemá pražádné magické účinky, třebaže jako polévka se tváří mimořádně lahodně a výživně.

Pokud nemají dvě alchémikálie žádné shodné aspekty, vzájemně se neutralizují, čímž vytvářejí neutrální lektvar

Příklady:



Pokud i přes všechny své úporné snahy přijdeš na kloub neutrálnímu lektvaru, měj na paměti, že není třeba hned házet flintu do žita. I takový pokus ti bezesporu přinesl mnoho nového. Jen je třeba uvědomit si, jak s takovou informací správně naložit.

Je dobré vědět, že:

- Každá alchémikálie má právě jednu alchémikálii, která ji neutralizuje (v kombinaci s jinou alchémikálií vytvoří červený, modrý nebo zelený lektvar).
- Neutralizér alchémikálie rozeznáte podle opačného znaménka každého aspektu (každé barvy).
- Na své záznamové tabulce najdete alchémikálie, které se vzájemně neutralizují, zobrazeny ve dvojicích pod sebou. Pozornost věnujte vodorovným pruhům světlého a tmavého stínování.

Bleskový kvíz:

Alchémikálii ptačího pařátku už jsem ti vyjevil. Bádej dál na vlastní pěst, co nastane, spojíš-li ptačí pařátek s ropuchou. Pak mi zkus odpovědět, jakou alchémikálii obsahuje ropucha.



Tímto je, můj mladý alchymistický příteli, tvoje základní příprava završena. Konec oficialit, pro začátek si s ní určitě vystačíš. A nyní mne prosím omluv, musíme se rozloučit. Chtěl bych se vrátit zpět ke svému velkolepému dílu.

Přeji ti mnoho úspěchů ve veškerém tvém bohulibém úsilí. A pokud bys někdy náhodou publikoval důležitý objev, nepomeň se řádně pochylně zmínit o slavném alchymistovi, jemuž vděčíš prakticky za vše, co znáš.

Ruční výběr přísad

Čtecí zařízení nabízí také ruční volbu přísad. Namísto skenování karet můžete **klepnout na dvě přísady, které potřebujete smíchat**, tak, aby byl displej zařízení skrytý před zraky spoluhráčů.

Vše ostatní probíhá obvyklým způsobem.

Aplikace na webu

Webová verze aplikace je umístěna na adrese alchemists.czechgames.com. Zde lze karty přísad vybírat pouze ručně.

Plán gamemastera

Pokud se rozhodnete hrát Alchymisty bez elementu elektronického zařízení, může jeden z hráčů převzít úlohu gamemastera a zařízení tak nahradit. Gamemaster může použít ke skrytí svého trojúhelníku před zraky hráčů víko krabice. Zamíchá 8 žetonů přísad a skrytě a náhodně je umístí do 8 připravených otvorů. Žádný gamemaster si nemusí dělat těžkou hlavu z alchémikálií jako takových, pokud je schopen na trojúhelníku najít průsečík dvou přísad.

Gamemaster zasahuje do hry v každé situaci, kterou by za normálních okolností vyřešilo čtecí zařízení. Například ve chvíli, kdy hráči potřebují „oskenovat“ karty přísad, je předají lícem dolů gamemasterovi. Ten vyhledá výsledný lektvar a **poskytne hráči stejnou odpověď jako by mu nabídlo v dané situaci čtecí zařízení**. Poté gamemaster odloží přísady na odhazovací balíček.

Pokud se baterka vašeho smartphonu už porouchala a vám nezbyvá než dokončit partii s pomocí gamemasterova trojúhelníku, prostě překlopte daný čtyřpísmenný kód do uspořádaného vřetů 8 přísad pomocí následujícího jednoduchého algoritmu... Když o tom tak přemýšlíte, možná bychom si zrovna tuhle informaci měli nechat pro sebe. Ale pokud si všimnete, že se baterka teprve začíná loučit, gamemaster se může rychle podívat do aplikace na odpovědi a nastavit podle nich gamemasterův trojúhelník.

Přezkoušení gamemastera:

Vyobrazený gamemasterův trojúhelník je již sestaven, můžeš „naskenovat“ všechny tři příklady, které jsme si dosud prošli, a dobereš se ke stejným výsledkům, jaké by vyhodnotilo čtecí zařízení.



Příprava hry

Pozor, umění alchymie obnáší mnohem více než pouhou přípravu lektvarů. Alchymisté sice dychtivě prahnou po poznání, to ano, ovšem daleko nejvíce si cení své reputace. V těchto nelehkých časech není snadné zanechat po sobě nemasazatelnou stopu. Musíš publikovat výsledky své činnosti dříve než kolegové, hlasitě upozorňovat na trhliny v jejich teoriích a v neposlední řadě také sehnat mocné artefakty dřív, než ti je někdo vyfoukne před nosem. Uvědom si konečně, že v tomhle městečku a ve své době nejsi zdaleka jediný svého zaměření.

Mistr, nebo učedník?

Alchymisty lze hrát jak za mistry, tak za učedníky. Pro první seznámení s hrou doporučujeme variantu pro učedníky. Některá pravidla jsou v ní totiž zjednodušena a vědecké konference bývají showivavější. I přesto nabízí učednická varianta plnohodnotné herní možnosti. Samotná příprava hry se, v závislosti na zvolené variantě, také liší pouze v několika maličkostech.

Dva, tři, nebo čtyři hráči?

Tato strana herního plánu je určena pro hru čtyř hráčů. Příprava hry je stejná i pro dva či tři hráče, pouze využijete druhou stranu herního plánu.



destičky dobrodruhů

Zamíchejte destičky dobrodruhů a jednu náhodně vyřadte (vrátte ji zpět do krabice, aniž byste si ji prohlédli). Horní destičku obraťte licem vzhůru a hromádku umístěte vedle místa pro dobrodruhy.

destičky konferencí

Tuto stranu využijete při učednické variantě hry, tuto naopak pro hru mistrů. Destičky konferencí umístěte do hromádky dobrodruhů. Destička označená bude umístěna pod prvními dvěma dobrodruhy. Destička se umístí nad nejspodnějšího dobrodruha.



karty artefaktů

Karty rozdělíte na jednotlivé balíčky I, III, a VIII. Každý balíček řádně zamíchejte. Náhodně vyberte 3 karty z balíčku I a umístíte je do nabídky artefaktů na hrací desce. Z balíčků III a VIII náhodně vyberte vždy 3 karty a umístíte je do řad vedle herního plánu. Vybrané artefakty jsou také umístěny licem nahoru. Hráči je mají na očích v průběhu celé hry. Nevyužitě karty artefaktů vraťte zpět do krabice. V této hře je již nebudete potřebovat.



Plán přehledky

Tento herní plán ponechte zatím stranou. Budete jej potřebovat až v posledním kole.



akční pole
vypij lektvar

pole
konferencí

nápověda pro
konec kola

pole pro
nevyužitě kostky

špitál

záznamové
žetony

zlaťáky

pole pořadí

Tato odměna nemine toho, kdo si pole zvolí.

figurky pořadí

Zde umístí každý hráč jednu baňku své barvy, bude použita jako značka pořadí hráče v daném kole.

pole
paralyzovaného
alchymisty

karty přísad

Karty přísad zamíchejte a 5 jich viditelně vyložte do nabídky. Zbylé karty ponechte na herním plánu v balíčku skryté, licem dolů.

akční pole
shánění přísad

nabídka přísad

Laboratoř hráče

Veřejné informace

Druhy lektvarů, které jste připravili, své granty a artefakty, množství zlatáků a počet a druh karet, které máte v ruce – to vše mějte vždy řádně vystaveno na odív. Jen ať konkurence klidně pukne závistí.

Plán hráče



akční kostky



Počet akčních kostek se odvíjí od počtu hráčů následovně:

- dva hráči: 6 kostek,
- tři hráči: 5 kostek,
- čtyři hráči: 4 kostky.

Zbývající kostky ponechte v krabici.

V prvním kole jsou ve všech uvedených případech použity pouze 3 akční kostky.

Zbylou kostku/zbylé kostky odložte na balíček dobrodruhů. Připomenou vám, že po odehrání prvního kola je máte doplnit na požadovaný plný počet.

Soukromá sekce

Druhy přísad a karty přízně, které máte v ruce, druhy pečeti, které využijete, přísady ve svých experimentech, jakož i domněnky postavené na výsledcích vašeho bádání, to vše by mělo v průběhu hry zůstat pouze vašim tajemstvím, vašim nejcenějším know-how. Pokud chcete ještě zvýšit stupeň utajení, střežte své citlivé informace za laboratorní zástěnou.

karty nabídek



karty přízně

Každý hráč na začátku hry dostane 2 karty přízně, podle vlastního uvážení si jednu ponechá a druhou odhodí.



karty přísad

Učednická varianta: Každý hráč si z balíčku vezme 3 horní přísady.

Varianta mistrů: Každý hráč si z balíčku vezme 2 horní přísady.



pečetě



Laboratoř

kotel

Kotel může stát nalevo nebo napravo. Mohl by konec konců stát i stranou, samostatně na stole.



Plán teorií



granty
Uspořádejte takto.

figurky reputace

Každý hráč umístí jednu svoji baňku na pole s hodnotou 10, což je výchozí hodnota jeho reputace.



žetony konfliktů

Využijete pouze ve variantě mistrů. Pokud jste zvolili hru učedníků, prostě je ponechte v krabici.



žetony alchemikálií



Žeton začínajícího hráče

Ten dejte hráči, který naposledy navštívil laboratoř.



Zprovoznění čtecího zařízení

Na začátku herní partie spusťte aplikaci „Alchymisté: Laboratoř“, zvolte **mistrovskou** či **učňovskou** variantu a klepněte na tlačítko **Začít novou hru**. Aplikace náhodně přidělí každé přísadě jednu z alchemikálií. (Takže pokud jste si až doteď naivně mysleli, že budete ve výhodě, pokud si zapamatujete výsledky z předchozí partie, hrubě jste nás podcenili a jste vedle jak ten jehličnan.)

Každá partie má svůj čtyřpísmenný kód. Ten si poznamenejte. Pokud z nějakého důvodu budete potřebovat hru dohrát na jiném přístroji (například pokud vás na výchozím zařízení zradí baterie), jednoduše klepněte na **Zadat kód hry** a vyplňte kód hry na zařízení novém. Takto zajistíte, že přísady a alchemikálie budou spárovány stejně jako na prvním zařízení. Mimo jiné vám tento systém umožní také hrát s využitím dvou či více zařízení najednou, pokud o to stojíte.

Průběh kola

Hra probíhá v šesti kolech. Na začátku každého kola si hráči určí pořadí. Poté provedou všechny akce příslušného kola. Během kola jsou akce vyhodnocovány postupně. Po plánu se postupuje ve směru hodinových ručiček.

Výběr pořadí



Den začínáš obvyklou zdravotní procházkou lesem, poohlížíš se po zajímavých bytostech i předmětech, které by se daly rozmaširovat v laboratorii. Možná raději věnuješ svůj drahocenný čas konání dobra pro vlivné lidi v městečku... pochopitelně s příslibem oplacení své bezmezné velikorysosti drobnou službičkou v budoucnu, jak jinak, neb zadarmo ni kuře nehrabe...

Hru zahajuje hráč, který má u sebe žeton začínajícího hráče, a dále se postupuje ve směru hodinových ručiček (hráč po levici). V této fázi si každý hráč pomocí své značky (baňky) vybere jedno políčko pořadí, přičemž nižší políčka sice garantují vyšší počet karet, ovšem je tu zas drobná nevýhoda při provádění akcí.

Hráč, na němž je řada, umístí baňku své barvy na jedno z neobsazených políček pořadí a vezme si příslušné karty.

Dva hráči si nemohou zvolit totožné pole a žádný z hráčů nesmí obsadit úplně nejspodnější zelené pole. To je speciální prostor vymezený pro alchymisty, kteří v předchozím kole vypili (viz strana 10). Při hře dvou hráčů nelze obsadit ani pole označené 3.

Získávání přísad



Z balíčku přísad si vezmete příslušné množství přísad. Neberte si žádnou z karet vyložených lícem vzhůru, ty lze získat pouze prostřednictvím akčního pole shánění přísad.

Získávání karet přízně



Karty přízně slouží jako nenucená připomínka drobné službičky, kterou vám měšťané dluží jako oplátku. Vezmete si příslušné množství karet přízně z balíčku.

V případě, že v některém z balíčků dojdou karty, zamíchejte příslušný odhazovací balíček a založte nový dobírací balíček.

Karty přízně

Karty přízně poskytují jednorázovou výhodu během různých fází kola. Samy vám napoví, kdy je ten pravý čas je efektivně využít. Některé je třeba „zahrát okamžitě“ – odehrajte je tedy, jakmile je získáte. Účinky karet jsou podrobněji popsány na závěrečné straně pravidel. Odehrané karty přízně patří vždy na odhazovací balíček.

Nežádám ničehož



Čím více se blíží termin uzávěrky konference, tím stoupá na významu schopnost hodit sebou. Pokud se něco takového přihodí i tobě, zapomeň na přísady, zapomeň na laskavosti. Bleskurychle do sebe hoď malou snídaní a upaluj dokončit svoji práci.

Pokud obsadíte toto políčko, nedobíráte si žádné karty, ale zase budete první..., maximálně druhí.

Já na to mám



Občas možná ani nebudeš mít dost času uklohnit si nějakou tu snídaní. Prostě vlitneš do pekařství pro čerstvé rohlíky a zbudneš je cestou.

Pokud se rozhodnete pro toto akční pole, musíte uhradit 1 zlaták. Pokud jej nemáte k dispozici v hotovosti, tohle akční pole se ani nepokoušejte obsadit.

Na tomhle políčku sice nepřijdete k žádným kartám, ovšem zase máte záruku, že budete první. To se hodí, ne?

Pořadí hráčů

Po zbytek kola se pořadí hráčů řídí pouze a jedině polohou jejich baňky na akčních polích pořadí. Žeton začínajícího hráče pro tuto chvíli ztrácí svoji funkci, jeho čas přijde opět na konci kola, kdy bude předán hráči po levici, takže druhé kolo bude mít nového začínajícího hráče.

Výběr akcí

Jakmile si všichni hráči zvolili své políčko pořadí (a vzali si příslušné karty), je třeba vybrat si zamýšlené akce. Nejprve vybírá akce hráč, který zabral nejnížší pole pořadí, druhý na řadě je hráč s druhou nejnížší obsazenou pozicí na poli pořadí atd. Hráči, kteří si zvolili místa položená výše (s menším množstvím karet), budou ve výhodě; seznámí se totiž se záměry svých spoluhráčů dříve, než vyberou vlastní akce. Hráč, který je na řadě, vybere všechny své akce najednou.

Své akční kostky umístíte na akce, které v tomto kole provedete. Požadavky každého akčního pole jsou názorně vyobrazeny na herním plánu.

Každý hráč má vlastní řadu, která odpovídá pozici na polích pořadí. Pokud jste na polích pořadí nejníže, vybíráte akce jako první a své kostky umísťujete do spodního řádku každého akčního pole.



PRVNÍ AKCE VYŽADUJE 1 KOSTKU. DRUHÁ AKCE VYŽADUJE DALŠÍ KOSTKU.



TADY LZE PROVÉST TŘI AKCE. KAŽDÁ Z NICH VYŽADUJE 1 KOSTKU.



AKCE VYŽADUJE 2 KOSTKY. POVOLENA JE POUZE JEDNA AKCE.



PRVNÍ AKCE VYŽADUJE 1 KOSTKU. DRUHÁ AKCE DALŠÍ 2 KOSTKY.

Další hráč umísťuje své kostky do druhé nejspodnější řady a tak dále. Hráč, který je na polích pořadí nejvýše, přijde na řadu jako poslední a umísťuje své kostky do nejvyšší řady. Ve hře 2 hráčů zůstane řada 3 nebo 33 neobsazené.

Příklad:

Na obrázku v levé části stránky je Modrý nejníže. Bude vybírat akce jako první. Dále je řada na Červené. Všimněte si, že na obrázku na spodním okraji stránky jsou kostky Červené vždy umístěny v prostřední řadě. Zelená je nejvýše. Vybírá tedy své akce ve chvíli, kdy už zná záměry Modrého i Červené. Své kostky umístí do první řady.

Výjimky prvního kola



V prvním kole smí každý hráč využít pouze 3 akční kostky. V dalším kole je dovoleno použít kompletní sadu kostek. (Počet kostek je odvozen od počtu hráčů, viz str. 6).



Tři akce označené tímto symbolem nesmějí být v prvním kole provedeny.

Provádění polí akcí

Postupně je provedeno každé akční pole, po plánu se posouváme ve směru hodinových ručiček, viz obrázek.



AKČNÍ POLE VYHODNOCUJTE V TOMTO POŘADÍ.

Na každém akčním poli provedou hráči své akce postupně. Začíná hráč, který obsadil nejvyšší řadu. Jakmile akci provedete, vezměte si svoji kostku zpět. (Pokud akce vyžadovala 2 kostky, odstraňte obě.) Jakmile všichni na akčním poli provedli svoji první akci, hráči se dvěma akcemi mohou provést svoji druhou akci (ve stejném pořadí).



Příklad:

Jakmile všichni hráči provedli své akce ve vyobrazeném pořadí, pokračují vyhodnocováním následujícího akčního pole.

Odmítnutí akce

Pokud jste na řadě a chystáte se provést akci, můžete změnit názor a svoji akci namísto provedení odmítnout. Kostku (kostky) z akčního pole odstraňte a přemístěte ji na pole nevyužitých kostek. Na konci každého kola lze směnit každou dvojici nevyužitých kostek za 1 kartu přízně. Podrobnosti najdete na straně 16.

Akce dostupné v prvním kole

V prvním kole máte k dispozici pět akcí. Těm se budeme věnovat ze všeho nejdříve.

Shánění přísad



Někdy budeš muset pobýt v lese poněkud déle, abys získal všechny přísady přesně podle svých představ. Pro všechny případy si zvykni brát si s sebou pořádnou sukovicí. Přejde ti vhod jak při zastrasování ulků, tak i soků valchymii.

Pokud jste na řadě se sháněním přísad, vezměte si buď 1 přísadu z nabídky přísad, nebo si vezměte 1 horní kartu z balíčku přísad. Vyložené karty nejsou ihned doplňovány, takže hráči, kteří přijdou na řadu později, mají omezenější výběr. Jakmile jsou všechny otočené karty rozebrány a vy přesto potřebujete další přísady, nezbyvá než vzít si náhodnou přísadu z dobíracího balíčku. (Nebo můžete akci odmítnout a kostku přemístit na pole pro nevyužitě kostky.)



Když všichni hráči provedli své akce, odstraňte všechny zbývající odkryté přísady z herního plánu a zahodte je na odhazovací balíček, licem dolů. Na začátku příštího kola vyložíte na plán licem vzhůru novou sadu 5 přísad.

Transmutace přísad



Tento proslulý alchymista objevil způsob přeměny přísad ve zlato. Milerád se s tebou o takové zlato podělí, když ovšem dodáš ty správné přísady. Možná už se ve svém věku necítí na to, aby si je opatroval sám. Ale nejspíš prostě neholdá vstávat tak nekřesťansky brzo jen proto, aby je vyfouknul ostatním.

Pokud chcete zahrát tuto akci, odhodte 1 přísadu a z banku si vezměte 1 zlaták. Na tomto poli nezískáváte absolutně žádnou výhodu z toho, že jste první na řadě.

Pokud odhazujete přísady, nikdo by neměl vidět, o které konkrétní přísady se jedná. Odhazovací balíček musí být vždy otočen licem dolů.

Tip: Je to poměrně rychlý způsob, jak přijít ke zlatáku, který šileně potřebujete..., ale naopak poměrně neefektivní způsob, jak přijít ke dvěma zlatákům, které nutně, fakt nutně potřebujete. Zkušený alchymisté si totiž opatřují většinu finančních prostředků prostřednictvím štedrých grantů a prodejem prvotřídních lektvarů skutečně náročným dobrodruhům.

Nákup artefaktů



Nic nevyprovádá o úspěchu výmluvnější než polička plná drahého vybavení.

Pokud si pořídíte některý z artefaktů, vezměte si příslušnou kartu z nabídky artefaktů a zaplatte cenu uvedenou v jejím levém horním rohu. Získaný artefakt ponechte před sebou na stole tak, aby na něj všichni hráči viděli.



CENA

Periskop

VÍTEŽNÉ BODY
V ZÁVĚRU HRY

ÚČINKY

Jakmile spoluhráč prodá nebo otestuje lektvar, smíte se náhodně podívat na jednu z použitých přísad.
Omezení: 1x během kola.

Z účinků včas pořízených artefaktů můžete těžit po celou dobu trvání hry. Pokud není v popisu účinku výslovně uvedeno, že artefakt smí být použit v každém kole pouze jedenkrát, smíte jeho vlastnosti využít při každé vhodné příležitosti.

Některé artefakty mají pouze okamžitý účinek – mohou být využity pouze jedenkrát, a to ihned po jeho zakoupení.

Většinu artefaktů lze v závěru hry přeměnit ve vítězné body. Některé disponují proměnlivým počtem vítězných bodů, jak je vysvětleno přímo na kartách.

Na začátku hry obsahuje nabídka artefaktů pouze artefakty označené I. Nabídka artefaktů není doplňována, a to ani v případě, že byly všechny rozebrány. Až během konference v závěru 3. kola (a poté znovu na konci 5. kola) jsou všechny zbylé artefakty odhozeny a nahrazeny následujícími třemi artefakty. Do té doby jsou artefakty II a III ponechány na stole licem vzhůru, aby si je hráči mohli prohlédnout a plánovat s dostatečným předstihem.



Experimenty




Rada města zarazila pokusy na zvířatech z důvodů jistých ... potíží ... způsobených přemnožením zdivočelých okřídlených prasat. Momentálně tedy nemají alchymisté jiné východisko než testovat své lektvary přímo na lidech. Ktvému nevíslavnému štěstí však městečko disponuje nebjvale vysokým počtem horlivých studentů alchymie. A pokud už by je opravdu nebylo kde brát, nezbyvá ti nic jiného, než ten pochybný lektvar kopnout do sebe.

Poslední dvě akce kola vám poskytnou největší množství informací. To je ten správný okamžik, kdy smícháte dvě přísady a pozorujete, co se bude dít. Postup přípravy lektvaru je vždy stejný, ať už jej následně testujete na studentovi či vypijete sami:



1. Vyberte si své 2 karty přísad, které si přejete smíchat.
2. Vložte je do kotle tak, aby je nikdo další nezahlédl.
3. Klepněte na **Pokus na studentovi** nebo na **Vypij lektvar** podle toho, na kterém poli akce se právě nacházíte.
4. Naskenujte karty a klepněte na **Potrdit**, jakmile je čtecí zařízení rozezná.
5. **Výsledek ukažte všem spoluhráčům.** Ano, ti sice uvidí, jaký lektvar se vám podařilo namíchat, ale nemají ani páru o tom, které dvě přísady jste k tomu použili.
6. Odpovídající záznamový žeton vložte do svého výsledkového trojúhelníku.
7. Odpovídající záznamový žeton umístěte na svůj hrací plán. Bude všem spoluhráčům připomínat, že jste tomuto lektvaru přišli na kloub (pokud tam stejný záznamový žeton ještě nemáte umístěn). Je to vaše povinnost. Lektvary, jež jste připravili, vstupují ve všeobecnou známost.
8. Zahodte použité přísady, vždy lícem dolů.

(I v případě, kdy se dohodnete na volbě ručního výběru karet, vkládejte obě přísady do kotle. Alespoň je pak nezapomenete odhodit.)

Hlavní rozdíl mezi výše zmíněnými dvěma akcemi spočívá v tom, co následuje, připravíte-li lektvar záporných vlastností. Účinky lektvarů ,  a  jsou poměrně nepříjemné. A jsou hlavní příčinou toho, proč alchymisté tolik potřebují horlivé studenty.

Pokus na studentovi



Jde-li o vědu, vypije student cokoli. Pokud se ovšem už v minulosti z něčeho podobného nepozuracel. V takovém případě vypije cokoli pouze tehdy, jde-li o vědu a 1 zlaták.


Hráč, který jako první využije toto akční pole, provádí pokus dle instrukcí zmíněných vlevo.


Hráči, kteří provádějí pokus později, mohou být v drobné nevýhodě. Jakmile student požije negativní lektvar, jeho zápal pro vědu utrpí významnou měrou. Proto každý, kdo bude připravovat svůj lektvar až po hráči, který umíchal negativní lektvar, musí za akci pokusu na studentovi odvést do banku 1 zlaták. (Vždycky tu je možnost odmítnout akci a přesunout svoji kostku na pole pro nevyužité kostky. Pokud nejste schopni studentovi zaplatit tento poplatek, jste nuceni akci odmítnout.)


V každém kole bude k dispozici jeden čerstvý studentík – takový, jehož srdce plave jen pro vědu a nemá nejmenší tuchu o tom, jaký osud stihl jeho předchůdce. Také proto je několik prvních pokusů každého kola bezplatných, a to přesně do té doby, než jeden z alchymistů připraví negativní lektvar.

Příklad:




Žlutý přijde na řadu první. První hráč provádí pokus vždy bezplatně, tudíž Žlutý testuje svůj lektvar na studentovi zdarma. Připravil .

To je ovšem skvělá zpráva pro Modrého. Ani on nemusí za testování platit. Připravil .

Předmětný student je stále ve vynikající formě. Ani Zelená tedy nemusí za testování platit. Připravila  lektvar. To sice studenta malinko vyvedlo z konceptu, ale

Zelená mu připomene, že s riziký jej obeznámila a že pro něj v tuto chvíli beztak nemůže víc udělat.

Nyní je na řadě Červená. Pokud troá na tom, že svůj lektvar otestuje na studentovi, musí zaplatit 1 zlaták do banku, což také hned udělá, a vyrobí . Teď už ale stejně houby záleží na tom, jaký druh lektvaru připraví. Pokud budou chtít Žlutý nebo Modrý pokračovat v testování (provádět druhý test), tak jako tak budou muset každý zaplatit 1 zlaták do banku.

Vypij lektvar




Je to zaručeně ta nejrychlejší a nejlevnější cesta, jak se dostat jeho skutečných účinků. I když připouštíme, že má jistá drobná úskalí.

Hlavní výhoda provádění pokusu na vlastní malíčkosti spočívá v tom, že se nemusíte mrzce uplácet zlatáky. Hlavní nevýhodu pak spatřujeme v tom, že případné požití negativního lektvaru se na vás prostě podepíše. Účinek se liší podle barvy negativního lektvaru, který požřete:



Toto je lektvar šilenství. Nevybavuje se ti, že jsi jev kdy pozřel. Nevybavují se ti ani ty přemety po náměstí (nota bene v Adamově rouše), o nichž se v poslední době v souvislosti s tebou tolik mluví. Všem ostatním ano. V barvách.

Ztrácíte 1 bod reputace .



Toto je paralyzující lektvar. Z vlastní zkušenosti můžeme říci, že je celkem kumšt dostat se po ránu z postele, když nezvládneš ani zvednout víčka.



Posuňte svou figurku pořadí na toto pole pořadí. V příštím kole si nebudete vybírat pole pořadí s ostatními hráči. Namísto toho si vezmete karty znázorněné na tomto speciálním poli a hraje až jako poslední.

Tato penalizace trvá pouze jedno kolo. Pokud byla vaše banka na poli paralyzy celé kolo, můžete ji odstranit v době, kdy začíná nové pít lektvarů, aby si nikdo nespělť vaši banku se značkami hráčů, kteří se právě paralyzovali. (Jasně, že tam značku zase vrátíte, pokud jste chronicky nepoučitelni a lektvaru si loknete nanovo.)



Gratuluji! Právě jsi přežil pozření poměrně prudkého jedu. Jako každý správný učen sis za tu dobu už musel vypěstovat imunitu. Pravděpodobně se necítíš nijak valně, takže chvílku potrvá, než zase vyladíš formu.



Nevracejte akční kostku na svůj herní plán, rovnou ji odložte do špitálu. V příštím kole se bez ní holt budete muset obejít.

Žádný záporný lektvar vás však nemůže v jednom kole ovlivnit dvakrát. Pozitivní a neutrální lektvary sice nemají na průběh hry žádný vliv, ovšem garantujeme vám, že zakusíte pocit neskutečné úlevy.

Další legrácky, co vás mohou potkat, jste-li paralyzováni

Pokud vypije tento lektvar více hráčů, všichni umístí svou figurku pořadí na dolní zelené pole. Ti, kteří tam umístí svou figurku dříve, budou hrát dříve než ti, kteří se na pole dostanou později.

Pokud by měl žeton začínajícího hráče připadnout hráči, který je paralyzován, paralyzovaný hráč jej předá sousedovi po své levici. (Tento hráč totiž získává všechny výhody začínajícího hráče a nebylo by fér, pokud by výhody čerpal dvě kola po sobě.) Pokud by

nastala velmi nepravděpodobná situace, kdy je paralyzován i další hráč po levici, žeton se prostě bude stěhovat kolem stolu tak dlouho, dokud jej nezíská hráč, který paralyzován není.

Pokud nastane nekonečně nepravděpodobná situace, kdy jsou paralyzováni všichni hráči, nepředávejte žeton vůbec. Další kolo zahájí hráč, který by býval zahajoval toto kolo.

Vaše první kolo

Teď už víte, jak odehrát první kolo Alchymistů. No dobře, skoro celé kolo. Ještě vás sice může po odehrání všech akcí zaskočit několik záležitostí, ale o těch si povíme později.

Pokud máte chuť, můžete zahájit první kolo právě teď. Až to bude aktuální, vraťte se zpět sem a prostudujte si vše o zbyvajících 3 akčních polích. Pokyny pro ukončení každého kola jsou uvedeny na straně 16.

Akce dostupné v druhém kole

Po ukončení prvního kola jsou zpřístupněny všechny akce a hráči používají kompletní sadu akčních kostek. Doufáme, že jste v prvním kole pochytili alespoň základy nauky o přísadách. Je nejvyšší čas záročit získané poznatky v praxi.

Prodej lektvaru



Lektvar rychlosti pro hbitý útok, cákanec jedu k likvidaci nepohodlného nepřítele – dobrodruhové potřebují lektvary různého ražení a dobře vědí, na koho se obrátit. Prodej lektvarů dobrodruhům je celkem příjemný způsob, jak přijít k velkým penězům, pokud

víš, co děláš. Nebo alespoň k menším penězům, pokud to přinejmenším celkem obstojně dokážeš předstírat.

Na začátku každého kola (vyjma kola prvního) do městečka zavítá nový dobrodruh. Dobrodruh se připomene ve chvíli, kdy začnete nabízet k prodeji svůj lektvar. Spodní část destičky znázorňuje, o které lektvary má dobrodruh eminentní zájem tentokrát.

Všimněte si, že tato akce vyžaduje 2 akční kostky a během kola ji můžete využít pouze jedenkrát. Ještě v něčem se akce liší: možná nebudete hrát v zaběhaném pořadí. Za chvíli si to vysvětlíme. Nejprve si řekněme, co se bude dít, jste-li na řadě.

Nabízení lektvaru

Pokud jste na řadě s prodejem lektvarů, musíte si vybrat jeden z lektvarů, o něž dobrodruh projevil zájem. **Váš výběr je ovlivněn akcemi hráčů, kteří přišli na řadu před vámi.**

Ve hře 4 hráčů přemístíte jednu akční kostku z akčního pole na pole pod lektvarem, který se chystáte prodat. Tento manévr znepřístupňuje příslušný lektvar hráčům, kteří přijdou na řadu až po vás. Ať už lektvar úspěšně připravíte, či nikoli, hráči, kteří přijdou na řadu po vás, si jej nebudou moci zvolit a dobrodruhovi nabídnout.

Ve hře 3 hráčů odkoupí dobrodruh pouze dva lektvary. Pokud prodáváte lektvar jako první, můžete si vybrat kterýkoli ze tří poptávaných. Pokud se rozhodnete pro třetí lektvar, položte na něj svoji kostku, čímž je daný lektvar vyblokován a druhému hráči nezbyvá než volit mezi zbývajícími dvěma lektvary. Pokud si vyberete první nebo druhý lektvar, vaše kostka blokuje v obou případech první dva lektvary a druhý hráč se musí spokojit s prodejem lektvaru třetího. Ať už tak, nebo tak, v každém kole mohou svůj lektvar zpeněžit pouze dva hráči.

Ve hře dvou hráčů může svůj lektvar zpeněžit pouze první hráč. Pole označené 2 zablokuje všechny tři lektvary.

Ve všech případech však platí, že:

- první hráč má volbu prodat kterýkoli ze tří lektvarů;
- maximální počet lektvarů, jež lze prodat, je vždy o 1 menší než počet hráčů.

Pokud nejste spokojeni s nabídkou, když na vás přijde řada, můžete akci odmítnout. Pokud provedou své akce všichni, jeden hráč nebude schopen svůj lektvar prodat. V takovém případě musí zrušit akci a své kostky přesunout na pole nevyužitých kostek (viz strana 16).

Nabídka záruky

Máš neodolatelné nutkání prodat dobrodruhům vždycky přesně to, co chtějí? Jasně že ne! Jsi snad malicherný hnidopich? Ani náhodou. Jsi slouvný alchymista. Jenže pokud se chceš vyhnout nepřijemnostem spojeným s případným nedobrovolným oddělováním končetin od těla prováděným tvými ne tak docela spokojenými zákazníky, vrácení peněz prostě garantovat musíš.

Vámi poskytnutá záruka říká, nakolik se prodáváný lektvar shoduje s původními představami zákazníka. V zásadě rozlišujeme následující 4 stupně kvality:

Stupně kvality

- Přesná shoda. Namíchali jste lektvar se správným znamením a správné barvy.
- Správné znaménko. Namíchali jste lektvar správného znaménka, leč špatné barvy.
- Neutrální. Namíchali jste naprosto neutrální lektvar.
- Nesprávné znaménko. Namíchali jste lektvar se špatným znaménkem. Jeho barva není známa.

Hráč, který je s prodejem lektvarů na řadě, položí svou akční kostku na pole vedle jednoho z vyjmenovaných stupňů kvality. (Na kostky spoluhráčů umístěné tamtéž se teď vykašlete. Stejnou záruku totiž může nabízet více hráčů.)

Zavazujete se připravit lektvar stejně kvalitní, ne-li lepší, a účtujete si cenu, která odpovídá pozici vaší kostky. Pokud připravíte lektvar horší kvality, než ke které jste se zavázali, prostě nedostanete zapláceno. Pokud naopak dodáte lektvar lepší, než jste se kdy vůbec odvážili doufat, stejně dostanete zapláceno jen za kvalitu, kterou jste původně garantovali.

„Nebudeš litovat, věř mi.“
Pokud se poskytnutá záruka přesně shoduje s kvalitou připraveného lektvaru, můžete si říct o 4 zlaťáky. Připravte lektvar správného znaménka a správné barvy a dostanete zapláceno.

„Tudle je prakticky to samý.“
S touto zárukou si můžete účtovat 3 zlaťáky. Namícháte-li lektvar správného znaménka, dostanete je. (Pokud třetí i správnou barvu, stejně dostanete jen 3.)

„Tenhle fantastický lektvar vznikl v opravdové laboratoři a zaručeně nemá žádné vedlejší účinky. Důvěrně mu říkáme „homeopatický lék.““
Naúčtujte si 2 zlaťáky. Zapláceno dostanete tehdy, předložíte-li lektvar, který nemá nesprávné znaménko. Do této kategorie se na rozdíl od té předchozí kvalifikovaly i neutrální lektvary.

„Klidně dám hlavu na špalek za to, že lahvička není prázdná.“
Zapláceno dostanete. Sice si můžete říct jen o 1 zlaťák, ale ať už to dopadne jakkoli, zapláceno prostě dostanete.

Příprava lektvaru

Příprava lektvaru podle rozmarů dobrodruha se příliš neliší od přípravy lektvarů během pokusů. Do kotle vložte dvě přísady a klepněte na **Prodej lektvaru**.

Čtecí zařízení vám vyobrazí 6 působivých lektvarů. Klepněte na ten, o nějž dobrodruh stojí. (I když je vám jasné, že jste z přísad připravili lektvar jiný, stejně musíte klepnout na ten, který jste si na destičce dobrodruha vybrali.)

Jakmile naskenujete karty a klepnete na **Potvrdit**, zařízení vám neprozradí, jaký lektvar jste ve skutečnosti připravili. Pomocí 4 kategorií kvality vám naznačí jen to, jak blízko jste zákazníkovi ideální představě.

Výsledek ukažte spoluhráčům. Pokud jste připravili nebo , pak víte přesně, o který lektvar se jedná. Poznačte si výsledek do svého trojúhelníku a na plán hráče pomocí žetonů, jak už jste ostatně zvyklí z doby raných pokusů. Pokud jste získali , pak si můžete být jisti znaménkem lektvaru a také tím, jakou barvu připravený lektvar nemá. Vezmete dvojbarevný žeton nejistého výsledku (např. apod.) a označte si výsledek v trojúhelníku. (Nejisté výsledky nemusíte na svém plánu hráče uvádět.) Pokud jste připravili , pak znáte pouze znaménko. Vezmete nebarevný žeton nejistého výsledku () a výsledek si zaznamenejte. Na následující straně uvádíme názorný příklad.

Pokud jste dodrželi podmínky stanovené zárukou, vyzvednete si z banky příslušný obnos. **Nepříjemné je, že za přípravu nebo vždy ztrácíte 1 bod reputace, a to bez ohledu na vámi stanovené záruční podmínky.** Obě přísady zahodte na odhazovací balíček. Jako obvykle.

Něco málo si samozřejmě dokážeš vydělat prodejem lektvarů pod psa, ale ono se to dost brzo rozkrájkne. Pokud tvá reputace klesne pod únosnou hranici, naštvání dobrodruhové s tebou budou obchodovat přinejmenším velmi obezřetně.

Záruka vrácení peněz a podmínky prodeje

Já, níže podepsaný dobrodruh, tímto prohlašuji a stvrzuji, že jsem byl seznámen s podmínkami, za nichž je předmětný lektvar (dále jen „lektvar“) prodáván, že s uvedenými podmínkami bez výhrady souhlasím a že podmínky jsou následovné:

Lektvar bude uhrazen předem v plné výši a v případě, že deklarované účinky* lektvaru budou doprovázeny některým ze známých vedlejších účinků**, nebudu nárokovat ani nejsem oprávněn obdržet naprosto žádnou kompenzaci.

* Žádná část této záruky nesmí být chápána jako záruka skutečnosti, že lektvar bude vykazovat deklarované účinky.

** Známé vedlejší účinky zahrnují jakoukoli formu otupělosti, závratě, halucinaci, ztráty vědomí, hyperaktivitu, nespavosti, částečného či plného ochrnutí, dočasné či trvalé ztráty zraku, sluchu, hlasu či končetin (případně samovolného růstu končetin zcela nových – lidských, jakož i jiných).

Příklad:

Tento družný barbar se právě poohlíží po vhodném lektvaru.



Jsme ve hře 3 hráčů. Zelená hrála první a pokusila se připravit . Ať už si vybrala nebo , zablokovala i ten druhý, takže poplatka je teď omezená na .

Červená je druhá. Nemá ani šajn, jak má ze svých přísad připravit negativní lektvar. Nechce riskovat ztrátou reputace, raději akci odmítne a své kostky přemístí na pole nevyužitých kostek.

Na řadě je Žlutý. Má prakticky jedinou možnost, , a rozhodne se zkusit štěstí. Souu akční kostku umístí pod lektvar a druhou na Zlatákovou záruku – ne že by ne-

věděl, co s penězi, prostě si jen není jistý výsledkem. (Zelená si zvolila úplně stejnou záruku, což není na překážku.)

Žlutý dá dohromady 2 přísady, dá čtecímu zařízení pokyn, že připravuje a naskenuje karty přísad. Teď je vše o režii čtecího zařízení. Pokud zobrazí:

Přesná shoda! Žlutý připravil . Výsledek si poznamená do svého trojúhelníku a na svůj plán si také umístí žeton . Zároveň získá 2 zlatáky.

Správné znaménko! Ovšem nesprávná barva. Žlutý připravil buď , nebo . Výsledek si poznačí pomocí žetonu a z banku získá 2 zlatáky.

Hm, Žlutý připravil neutrální lektvar. Výsledek si označí žetony a v banku si vyzvedne 2 zlatáky. Barbar zaplatí, ale dvakrát nadšený není. Lektvary totiž nejsou žádná limča pro batolata, měly by dělat alespoň něco! Žlutý ztrácí 1 bod reputace.

No fuň! Žlutý se tentokrát moc neblýskl. Uklouhlí pozici lektvar, i když se od něj očekával alespoň lektvar negativní, když už nic jiného. Výsledek si zaznamená žetonem . Rozhodně nedostane ani vlnu, protože nedodržel ani základní záruční podmínky. A, aby toho nebylo málo, ztrácí 1 bod reputace, protože nepřipravil lektvar správného znaménka.

Nabídnutí slevy

„Lektvare nakopjte o mě! Nelácinčí lektvare v celým městě! Včilkej mám te speciální slevu pro frajere se širokým sekerkamaáááá!”

Možná už vám došlo, že odehrát toto akční pole jako první je ještě větší výhra než obvykle. A pokud si tuto akci zvolí všichni, poslední hráč se k prodeji lektvarů nemusí dostat vůbec.

Takže, než se první hráč rozhodne pro svůj první lektvar, může se kdokoli pokusit získat post prvního hráče nabídnutím zajímavé slevy. Přestože jsme všechno ostatní kolem prodeje lektvarů vysvětlili dříve než tuto „drobnost“, nabídnutí slevy je prakticky ta první věc, která se odehraje, když dojde na provádění akčního pole prodej lektvarů. Pokud jste však jediným hráčem, který se pro toto akční pole rozhodl, rozhodně slevy nenabízejte a vrhněte se rovnou na prodej. Každý hráč operuje se sadou 4 nabídkových karet se slevami v hodnotě 0, -1, -2 a -3. Pokud si akci prodej lektvarů zvolilo více hráčů, podávají nabídky v utajení tak, že si zvolí příslušnou nabídkovou kartu a položí ji před sebe na stůl lícem dolů. Jakmile se všichni rozhodli, odtajní své nabídky současně.

Jednu věc na světě milují dobrodruhově ještě víc než prvotřídní zboží – větší slevy. Každá karta má určitou hodnotu vyjádřenou smajlíky . Kostky objednávek přeskládáte podle počtu smajlíků na kartách nabízených slev. Kdo má největší úspěch u odběratele, má privilegium prodávat jako první.

Ale původní pořadí hráčů je stále důležité. Rozhodne o pořadí hráčů, pokud nabídli stejnou slevu.

Příklad:



Kartu ponechte na stole lícem vzhůru do té doby, než je akční pole provedeno. Vámi nabízená sleva totiž ovlivňuje také výběr nabízené záruky. Pokud jste na řadě s prodejem lektvarů, nemůžete nabízet záruku, jejíž diskontovaná hodnota je nula či méně, mějte rozum.

Příklad:

Červená nabídla slevu -2.

- Může nabídnout záruku přesné shody za 2 zlatáky.
- Nebo nabídnout záruku správného znaménka za 1 zlaták.
- Zbývající dvě záruky nabídnout nesmí.

I pokud si je Červená jista tím, že nedodrží záruku správného znaménka, nabídnout ji může. (Možná chce jen zjistit, co ve skutečnosti smícháním jejich dvou surovin vznikne. Nebo prostě chce lektvar zablokovat těm, kdo hrají po ní.)

Účinky reputace

Vaše reputace v průběhu hry kolísá. Na konci hry je směněna za vítězné body, ale má svůj význam i v průběhu hry. Dobrodruhově rozhodně upřednostňují prvotřídní zboží od uznávaných alchymistů.

Zelená zóna: 14 až 17 bodů

Pokud se váš ukazatel reputace nachází v zelené zóně, získáváte ke své nabídce slevy **1 dodatečného smajlíka**. Pokud například nabídnete nulovou slevu, operujete se 2 smajlíky namísto 1.

Ovšem taky dáváte všanc více. **Jakmile reputaci ztrácíte, ztrácíte 1 bod navíc**. Např. pokud prodáte lektvar s nevyhovujícím znaménkem, ztrácíte 2 body namísto 1. Pokud ztratíte 2 body reputace v průběhu konání konference, bude vás to stát další bod navíc, tedy celkem -3.

Tento postih se vztahuje také na případy, kdy vás ztráta reputace vystrnadí ze zelené zóny. Např. pokud máte 14 bodů a prodáte neutrální lektvar, propadnete se na 12 bodů.

Tak už to chodí. Jak se jednou osvědčíš, každý od tebe holt už čeká jen zázraky.

Modrá zóna: 18 a více bodů

Pokud je vaše reputace hodna modré zóny, má to nesporně své výhody. Získáváte **1 smajlíka navíc a účtujete si 1 zlaták navíc za každou záruku**, kterou poskytnete. (Takže pokud např. nabídnete slevu -3 a k tomu 3zlatákovou záruku, výsledný zisk bude 1.)

Pokud reputaci ztratíte, přijdete navíc **o 2 body**. Tak jako v předchozím případě se postih vztahuje na případ, kdy začínáte v modré zóně. Např. pokud máte 18 bodů a ztratíte 5 najednou, ve výsledku skončíte s 11 body. (To se stává. Jenže je mnohem zábavnější, když se to stane soupeřům.)

Čím výš se vyšplháš, z tím větší výšky zuchneš zase dolů.

Červená zóna: 6 bodů a méně

Jakmile už to máte takhle polité, musíte si za každou poskytnutou záruku účtovat **o 1 zlaták méně**. Nejedná se o slevu. Je to penalizace uplatněná ve chvíli, kdy jsou stanoveny prodeje. Např. pokud jste nabídli slevu -2, měli byste poskytnout záruku úplné shody. (Obvykle je za 4 zlatáky, ale teď za ni můžete chtít maximálně 3. Po odečtení slevy jsme na 1 zlatáku.) A o slevě -3 si můžete leda nechat zdát.

Výhodou je, že pokud v této chvíli **ztrácíte reputaci, ztrácíte o bod méně**. Např. prodej lektvaru opačného znaménka nebude momentálně mít na vaši pošramocenou reputaci vliv. Pokud byste za normálních okolností měli během konference přijít o 2 body, ztratíte pouze 1.

Vaše reputace nikdy neklesne pod 1. Jakákoli ztráta, která by se jí pokusila srazit pod hodnotu 1, nebude už mít vliv. 1 je prostě dolní hranice společenského žebříčku reputace.

Pokud už jednou všichni pochopili, že jako alchymista je tenhle člověk naprosto odepšaný, jen těžko si o něm ještě zhorší mínění.



Publikace teorie



Hráči odehrají pole publikace teorie v obvyklém pořadí. Během každé takové akce hráč buď publikuje teorii novou, nebo podpoří teorii, kterou již publikoval jiný alchymista.

Publikace nové teorie

Jakmile znáš alchymikálii některé přísady, můžeš o ni publikovat teorii. Nebo pokud si myslíš, že ji znáš. Nebo pokud jsi si jist, že ji nezná ani nikdo jiný. Záleží jen na tobě, zda půjdeš do rizika a budeš publikovat s předstihem, nebo jestli si raději počkáš, až si budeš neochvějně jist.



Abyste byli schopni publikovat teorii, musíte si vybrat jeden žeton alchymikálie a umístit jej na jednu z knih na plánu teorii. Tímto veřejně prohlašujete, že vyjevujete pravou podstatu přísady vyobrazené v příslušné knize. Aby bylo zřejmé, že teorie je vaše, umístíte skrytě (licem dolů) jednu ze svých pečeti na libovolné pole pečete.



Koukejte zaplatit nakladateli! **1 zlaťák odevzdejte do banky.**

Cože? Ty sis fakt myslíš, že nakladatel bude solit tobě? Omyl, příteli. Tady jsme na akademické půdě.

Jestliže jste právě publikovali teorii, **udělte si 1 bod reputace.**

Nikdo si nepřipustí, že by ses mohl mýlit, pokud vypadáš dostatečně přesvědčivě.

Pečetě



Pečetě mějte uloženy před sebou licem dolů, nebo krytě zástěnou. Když opatřujete teorii svojí pečetí, zahrajte ji licem dolů.

K čemu ty círáty? Vaše pečeť je totiž vlastně tajnou sázkou na pravdivost dané teorie.



Pečetě opatřené hvězdami vám slouží pro domněnky hraničící s jistotou, takzvané tutovky. K dispozici máte dvě pečete se zlatou hvězdou a tři s hvězdou stříbrnou. Ty si nechte v záloze pro teorie, za něž klidně dáte hlavu na špalek. No, na špalek možná tak úplně ne, ale mějte na paměti, že riskujete ztrátu reputace.

Pečetě se zlatou hvězdou vám na konci hry přinesou 5 vítězných bodů, ty stříbrné pak 3, ovšem pochopitelně pouze za

předpokladu, že vaše teorie byla správná. Pokud teorie správná není, vítězné body naopak ztratíte. (Viz str. 17.) O body reputace můžete přijít také tehdy, když někdo vaši teorii v průběhu hry vyvrátí. (Viz strana 14.)

Pečetě bez hvězd slouží k vymezení se **vůči některým aspektům teorie.** Toto tvrzení je symbolizováno otazníkem na pozadí té které barvy. Pokud vám dokáží ostatní chybu v aspektu dané barvy alchymikálie některé přísady, kam vy jste prozíravě umístili svoji pečeť, nebudete penalizováni. (Záleží pouze na barvě, ne na velikosti kruhu.) Když to vezmeme kolem a kolem, pečete bez hvězd nemají na konci hry vůbec žádnou hodnotu. (Podrobnosti na straně 17.)

Příklad:

Modrý publikoval na levé straně této stránky teorii o štírech. Položil na ni svou pečeť , aby se vyznamenal vůči jejímu červenému aspektu. Pokud někdo dokáže, že štír obsahuje , Modrý nepřijme o body reputace.

Pokud není teorie vyvrácena, pečete na ní zůstávají obráceny licem dolů a v tajnosti až do závěru hry.

„Milý kolego, čteš-li tento dopis, znamená to, že moje teorie o štírech byla vyvrácena. Chtěl bych, abys věděl, že jsem si byl odjakživa neochvějně jist jeho modrým a zeleným aspektem. Pravda, ten červený...“

Dostupné žetony a přísady

Teorii lze publikovat pouze o té přísadě, která na sobě právě nemá žeton alchymikálie. Můžete použít pouze žeton, který momentálně není přidělen žádné přísadě.

Důvod je prostý: každý žeton alchymikálie odpovídá právě 1 přísadě. Takže jakákoli jiná teorie zničit se o stejné alchymikálii či přísadě by popřela již publikovanou teorii. Jasně, můžete říct nakladateli, že ta konkurenční teorie se hluboce mýlí, ale nakladatel vám to nezbaští. Ta druhá teorie se totiž dočkala vydání, zatímco ta vaše nikoliv. A co je psáno, to je dáno.

Můžete skřípat zuby a rvát si vlasy, ale existují zábavnější způsoby, jak se s těmi pomylenci vypořádat. V dalším kole odhalte jejich totální nezpůsobilost. Viz vyvrácení teorie na následující straně.

Podpora teorie

Někdy kolegové stihnou publikovat tvoje teorie dřív než ty sám. Je poněkud nešťastné, že někdo jiný slízne všechnu smetanu za „objevení“ něčeho, co je ti dávno jasné jako facta, ale alespoň něco z toho přeci kápně. Hlavně tu teorii podpor.



Na znamení toho, že podporujete teorii, kterou vydal někdo jiný, ji opatřete svojí pečetí. Přesně tak, jak byste to udělali, kdyby teorie byla vaše vlastní. Nemůžete podpořit svoji vlastní teorii – k jedné teorii nemohou být připojeny dvě pečete stejné barvy.

Do banky zaplaťte 1 zlaťák. Po 1 zlaťáku dejte taky každému hráči, který už má svou pečeť na této teorii.

„Samozřejmě můžeš být uveden jako spoluautor ... za úplatu.“

Za podporu teorie **nezískáváte žádnou reputaci.** Odteď má však vaše pečeť na této teorii stejnou váhu jako pečeť kohokoli jiného.

Každá teorie nabízí prostor pro tři pečete. Ve hře 2 nebo 3 hráčů mohou všichni podpořit stejnou teorii. Ve hře 4 hráčů nemůžete podpořit teorii, která již nese tři pečete.

Granty

Spolky výzkumníků se o některé přísady zajímají až na hranici vášně. Někdy dokonce tak vášnivě, že jsou ochotni ti na studia poskytnout i velkorysý grant. Pokud teda prokážeš, že se v oboru vyznáš.

Uprostřed plánu teorii se nachází 5 destiček grantů. Na každé jsou zobrazeny 3 nebo 4 přísady, jejichž studiem se můžete o grant ucházet. První grant získáte tak, že opatříte svojí pečetí teorie o libovolných 2 přísadách vyobrazených na jedné z destiček grantů. (Příliš nezáleží na tom, zda jste teorii sami publikovali, či pouze podpořili, a zde není podstatné, zda se jedná o pečeť s hvězdou, či nikoli.)

Příklad:



Modrý publikoval teorii o štírech. Pokud publikuje (anebo podpoří) buď teorii o ropuchách, nebo o houbách ježdůvkách, okamžitě tento grant získá.

Pokud získáte grant, ihned si odeberte destičku a umístěte ji licem dolů na svůj herní plán. **Okamžitě získáváte** z banky **2 zlaťáky.** Každý grant má **na konci hry** hodnotu **1 či 2 vítězných bodů.**

Zlaťáky jsou účelově vázány na vědeckou činnost. Měl bys je použít na výdaje, které by schvalovala grantová komise ... Čha chá! Dělam si práci. Většina alchymistů uvalí grantové peníze za funglově naleštěné artefakty. Kdyby se v tom někdo šfoural, tak „se jedná o nezbytné laboratorní vybavení zaručující nezkrleslování výsledků“, jo?

Jakmile vám jednou přikleplí grant, nikdo vám jej nevezme. Je jen váš až do samého závěru hry. I kdyby vám teorie rozcupovali na atomy, destičku nedejte z ruky a zlaťáky v žádném případě nevraťte.

Když jste se namlasli prvním grantem, můžete si přidat, ale to už je nutné, abyste předtím svojí pečetí opatřili všechny 3 vyobrazené přísady (nebo 3 ze 4, pokud je to destička prostředního grantu). To je také význam „3“ na druhé straně vaší první získané grantové destičky.



Pokud publikujete či podpoříte teorii, kterou lze použít pro získání dvou grantů najednou, pro svůj první grant si vyberte pouze jeden z nich. K získání druhého grantu budete potřebovat, aby byly pečete opatřeny 3 přísady.

Vyvrácení teorie



Jakákoli teorie opatřená oficiální pečeti alchymisty je pochopitelně považována za správnou. Ovšem některé teorie bývají mnohem správnější než jiné.

Z technického hlediska je tato akce dostupná již ve druhém kole, ale nelze ji provést, dokud nebyla publikována teorie. **Jestliže se vám podaří teorii vyvrátit, získáte 2 body reputace.** V té chvíli jsou samozřejmě ztrátou reputace ohroženi všichni, kteří vtiskli teorii také svoji pečeti. Podrobnosti uvádíme níže.

Logika vyvrácení teorie je snáze pochopitelná ve variantě pro učedníky. Pokud je to vaše první partie, **přeskočte zatím pravidla vyvrácení teorie pro mistry.** Až se drobtácko pocvičíte v učednickém vyvrácení teorií, bude pro vás mnohem snadnější do nich proniknout.

Logika vyvrácení teorie je snáze pochopitelná ve variantě pro učedníky. Pokud je to vaše první partie, **přeskočte zatím pravidla vyvrácení teorie pro mistry.** Až se drobtácko pocvičíte v učednickém vyvrácení teorií, bude pro vás mnohem snadnější do nich proniknout.

Vybrané variantě hry se přizpůsobuje i aplikace na čtecím zařízení. Pokud jste zvolili nesprávnou variantu hry, vraťte se zpět do hlavního menu a změňte nastavení. Pak klepněte na **Pokračovat ve hře**.

Vyvrácení teorie učedníky

Klepněte na **Vyvrácení teorie** a čtecí zařízení umístíte na stůl tak, aby na něj všichni viděli. Na displeji se zobrazí 8 přísad a 3 aspekty. **Vyvrácení teorie vám neubírá karty z ruky.**

Pokud chcete vyvrátit některou teorii, potřebujete prokázat, že jeden z aspektů je nesprávný. Klepněte na přísadu zmíněnou v teorii, kterou vyvracíte. Klepněte na aspekt, u něhož doufáte, že se ukáže jako nesprávný. Poté klepněte na **Potvrdit**.

Čtecí zařízení všem zobrazí správné znaménko aspektu zvolené přísady. Porovnejte ji s žetonem alchymikálie na teorii.

Pokud se znaménko na displeji **shoduje** se znaménkem aspektu na žetonu, **ve vyvrácení teorie** jste neuspěli. (To stále neznamená, že teorie je správná. Znamená to pouze, že se vám nepodařilo dokázat její nesprávnost.) Za zbytečné zdržování kolegů od důležitější práce **ztrácíte 1 bod reputace.**

Pokud je znaménko na displeji **opačné** než znaménko aspektu na žetonu, **původní teorii jste úspěšně vyvrátili.** Podrobnosti najdete v rámečku „Důsledky vyvrácení teorie“.

V každém případě je už všem jasné, jaké znaménko má aspekt diskutované přísady. Mohou si je poznačit do svých záznamových tabulek.

Pokud jste si vybrali tuto akci, nesmíte si vybrat přísadu, o níž ještě nebyla publikována teorie.

Důsledky vyvrácení teorie

Pokud vyvrátíte teorii, proveďte následující kroky, **a to v obou variantách hry:**

1. Přidejte si 2 body reputace.
2. Odstraňte žeton alchymikálie z plánu teorii.
3. Odkryjte všechny pečete vyvrácené teorie.
4. Hráči, kteří použili pečete bez hvězd, neztrácejí body, pokud se barva pod otazníkem shoduje s barvou aspektu, který zapříčinil vyvrácení teorie.
5. Hráči, kteří se vymezili proti jiné barvě pomocí pečete bez hvězdy, ztrácejí 5 bodů reputace.
6. Hráči, kteří použili pečete s hvězdou (stříbrnou či zlatou), ztrácejí 5 bodů reputace.
7. Všechny pečete dané teorie jsou odstraněny ze hry. Nedají se použít znovu. (Můžete je ponechat licem nahoru někde poblíž herního plánu, aby si nikdo nemusel dělat poznámky o tom, které pečete jsou už mimo hru.)
8. Pokud máte kostku na akčním poli publikace teorie, máte možnost okamžitě publikovat.

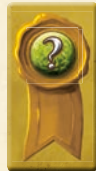
Příklad:



Modrý odhaluje pomocí čtecího zařízení modrý aspekt šтира. Zařízení ukáže . Tímto nebyla teorie vyvrácena a Modrý ztrácí 1 bod reputace.

Na řadě je Červená. Dotazuje se na zelený aspekt šтира. Zařízení ukazuje . To je důkaz, že žeton alchymikálie je mylný.

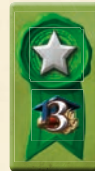
Červená získává 2 body reputace a otočí tři pečete.



Žlutý se vymezil vůči zelenému aspektu, takže Žlutý reputaci neztrácí.



Modrý se sice taky vymezil, ale ne vůči zelenému aspektu. Modrý ztrácí 5 bodů reputace.



Zelená tu měla pečete s hvězdou, takže přichází o 5 bodů reputace.

Všechny tři pečete jsou s konečnou platností odstraněny ze hry.

Vyvrácení vlastní teorie

Můžete se pokusit vyvrátit kteroukoli teorii, dokonce i tu, kterou jste publikovali či podpořili vy sami. Pokud se vám povede teorií vyvrátit, získáte 2 body reputace, ale také ztratíte 5 bodů, pokud se vaše pečete vůči napadané barvě nevymezí. Pokud toto připustíte, sečtete zisky a ztráty této operace a vyhodnotíte to jako -3 body ve ztrátě.

Např. měli-li jste 13 bodů, budete si ztrátu -3 bodů odečítat od 13, ne 5bodovou ztrátu z 15. (Pokud vám zatím není jasné, jaký je v tom rozdíl, prostudujte si účinky reputace na straně 12.)

Okamžité publikování

Pokud prokážete, že ta která teorie není správná, máte možnost okamžitě publikovat teorii novou (pokud máte kostku na akčním poli publikace teorie). Teorie, která má být publikována, musí být buď:

- nová teorie o přísadě v teorii, kterou jste právě vyvrátili;
- nebo nová teorie zahrnující žeton alchymikálie z teorie, kterou jste právě vyvrátili.

Příklad:

Červená právě doložila, že štir nemůže být . Pokud obsadila pole publikace teorie akčními kostkami, může okamžitě jednu využít k publikování teorie přiřazující štiru jinou alchymikálii či teorii přiřazující jiné přísadě. Avšak nemůže okamžitou akci použít k publikaci teorie, která s výše uvedeným nesouvisí (např. teorii, že havraní brk je .

Pokud máte na poli publikování teorie 2 akce, první okamžitá akce vás stojí jednu akci. Pokud si dokážete zajistit druhou okamžitou publikací, bude využita i druhá akce.

Pokud na poli akce publikování teorie své akční kostky nemáte, nemůžete využít výhodu okamžité publikace. Okamžitá publikace je dobrovolná; pokud chcete, můžete počkat na provádění pole publikace teorie a zde publikovat či podpořit kteroukoli teorii. (Ale uvědomte si, že spoluhráči mohou mezitím vyvrátit teorii a využít tuto volbu k okamžité publikaci dřív než se k publikování dostanete vy sami.)

Výpadek paměti



Nekoukej jako suva z nudlí, požití všech těch lektvarů holt má občas taky důsledky.

Můžete publikovat teorie, které se již ukázaly jako nepravdivé. Např. pokud bylo vyvrácením teorie dokázáno, že štir obsahuje , nikomu to nebrání v publikaci teorie, že štir je alchymikálie . Můžete dokonce publikovat teorii, která byla už v tomto kole vyvrácena. Jediným omezením je to, že v takovém případě nemůžete využít volbu okamžité publikace k publikování přesně té stejné teorie, kterou jste právě vyvrátili. To by bylo vážné podlé.

Vyvracení u mistrů

Ve variantě mistrů nestačí vědět, který aspekt není správný. Musíte provést takový pokus, který dokáže, že aspekt není správný.

Příklad:

Předpokládejme, že chcete vyvrátit teorii o štírech na protější straně. Potřebujete najít přísadu, kterou spojíte se štírem, a připravit  nebo . Kterýkoli z těchto 3 výsledků prokazuje, že alchémikálie v teorii je nesprávná.

Klepnete na **Vyvrácení teorie** a čtecí zařízení umístíte viditelně na stůl. Zobrazí 8 přísad. **K vyvracení nepotřebujete použít karty, které máte v ruce.**

Vyberte si dvě přísady. Zařízení vám nabídne 7 lektvarů. Jeden si vyberte a potom zvažte následující 2 možnosti:

1. Zařízení naznačí, že vybrané 2 přísady v každém případě namíchají lektvar, který jste označili.
2. Zařízení naznačí, že přísady nevyrobí lektvar, který jste vybrali.

Vysvětlíte, který výsledek teorii vyvrátí nebo poukáže na konflikt mezi dvěma teoriemi (popsáno dále). Jakmile všichni porozumí vašemu vysvětlení, klepněte na **Potvrdit**.


Pokud váš pokus teorii nevyvrátí nebo nepoukáže na nový konflikt, ztrácíte **1 bod reputace** za mrhání drahocenného času celého věhlasného společenství vědců.

Pokud vyvrátíte teorii, sklízíte velký úspěch a **získáváte 2 body reputace**. Ve variantě mistrů lze také poukázat na nehody, aniž byste přímo některou teorii vyvrátili – také tento poznatek má hodnotu 2 bodů. Většinou však budete schopni něco vyvrátit:

Vyvrácení 1 teorie

Ten nejčastější případ je nejjednodušší. Prokážete, že jeden aspekt jedné z přísad je opačný, než publikovaná teorie tvrdí. **Získáte 2 body** a všichni, kteří opatřili teorii pečeti, mají problém, protože mohou přijít o body (viz rámeček „Důsledky vyvrácení teorie“).

Příklad:

Na čtecí zařízení vznesete dotaz, zda štír a houba jeduška utvoří . Zařízení vám to potvrdí, čímž zároveň vyvrací teorii o štírech uvedenou v příkladu na vedlejší straně. Teorii jste vyvrátili prostřednictvím jejího zeleného aspektu. Kdokoli opatřil tuto teorii svoji pečeti, přichází o 5 bodů, s výjimkou těch, kteří se svou pečeti vymezili proti zelenému aspektu teorie.


Pokud se učíte vyvracet teorie v mistrovské variantě, můžete přiskočit zbytek sekce o vyvracení hry pro mistry a pokračovat ve hře. Všechny akce vyvracející teorie budou pravděpodobně stejného ražení. Pokud se vám přihodí během vyvracení teorii něco opravdu divokého, vraťte se a prostudujte si zbytek oddílu.

Vyvrácení 2 teorií

Pokud se na plánu nabízejí teorie pro obě přísady figurující ve vašem dokazování, můžete je vyvrátit obě najednou. Pokud prokážete, že obě obsahují opačný aspekt než tvrdí jejich teorie, jsou tímto vyvraceny obě.

Příklad:



Než se pustíte do vyvracení teorie o štírech uvedené na protější straně, někdo publikuje tuto teorii o houbě jeduško. Na zařízení si ověříte, zda štír a houba jeduška vytvoří  a dostanete souhlasnou odpověď. Vyvrátili jste obě teorie pomocí jejich zeleného aspektu.

Pokud vyvrátíte dvě teorie, odstraňte z obou všechny pečete a sečtěte postihy za obě dvě. (Pokud hráč ztrácí 10 bodů, započítejte je jako ztrátu 10 bodů, ne jako dvě ztráty 5 bodů.)


Za úspěšné vyvrácení dvou teorií vám stále náleží pouze řádná odměna 2 bodů, přestože se vám podařilo vyvrátit dvě teorie naráz. Získáte možnost jedné okamžité publikace, nikoli dvou.

Uzozornění na konflikt


Někdy se při dokazování ukáže, že jedna z teorií musí být nesprávná, ale nevíme přesně, která to je:

Příklad:





Ještě dříve, než vyvrátíte teorii o štírech, spoluhráč publikuje teorii o ropuchách. Víte, že ropucha a štír vytvoří . Na čtecím zařízení si ověříte pravdivost svého tvrzení a zařízení souhlasí.

Plán teorií ukazuje, že ropucha i štír mají oba kladný modrý aspekt. Aplikace to potvrdila, takže se vám nepodařilo ani jednu teorii vyvrátit. A však dokázali jste, že obě teorie nemohou být

pravdivé zároveň. Plán teorií naznačuje, že tyto dvě přísady by měly vytvořit .

Příklad:

Stejná situace jako předchozí, ale tentokrát si na zařízení ověřujete, zda štír a ropucha vytvoří . Zařízení ohlásí, že nevytvoří. Ale pokud by obě teorie byly správné, lektvar, který by měly vytvořit, je . Pukázali jste na konflikt teorií.

Na rozdíl od předchozího případu znamená pro vás tentokrát záporná odpověď zařízení úspěch. A vašim soupeřům dává méně informací.

Kdykoli na plánu poukážete na **nový konflikt** dvou teorií, znamená úspěch a **získáváte 2 body reputace**. Ovšem nikdo o body nepřichází, neboť není zřejmé, která z teorií je nesprávná. Nezískáte možnost okamžité publikace.

Konflikt teorií



Pokud jsou 2 teorie prokazatelně v konfliktu, označte je odpovídajícími žetony konfliktu. Pečete a žetony alchémikálie se na nich ponechávají,

ale **pečete už se nezohledňují do konferencí, grantů a ceny pro špičkového alchymistu**. (Podrobnosti na straně 16.) **Nikdo nemůže podpořit teorii, která se nalézá ve stavu konfliktu.**


Žetony konfliktu nemají vliv na přidělování vítězných bodů na konci hry. Teorie v konfliktu mohou být využity při pokusech o jejich (definitivní) vyvracení.

Pokud je jedna z teorií vyvrácena, odstraňte z plánu oba žetony konfliktu. Tímto se druhá teorie stává opět běžnou teorií. (Přestože může být nesprávná.)




Neplatné dokazování


Výběr přísad a výsledných lektvarů by měl být

1. být dostatečný k vyvracení jedné konkrétní teorie, nebo
2. být schopen poukázat na nový konflikt dvou teorií, jak je popsáno výše.

Pokud váš výběr nedokáže doložit ani jeden z uvedených případů, měli byste klepnout na  a své dokazování přehodnotit. Pokud jste provedli dokazování, které nevedlo k žádnému z uvedených případů, jedná se o neúspěšný pokus vyvracení a ztrácíte 1 bod reputace.

Příklad:

Byly publikovány teorie o všech přísadách s výjimkou kořene mandragory a havraního brku. Jedné alchémikálie, které se na plánu teorií nenacházejí, jsou  a . Žlutý ví, že kořen mandragory a havraní brk nevytvoří . Pokud se mu toto tvrzení podaří prokázat při vyvracení, dokáže, že na plánu teorií je něco v nepořádku, ale tato informace není dostačující pro vyvrácení žádné konkrétní teorie, ani nepoukazuje na žádný konflikt teorií, jelikož tyto dvě přísady nemají své teorie publikovány vůbec. Měl by se pokusit najít jiné vysvětlení.

Pokud toto pravidlo opomene a všem ukáže, že kořen mandragory a havraní brk nevytvoří , ztrácí 1 bod reputace.

Pokud poukážete na konflikt dvou teorií, musí se jednat o konflikt nový. Pokud poukážete na konflikt, který je již označen dvojicí žetonů konfliktu, nejedná se o platný pokus o vyvrácení teorie a bude vás stát 1 bod reputace. Můžete však použít konfliktní teorii pro poukázání na jiný konflikt.



Konec kola

Rámeček vedle polí objednávek vám připomene, které akce proběhnou na konci kola. Vyhodnoťte je v uvedeném pořadí.

Špičkový alchymista



Hráč s nejvyšším počtem pečeti na plánu teorií získává 1 bod reputace. Pokud nebyly publikovány žádné teorie, nikdo tuto prestižní cenu špičkového alchymisty nezíská. Při rovnosti bodů více hráčů získají všichni tito hráči po 1 bodu.

Nezáleží na tom, zda pečete doplňují původní publikaci teorie, či zda ji pouze podporují. A samozřejmě nerozhoduje, zda jsou, či nejsou opatřeny hvězdou, taková informace je totiž zatím tajná. Pokud hrajete variantu mistrů, nezapočítejte pečete na teoriích, které jsou označeny žetony konfliktů.

Nevyužité kostky



Kolo se vždy nevyvíjí tak, jak jste si jej naplánovali, takže čas od času musíte některou plánovanou akci

i odmítnout a kostky přesunout na pole nevyužitých kostek. Za každou dvojici kostek, kterou jste sem umístili, si na konci kola přiberte 1 kartu přízně. (Nespárovaná kostka vám nepřinese nic.)

Nevyužitě kostky si vezmete zpět. Opět byste měli mít k dispozici kompletní sadu..., pokud vás ovšem akce vypij lektvar nedohnala až do špitálu.

Špitál



Jakmile je pole nevyužitých kostek prázdné, přesuňte všechny kostky ze špitálu na pole nevyužitých kostek. Budou tam připraveny jako nevyužitě kostky pro konec následujícího kola.

Nový dobrodruh



Odstraňte původní kartičku dobrodruha, pokud se městečkem ještě pořád potlouká. Na jeho místo položte nového dobrodruha. Je-li takto ohlášena konference, proběhne na konci následujícího kola. Umístěte kartičku konference na pole konference, za akční pole vypij lektvar.

Ať už se na konci kola pořádá konference, či nikoli, vždy obraťte horní destičku dobrodruha lícem nahoru. Vždy se tak dozvíte jedno kolo dopředu, který dobrodruh městečko navštíví.

Konference



Alchymistické konference bývají vždy navštěvovány v hojném počtu. Z daleka široka se sjíždějí alchymisté, aby si vyměnili poznatky se sobě rovnými. No, vlastně je to vždycky spíš jedna velká přehlídka chvástá-lů, ale ty chlebičky jsou fajn.

Pokud jste hromádku dobrodruhů sestavili správně, konference proběhnou v závěru 3. a 5. kola. (Jestli jste ji nesestavili správně, okamžitě to dejte do pořádku.) Konference je pořádána po vyhodnocení pole pití lektvaru a před udělením ceny špičkového alchymisty a ostatními záležitostmi souvisejícími s koncem kola.

Ti, kteří splňují požadované množství publikací a podpor teorií, získají 1 bod reputace. Ti, kteří požadavky nesplňují, ztratí body reputace podle pokynů na kartičce konference, a to v závislosti na počtu pečeti umístěných na plánu teorií. Stejně jako v případě ceny špičkového alchymisty, i zde sečítáte všechny pečete (kromě těch, které podporují teorie opatřené žetonem konfliktu).

Nikdo si příliš neužívá tu svízelnou situaci, kdy reálně hrozí, že na konferenci nedoraží s ničím, čím by se mohl před ostatními chvástat. V kanceláři nakladatele je vždycky pěkně natřískáno, když se blíží datum uzávěrky.

Nové karty artefaktů



Konec konference předznamenává také čerstvou zásilku artefaktů. Odstraňte všechny artefakty, které na plánu ještě zbyly, a vyložte tři nové artefakty

ty – level III po první konferenci, resp. level IIII po konferenci druhé.

Nyní se přesuňte k ceně špičkového alchymisty a ostatním nevyřešeným záležitostem souvisejícím s koncem kola.

Příprava dalšího kola

Pokud zbyly nějaké karty v nabídce přísad, odstraňte je. Rozdejte do řady 5 přísad nových. Pokud dojdou karty v balíčku (ať už při přípravě, nebo kdykoli jindy), zamíchejte odhazovací balíček a připravte balíček nový.

Odstraňte všechny značky pořadí z políček pořadí. (S výjimkou těch, které byly v tomto kole umístěny na pole paralýzy.)

Žeton začínajícího hráče by měl být přesunut o jedno místo vlevo. (Pokud je předán hráči, jehož banka zůstala třet na akčním poli paralýza, čtete „Další legrácky, co vás mohou potkat, jste-li paralýzováni“ na str. 10.)

Teď se můžete pustit do dalšího kola plného objevování a slávy – a taky si dělat šprtouchlata z nejmenovaného chytráka, který nedávno vydal tu přinejmenším scestnou teorii o štrech.

Poslední kolo

Hra trvá šest kol. Na začátku posledního kola bude vedle akčního pole prodej lektvaru umístěn poslední dobrodruh. (Máme 6 dobrodruhů, jednoho jsme náhodně vrátili do krabice a v prvním kole se dobrodruh vůbec neukázal.)

Přehlídka lektvarů

Alchymisté se obvykle snaží udělat dojem hlavně jeden na druhého, ale čas od času není na škodu blýsknout se se svým uměním taky před masami.



KE HŘE 4 HRÁČŮ VYUŽIJTE DRUHOU STRANU TOHOTO PLÁNU

Když připravujete poslední kolo, umístěte plán přehlídky přes akční pole pokus na studentovi a vypij lektvar. Budou

nahrazeny akčním polem přehlídka lektvarů. Na zařízení klepněte na **Poslední kolo**

Akce přehlídka lektvarů je vybírána spolu s vašimi ostatními akcemi. Jste omezení uvedeným počtem kostek (3 ve hře čtyř hráčů nebo 4 ve hře dvou nebo tří hráčů).

Je to poslední akční pole, které se bude vyhodnocovat, na řadu přijde po publikaci teorie. Každá kostka má hodnotu 1 akce.

Dáte-li lektvar na přehlídku, odstraňte kostku z akčního pole a umístěte ji na jeden z šesti lektvarů vyobrazených na plánu přehlídky. Toto je lektvar, který se zavazujete předvést. (Nemůžete si vybrat lektvar, který jste vy sami už úspěšně předvedli. Neutrální lektvar není vyobrazen z pochopitelných důvodů – nikdo není zrovna dvakrát unešený z ropuší poltvičky.)

V laboratoři si připravte dvě přísady, stejně jako když připravujete jiný pokus. Na zařízení klepněte na **Přehlídka lektvarů** a naskejte přísady. Poté přísady odhodte.

Pokud se vám nezobrazí výsledek, který jste obecnstvu přislíbili, přemístěte kostku akce na pole **Ztrácíte 1 bod reputace**.

Pokud jste prvním hráčem, který tento lektvar úspěšně předvedl, získáte 1 bod reputace. Kostku přemístěte na pole **1 bod**.

Pokud lektvar úspěšně předvedete, avšak první nejste, přemístěte kostku na nižší pole. Za přípravu tohoto lektvaru si body nezískáte, ale stále se můžete pokusit namíchat jeho opak. Čtete dál.


Pokud během trvání přehlídky úspěšně předvedete lektvary 2 různých znamének stejné barvy, prokázali jste mistrovské ovládnutí této barvy. Získáte 2 body reputace. (Tento bonus může být udělen více než jednomu hráči.)


Nemusíte toto pole v posledním kole obsazovat vůbec, ale mějte na paměti, že přísady v ruce vám při závěrečném bodování žádnou výhodu nepřinesou, takže přehlídka je vlastně poslední příležitost, jak je zužitkovat.

Jakmile jsou všechny akce provedeny, udělte cenu špičkového alchymisty a vyzvedněte si karty přízně za dvojice nevyužitých kostek, jako obvykle. Je čas závěrečného bodování.

Závěrečné bodování

Body reputace a vítězné body

 **Body reputace** během hry získáváte i ztrácíte. Některé artefakty vám přinesou bonusy v podobě reputace a zóna, v níž se nacházíte, může ovlivnit, kolik reputace ztratíte.

 **Vítězné body** jsou přidělovány na konci hry. Nevztahují se na ně bonusy reputace ani pokuty (penále). Většina vítězných bodů má kladnou hodnotu, ale body můžete i ztratit, a to tehdy, když je odhalena pravá identita přísad.

Na konci hry jsou vítězné body přidělovány následovně:



Všechny body reputace se stávají body vítěznými. Pokud zakončíte hru se 16 body reputace, závěrečné bodování začíná právě 16 vítěznými body.



Poté si přidělte vítězné body za získané artefakty.

Zvláštní případy: Pokud hráč získal **čarovné zrcadlo**, měl by si body za něj započítat dříve, než uplatní zbylé artefakty a granty.

Pokud hráč získal **bůžka moudrosti**, nepřipočítá si za něj body dříve, než proběhne velké prozrazení.



Dále si započítejte vítězné body za získané **granty**.



Pokud vám v ruce zbyly nějaké karty přízně, **každou z nich proměňte na 2 zlaťáky**.



A teď si přidělte **třetinu vítězného bodu za každý zlaťák**. Jinak řečeno, kupte si 1 vítězný bod za každé

3 zlaťáky, a pokud vám nějaké zlaťáky ještě zbyly, ponechte si je pro případné rozhodnutí o vítězi při rovnosti bodů.


Velké prozrazení

A máme tu netrpělivě očekávaný okamžik pravdy. Umístěte čtecí zařízení tak, aby na displej všichni pohodlně viděli a klepněte na


Zobrazit řešení.

Vážně chcete vidět odpovědi? Jasně, že chcete! Je to slavnostní chvílka!

Zařízení vám zobrazí, jak byly alchemikálie provázány s přísadami. Procházejte teorie jednu po druhé. U každé z teorií odkryjte všechny pečete.

 Je-li teorie **správná**, každý hráč skóruje za správnou pečete body následovně:

- pečete se zlatou hvězdou: 5 bodů,
- pečete se stříbrnou hvězdou: 3 body,
- pečete bez hvězd: bez bodů.

 Pokud je teorie **nesprávná**, hráči ztrácejí body následovně:

- pečete s hvězdou: -4 body,
- pečete bez hvězdy, nesprávně vymezená: -4 body,
- pečete bez hvězdy, řádně vymezená: bez bodů.

Jak poznáte, že pečete bez hvězd je „řádně“ vymezená? Prozkoumejte aspekty nesprávné teorie. **Pokud je nesprávný pouze jeden aspekt, pak pečete vymezené vůči této barvě jsou řádně vymezené** a pečete vymezené vůči jiné barvě řádně vymezené nejsou. **Pokud je více aspektů nesprávných, nemůže být ani žádná z pečete řádně vymezena.**

Všimněte si, že hráči přicházejí o vítězné body, nikoli o body reputace. Neutrpi dodatečnou ztrátu dalších 2 bodů reputace za to, že se nacházejí v modré zóně. Pozice hráče v červené, zelené či modré zóně nemá na výsledné bodování vliv.

V této fázi hry nejsou brány v potaz ani žetony konfliktů. Pečete přinášejí kladné či záporné body bez ohledu na žetony konfliktů. (Pokud hrajete variantu učedníků, ani jste žetony konfliktů nepotřebovali.)

Vítěz

Vítězem hry se stává hráč, který získal nejvíce vítězných bodů. Při rovnosti bodů hráčů porovnejte množství zbylých zlaťáků, jak je vysvětleno dříve. Jestliže i teď panuje shoda, nechte ji prostě panovat. Vítězi blahopřejeme!



Učednická varianta a varianta mistrů

Mezi oběma variantami se v zásadě jedná o tři rozdíly:

1. Na začátku hry **obdrží učedníci 3 karty přísad. Mistři dostanou pouze 2.**
2. Liší se destičky konferencí. (Na mistry jsou kladeny vyšší nároky.)
3. Liší se **pravidla vyvrácení teorie** (vyvrácení u učedníků je o něco jednodušší). Nezapomeňte si nastavit aplikaci na správnou variantu.

Pro úvodní seznámení s hrou doporučujeme učňovskou variantu. Dále už je vše plně ve vaší režii.

Varianty lze také kombinovat. Například začnete se 2 přísadami, použijte učednické konference a hrajte podle mistrovských pravidel vyvrácení.

Také lze využít dvě varianty jako ekvalizér pro méně zkušené hráče. Nový hráč může začít hru se 3 přísadami a ostatní se 2. Destičky konferencí mohou být převráceny na učednické standardy pro no-

vého hráče a zpět na mistrovské standardy pro zbývající zkušenější hráče. Také v aplikaci se lze při vyvrácení teorií přepínat mezi učňovskou a mistrovskou variantou.

Zkrátka nastavte pravidla tak, aby si partii pořádně užili všichni hráči!

Využití záznamové tabulky

V průběhu hry se na vás valí množství informací z různých akcí – i akcí spoluhráčů. Získané informace si samozřejmě smíte zaznamenávat do tabulky způsobem, který vám nejlépe vyhovuje. Zorientovat se v tom totiž budete muset jen vy sami.

Tento oddíl vám nabízí několik příkladů, jak využít zjištěné poznatky.

Experimentování



Většinu informací získáte provedením akcí **pokus na studentovi** a **vypij lektvar**. Např. spojíte ropuchu a houbu jedůvku a zjistíte, že tvoří \oplus . To byl vlastně také náš vůbec první pokus na straně 2. Ve své tabulce pak eliminujete všechny alchemikálie s \ominus . Ty už pro houby jedůvky či ropuchy nepřípadají v úvahu. Na obrázku jsme tyto možnosti přeškrtnli.

Prozrazení

Stejnou informaci můžete vylézt také z akce **vyvrácení teorie**. Tato dokazování jsou veřejná.

Pokud v mistrovské variantě jeden z hráčů dokáže, že houba jedůvka + ropucha = \oplus , můžete si tuto informaci zaznamenat do své tabulky. (Ovšem pokud někdo při dokazování poukáže pouze na to, že houba jedůvka a ropucha nepřipraví \oplus , je mnohem obtížnější tuto informaci využít ve svůj prospěch – na to si musíte vytvořit vlastní systém!)

Ve variantě učedníků se poučíte vždy pouze o jedné přísadě, ale zato máte zajištěnu jednoznačnou odpověď, kladnou či zápornou. Pokud jeden z hráčů dokáže, že ropucha obsahuje \oplus , můžete v případě ropuchy vylézt 4 možnosti \ominus . Později, když některý spoluhráč prokáže, že houba jedůvka obsahuje \oplus , můžete si tuto informaci k houbě poznamenat.

Nejednoznačné výsledky



Pokud **prodáváte lektvar**, nemusíte si být jisti výsledkem. Dokonce to můžete brát jako jistý druh pokusu. Např. pokud byste se pokoušeli prodat \oplus a smíchali houbu jedůvku a ropuchu, čtecí zařízení by vám sdělilo, že jste získali přesnou shodu, což je vlastně totéž jako kdybyste tuto informaci získali sami vypitím lektvaru.

Často jsou však výsledky nejednoznačné. Předpokládejme, že se pokoušíte připravit \oplus z kapradiny a ropuchy. Aplikace vám řekne, že kapradina + ropucha = \oplus . Co jste se tedy vlastně naučili?

Víte, že jste buď připravili \oplus , nebo \oplus . Vložte žeton \oplus do svého výsledkového trojúhelníku. Eliminovat můžete \oplus a \oplus , protože ty nevytvoří \oplus ani \oplus . U kapradiny je to vyznačeno červeně. Můžete si udělat poznámku i k ropuše, ale zde je vidět, že takhle možnost už byla v případě ropuchy eliminována dříve.

Hra Matuše Kotryho

Ilustrace: David Cochard

Dodatečné ilustrace: Jakub Politzer

Grafický design: Filip Murmak

Dodatečný design: František Horálek

Překlad: Lucka Endlová

Korektury: Dita Lazárková

Hlavní tester: Petr Murmak

Testeři: Vladimír Brummer, Jiřina Mertová, Aleš Vitek, Marcela, Vitek, dilli, Vytick, Jája, Martin, Lukáš, Krupin, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlík, Zdeněk, Paul, PitrPícko, 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, Brněnský klub deskových her a další účastníci různých herních akcí po celé republice i ve světě.

Poděkování: Nejprve bych chtěl poděkovat všem, kteří se podíleli na této hře, zejména výtvarníkům a grafickým designérům za obrovské úsilí (a někdy taky bezesné noci), které obětovali tomu, aby hra vypadala takhle skvěle. Dále bych chtěl poděkovat Danu Musilovi za pomoc s aplikací, Jasonu Holtovi za obrovskou pomoc s pravidly a Paulu Groganovi za promo hry. A nakonec své přítelkyni, Jiřině Mertové, za trpělivost a veškerou podporu. Díky ní jsem vždycky měl jednu akční kostku k dobru, když bylo třeba :)

Speciální poděkování: Vladovi Chvátilovi za doporučení této hry vydavatelství CGE a spoustu užitečných rad.

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


MINDOK



CGE
Czech Games Edition



Neutralizující páry

The diagram illustrates the process of identifying neutralizing pairs. At the top, a house-shaped structure contains three alchemical symbols: a red circle with a white plus sign, a white circle with a black slash, and a blue circle with a white plus sign. Below these are three ingredients: a purple mushroom, a green plant, and a brown frog. Below the ingredients is a 10x3 grid of combinations. Each cell contains a combination of the three symbols. Arrows point to specific cells: a green arrow points to the top-left cell (red +, white slash, blue +), a purple arrow points to the top-right cell (red +, blue +, white slash), and a green arrow points to the bottom-left cell (red +, white slash, blue +). Other cells have red 'X' marks, indicating they are eliminated.

Jak je vysvětleno na straně 3, **neutrální lektvar** vznikne spojením dvou alchemikálií, které mají ve všech aspektech opačné znaménko. Každá alchemikálie neutralizuje právě jednu jinou alchemikálii. Neutralizující páry najdete seskupeny ve své záznamové tabulce. (To je vlastně význam světlého a tmavého stínování.)


Poznatky o neutralizujících dvojicích získáte prostřednictvím pokusů, vyvracením teorií nebo prodejem lektvarů. Pokud zjistíte, že kapradina + houba jedůvka = , víte, že tyto dvě přísady spolu tvoří neutralizační dvojici. To samo o sobě není sice dostatečná informace k tomu, abyste eliminovali některou možnost, ale už máte nějakou informaci o těchto přísadách.

V předchozím příkladu jsme zjistili, že kapradina nemůže být  ani . Jelikož víte, že houba jedůvka neutralizuje kapradinu, víte také, že houba jedůvka nemůže být žádnou z chemikálií, které neutralizují výše uvedené. Zelené šipky naznačují, jak tato informace eliminuje 2 možnosti v případě houby jedůvky.

Informace funguje oboustranně. V prvním pokusu jsme si ukázali, že houba jedůvka musí mít . Kapradina houbu neutralizuje, takže musí mít . Můžete vyloučit neutralizér každé alchemikálie, která byla vyřazena pro houbu jedůvku, jak je znázorněno na fialových šipkách.

Pokročilé techniky

The diagram illustrates advanced techniques for identifying neutralizing pairs. At the top, a house-shaped structure contains three alchemical symbols: a red circle with a white plus sign, a white circle with a black slash, and a blue circle with a white plus sign. Below these are three ingredients: a purple mushroom, a green plant, and a brown frog. Below the ingredients is a 10x3 grid of combinations. Each cell contains a combination of the three symbols. Arrows point to specific cells: a green arrow points to the top-left cell (red +, white slash, blue +), a purple arrow points to the top-right cell (red +, blue +, white slash), and a green arrow points to the bottom-left cell (red +, white slash, blue +). Other cells have red 'X' marks, indicating they are eliminated.

Teď se vraťte zpět k předchozím pokusům aberte v potaz zbylé 2 možnosti kapradiny. Zkuste přijít na to, proč vám výsledek  umožňuje eliminovat 2 možnosti ropuchy znázorněné na tomto obrázku.

V našem příkladu jsme uvedli pouze některé z mnoha způsobů uvažování. Nedílnou součástí alchymického bádání je totiž adrenalin objevování postupů a technik, které vám za všech okolností umožní být před konkurencí vždy o krok napřed.

Dedukce a obrana



Na konci zbydou každé přísadě pouze dvě možnosti. Znáte jejich červené a modré aspekty. Pokud vybadáte zelený aspekt jedné přísady, jste schopni vyloučit všechny tři.

Může se stát, že budete potřebovat publikovat teorii dříve, než se naučíte vše, co potřebujete znát. Proto není na škodu umět se vymezit proti zelené.



Pát poznámek k vybraným artefaktům

Bůžek moudrosti

Bůžek moudrosti není bodován společně s ostatními artefakty. Lze jej použít až po velkém prozrazení. Při bodování pečeti za správné teorie získají vaše pečete 1 bod navíc, ať již mají hvězdu, nebo ne. Bůžek moudrosti se nevztahuje na nesprávné teorie.

Čarovné zrcadlo

Během bodování byste měli tento artefakt obodovat jako první, dokud počítadlo stále ukazuje, kolik bodů reputace jste měli v závěru hry. Uděluje vám body navíc pouze za reputaci. Vítězné body získané z artefaktů a grantů nemají na hodnotu čarovného zrcadla vliv. Zaokrouhlujeme dolů: 14 bodů reputace odpovídá dvěma vítězným bodům za čarovné zrcadlo; 15 bodů má hodnotu tří.

Klobouk poznání

Použijte tlačítko **Pokus na studentovi**. Výsledek ukažte spoluhráčům, jako obvykle, ale tentokrát neobdržíte pokutu za přípravu negativních lektvarů. Nesmíte využít stejnou kartu v obou experimentech. Např. pokud chcete testovat šířka + ropuchu a ropuchu + kapradinu, budete potřebovat 2 ropuší karty.

Karty přízně

Každá karta přízně vám napoví, kdy má být odehrána. Můžete odehrát větší množství karet přízně najednou. Jejich účinky se následně kumulují, jak se ostatně dozvíte níže.

Asistentka

Tvé oddané asistentce je ctí a národním svátkem obstarat za tebe všechny otravné pochůzky, takže stihneš malinko víc skutečné práce.

Ve hře 3 nebo 4 hráčů použijte další akční kostku z krabice. Ve hře 2 hráčů (nebo ve hře 3 hráčů, kde potřebujete zahrát 2 tyto karty najednou) můžete použít akční kostku jedné z nevyužitých barev. Nezapomeňte kostku po konci kola vrátit zpět do krabice.

Asistentka vám zajistí jednu akční kostku pro aktuální kolo. Stále platí omezení maximálního počtu akcí, které lze provést na každém akčním poli.

Kořenářka

Zná všechny tajné lesní pěšinky a vždycky najde ty zaručeně nejlepší přísady.

Můžete odhodit kterékoli 2 přísady. Nemusejí to nutně být 2 z těch 3, které jste si právě vzali.

Kořenářka musí být odehrána okamžitě. Pokud si vezmete 2 kořenářky najednou, použijte nejdříve jednu, vzápětí hned druhou.

Kupec

Ztratil-li pár slov s kupcem, záhy zjistíš, že ceny má poměrně pružné.

Odehrání více kupců vám zajistí větší slevu, ale ceny nelze stlačit pod 0.

Knihtisk

Pokud podpoříte některou teorii, musíte zaplatit 1 zlaťák hráčům, jejichž pečete už nese, ale neodvádíte žádné zlato do banku. Knihtisk umožňuje publikaci nových teorií zdarma.

Kouzelný moždír

Kdykoli máte odhodit dvě přísady použité k přípravě lektvaru, požádejte spoluhráče, aby jednu z nich náhodně vybral. Odhodte pouze tu vybranou. Tu druhou si ponechte.

Vztahuje se na akce prodej lektvaru, pokus na studentovi, vypij lektvar a přehlídka lektvarů.

Pečeť autority

Pokud publikujete novou teorii, získáte 3 body namísto 1. Pokud teorii podpoříte, získáte 2 body namísto 0. Tento bonus lze kombinovat s rouchem respektu. Pokud vlastníte oba, získáváte 4 body za publikování nové teorie a 3 za podporu teorie.

Periskop

Periskop použijte, jakmile uvidíte výsledek, ještě před akcí následujícího hráče. Periskop lze použít k akcím prodej lektvaru, pokus na studentovi, vypij lektvar a přehlídka lektvarů. Nefunguje na artefakt moudrý klobouk.

Mudrc

Ten starý alchymista je opředen věru mnoha tajemstvími. Jedním z nich bezesporu je, kolik zlata dokáže dostat z havraniho pera.

Zahrajete-li 2 mudrce, získáte 3 zlaťáky za jednu přísadu. To je konec konců patrné i z textu na kartě, ale nemohli jsme dopustit, aby právě ctihodný alchymista jeho formátu zůstal ochuzen o vlastní zmínku v pravidlech.

Obchodník

Jeho rada je zdarma. Vlastně ještě o chlup lepší než zdarma – je rentabilní.

Svou kostku můžete položit i na pole lektvaru, na kterém už kostka je. Pokud některý hráč použil tuto kartu, je možné, že budou moci prodat svůj lektvar všichni hráči.

Pokud nejste první na řadě a zahrajete více obchodníků, první obchodník vás staví do pozice prvního hráče a za každého dalšího získáváte 1 zlaťák.

Společník

„Já a můj společník bychom rádi přišli na řadu první. Bude to problém? Ne? Jak by mohl, že?!? Dik.“

Jelikož jsou vaše akční kostky v horní řadě, kdokoli, kdo vybírá akce až po vás, musí své kostky umístit o řadu níže než obvykle. Pokud už něčí kostky v horní řadě jsou, (protože spoluhráči také zahráli přízeň společníka), posuňte je do druhé řady a svoje umístíte do horní řady. Jinými slovy, hráč na vyšším políčku pořadí má nadutějšího a vlezejšího společníka než hráč na nižším poli.

Na akčním poli prodej lektvaru vám společník sice zajistí první pozici, ale hráči stále mají možnost přijít první na řadu prostřednictvím nabízení slev. (V případě rovnosti samozřejmě vítězíte. Váš společník je totiž machr přes urovnávání neshod.)

Pokud zahrajete dva společníky, musíte je použít na různých akčních polích.

Roucho respektu

Každý přírůstek reputace je o 1 vyšší. Pokud například vyvrátíte teorii, získáte 3 body namísto 2.

Speciální případ: Pokud úspěšně vyvrátíte svoji vlastní teorii (viz str. 14), roucho respektu může být použito pouze v případě, že ve výsledku se jedná o čistý zisk reputace (jinými slovy, pokud jste se pečeti vymezili proti barvě, kterou jste pak použili při vyvrácení). Na čistotu ztrátu se roucho respektu nevztahuje.

Sametový baret

Pokud například správně předvedete lektvar z ropuchy a škorpiona a poté správně předvedete lektvar z ropuchy s kapradinou, obdržíte 3 body za použití 3 různých přísad.

Speciální případ: Pokud máte taky kouzelný moždír, spoluhráč náhodně určí 1 kartu, která bude odložena stranou za sametový baret, ostatní vám budou vráceny zpět do ruky. Jakmile budete vědět, která karta se vám vrací zpět do ruky, můžete se rozhodnout nevyužít kouzelný moždír a obě karty nechat stranou, aby byly obodovány sametovým baretem.



Truhla čarodějnice


Při výběru pořadí si můžete zvolit pole s přísadami, nesmíte si však brát karty přísad. Přísady si smíte sehnat prostřednictvím pole shánění přísad nebo přes kořenářku.

Šenkýřka

Zaručeně přijde s něčím, co těm tvým lektvarům dodá šmrnc.

Stupně kvality jsou vysvětleny na straně 11.

Řekněme, že například zahrajete šenkýřku a zaručíte se, že připravíte lektvar se správným znaménkem. Pokud připravíte , jako byste namíchali , neztrácíte reputaci za přípravu neutrálního lektvaru a vyhověli jste podmínkám záruky.

Pokud zahrajete 2 šenkýřky a získáte , počítá se první přízeň jako úplná shoda a druhá přízeň vám přidává reputaci +1.

Vrátný

Je celkem fajn přátelit se s někým, kdo tě může pustit do laborky hned po ránu.

Až tuto kartu odehrajete, odložte ji vedle herního plánu, mezi akční pole transmutace přísad a prodej lektvaru. Karta poslouží jako dříve dostupné akční pole vypij lektvar. Pokud využijete přízně dvou vrátných, umístíte na ni 2 kostky. Druhá karta putuje okamžitě na odhazovací balíček (jako označení políčka nám jedna postačí).

Pokud už některý z hráčů hlídače odehrál dříve, použijte jako akční pole jeho kartu. Svoji kostku na něj umístíte nad jeho, podle obvyklého pořadí.

Akce provedené na tomto poli nejsou započítávány do limitu 2 akcí vypij lektvar na obvyklém místě. Přízně vrátného můžete využít i v následním kole, kdy akce vypij lektvar není k dispozici.

Ve chvíli, kdy je čas akci provést, ji můžete také odmítnout. Jakmile byly akce na kartě provedeny, zahodte kartu na odhazovací balíček.