

Матуш Котру



# Алхимик



*Сегодня мне привезли котел.*

*Наконец-то лаборатория полностью готова!*

*Дни тотительного ожидания, собирательства и сушки ингредиентов остались позади! Что же мне стешать первым? Нет сомнений, что из пера ворона и корня ландрагоры выйдет толк. Ну и, как говорят профессора, жаба никогда не бывает лишней.*

*Хотя... что они понимают? Это моя лаборатория! Как хочу, так и экспериментирую! И вообще, как только я опубликую свои труды, они сами прибегут ко мне. Скоро все увидят, кто самый гениальный алхимик за всю историю анадетии!*

*Так что нечего тешикать, нужно скорее разжечь огонь да приниматься за работу. Знания, богатство и слава — вот что ждет меня во тране котла!*

## Об игре

В этой игре, предназначенной для 2—4 участников, вы становитесь алхимиком, который старается быстрее других постичь как можно больше тайн своего мистического искусства. Ваша цель — зарабатывать очки репутации, и у вас есть множество возможностей это сделать. Самая эффективная — публиковать теории. Однако проблема в том, что опубликовать правильную теорию не так-то просто.

Основу каждой теории составляет практика: смешивание ингредиентов при помощи специального приложения, установленного на ваш смартфон или планшет, и испытания результатов экспериментов. Зная, какие зелья получаются из смесей различных ингредиентов, вы будете продавать их искателям приключений и зарабатывать деньги, которые потом сможете потратить на покупку дорогих, но весьма полезных волшебных артефактов.

По мере того как теории игроков публикуются и опровергаются, их репутация растет и уменьшается. В конце игры она превращается в победные очки. Также очки приносят полученные артефакты и гранты. В игре побеждает алхимик, набравший больше всех очков.

# Базовые принципы алхимии

А, новый студент! Восхитительно! Всегда отрадно встречать кого-то, чье сердце объято огнем научных познаний.

Вы здесь, чтобы разгадать главные загадки природы? Сделайте открытия, которые принесут вам уважение и обожание?

Что ж, друзья, путь вас ждет не из легких, а вашили верными спутниками станут упорство и острый ум. Начнем обучение, сделав зелье из ингредиентов, которые легко найти в любом лесу. Видите, вот гриб, а вот жаба. А теперь пройдем в эту лабораторию, и слову сказать, оборудованную по последнему слову алхимии. Давайте, остотритесь хорошененько.

## Приложение

Для игры вам необходимо установить на смартфон или планшет приложение Alchemists: Lab Equipment. Вы можете либо отсканировать этот QR-код, либо набрать [sge.as/ald](http://sge.as/ald) в строке браузера. Приложение бесплатное. Вы ведь уже заплатили за игру.

(При желании можно играть и без приложения, см. следующую страницу.)



Для игры необходимо только одно устройство, игроки могут передавать его друг другу.

Скачав приложение, запустите его, нажмите кнопку **Введите код игры** и введите этот четырехбуквенный код: **DEMO**.


## Смешивание зелий

Ну что, готовы? Хорошо. Бросайте ингредиенты в котел и перемешивайте субстанцию, пока она не изменит цвет.

Ахимики смешивают зелья, комбинируя два различных ингредиента. Нажмите кнопку **Смешивание ингредиентов** и отсканируйте две эти карты при помощи камеры:



Старайтесь, чтобы в экран попали обе карты. Когда приложение распознает карты, они отобразятся в нижней половине экрана. Если приложение показывает правильные ингредиенты, нажмите **Смешивание**.

Браво! Вот вы и смешали свое первое зелье. Если вы внимательно слушали мои наставления, то у вас должно получиться , зелье исцеления.

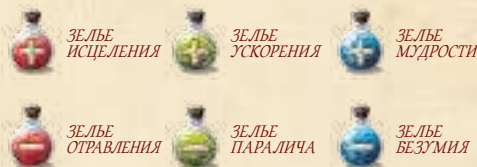
Что? Вы спрашиваете, как из таких неприглядных ингредиентов получилось такое хорошее снадобье? Чтобы понять это, надо нежного углубиться в теорию.

## Формулы



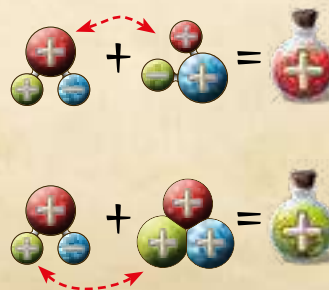
У каждого ингредиента есть своя уникальная формула. Формула — это совокупность трех элементов: красного, зеленого и синего. Каждый из этих элементов может быть положительным либо отрицательным.

При объединении двух формул совпадающие элементы усиливают друг друга, и вы получаете одно из этих зелий:



Чтобы определить, какое зелье получится при смешивании ингредиентов, посмотрите на их формулы: вы должны найти одинаковый знак и цвет **в маленьком круге одной формулы и большом круге другой формулы**:

Примеры:



Контрольная работа:


Если бы я захотел постичь истинную природу скорпиона и куриной лапы, то какое бы зелье получил при их смешивании?


Чтобы проверить правильность вашего ответа, отсканируйте рисунок:

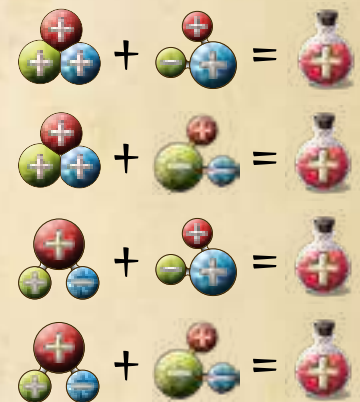


## Метод исключения

Смешивание зелий не составляет труда, когда знаешь формулы всех ингредиентов. Беда в том, что вы их не знаете. Ну разве не чудо? Перед нами столько загадок! И столько денег, инвестированных в их разгадку!


В вашем первом исследовании вы выяснили, что комбинация гриба и жабы дает . Что вы узнали о формулах этих ингредиентов?

Есть только четыре способа сделать .



Пока что вы не знаете, какая комбинация ваша и каким формулам в ней соответствуют жаба и гриб, однако вы точно знаете, что ни жаба, ни гриб не имеют никакого отношения к этим формулам:



Причина проста — в них нет элемента , все их красные элементы отрицательны.

Успех эксперимента определяет аккуратная запись его результатов.



Для фиксации результатов экспериментов служит специальный треугольник результатов. Возьмите жетон и поместите его на пересечение линий гриба и жабы.

Под треугольником результатов находится таблица формул, предназначенная для выяснения формул ингредиентов. Ваш эксперимент исключил из нее 4 возможных формулы для жабы и гриба (см. рисунок). Далее вас ждут новые исследования, которые будут отсеивать другие возможные варианты, пока у вас не останется только один.

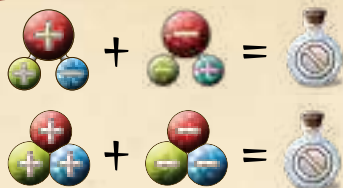
Таблица формул создана для вашего личного пользования, поэтому вы можете делать в ней любые отметки, и делать их так, как вам удобнее.

## Нейтральные зелья

На каждую формулу приходится ровно одна формула, которая ее нейтрализует. Смешав нейтральную пару, вы получите зелье, которое не будет обладать никаким магическим свойством. Впрочем, из него выходит отменный суп.

Если в двух формулах нет ни одного общего элемента, они нейтрализуют друг друга, и вы получаете нейтральное зелье .

Примеры:



Не расстраивайтесь, получив нейтральное зелье, ибо вместе с ним вы обретете массу знаний. Дело за малым — понять, как их применить.

Что надо иметь в виду:

- каждой формуле соответствует ровно одна формула, которая ее нейтрализует (а с любой другой формулой дает зеленое, синее или красное зелье);
- у нейтрализующих друг друга формул противоположные знаки в каждом элементе (цвете);
- в таблице формул нейтрализующие друг друга формулы каждого ингредиента объединены в пары и выделены общим фоном (темным или светлым).

Контрольная работа:

Я только что узнал формулу куриной лапы. Проверьте, что получится, если смешать ее с жабой, а потом ответить, какая формула у жабы.



На этом, мои юные алхимики, ваша начальная подготовка завершена. Но крайней мере, пока. Сейчас мне надо вернуться к работе.

Я желаю успеха во всех ваших экспериментах. И если вы когда-нибудь обнаружите важнейшее открытие, не скупитесь на похвалу для того, кто научил вас всему.

### Ручной выбор

Приложение позволяет не только сканировать комбинации ингредиентов, но и выбирать их вручную (изменив соответствующую настройку). Уберите экран подальше от глаз соперников и **нажмите на изображения двух смешиваемых ингредиентов. Все остальное проходит как обычно.**

### Онлайн-приложение

На страничке [alchemists.czechgames.com](http://alchemists.czechgames.com) можно воспользоваться интернет-версией приложения. Выбор ингредиентов происходит вручную.

## Поле ведущего

Если по какой-то причине вы играете в «Алхимиков» без приложения, кто-то один должен взять на себя роль ведущего. Имеет смысл отгородить поле ведущего от остальных игроков крышечкой коробки, оно должно быть видно только ведущему.

Ведущий перемешивает 8 жетонов ингредиентов и тайно заполняет ими 8 отверстий поля. Теперь каждому ингредиенту соответствует своя формула, а итоги всех возможных комбинаций отражены на треугольнике результатов.

Во всякой ситуации, требующей использования электронного приложения, игроки обращаются к ведущему. Например, если кому-то нужно отсканировать две карты, он отдает их ведущему лицом вниз. Ведущий смотрит на пересечение линий ингредиентов и **объявляет получившееся зелье, как это сделало бы приложение.** После этого он откладывает использованные ингредиенты в стопку сброса.

Если у вас заканчивается заряд аккумулятора телефона и вы хотите закончить партию, воспользовавшись полем ведущего, запишите где-нибудь четырехбуквенный код вашей текущей партии и преобразуйте его в упорядоченный перечень восьми ингредиентов при помощи следующего простого алгоритма... А впрочем, зачем нам рассказывать вам такие секреты? Лучше сделайте вот что. Если видите, что батарея скоро разрядится, попросите кого-нибудь, не участвующего в партии, стать ведущим, выбрать в приложении последний раунд и тайно посмотреть ответы, а затем соответствующим образом подготовить поле ведущего.

Экзамен на должность ведущего:

«Смешайте» на поле ведущего три пары карт, показанные на этом развороте. Если вы все поняли правильно, то ваши результаты совпадут с результатами приложения.



# Подготовка к игре

И-да, искусство алхимии — это не просто изготовление зелий. Разумеется, каждый алхимик жаждет новых знаний, но его самая главная страсть — престиж. Правда, оставить след в истории весьма нелегко. Для этого нужно публиковать теории раньше коллег, освидетельствовать их собственные теории и успевать похитить могучие артефакты до того, как за ними пожелают другие. Как видите, вы не единственный алхимик в городе.

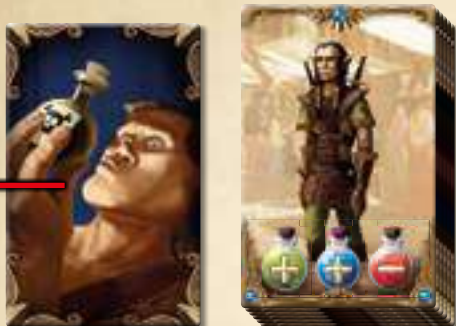
## Магистры или ученики?

Участники игры «Алхимики» — это либо магистры, либо ученики, в зависимости от выбранного уровня сложности. В самой первой партии рекомендуем выбрать уровень ученика: здесь и правила попроще, и научные конференции менее требовательные, хотя возможности те же, что и на уровне магистра.

Подготовка к игре немного отличается на разных уровнях.

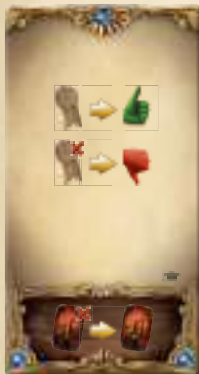
## Два, три или четыре игрока?

Эта сторона поля предназначена для игры вчетвером. Подготовка к игре вдвоем и втроем проходит аналогично, с тем лишь исключением, что используется другая сторона поля.



## Жетоны искателей приключений

Перемешайте стопку жетонов искателей приключений лицом вниз и уберите 1 случайный жетон из игры. (Отложите его в коробку, не глядя на лицевую сторону.) Откройте первого искателя приключений, положите его поверх стопки, а саму стопку разместите на столе рядом с предназначенной для нее ячейкой игрового поля.



## Жетоны конференций

Используйте эту сторону , если играете на уровне ученика, и эту сторону , если на уровне магистра. Жетоны конференций кладутся в стопку искателей приключений. Жетон с пометкой кладется под двух верхних искателей приключений, а жетон с пометкой кладется на самого нижнего искателя приключений.



## Жетоны конференций

Отсортируйте карты по колодам: и . Перемешайте каждую колоду по отдельности. Откройте

3 случайные карты из колоды и выложите их на предназначенный для них ряд игрового поля. Откройте по 3 случайные карты из колод и , а затем выложите их в два ряда рядом с игровым полем. Все выбранные артефакты всегда лежат лицом вверх и видны всем игрокам. Верните колоды оставшихся артефактов в коробку, в текущей партии они не понадобятся.



## Планшет выставки

Отложите этот планшет в сторону, он пригодится только в последнем раунде.



Испытание на себе

Клетка конференции

Памятка конца раунда

Клетка неиспользованных кубов

Больница

Жетоны результатов

Золотые

Карты услуг

Перемешайте карты услуг и выложите их на эту ячейку лицом вниз

Область сбора ингредиентов

Ряд ингредиентов

Деление очередности хода

Награда за выбор этого деления.

Маркеры очередности хода

Игроки занимают деления очередности хода колбами своего цвета.

Деление парализованного алхимика

Карты ингредиентов

Перемешайте карты ингредиентов и выложите 5 карт на предназначенный для них ряд игрового поля лицом вверх. Положите колоду оставшихся ингредиентов на игровое поле лицом вниз.

# Лаборатория игрока

## Открытая часть

Информация о том, какие зелья вы научились делать, сколько у вас грантов, артефактов, золотых и карт в руке, является открытой и известной всем игрокам.

## Планшет игрока



## Кубы действий



Количество имеющихся у вас кубов действий зависит от числа игроков.

- Два игрока: 6 кубов.
- Три игрока: 5 кубов.
- Четыре игрока: 4 куба.

Оставьте все лишние кубы в коробке.

**Независимо от числа игроков, в первом раунде вам доступно только 3 куба действий.** Отложите оставшиеся кубы на стопку искателей приключений, вы заберете их обратно в конце первого раунда.

## Личная часть

Информация о том, какие у вас ингредиенты и услуги в руке, какие печати у вас остались, какие ингредиенты вы используете в эксперименте, что отмечаете в таблице формул, является закрытой и не должна быть известна другим участникам. Сохранить эту информацию в тайне вам поможет ширма вашей лаборатории.

## Карты скинок



## Карты услуг

Каждый игрок берет 2 карты услуг, выбирает и оставляет себе одну из них, а затем сбрасывает другую.



## Карты ингредиентов

**Уровень ученика:** каждый игрок берет 3 верхние карты ингредиентов из колоды.

**Уровень магистра:** каждый игрок берет 2 верхние карты ингредиентов из колоды.



## Печати



## Сборка лаборатории

### Котел

Также котел можно установить слева, справа или вообще отдельно.



Выступ в нижней части котла используется как полочка для смешиваемых ингредиентов, не отрывайте его.



# Поле теорий

## Гранты

Разложите их так, как показано на рисунке.

## Маркеры репутации

Каждый игрок ставит еще одну колбу своего цвета на десятое деление шкалы репутации, это его начальная репутация.



## Жетоны противоречий

Используются только на уровне ученика. Если вы играете на уровне ученика, оставьте их в коробке.



## Жетоны формул



## Жетон первого игрока

Вручите жетон первого игрока тому, кто последним был в лаборатории.



# Настройка приложения

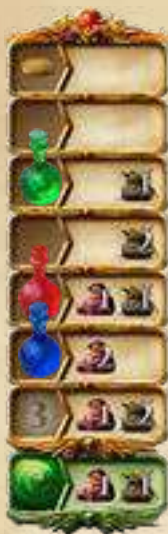
В начале игры запустите приложение и выберите уровень **магистра** или **ученика**, а затем нажмите кнопку **Начать новую игру**. Приложение автоматически подберет для каждого ингредиента свою формулу. (Так что если вы надеялись победить, запомнив результаты экспериментов из прошлой игры, то увь.)

Каждому случайному распределению ингредиентов и формул соответствует уникальный четырехзначный код. Запишите его где-нибудь. В случае чего (например, если ваш смартфон разрядится) вы сможете переключиться на новое устройство и продолжить игру. Для этого вам нужно будет нажать кнопку **Восстановить прогресс** и набрать код текущей партии. По тому же принципу вы сможете использовать несколько устройств одновременно.

# Игровой раунд

Игра длится 6 раундов. В каждом раунде игроки определяют очередность хода, планируют действия, а потом выполняют намеченные действия, переходя от одной области игрового поля к другой по часовой стрелке.

## Определение очередности хода



Ваш день начинается с неторопливой прогулки по лесу и поиска подходящих ингредиентов для лабораторных опытов. Впрочем, возможно, вы захотите провести часть времени, оказывая услуги различным горожанам... В расчете на ответные услуги, разумеется.

Начиная с участника с жетоном первого игрока и по часовой стрелке каждый игрок выбирает одно из делений очередности хода. Нижние деления дают более щедрую награду, но лишают вас преимуществ более раннего выполнения действий.

Получив право выбора деления, выставляйте колбу своего цвета на любое свободное

деление очередности хода и тут же берите указанные карты.

Одно деление может занять только один игрок. Игроки не могут выбрать самое нижнее зеленое деление, это особое деление для алхимиков, выпивших в прошлом раунде зелье (см. стр. 10). При игре вдвоем никто из игроков не может выбрать деление с отметкой

## Получение карт ингредиентов



Возьмите указанное число случайных карт ингредиентов из колоды. Вы не можете брать карты, выложенные на игровом поле лицом вверх, их можно получить только в области сбора ингредиентов.

## Получение карт услуг



Эти карты — различные услуги, которые оказывают вам жители города. Возьмите указанное число случайных карт услуг из колоды.

Если какая-то из этих колод заканчивается, перемешайте ее сброс и сформируйте из него новую колоду.

## Услуги

Карты услуг дают вам некие одноразовые преимущества, которыми вы сможете воспользоваться в определенные моменты раунда. На каждой карте написано, когда ее можно разыграть. На некоторых картах встречается указание «Разыграйте немедленно», такие карты необходимо использовать сразу же после получения. Эффекты карт услуг подробно рассмотрены на последней странице этих правил. Разыгранные карты услуг уходят в стопку сброса.

## Отсутствие награды



Иногда (обычно ближе к началу конференции) бывает важно оказаться первым. Настольно, что уже не до ингредиентов.

И не до услуг. Вы спешно заталкиваете в себя завтрак и опрометью выскакиваете из дома.

Выбрав это деление, вы не получаете никаких карт, но зато получаете возможность ходить первым... или вторым.

## Золотой из вашего картана



А порой у вас нет даже времени сделать себе завтрак. Вместо этого вы покупаете свежую булку у пекаря и съедаете ее на ходу.

Для выбора этого деления необходимо заплатить 1 золотой в банк. Если у вас нет денег, это деление для вас недоступно.

Выбрав это деление, вы не получаете карт, но зато гарантированно ходите первым. Да, порой это НАСТОЛЬКО важно.

## Очередность хода

Порядок, в котором расставлены маркеры-коды игроков на шкале очередности хода, определяет очередность хода в оставшейся части раунда.

Жетон первого игрока в текущем раунде уже не понадобится. В конце раунда он перейдет следующему игроку в направлении часовой стрелки, таким образом, в каждом новом раунде будет новый первый игрок.

## Планирование действий

После того как игроки выбрали деления на шкале очередности хода (и взяли положенные карты), наступает черед планирования действий. Первым это делает игрок, колба которого находится на самом нижнем занятом делении очередности хода, затем — игрок, выбравший следующее самое нижнее деление, и так далее. Игроки, занявшие более высокие деления (с менее щедрой наградой), видят, какие действия выбрали их предшественники, и в этом их преимущество. Когда до вас доходит очередь планировать действия, вы планируете сразу все ваши действия.

Выложите кубы действий в желаемых областях игрового поля. В разных областях кубы могут выкладываться по-разному (см. рисунок ниже).



ДЛЯ ПЕРВОГО ДЕЙСТВИЯ ТРЕБУЕТСЯ 1 КУБ. ДЛЯ ВТОРОГО — ЕЩЕ 1.



ЗДЕСЬ МОЖНО ВЫПОЛНИТЬ 3 ДЕЙСТВИЯ. ДЛЯ КАЖДОГО ТРЕБУЕТСЯ 1 КУБ.



ДЛЯ ЭТОГО ДЕЙСТВИЯ ТРЕБУЕТСЯ 2 КУБА, ДОСТУПНО ТОЛЬКО ОДНО ДЕЙСТВИЕ.



ДЛЯ ПЕРВОГО ДЕЙСТВИЯ ТРЕБУЕТСЯ 1 КУБ. ДЛЯ ВТОРОГО — ЕЩЕ 2.

Для каждого игрока предусмотрен свой ряд ячеек действий, соответствующий его очередности хода. Если ваша колба самая нижняя на шкале очередности хода, вы планируете действия первым, выкладывая кубы на ячейки самого нижнего ряда выбранной области. Следующий планирующий то же действие игрок выкладывает кубы на следующий по высоте ряд и так далее. Игрок с самой верхней колбой на шкале очередности хода планирует действия последним, выкладывая кубы на самый верхний ряд. При игре вдвоем ряды с отметками и не используются.

### Пример:

Рассмотрим рисунок в левой части этой страницы. Синий игрок последний, поэтому он планирует действия первым. Затем Красный игрок. Посмотрите на картинку внизу страницы — его кубы всегда занимают средний ряд. Зеленый игрок занимает самое высокое положение, он планирует действия, точно зная, что будут делать остальные игроки. Его кубы выкладываются на верхний ряд.

## Ограничения первого раунда



В первом раунде вам доступны только 3 куба действий, в последующих раундах вы сможете использовать полный набор кубов. (Полное число доступных кубов действий определяется количеством игроков, см. стр. 6.)



Три действия, отмеченные таким символом, недоступны в самом первом раунде.

## Выполнение действий

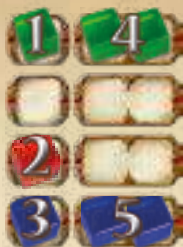
Каждая область действия разыгрывается по порядку, в направлении часовой стрелки, как показано на рисунке.



ДЕЙСТВИЯ ОБЛАСТЕЙ ВЫПОЛНЯЮТСЯ В ЭТОМ ПОРЯДКЕ



В каждой области игроки по порядку выполняют действия, начиная с того, чьи кубы действий выложены на самом верхнем занятом ряду. Выполнив действие, игрок забирает куб (или 2 куба, если ячейка действия двоякая). После того как каждый присутствующий в области игрок выполнил первое действие, те, кто выбрал второе действие, выполняют вторые действия в том же порядке.



**Пример:**

Игроки выполняют действия в указанном порядке, а затем переходят к следующей области.

## Отказ от действия

Когда до вас доходит очередь выполнять действие, вы можете заявить, что передумали, и отказаться от выполнения действия. В этом случае ваш куб (или кубы) откладывается в ячейку неиспользованных кубов. В конце раунда каждые 2 ваших куба в этой ячейке принесут вам 1 карту услуги (см. подробнее на стр. 16).

# Действия, доступные в первом раунде

В первом раунде вам доступно 5 областей действий. Давайте их и обсудим.

## Сбор ингредиентов



Порой алхимику приходится исходить нелало лесных тропок, чтобы найти нужный ингредиент. Не забудьте захватить с собой крепкий посох, чтобы отгонять волков, медведей и других алхимиков.

Когда до вас доходит очередь собирать ингредиенты, вы можете либо взять одну из открытых карт ряда ингредиентов, либо взять одну случайную карту с верха колоды ингредиентов. Взятые из ряда карты не заменяются новыми из колоды, поэтому, возможно, выбор каждого последующего игрока будет все более ограничен. После того как в ряду ингредиентов не останется карт, вам придется брать случайные карты с верха колоды. (Либо отказываться от действий, откладывая кубы действий в ячейку неиспользованных кубов.)



Когда игроки закончат выполнять действия в этой области, уберите все оставшиеся карты ингредиентов в стопку сброса лицом вниз. В начале следующего раунда в ряду ингредиентов вновь появится 5 открытых карт.



## Трансмутация ингредиента



Этот почтенный алхимик отыскал способ превращать ингредиенты в золото. Он с радостью поделится с вами золотом, если вы снабдите его ингредиентами. Возможно, он слишком стар, чтобы собирать их сам. Или просто не любит вставать на заре, чтобы поспеть раньше других собирателей.

Выполняя это действие, сбрасывайте 1 ингредиент и берите 1 золотой из банка. В этой области те, кто ходит раньше, не получают никаких преимуществ перед теми, кто ходит позже.

Когда бы вы ни сбрасывали ингредиенты, не показывайте их другим, кладите их в стопку сброса лицом вниз.

**Совет.** Это действие — гарантированный способ получить очень нужный золотой... или два ну очень нужных золотых. Однако профессиональные алхимики зарабатывают деньги иначе — получением грантов и продажей зелий искателям приключений.



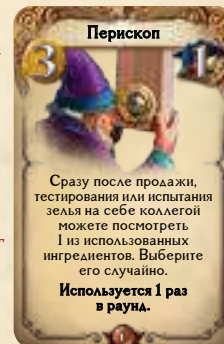
## Покупка артефакта



Ничто не снажет о вашем успехе больше, чем полка, ложающаяся от горючей аппаратуры.

Покупая артефакт, берите одну из открытых карт, выложенных в ряду артефактов, и платите цену, указанную в ее левом верхнем углу. Ваши артефакты хранятся на столе перед вами, соперники должны хорошо их видеть и завидовать вам.

ЦЕНА



ПОБЕДНЫЕ  
ОЧКИ В КОНЦЕ  
ИГРЫ

ЭФФЕКТ

Эффекты одних артефактов делятся в течение всей игры. Если на карте не указано, что она действует один раз в раунд, то ее эффект применяется всякий раз, когда это возможно.

Эффекты других артефактов применяются всего один раз — в момент их приобретения. Использование подобного эффекта считается частью выполнения действия покупки артефакта.

Большинство артефактов приносит дополнительные победные очки в конце игры. Некоторые дают разное число очков в зависимости от определенных условий (см. текст на самих картах).

В начале игры в ряду артефактов выложены карты с отметкой II. Взяв карту из ряда, вы не выкладываете на опустевшее место новую карту из колоды, даже если в ряду вообще не остается карт. Во время конференций в конце 3-го и 5-го раундов вы сбрасываете любые оставшиеся на поле артефакты и заполняете ряд следующими тремя артефактами. До этих конференций артефакты III и IV лежат лицом вверх рядом с игровым полем, и игроки всегда могут спланировать их будущую покупку.

## Эксперименты




После неприятного инцидента, связанного с побегом крылатой свиньи, городской совет запретил опыты на животных. Так что алхимикам приходится испытывать зелья на людях. К счастью, в алхимической академии навалом студентов. В крайнем случае, всегда можно испытать зелье на себе.

Две последние доступные в первом раунде области действий являются источниками бесценной информации. В них вы сможете смешать ингредиенты и посмотреть, что из этого выйдет. Вне зависимости от того, проводите вы тест на студенте или испытываете зелье на себе, вы всегда делаете следующее:



1. Выберите из руки 2 ингредиента, которые хотите смешать.
2. Положите их в котел так, чтобы их не видел никто, кроме вас.
3. Нажмите **Тест на студенте** или **Испытайте на себе** в зависимости от того, действие какой области вы выполняете.
4. Отсканируйте карты и нажмите **Проверить**, когда приложение их распознает.
5. **Покажите результат остальным.** Да, они будут знать, какое зелье у вас получилось, но не будут знать, из каких ингредиентов.
6. Поместите соответствующий жетон результата в треугольник результатов.
7. Выложите соответствующий жетон результата на ваш планшет игрока, чтобы другие игроки видели, какое зелье вы научились делать (если только на поле еще нет такого жетона). Это правило обязательно к исполнению, все должны знать о ваших способностях.
8. Сбросьте использованные ингредиенты. Ингредиенты всегда сбрасываются лицом вниз.

(Даже если вы решили использовать приложение в режиме ручного выбора, по-прежнему кладите 2 ингредиента в котел — так вы точно не забудете их сбросить.)

Главное отличие между двумя этими похожими областями заключается в последствиях получения отрицательного зелья. Эффекты зелий ,  и  трудно назвать приятными, вот поэтому-то алхимикам и нужны студенты.

## Тест на студенте



Студент готов выпить что угодно ради науки. Если только он не почувствует себя плохо. Тогда он будет готов выпить что угодно ради науки и... 1 золотого.


Первый игрок, выполняющий действие этой области, делает все то, что было описано ранее.


Для каждого последующего игрока проведение теста на студенте может стоить дополнительных денег. Если студент выпивает отрицательное зелье, его энтузиазм ощутимо падает. После того как кто-то впервые испытает отрицательное зелье на студенте, выполнение этого действия будет обходиться игрокам в 1 золотой. (Не забывайте, что вы всегда можете отказаться от действия и перенести куб в ячейку неиспользованных действий. В случае если вам нечем заплатить студенту, вы обязаны сделать это.)


Каждый раунд у вас новый студент — тот, чье сердце объято огнем научных познаний, тот, кто не знает о судьбе предыдущего студента. Так что до тех пор, пока кто-нибудь не смешает отрицательное зелье, тесты на нем будут совершенно бесплатны.




### Пример:

*Желтый игрок ходит первым. Первый игрок никогда не платит, поэтому он просто проводит тест и получает .*

*Синий игрок очень рад этому результату, ведь ему не нужно тратить золотой. Он делает .*

*Студент все еще ни о чем не подозревает. Зеленый игрок тоже не тратит деньги, результат его эксперимента . Вот теперь-то студент начинает понимать, что к чему, однако Зеленый игрок объясняет ему, что предупредил о рисках и что студент сам виноват.*

*Наступает ход Красного игрока. Если он хочет провести тест на студенте, то должен отдать 1 золотой в банк. Он решает, что оно того стоит, и смешивает . Однако ни студенту, ни остальным игрокам уже не важно, какое зелье у него выходит, — Желтый и Зеленый игроки все равно должны будут заплатить 1 золотой, чтобы провести вторые тесты.*

## Испытание зелья на себе




Самый простой способ понять, что делает зелье, — это попробовать его самому. Правда, тут есть малюсенький нюанс...

Преимущество проведения эксперимента на себе в том, что вам никому не нужно платить деньги. Недостаток — негативные эффекты зелий действуют лично на вас. У каждого отрицательного зелья он свой.



*Это зелье безумия. Вы не помните, как его пили. И не помните, как выписывали назишом на городской площади. Но все остальные помнят.*

Вы теряете 1 очко репутации .



*Это зелье паралича. Трудно подняться утром с постели, если конечности не шевелятся.*



Переместите вашу колбу на шкале очередности хода на это зеленое деление. В следующем раунде вы не будете выбирать порядок очередности хода вместе с другими игроками. Вместо этого вы получите карты, указанные на вашем зеленом делении очередности хода, и станете последним игроком.

Ваш паралич длится только один раунд, поэтому если вы начали раунд с колбой на зеленом делении, уберите ее с него, когда игроки переходят к выполнению действий в области испытания зелья на себе (чтобы вас не спутали со свежепарализованными алхимиками). Если в текущем раунде вы снова выпьете зелье паралича, ваша колба опять попадет на зеленое деление.




*Поздравляем, вы только что выпили яд и не умерли! Ну еще бы, илмунитет-то выработался еще со студенческих времён. Впрочем, чувствуете вы себя все равно не ахти, поэтому придется немного отлежаться и прийти в себя.*



Вместо того чтобы забрать куб действий с игрового поля, перенесите его в ячейку больницы. В следующем раунде у вас будет на 1 куб действий меньше.

**За один раунд вы можете только 1 раз подвергнуться воздействию каждого отрицательного зелья.** Положительные и нейтральные зелья никак не действуют, просто дарят чувство глубокого облегчения.

## Занимательный паралич

Если несколько игроков выпивают зелье , то на зеленое деление переносится маркер очередности хода каждого из них. Те, кто перенес свою колбу раньше, будут и ходить раньше.

Если маркер первого игрока передается парализованному игроку, он отдает его соседу слева. (Сосед слева получает все преимущества первого игрока, и было бы не очень честно,

если бы им был один и тот же игрок два раунда подряд.) В редком случае, если сосед слева тоже оказывается парализован, жетон первого игрока передается дальше, пока не окажется у непарализованного игрока. В крайне редком случае, если парализованы все игроки, не передавайте жетон первого игрока, в следующем раунде он будет у того же участника.

## Ваш первый раунд

Теперь вы знаете достаточно, чтобы сыграть первый раунд в «Алхимиков». Вернее, не целый раунд, а ту его часть, которая заканчивается после выполнения действий в области испытания зелья на себе, но к этому мы еще вернемся.

**Если хотите, можете прямо сейчас начать первый раунд,** а затем дочитать об оставшихся трех областях. Все, что происходит в конце раунда, описано на стр. 16.

# Действия, доступные во втором раунде

После первого раунда игрокам становятся доступны все области игрового поля. Также игроки получают полные комплекты кубов действий. Надеемся, за первый раунд вы кое-что узнали о природе ингредиентов, потому что сейчас вы сможете применить эти знания на практике.

## Продажа зелья



Зелье ускорения, чтобы сделать атаку быстрее... Капелька зелья отравления, чтобы поскорее разделаться с врагом... Искастелям приключений пригодятся все зелья, и они знают, где их достать. Продажа зелий — легкий способ

заработать много денег, если вы уверены в результате, и не так много денег, если подозреваете, что можете сплосховать.

В начале каждого раунда (за исключением первого) в городе появляется новый искастель приключений, желающий прикупить зелий у алхимиков. В нижней части его жетона указано, какие зелья ему нужны.

Обратите внимание, что для этого действия требуются 2 куба и что выполнить его можно только 1 раз в раунд. У области продажи зелья есть и другая особенность: вы способны изменить привычный порядок хода. Но об этом чуть позже, сначала обсудим, что происходит на вашем ходу.

## Взятие заказа

Когда настает ваша очередь продавать зелье, вы выбираете одно из трех зелий, которое хочет купить искастель приключений. **Ваш выбор ограничен игроками продававшими зелья до вас.**

**При игре вчетвером**, вы перемещаете один из ваших кубов со двоянной ячейки действия в ячейку, соответствующую зелью, которое вы собираетесь продать. Ваш куб блокирует эту ячейку для всех игроков, которые будут ходить после вас. Независимо от того, удалось вам сделать нужное зелье или нет, другие игроки не смогут выбрать занятую вами ячейку.

**При игре втроем** искастели приключений покупают только 2 зелья. Если вы продаете зелья первым, то берете заказ на одно из трех зелий. Выбрав третье зелье, вы занимаете кубом действия правую ячейку, оставляя сопернику на выбор одно из двух первых зелий. Выбрав первое или второе зелье, вы блокируете кубом левую ячейку, и вашему возможному сопернику остается только взять заказ на третье зелье. Как бы то ни было, в каждом раунде продать зелья могут только два игрока.

**При игре вдвоем** зелье продает только один игрок. Ячейка с отметкой блокирует дальнейший выбор всех зелий.

Во всех этих случаях:

- первый, кто продает зелье, может взять заказ на любое из трех зелий;
- максимальное количество зелий, которые можно продать за один раунд, на один меньше, чем число игроков.

Если вам не нравится выбор зелий, оставшийся к моменту вашего хода, вы, как обычно, можете

отказаться от действия. Если действие выберут все игроки и на своем ходу каждый возьмет заказ на зелье, то последний игрок будет вынужден отказаться от действия, перенеся кубы действий в ячейку неиспользованных кубов (см. стр. 16).

## Гарантия качества

Должно ли продаваемое вами зелье быть именно тем зельем, которое заказал искастель приключений? Конечно же, нет! Вы алхимик, а не перфекционист. Однако если вы не хотите, чтобы вам укоротили руки, имеет смысл вернуть покупателю деньги за товар ненадлежащего качества.

Ваша гарантия качества определяет, насколько близко будет ваше зелье к тому, которое нужно искастелю приключений. Существует 4 уровня качества.

### Уровни качества

- Точное соответствие.** У сделанного вами зелья нужный знак и нужный цвет.
- Правильный знак.** Вы смешали зелье с нужным знаком, но не того цвета.
- Нейтральный.** Вы создали нейтральное зелье.
- Неправильный знак.** У вашего зелья не тот знак. Цвет неизвестен.

Когда настает ваша очередь продавать зелье, вы перемещаете второй ваш куб со двоянной ячейки действия в одну из этих ячеек уровня качества. Ваш куб не блокирует эту ячейку, один и тот же уровень качества могут гарантировать несколько игроков.

Выбрав ячейку уровня качества, вы гарантируете, что смешаете зелье этого или лучшего качества, и соглашаетесь на цену, соответствующую занятой вами ячейке. Если вы сделаете зелье худшего качества, то не получите никаких денег. Если вы сделаете зелье лучшего качества, то получите деньги за тот уровень качества, который гарантировали.

«Доверься мне, я не подведу».  
Сделав зелье, точно соответствующее заказу искастеля приключений (нужный знак и нужный цвет), вы получите 4 золотых.

«Бюджет что надо. Ну, почти».  
Сделав зелье с нужным знаком, вы получите 3 золотых.

«Это гивное зелье было создано в самой передовой лаборатории, и я гарантирую, что у него не будет никаких побочных явлений. Мы называем это гомеопатией».

Вы получаете 2 золотых, если только не создаете зелье с неправильным знаком (т.е. нейтральное зелье тоже подходит).

«Я могу с полной уверенностью гарантировать, что в этой бутылочке что-то есть».

Независимо от того, что вы намешали, вы получаете 1 золотой.

## Создание зелья

Создание зелья для искастеля приключений похоже на проведение эксперимента. Вы помещаете 2 карты ингредиентов в котел и нажимаете кнопку .

Приложение предложит выбрать одно из шести зелий. Выберите то, на которое взяли заказ. (Даже если вы точно знаете, что из ваших ингредиентов его никогда не получить, вы все равно обязаны выбрать то зелье, которое до этого выбрали на жетоне искастеля приключений.)

Отсканировав карты, нажмите . Приложение не покажет вам результат смешивания, но отобразит один из четырех уровней качества.

Покажите результат остальным. Если это или , тогда вы точно знаете, какое зелье у вас получилось. Отметьте его на треугольнике результатов и на планшете игрока, как вы обычно делаете во время проведения эксперимента. Если вы смешали , значит, вам известен знак зелья и цвет, который к нему не относится. Возьмите двухцветный жетон результата (такой как и и т. д.) и поместите его в треугольник результатов. (На планшете игрока неоднозначные результаты не отмечаются.) Если вы получили , тогда вам известен один только знак. Возьмите бесцветный жетон результата ( или ) и поместите его в треугольник результатов. На следующей странице рассмотрен поясняющий пример.

Если ваша гарантия качества оказалась выполнена, возьмите из банка причитающиеся вам деньги. **Независимо от данной гарантии, получив или , вы теряете 1 очко репутации.** Как обычно, использованные ингредиенты откладываются в стопку сброса лицом вниз.

Вы всегда можете собрать немного монет, втянув искастеля приключений плохие зелья, но не думайте, что об этом никто не узнает. Когда вы потеряете репутацию, покупатели будут обходить вас стороной.

## Гарантия возврата денег и условия продажи

Я, нижеподписавшийся искастель приключений, принимаю условия продажи данного зелья и подтверждаю, что я ознакомлен с настоящими условиями продажи, заключающимися в следующем.

Сумма денег уплачивается мной заранее и в полном объеме. В случае обнаружения явления, классифицируемого как побочный эффект\*, который не является заявленным эффектом\*\* зелья, я не буду ни просить, ни иметь права на какую-либо компенсацию. X

\* К известным побочным эффектам относятся: сонливость, головокружение, галлюцинации, потеря сознания, гиперактивность, бессонница, частичный или полный паралич, временная или безвозвратная потеря зрения, слуха, голоса и конечностей, а также незапланированный рост новых конечностей, включая конечности нечеловеческого происхождения

\*\* Никакая часть настоящей гарантии не может быть истолкована как обещание того, что зелье проявит свой заявленный эффект.

### Пример:

Добродушный варвар желает купить зелья.



Играют трое. Зеленый игрок ходит первым и выполняет заказ на зелье. Его куб заблокировал ячейку выбора или , оставив последующим игрокам лишь ячейку выбора .

Сейчас ход Красного игрока, и он совершенно не знает, как сделать отрицательное зелье из имеющихся у него ингредиентов. Он не хочет рисковать репутацией, поэтому отказывается от действия и переносит кубы в ячейку неиспользованных кубов.

Ход передается Желтому игроку. Единственный заказ, который он может взять, это , и он решает попробовать. Один куб действий он кладет под зелье, а другой — на уровень качества с 2 золотыми. (Игроку нужны деньги, но он не уверен, что сможет правильно угадать ингредиенты.) Зеленый игрок тоже выбрал этот уровень качества, но это неважно.

Желтый игрок ставит 2 ингредиента на полочку, выбирает в приложении и сканирует карты. Что случится дальше, зависит от результата, который покажет приложение:

Точное соответствие! Желтый игрок сделал . Он отмечает результат на треугольнике результатов и на планшете игрока жетонами . Также он получает 2 золотых.

Верный знак! Но не тот цвет. Желтый игрок сделал либо , либо . Он помечает результат жетоном и берет 2 золотых из банка.

Хм. Желтый игрок сделал нейтральное зелье. Он помечает результат жетоном и берет 2 золотых из банка. Варвар платит деньги, но он не рад сделке, ведь у зелий не может быть совсем никаких свойств. Желтый игрок теряет 1 очко репутации.

Эх! Вместо отрицательного зелья игрок смешал положительное. Он помечает результат жетоном . Он не получает деньги, потому что гарантировал нейтральное зелье, но не сделал его. Также он теряет 1 очко репутации за зелье не того знака.

## Скидка

«Налетай! Покупай! Дешевле — только гаром! Крутым парням с двуручными топорами особая скидка!»

Вероятно, вы заметили, что у тех, кто выполняет действие продажи зелья раньше, больше преимуществ перед теми, кто делает это позже. А если это действие решат выполнить все, то кто-то и вовсе окажется не у дел.

Поэтому, перед тем как первый игрок выберет первое зелье, каждый присутствующий в области участник получает шанс стать первым игроком. Несмотря на то что мы рассказываем об этом в последнюю очередь, предложение скидки — это первое, что происходит, когда игроки приступают к рассмотрению данной области. Впрочем, если вы единственный игрок в области, вам не с кем конкурировать, и вы сразу переходите к выбору зелья.

У каждого игрока есть набор из 4 карт скидок со значениями 0, -1, -2 и -3. Если действие продажи зелий запланировали несколько игроков, они тайно выбирают 1 карту скидки и кладут ее перед собой лицом вниз. После того как выбор сделал каждый игрок, участники открывают выложенные скидки.

Искателям приключений нравятся большие скидки. На каждой карте скидки указано определенное число улыбающихся лиц . Переложите кубы игроков в порядке убывания лиц на выложенных ими картах. Тот, у кого больше всех лиц, ходит первым.

Однако и обычный порядок хода тоже важен, поскольку используется в случае ничьей, когда больше одного игрока выкладывают карту с одинаковым числом улыбающихся лиц.

### Пример:



Не сбрасывайте выложенную вами карту скидки, пока все действия области не будут выполнены. Ваша карта скидки ограничивает выбор уровня качества. Когда наступает ваш ход продавать зелье, вы не можете гарантировать зелье, уменьшенная (с учетом скидки) плата за которое составила бы 0 и меньше золотых.

### Пример:

Красный игрок выложил карту со скидкой в 2 золотых.

- Он может дать гарантию смешать полностью соответствующее зелье и получить за это 2 золотых.
- Он может дать гарантию смешать зелье с правильным знаком и получить за это 1 золотой
- Он может выбрать ни один из двух оставшихся уровней качества.

Даже если Красный игрок не знает, как получить зелье нужного знака, он все равно может попытаться. (Возможно, у него получится узнать, какие 2 ингредиента дают нейтральное зелье, или он заблокирует ячейку, на которую рассчитывал один из последующих игроков.)

## Влияние репутации

В процессе игры вы теряете и получаете репутацию, а в конце партии репутация превращается в победные очки. Ваша репутация влияет на вас в течение игры. Например, искатели приключений предпочитают покупать зелья у более авторитетных алхимиков.

## Зеленая зона: 14-17 очков

Если ваша колба на шкале репутации находится в зеленой зоне, вы получаете **1 дополнительное улыбающееся лицо** вдобавок к нарисованным на карте. Например, если вы выложите карту 0-й скидки, она будет считаться картой с 2 лицами вместо 1.

Но и последствия ошибки жестче. **Если вы теряете репутацию, то теряете на 1 очко больше.**

Например, продав зелье не того знака, вы потеряете 2 очка репутации вместо 1. Если вы будете вынуждены потерять 2 очка на конференции, то потеряете сразу 3 очка.

Штраф действует, даже если в результате потери репутации ваш маркер должен был бы выйти за пределы зеленой зоны. Например, если у вас 14 очков, то продажа нейтрального зелья по-прежнему сместит вашу колбу на деление с 12 очками.

Когда вы в чем-то хороши, все требуют от вас большего.

## Синяя зона: 18 очков и больше

Если ваш маркер в синей зоне, ставки высоки как никогда. Вы получаете **1 дополнительное улыбающееся лицо** и **получаете на 1 золотой больше при продаже зелий**. (Вы могли бы, к примеру, предложить скидку в 3 золотых, гарантировать уровень качества, соответствующий 3 золотым, и получить в случае успеха 1 золотой.)

**Всякий раз, теряя репутацию, вы теряете на 2 очка больше.**

Опять же, штраф применяется, когда маркер начинает перемещение в синей зоне. Например, если у вас 18 очков и вы теряете сразу 5, то сдвигаете колбу на деление с 11 очками. (Да, такое случается. Представьте свою радость, если не с вами.)

Чем выше заберешься, тем больше падать.

## Красная зона: 6 очков и меньше

Алхимики с плохой репутацией **получают на 1 золотой меньше при продаже зелий**, какой бы уровень качества они ни гарантировали. Это не скидка. Это штраф, применяющийся после определения очередности продаж. Например, если вы предложили скидку в 2 золотых, то сможете дать лишь гарантию полного соответствия. (В обычной ситуации вы получили бы 4 золотых, но с учетом скидки и штрафа получите только 1 золотой.) Пока что вы не можете предлагать скидку в 3 золотых.

Есть и хорошая новость. **Теряя репутацию, вы теряете на 1 очко меньше.** Например, продажа зелья с неправильным знаком больше не отнимает репутацию. Если на конференции вы должны будете потерять 2 очка, то потеряете только 1.

**Ваша репутация никогда не опускается ниже 1.** Если вы должны потерять больше репутации, вы просто оставляете маркер на делении с 1 очком.

Сложно убедить людей, что вы хуже, чем кажется, если они и так это знают.

## Публикация теории



В области публикации теории игроки ходят в обычном порядке. Одним действием игрок может опубликовать новую теорию или согласиться с уже опубликованной кем-то.

## Публикация новой теории

Вы вправе опубликовать теорию об ингредиенте, формулу которого узнали. Или не узнали. Или точно знаете, что другие тоже не узнают. Только от вас зависит, когда публиковать ту или иную теорию: либо на этапе догадок, либо после сбора неопровержимых доказательств.



Чтобы опубликовать теорию, выберите один из жетонов формул и выложите его на одну из книг на поле теорий. Это ваше публичное заявление относительно истинной природы указанного ингредиента. Чтобы все знали, кто автор теории, положите одну из ваших печатей на любое место для печати издателем вниз.



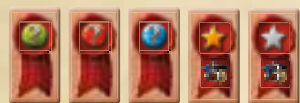
А теперь заплатите издателю. **Вы сбрасываете 1 золотой в банк.**

Что-что? Вы думали, что это вам заплатят? Нет, дружище, это же только теория.

Опубликовав теорию, получите **1 очко репутации.**

Напустите на себя уверенный вид, чтобы никто не усомнился в вашей теории.

## Печати



Держите ваши печати перед собой лицом вниз или за ширмой, вдали от чужих глаз. Выкладывая печать на книгу теории, кладите ее лицом вниз.

К чему такая секретность? Дело в том что печать некоторым образом определяет вашу степень уверенности в теории.



Печати со звездами предназначены для ваших лучших теорий. Всего у вас 2 печати с золотой звездой и 3 печати с серебряной. Берегите их для теорий, за правильность которых вы готовы поручиться собственной головой.

Конечно, никто не отрубит вам голову, если вы ошибетесь, но в репутации вы потеряете ощутимо.

В конце игры печати с золотыми звездами приносят 5 победных очков, а с серебряными — 3 очка, но только если теории верны. Если теории ошибочны, вы теряете победные очки (см. стр. 17). Если кто-то успешно опровергнет вашу теорию еще в процессе игры (см. стр. 14), то вы потеряете очки репутации.

Печати без звезд предназначены для теорий, в которых вы **сомневаетесь в определенном элементе**. Этот элемент указан на самих печатях — знаком вопроса в круге соответствующего цвета. Вы не получите штраф, если при опровержении теории выяснится, что вы ошиблись в знаке отмеченного элемента (размер круга не имеет значения, только цвет). Правда, в конце игры печати без звезд не приносят никаких очков (см. стр. 17).

### Пример:

*Синий игрок публикует теорию о скорпионе, показанную на рисунке в левой части страницы. Он выкладывает на книгу печать с , чтобы подстраховаться на случай ошибки в красном элементе. Если игроки оспорят его теорию, заявив, что у скорпиона , Синий игрок не потеряет репутацию.*

Если теорию не опровергают, то выложенные на ее книге печати лежат до конца игры.

*«Многоуважаемый коллега! Если вы читаете это письмо, значит, мою «Теорию скорпиона» подвергли сомнению. Хотел бы заметить, что всегда был уверен в точности установленных мною синего и зеленого элементов. Что же касается красного элемента, то...»*

## Доступные жетоны и ингредиенты

Вы можете опубликовать теорию только о таком ингредиенте, на книге которого еще нет жетона формулы, и вы можете использовать только те жетоны, которые еще не выложены ни на одну из книг.

Причина проста: каждому жетону формулы соответствует только 1 ингредиент, потому что каждому ингредиенту соответствует только 1 формула. Любая другая теория, связанная с этим ингредиентом или с этой формулой, будет противоречить уже опубликованной теории. Конечно, вы можете сказать издателю, что другая теория неверна, да только он вам ни за что не поверит, в конце концов, это ведь другая теория опубликована, а не ваша, значит, и доверия к ней больше.

Однако не спешите скрежетать зубами и рвать волосы на голове, потому что есть отличный способ показать всем этим умникам, насколько они некомпетентны. В следующем раунде вы сможете опровергнуть опубликованную теорию (см. следующую страницу).

## Согласие с теорией

Бывает, что коллеги публикуют ваши теории раньше вас. Неприятно, когда все почести за открытие, которое готовились сделать вы, получает кто-то другой. Впрочем, всегда можно выразить свое согласие с опубликованной теорией.



Чтобы согласиться с уже опубликованной теорией, выложите на соответствующую книгу вашу печать (так же, как вы делаете во время публикации теории). Вы не можете согласиться с собственной теорией, на одной книге никогда не может быть больше 1 печати каждого цвета.

Вы **платите 1 золотой в банк**. Кроме того, вы **платите 1 золотой каждому другому игроку, уже выложившему печать на эту книгу.**

*«Разумеется, ты включил вас в соавторы... за скромное вознаграждение».*

Вы не получаете очки репутации за согласие с теорией, зато теперь ваша печать учитывается наравне с печатями других игроков на этой книге.

На каждой книге теории предусмотрено 3 места для печатей. В игре с 2 и 3 участниками согласиться с теорией может каждый. В игре с 4 участниками вы не можете согласиться с теорией, если на книге уже лежат 3 печати.

## Гранты

Научные сообщества крайне заинтересованы в изучении определенных ингредиентов. Настолько, что даже готовы выделить гранты на ваши исследования. Разумеется, сначала вы должны доказать, что хоть что-то понимаете в предмете исследования.

В центре поля теории выложены 5 жетонов грантов. На каждом из них указаны 3 или 4 ингредиента, которые вы должны изучить для получения этого гранта. Ваш первый грант вы получаете, если ваши печати выложены на книгах теорий о 2 ингредиентах с жетона этого гранта. (Не имеет значения, опубликовали вы эти теории сами или просто согласились с ними, также неважно, какие печати вы выложили: со звездами или без.)

### Пример:



*Синий игрок публикует теорию о скорпионе. Если он опубликует или согласится с теорией о жабе или грибе, то тут же получит показанный на рисунке грант.*

Если вы получаете право взять грант, сразу же берите его жетон и кладите на свой планшет игрока лицом вниз. Вы **немедленно получаете 2 золотых** из банка. **В конце игры** каждый ваш грант приносит вам **1–2 победных очка**.

Выделенные вам золотые призваны помочь в дальнейших научных изысканиях и должны быть потрачены исключительно на цели, одобренные грантовым комитетом... Ха-ха! Это шутка. На самом деле алхимики тут

же спускают грантовые деньги на новые артефакты. Если кто-нибудь спросит, всегда можно собрать, что это незаметное лабораторное оборудование для проведения инновационных исследований.

Если вы получили грант, он остается у вас до конца игры. Даже если теории, благодаря которым вы его получили, опровергнуты, никто не заставит вас вернуть жетон гранта и деньги.

Взяв первый грант, вы можете взять и другие, однако для получения каждого последующего гранта вам необходимо выложить печати на всех трех указанных ингредиентах (или на 3 из 4 в случае центрального жетона гранта). Вот что означает цифра 3 на рубашке вашего первого гранта.

Если после публикации или согласия с теорией вы можете получить сразу два гранта, вы обязаны выбрать только один из них. Чтобы получить второй грант, вам нужно будет иметь печати на всех трех его ингредиентах.

## Опровержение теории



Само собой, теория, подтвержденная официальной печатью алхимика, не может быть неправильной. Однако на всякую правильную теорию всегда найдется более правильная.

Технически это действие становится доступно игрокам уже со второго раунда, но у вас не будет возможности выполнить его, пока в игре не будет

опубликовано ни одной теории. **Доказав ошибочность теории, вы получаете 2 очка репутации**, а те, чьи печати выложены на книге с опровергнутой теорией, возможно, теряют репутацию, но об этом чуть ниже.

Опровержение теории на уровне ученика проходит проще, чем на уровне магистра. Если вы играете первую партию, можете **пропустить описание опровержения на уровне магистра**. Вы вернетесь к нему после того, как попрактикуетесь в «ученических» опровержениях.

Опровержение теории и в приложении выполняется по-разному. Если вы обнаружили, что выбрали не тот уровень игры, вернитесь в главное меню и измените настройки, а затем нажмите **Продолжить игру**.

## Опровержение на уровне ученика

Нажмите **Опровержение** и положите устройство на стол так, чтобы каждый игрок хорошо видел его экран. Сейчас на нем отображаются 8 ингредиентов и 3 элемента. **Для опровержения не нужны карты ингредиентов из руки.**

Чтобы опровергнуть теорию, нужно продемонстрировать, что один из элементов неверен. Выберите ингредиент рассматриваемой теории. Выберите элемент, который, по вашему мнению, ошибочен. Нажмите **Опровержение**.

Устройство покажет игрокам правильный знак элемента ингредиента. Сравните его со знаком на жетоне формулы опровергаемой теории.

Если знак элемента на экране **совпадает** со знаком на жетоне, вам **не удалось опровергнуть теорию**. (Это не означает, что теория верна, просто вы не смогли доказать ее ошибочность.) Вы **теряете 1 очко репутации** за то, что впустую потратили время коллег.

Если знак на экране **не совпадает** со знаком на жетоне, вам **удалось опровергнуть теорию**. См. «Последствия опровержения» ниже.

В любом из этих случаев игрокам становится известен правильный знак элемента ингредиента. Если для них это новая информация, они отмечают ее в таблицах формул.

Действием опровержения нельзя выбрать ингредиент, теория о котором еще не была опубликована.

## Последствия опровержения

**Независимо от выбранного уровня игры, опровергнув теорию, сделайте следующее:**

1. Получите 2 очка репутации.
2. Уберите неправильный жетон формулы с поля теорий.
3. Переверните каждую печать на книге опровергнутой теории.
4. Игрок, выложивший печать без звезды, не теряет репутацию, если цветной круг с вопросом на его печати соответствует элементу, использовавшемуся для опровержения теории.
5. Игрок, выложивший печать без звезды с кругом другого цвета, теряет 5 очков репутации.
6. Игрок, выложивший печать со звездой (золотой или серебряной), теряет 5 очков репутации.
7. Все печати на книге опровергнутой теории выходят из игры. И использованные печати не возвращаются владельцам. (Можете оставить их рядом с полем теорий лицом вверх, чтобы все знали, какие печати потратили игроки.)
8. Если у вас выложен куб в области публикации теории, вы можете сделать немедленную публикацию (см. справа).

**Пример:**



Синий игрок проверяет при помощи приложения правильность синего элемента скорпиона. На экране отображается . Результат не опровергает теорию, и Синий игрок теряет 1 очко репутации.

Следующим ходит Красный игрок. Он проверяет зеленый элемент скорпиона. Устройство показывает . Все видят, что жетон формулы скорпиона ошибочен.

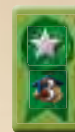
Красный игрок получает 2 очка репутации и открывает все три печати.



Желтый игрок выложил печать, пугающую от ошибки в зеленом элементе. Он не теряет репутацию.



Синий игрок подстраховался от ошибки в красном элементе. Он теряет 5 очков репутации.



Зеленый игрок выложил печать со звездой. Он теряет 5 очков репутации.

Все три печати убираются из игры до конца партии.

## Опровержение собственной теории

Игроки могут пытаться опровергать любые теории, даже те, которые опубликовали сами или с которыми согласились. Опровергнув такую теорию, вы получаете 2 очка репутации, но по-прежнему теряете 5 очков, если ваша печать не пугает вас от ошибки в элементе, при помощи которого была опровергнута теория. В этом случае вы сразу начисляете себе суммарный результат очков репутации: -3 очка.

К примеру, если у вас 13 очков, то вам нужно будет вычесть 3 из 13, но не 5 из 15. (Если вы полагаете, что это одно и то же, прочтите «Влияние репутации» на стр. 12.)

## Немедленная публикация



Если вы успешно опровергли теорию и у вас выложен хотя бы один куб в области публикации теории, вы можете тут же опубликовать новую теорию.

Однако эта теория может быть:

- либо новой теорией об ингредиенте, теорию о котором вы только что опровергли;
- либо новой теорией об ингредиенте, для которой вы используете жетон формулы из только что опровергнутой вами теории.

**Пример:**

Красный игрок доказывает, что скорпион не может быть . Если у него есть хотя бы 1 куб в области публикации теории, он может использовать его для немедленной публикации теории о новой формуле для скорпиона или о новом ингредиенте для формулы . Игрок не мог бы сделать немедленную публикацию о чем-то не связанном с опровергнутой теорией (например, что перу ворона соответствует .



Если вы запланировали два действия в области публикации теории, то вашей первой немедленной публикацией вы тратите первое. Если вы получите возможность сделать вторую немедленную публикацию, то сможете потратить второе действие тоже.

Если у вас нет кубов в области публикации теории, вы не можете сделать немедленную публикацию. Немедленная публикация необязательна, вы всегда можете дождаться своего действия в области публикации теории и опубликовать или согласиться с любой

желаемой теории. (Но не забывайте, что кто-то из коллег может опровергнуть теорию и, воспользовавшись правом немедленной публикации, опубликовать нужную вам теорию раньше.)

## Те же грабли




Испытания зелий на себе не проходят бесследно.


Вы вполне можете публиковать теории, правильность которых заведомо известна. Например, если кто-то опроверг теорию о том, что в формуле скорпиона есть , вы по-прежнему можете опубликовать теорию о том, что формула скорпиона — . Вы можете даже опубликовать теорию, опровергнутую в текущем раунде! Единственное, что вы не можете, так это сделать немедленную публикацию той же самой теории, которую только что опровергли. Это было бы совсем несолидно.

## Опровержение на уровне магистра

В игре на уровне магистра недостаточно просто заявить, что элемент ошибочен, нужно знать, какой эксперимент докажет правдивость ваших слов.


### Пример:

Предположим, вы хотите опровергнуть теорию о скорпионе с прошлой страницы. Вам нужно отыскать ингредиент, который дал бы в комбинации со скорпионом ,  или . Любой из этих трех результатов доказал бы, что использованная в теории формула неправильна.

Нажмите  и положите устройство так, чтобы всем был виден его экран. На нем отображаются 8 ингредиентов. Для опровержения не нужны карты ингредиентов из руки.

Выберите 2 ингредиента. Приложение покажет 7 зелий, выберите из них одно, учитывая, что дальше возможны два варианта:

1. Приложение покажет, что из этих двух ингредиентов действительно получается это зелье.
2. Приложение покажет, что из этих двух ингредиентов не получается выбранное зелье.

Объясните остальным, какой результат опровергнет теорию или продемонстрирует противоречие теорий (см. ниже). После того как игроки поймут ваше объяснение, нажмите .


Если ваш эксперимент не смог опровергнуть теорию или хотя бы продемонстрировать новое противоречие, вы **теряете 1 очко репутации** за то, что впустую потратили время научного совета.

Если вам удастся опровергнуть теорию, это считается успешным выполнением действия, и вы получаете **2 очка репутации**. При опровержении на уровне магистра можно не опровергать теорию, а показать, что она противоречит другой теории, это тоже приносит 2 очка. Однако в большинстве случаев вы будете именно опровергать теории.

## Опровержение одной теории

Самая распространенная и простая ситуация. Вы демонстрируете, что один элемент ингредиента не такой, как опубликовано. Вы получаете 2 очка и проверяете, теряют ли репутацию игроки, выложившие печати на соответствующую книгу теории, как было описано ранее в «Последствиях опровержения».

### Пример:

Вы объявляете, что из скорпиона и гриба получается , и приложение подтверждает вашу догадку. Это опровергает теорию о скорпионе с прошлой страницы. Вы опровергли теорию по зеленому элементу. Каждый игрок, не выложивший печать, страхующую его от ошибки в зеленом элементе, теряет 5 очков.

Если вы просто читаете о «магистерском» опровержении, **можете пропустить оставшуюся часть этой главы и начать игру**. Скорее всего, все действия опровержения будут проходить так, как описано выше. Если же случится что-то необычное, вы всегда сможете вернуться к правилам и дочитать эту главу.

## Опровержение двух теорий

Если на поле опубликованы теории о двух ингредиентах, участвующих в вашем эксперименте, у вас есть возможность опровергнуть сразу две соответствующие теории. Они обе будут опровергнуты одновременно, если вы продемонстрируете, что в обеих есть элемент с неправильным знаком.



### Пример:

Перед тем как вам представилась возможность опровергнуть теорию о скорпионе с прошлой страницы, один из игроков опубликовал такую теорию о грибе. Вы объявляете, что из скорпиона и гриба получается , и приложение подтверждает вашу догадку, что опровергает сразу две теории по зеленому элементу.

Опровергнув две теории, открывайте печати на обеих книгах. Каждый, кто должен получить штраф, получает суммарный штраф по двум теориям. (Например, если игрок теряет суммарно 10 очков, то он одновременно теряет 10 очков, а не два раза по 5.)

**Успешное опровержение по-прежнему приносит только 2 очка репутации**, даже если вы опровергли сразу две теории. Также у вас по-прежнему есть право только на одну немедленную публикацию.


## Демонстрация противоречия


Иногда ваш эксперимент показывает, что одна из двух теорий ошибочна, но не показывает, какая именно.





### Пример:

Перед тем как вы стали опровергать теорию о скорпионе, один из игроков опубликовал такую теорию о жабе. Вы говорите, что из скорпиона и жабы полу-

чается , вы проверяете это в приложении, и оно подтверждает ваши слова.

Опубликованные теории о жабе и скорпионе говорят о том, что и у того, и у другого ингредиента есть синий положительный элемент. Приложение подтвердило это, поэтому вы не опровергаете никакую теорию. Однако две теории не могут быть одновременно верны, так как, согласно их формулам, их комбинация должна давать .

### Пример:

Та же ситуация, что и в примере выше, только на этот раз вы проверяете через приложение, дадут ли скорпион и жаба  при смешивании. Устройство показывает, что нет. Но если обе теории верны, то из двух этих ингредиентов должно получаться . Вы демонстрируете противоречие.

В отличие от прошлого примера, в этом случае успешным выполнением действия становится отрицательный результат приложения. Также в этом случае соперники получают меньше информации.

Всякий раз, когда вы демонстрируете **новое противоречие** между двумя теориями на поле теорий, это считается успешным выполнением действия, и вы **получаете 2 очка репутации**. При этом никто не теряет очки, поскольку неизвестно, какая теория ошибочна. Также в этом случае у вас нет возможности сделать немедленную публикацию.

## Противоречащие теории



Когда игрок доказывает, что две теории противоречат друг другу, они помещаются жетонами противоречия. На книгах теорий по-прежнему остаются все жетоны формул и печати, однако **печати больше не учитываются во всем, что касается конференций, грантов и звания лучшего алхимика** (см. подробнее на стр. 16). **Никто из игроков не может согласиться с противоречивой теорией.**


Жетоны противоречия не имеют значения при подсчете победных очков в конце игры. Противоречивые теории можно опровергать.

Когда опровергается одна из противоречивых теорий, с поля теорий убираются оба жетона противоречия. Вторая теория вновь считается обычной опубликованной теорией (хотя тоже может быть ошибочна).




## Непоказательные эксперименты


Ваш выбор ингредиентов и получающегося из них зелья должен:

1. Либо опровергнуть как минимум одну конкретную теорию.
2. Либо показать новое противоречие между двумя теориями, как описано выше.

Если ваш эксперимент не продемонстрировал ни того, ни другого, вам следует нажать кнопку  и задуматься, какую информацию он вам дал. **Эксперимент, который не сделал ничего из вышеуказанного, считается неудачным выполнением действия опровержения, и вы теряете 1 очко репутации.**

### Пример:

Игроки опубликовали теории обо всех ингредиентах, за исключением корня мандрагоры и пера ворона. Последние жетоны формул, еще не выложенные на поле теорий, это  и . Желтый игрок знает, что смешение корня мандрагоры и пера ворона не дает . Если он продемонстрирует это при опровержении, то докажет лишь, что на поле теорий что-то не так, однако этого будет мало, чтобы опровергнуть какую-то конкретную теорию или показать противоречие между двумя теориями, ведь ни один из этих ингредиентов еще не стал объектом опубликованной теории. Игрок должен придумать какой-то другой эксперимент.

Если же он все-таки захочет показать всем, что комбинация корня мандрагоры и пера ворона не дает , он потеряет 1 очко репутации.

Демонстрируя противоречие двух теорий, вы должны показать неизвестное до сих пор противоречие. Если вы демонстрируете противоречие, уже отмеченное парой жетонов противоречия, выполнение действия опровержения считается неудачным и стоит вам 1 очка репутации. Тем не менее не запрещается использовать противоречивую теорию для демонстрации какого-то нового противоречия.



## Конец раунда

Слева от шкалы очередности хода находится ячейка с памяткой о том, что происходит в конце раунда. Выполняйте все эти события в указанном порядке.

### Награда лучшему алхимику



Игрок с наибольшим числом печатей на поле теорий получает 1 очко репутации. Если никто не опубликовал теории, никто не получает награду. В случае ничьей все претенденты получают 1 очко. Не имеет значения, сами ли игроки опубликовали теории или согласились с уже опубликованными. И, само собой, не имеет значения, какие печати они выложили (со звездами или нет), поскольку эта информация является тайной. Если вы играете на уровне магистра, не учитывайте печати на книгах теорий, помеченных жетонами противоречия.

### Неиспользованные кубы



Раунд не всегда проходит так, как хотелось бы, и иногда приходится отказываться от запланированных действий, откладывая кубы в ячейку неиспользованных кубов. За каждую пару ваших кубов, оказавшихся здесь к концу раунда, вы берете 1 карту услуги из колоды. (Непарные кубы ничего не приносят.)

Возьмите все ваши неиспользованные кубы. Теперь у вас вновь полный набор кубов... если только вы не оказались в больнице, выпив зелье отравления.

### Больница



Освободив ячейку неиспользованных кубов, перенесите на нее все кубы из больницы. Они будут считаться обычными неиспользованными кубами до конца следующего раунда.

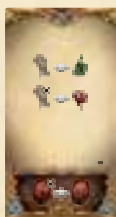
### Новый искатель приключений



Уберите текущего искателя приключений, он погостил в городе достаточно. Выложите в ячейку искателя приключений следующий жетон искателя приключений. Если после этого наверху стопки оказывается жетон конференции, положите его в ячейку конференции (справа от области испытания зелья на себе). Жетон показывает, что в следующем раунде состоится конференция.

Независимо от того, попался вам жетон конференции или нет, переверните верхнего искателя приключений из стопки лицом вверх. Игроки всегда знают, какой искатель приключений появится в городе следующим.

### Конференция



Алхимические конференции всегда собирают толпы народа. Алхимики со всего света съезжаются в город, чтобы поделиться открытиями с коллегами. И хотя на деле каждая конференция превращается в театр бахвальства, фуршетов здесь всегда что надо.



Если вы правильно подготовили стопку искателей приключений, то в конце третьего и пятого раундов из нее будут появляться жетоны конференций. (Если вы в чем-то ошиблись, приведите стопку в порядок прямо сейчас.) Конференция проходит после выполнения испытания зелья на себе, но до присуждения награды лучшему алхимику и прочих событий конца раунда.

Игроки, опубликовавшие и согласившиеся с указанным количеством теорий, получают 1 очко репутации. Те, кто этого не сделал, теряют репутацию в зависимости от числа их печатей на поле теорий, как указано на текущем жетоне конференции. Как и в случае с наградой лучшему алхимику, учитываются все печати (за исключением тех, что выложены на противоречивых теориях).

Никому не по душе эта неловкая ситуация, когда приезжаешь на конференцию, а похвастаться нечем. Так что накануне конференции издатель становится просто нарасхват.

### Новые карты артефактов



Окончание конференции всегда сопровождается поступлением новых артефактов. Уберите все оставшиеся на игровом поле артефакты и выложите на пустые места три новые карты: артефакты  после первой конференции и артефакты  после второй.

Затем определите лучшего алхимика и выполните прочие события конца раунда.

### Подготовка к новому раунду

Если вы еще не убрали ингредиенты из ряда ингредиентов игрового поля, сделайте это сейчас. Выложите на поле 5 новых ингредиентов. Если колода ингредиентов заканчивается (сейчас или в любой другой момент игры), перемешайте стопку сброса и сформируйте из нее новую колоду.

Уберите колбы на шкале очередности хода с занятых ими делений. (За исключением колб, которые в ходе раунда попали на зеленое деление паралича.)

Жетон первого игрока передается следующему участнику по часовой стрелке. (Если вы вынуждены отдать его игроку, маркер которого находится на делении паралича, см. «Занимательный паралич» на стр. 10.)

Теперь все готово к началу нового раунда исследований, славы и высмеивания глупца, опубликовавшего вздорную теорию о скорпионах.





# Последний раунд

Игра длится шесть раундов. При подготовке последнего раунда рядом с областью продажи зелья появляется последний искатель приключений. (Всего в игре 6 искателей приключений, перед игрой вы случайно выбрали и вернули в коробку одного из них, в первом раунде искателя приключений не было.)

## Выставка

Обычно алхимики стараются впечатлить друг друга, однако время от времени они собираются, чтобы показать свое искусство народу.



ДЛЯ ИГРЫ ВЧЕТВЕРОМ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ДРУГУЮ СТОРОНУ

Во время подготовки к последнему раунду выложите планшет выставки поверх областей теста на студенте и испытания зелья на себе, вместо их действий вы сможете спланировать действия в области выставки зелий. Нажмите в приложении.

Действия в области выставки зелий планируются наряду с другими действиями. Игроки ограничены указанным числом действий (3 при игре вчетвером и 4 при игре втроем и вдвоем).

Когда наступает ваш ход, вы забираете один ваш куб с ячейки действия и помещаете его на одно из шести зелий, изображенных на планшете выставки. Это зелье, которое вы обязуетесь сделать. Вы не можете выбрать зелье, которое вы уже успешно сделали. (На планшете выставки нет нейтрального зелья — мало кого можно впечатлить жабьим супом.)

Подготовьте 2 ингредиента в лаборатории, как если бы вы проводили эксперимент. Нажмите кнопку и отсканируйте ингредиенты, после чего, как обычно, сбросьте их.

Если вам не удалось сделать обещанное зелье, перенесите ваш куб в ячейку . Вы теряете 1 очко репутации.

Если вы первый, кто успешно делает данное зелье, вы получаете 1 очко репутации. Перенесите ваш куб в ячейку .

Если вы успешно делаете данное зелье после того, как его уже кто-то сделал, ваш куб занимает одну из пустых клеток под этим зельем. Вы не получаете очки за зелье, но по-прежнему можете сделать его противоположность (см. дальше).

Если вы успешно делаете на выставке 2 зелья одного цвета, но разных знаков, вы являетесь народу свое мастерство в этом цвете и получаете 2 очка репутации. Эту награду могут получить несколько игроков.

Вы не обязаны выполнять действия в области выставки зелий в последнем раунде, но учтите, что ингредиенты, оставшиеся у вас в руке, не принесут вам никаких очков, поэтому выставка — ваша последняя возможность получить от них хоть какую-то пользу.

Выполнив все действия, как обычно, определите лучшего алхимика и возьмите карты услуг за неиспользованные кубы. Настало время подсчитать итоговый результат.

## Финальный подсчет очков

### Очки репутации и победные очки

**Очки репутации** игроки получают и теряют во время партии. Некоторые артефакты дают различные бонусы к репутации, а ваша зона на шкале репутации влияет на то, сколько очков репутации вы теряете.

В конце игры начисляйте себе победные очки по следующему принципу:

**Очки репутации становятся победными очками.** Если, к примеру, вы закончили игру с 16 очками репутации, то в начале финального подсчета очков получаете 16 победных очков.

Затем получите очки за ваши **артефакты**.

**Особые случаи.** Если у игрока есть «**Волшебное зеркало**», то он обязан в первую очередь подсчитать очки за «**Волшебное зеркало**» и лишь потом — за остальные артефакты и гранты.

Если у игрока есть «**Идол мудрости**», то он не получает за него очки до Большого открытия.

Далее получите очки за ваши **гранты**.

**Победные очки** игроки получают в конце партии. На них не оказывают влияния бонусы и штрафы репутации. В основном победные очки прибавляются к текущему счету игроков, однако после выяснения истинной природы ингредиентов могут и отниматься.

Если у вас в руке остались карты услуг, **обменяйте каждую карту на 2 золотых.**

Начислите себе **1/3 победного очка за каждый золотой.** Иными словами, получите 1 победное очко за каждые 3 золотых. Не сбрасывайте оставшиеся золотые, они пригодятся для разрешения возможной ничьей.

### Большое открытие

И вот он, момент истины. Положите устройство с приложением так, что всем хорошо бы виден его экран. Нажмите .

*Вы точно хотите увидеть ответы? Конечно, хотите! Ведь это миг вашего триумфа!*

Приложение покажет, у какого ингредиента какая формула. Одну за другой проверьте все теории. Начинайте проверку каждой теории с открытия всех ее печатей.

Если теория **верна**, каждый игрок получает победные очки за свою печать:

- печать с золотой звездой — 5 очков;
- печать с серебряной звездой — 3 очка;
- печать без звезды — 0 очков.

Если теория ошибочна, каждый игрок теряет победные очки за свою печать:

- печать со звездой — -4 очка;
- печать без звезды, печать не страхует от ошибки — -4 очка;
- печать без звезды, печать страхует от ошибки — 0 очков.

Как определить, страхует ли печать без звезды от ошибки? Посмотрите на элементы правильной теории. **Если только один элемент оказался неправильным, то печать с кругом цвета этого элемента страхует ее владельца от ошибки, а печать с кругом какого-либо другого цвета — нет. Если неправильными оказались несколько элементов, то никакая печать не может застраховать игрока от ошибки.**

Обратите внимание, что игроки теряют победные очки, а не очки репутации. Соответственно, они не теряют 2 дополнительных очка, если находятся в синей зоне. Красная, зеленая и синяя зоны шкалы репутации не действуют при финальном подсчете очков.

На данном этапе игры не имеют значения и жетоны противоречия. Печати приносят победные очки или заставляют потерять их независимо от того, отмечены они этими жетонами или нет. (Если вы играете на уровне ученика, то у вас их и вовсе нет.)

# Победитель

Игрок, набравший больше всех победных очков, становится победителем. Для разрешения ничейных ситуаций используются оставшиеся золотые, как упоминалось выше. Если ничья сохраняется, значит, в игре ничья. Тоже неплохо!



## Игра на уровне ученика и магистра

Между двумя уровнями игры всего три различия:

1. В начале игры **ученики получают 3 ингредиента, а магистры — 2.**
2. Отличаются **жетоны конференций.** (У магистров более высокие стандарты.)
3. Отличаются **правила опровержения.** (Опровергнуть теории учеников гораздо проще.) Не забудьте выбрать в приложении нужный уровень игры.

Рекомендуем играть самую первую партию на уровне ученика. Потом — как захотите.

Можете даже попробовать смешать правила двух уровней, например начать с 2 ингредиентами, использовать конференции учеников и применять магистерские правила опровержения.

Можете попробовать корректировать уровни прямо во время партии, например, чтобы упростить игру для новичка. Он мог бы начать

игру с 3 ингредиентами, а опытные игроки — с 2. Новичок мог бы использовать ученическую сторону жетонов конференций, а опытные игроки — магистерскую. И приложение можно было бы переключать между уровнями в зависимости от того, кто опровергает теории. Главный совет — используйте правила так, чтобы всем было весело и интересно!

## Работа с таблицей формул

*В процессе игры вы постоянно получаете новую информацию от различных действий, причем не всегда своих. Вы можете использовать любую удобную вам систему записи этой информации в таблице формул, кроме вас ее равно никто не увидит. В этой главе мы покажем вам примеры работы с полученными сведениями.*

### Эксперименты



Больше всего информации об ингредиентах приносят **тесты на студенте** и **испытания на себе**. Например, вы смешиваете гриб и жабу и выясняете, что из них получается . (Кстати, это наш самый первый эксперимент, см. стр. 2.) Соответственно, вы фиксируете в таблице формул, что ни у жабы, ни у гриба не может быть . На рисунке эти невозможные формулы отмечены красным крестиком.

### Опровержение

Похожая информация становится известна и при **опровержении теорий**, однако в этом случае эту информацию видят все.

В магистерском опровержении, когда другой игрок доказывает, что жаба + гриб = , вы тут же отражаете это в вашей таблице формул. (Однако менее очевидно, как использовать информацию о том, что из гриба и жабы не получается . Для ее фиксации вам придется усложнить вашу систему записи.)

В ученическом опровержении вы одновременно узнаете только об одном ингредиенте, однако вы всегда получаете четкий ответ о знаке элемента: плюс или минус. Если игрок доказывает, что у жабы есть , вы можете смело исключить 4 формулы с . Если впоследствии другой игрок продемонстрирует, что гриб тоже содержит , то вы сможете убрать те же формулы и в его колонке гриба.

### Неоднозначные результаты



Необязательно быть уверенным в результате при **продаже зелья**. Вы даже можете использовать это как своего рода новый эксперимент. К примеру, если бы вы взяли заказ на и смешали гриб и жабу, приложение показало бы полное соответствие — все равно, что вы узнали бы эту информацию, испытав зелье на себе.

Впрочем, чаще всего результаты оказываются неоднозначными. Представьте, что хотели смешать из жабы и папоротника, а приложение показало . Какой вывод нужно сделать?

А такой, что вы получили либо , либо . Вам остается лишь поместить жетон в треугольник результатов и вычеркнуть из колонки папоротника и , ведь эти формулы никогда не дадут и (см. красные крестики на рисунке). Те же формулы можно убрать и у жабы, но, похоже, вы уже это сделали.

## Нейтральные пары



Как уже было сказано на стр. 3, **нейтральное зелье** получается при смешивании двух формул, имеющих разные знаки в каждом элементе. Любой формуле соответствует только одна нейтрализующая ее формула. Все формулы в колонках таблицы формул скомпонованы по нейтральным парам, пары отделяются друг от друга цветом фона.

Выявить нейтральные пары можно в ходе экспериментов, опровержений теорий и продаж зелий. Если вы выяснили, что папоротник + гриб = , значит, у двух этих ингредиентов противоположные знаки во всех элементах. Сама по себе эта информация не говорит о том, какие формулы у ингредиентов, но позволяет предположить, каких формул у них быть не может.

В прошлом примере вы узнали, что папоротник не может быть и . Раз папоротник нейтрализует гриб, значит, гриб не может иметь формулу, которая давала бы нейтральную пару с любым из этих формул. На рисунке зелеными стрелками показано, как эта информация исключает 2 формулы в колонке гриба.

Но и это еще не все. В первом эксперименте вы узнали, что у гриба есть элемент . Папоротник нейтрализует гриб, поэтому у него должен быть . Вы можете вычеркнуть все формулы, которые давали бы нейтральную пару с формулами, вычеркнутыми в колонке гриба. На рисунке это показано фиолетовыми стрелками.



## Экспертный подход



Теперь, когда у нас осталось всего 2 возможных формулы для папоротника, вспомним предыдущий эксперимент. Догадайтесь, почему результат позволяет исключить 2 отмеченных на рисунке формулы для жабы.

Существует множество других цепочек рассуждений, не показанных в данном примере, но одна из самых захватывающих вещей в профессии алхимика — поиск хитрых приемов, благодаря которым вы сможете на шаг опережать коллег.

### Дегустация и риск



В итоге для каждого из этих ингредиентов в таблице осталось по 2 возможных формулы. Вам известны их красные и синие элементы. Если вы сможете узнать зеленый элемент хотя бы одного ингредиента, то узнаете его и у всех остальных.

Однако часто теорию приходится публиковать раньше получения возможности докопаться до сути. Чтобы не рисковать, вы могли бы выложить печать, которая давала бы вам страховку от ошибки в зеленом элементе.

### Автор игры: Матуш Котру

Художник: Давид Кошар

Дополнительные иллюстрации: Якуб Политзер

Графический дизайн: Филип Мурмак

Дополнительный дизайн: Франтишек Горалек

Переводчик: Джейсон Холт

Основное тестирование: Петр Мурмак

### Издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Катерина Шевчук, Артём Ясинский

Дизайнер: Ульяна Марусей

Руководитель проекта: Артём Ясинский

Общее руководство: Антон Сковородин

**Игру тестировали:** Владимир Бруммер, Йиржина Метрова, Алеш Витек, Марцела, Витек, dilli, Вытик, Яя, Мартин, Лукаш, Кршупин, Румун, Куба, Зузка, Гонза, Рыхлик, Зденек, Пол, PitřPisko, Дита, Эльвен, Эстер, FlyGon, Гекон, Янча, Йирка Баума, Ленка, Маркета, Михал, Монча, Олаф, Патрик, Петр, Плема, Пого, Радка, Станя, Филип, Томаш, Туко, Водка, Йюка, Юрий, Зевс, участники клуба настольных игр г. Брно и многие посетители различных чешских и зарубежных игровых конвентов.

**Благодарности.** Прежде всего хочу поблагодарить всех, кто участвовал в создании этой игры, особенно художников и графических дизайнеров, не жалевших сил (а порой и сна), чтобы игра стала такой красивой! Также я хотел бы поблагодарить Дэна Музила за помощь с приложением, Джейсона Холта — за неоценимую помощь с составлением правил, Пола Грогана — за продвижение этой игры, а также мою девушку, Йиржину Метрову, за ее терпение и поддержку. Благодаря ей у меня всегда был лишний куб действий, когда он был нужен :).

**Особая благодарность** Владе Хватилу за то, что посоветовал эту игру CGE и дал множество бесценных советов.



© Czech Games Edition, февраль 2019.  
www.CzechGames.com

## Уточнения эффектов некоторых артефактов

### Бархатный берет

К примеру, верно спрогнозировав результат смешивания жабы и скорпиона, а затем жабы и папоротника, вы получили бы 3 очка, поскольку задействовали 3 уникальных типа ингредиентов.

**Особый случай.** Если у вас есть еще и «Волшебная ступка», коллега будет выбирать 1 случайную карту, которую вы будете откладывать в сторону. При этом вторая карта будет возвращаться вам в руку. Как только вы узнаете, какая карта возвращается в руку, вы можете отказаться от использования «Волшебной ступки» и отложить в сторону обе карты, чтобы потом получить очки за «Бархатный берет».

### Волшебное зеркало

В конце игры очки за этот артефакт начисляются раньше других, пока шкала репутации отражает репутацию, набранную вами к началу подсчета очков. «Волшебное зеркало» приносит очки только за репутацию. Победные очки, которые приносят гранты и другие артефакты, не учитываются.

При необходимости округляйте в меньшую сторону, например 14 очков репутации — это 2 победных очка от «Волшебного зеркала», а 15 — 3 очка.

### Волшебная ступка

Всякий раз, сбрасывая ингредиенты, использованные для создания зелья, вы просите какого-то другого игрока выбрать случайным образом один из двух этих ингредиентов. Выбранная карта сбрасывается, а вторую вы оставляете себе.

«Волшебная ступка» применима к продаже зелья, тесту на студенте, испытанию зелья на себе и выставке зелий.

### Перископ

Перископ используется сразу после того, как вы видите результат смешивания, но до того, как начинает ходить другой игрок. «Перископ» применим к продаже зелья, тесту на студенте, испытанию зелья на себе и выставке зелий, он не применим к эффекту «Колпака познаний».

### Печатный станок

Соглашаясь с теорией, вы по-прежнему платите 1 золотой каждому игроку, уже выложившему печать в книгу, но не платите золотой в банк. Если вы публикуете новую теорию, то вообще никому и ничего не платите.

### Мантия почета

К каждому увеличению репутации прибавляется 1. Например, опровергнув теорию, вы получаете не 2 очка, а 3.

**Особый случай.** Если вы успешно опровергаете собственную теорию (см. стр. 14), «Мантия почета» применяется, только если ваша суммарная репутация увеличивается (то есть если ваша печать застраховала вас от ошибки в опровергнутом цвете). Если суммарная репутация уменьшается, то «Мантия почета» не применяется.

### Печать авторитета

За публикацию новой теории вы получаете не 1 очко, а 3. За согласие с опубликованной теорией вы получаете 2 очка вместо 0.

Этот эффект складывается с эффектом «Мантии почета». Если у вас есть оба артефакта, вы получаете 4 очка, публикуя новую теорию, и 3 очка, соглашаясь с теорией.

### Колпак познаний

Используйте кнопку . Как обычно, вы показываете коллегам результаты смешиваний, однако получение отрицательного зелья не имеет никаких последствий. Запрещается использовать одни и те же карты в двух экспериментах. К примеру, если вы хотите посмотреть, что даст комбинация скорпиона и жабы, а затем жабы и папоротника, то вам понадобятся 2 карты жабы.

### Угол мудрости

Очки за «Идола мудрости» считаются отдельно от других артефактов, после Большого открытия. При подсчете очков за правильные теории вы всегда получаете только 1 очко, не имеет значения, какие печати вы выложили: со звездами или без. «Идол мудрости» не применяется к неправильным теориям.

### Сундук ведьмы

Вы по-прежнему можете выбирать деления очередности хода, дающие ингредиенты, просто вы не будете их получать. Вы все так же можете брать ингредиенты в области сбора ингредиентов и с помощью карты «Травница».

### Карты услуг

На каждой карте услуги указано, когда ее можно разыграть. Не запрещается разыграть несколько услуг одновременно, их эффекты будут складываться (см. ниже).

### Помощница

*Ваша верная помощница рада побегать за вас по городу, поэтому вы успеете сделать немного больше.*

При игре вдвоем и четвером берите дополнительный куб вашего цвета из коробки. При игре вдвоем (или вдвоем, если решаете разыграть сразу 2 копии этой карты одновременно) берите кубы неиспользуемого цвета. Не забудьте убрать лишние кубы в конце раунда.

«Помощница» просто дает вам 1 дополнительный куб на текущий раунд, вы по-прежнему ограничены числом действий в каждой области.

### Приспешник

*«Мы с коллегой хотели бы пойти первыми. Вы не против? Нет? Вот и славно».*

Из-за того, что ваши кубы оказываются в верхнем ряду, каждый игрок, планирующий действие в той же области, выкладывает кубы на 1 ряд ниже, чем должен. Если верхний ряд уже занят чьими-то кубами (благодаря другому сыгранному «Приспешнику»), сместите его кубы и все кубы под ними на один ряд ниже. Затем выложите ваши кубы на верхний ряд — приспешник игрока, занимающего более высокое деление очередности хода, более пробивной.

В области продажи зелья «Приспешник» позволяет изначально занять верхний ряд, затем игроки, как обычно, будут предлагать скидки, и, возможно, первый продавец изменится. (В случае ничьей вы, конечно же, победите — ваш приспешник отлично улаживает споры.)

Если вы разыгрываете две карты «Приспешник», то должны применить их в разных областях игрового поля.

### Трактирщица

*Она знает, что добавить в зелье, чтобы одурочить клиента.*

Уровни качества разъяснены на стр. 11.

Предположим, вы разыгрываете карту «Трактирщица» и гарантируете, что смешаете зелье с правильным знаком. У вас выходит , но считается,

что вы получили . Вы не теряете репутацию за нейтральное зелье, ваша гарантия оказывается правдивой.

Если вы разыгрываете две карты «Трактирщица» и приложение показывает результат , то первая карта превращает его в полное соответствие, а вторая дает за это 1 очко репутации.

### Сторож

*Полезно водить знакомство с тем, кто в любое время пустит вас в лабораторию.*

Сыграв эту карту, кладите ее рядом с игровым полем, между областями трансмутации ингредиента и продажи зелья. Она считается областью досрочного действия испытания зелья на себе. Если вы разыгрываете две карты «Сторож», выкладывайте только одну карту, поместив на нее 2 куба, и тут же сбрасывайте вторую карту — для имитации области поля достаточно только одной карты.

Если другой игрок уже выложил «Сторожа» на игровое поле, кладите ваш куб на его карту выше его куба (чтобы показать очередность хода).

На действие, выполненное «Сторожем», не влияет ограничение в не более 2 действий за раунд области испытания зелья на себе. Карту «Сторож» можно разыгрывать даже в последнем раунде, когда область испытания зелья на себе становится недоступна.

Когда наступает время выполнить действие, вы вправе отказаться от него. После того как все действия с карты будут выполнены (или отклонены), карта будет сброшена.

### Травница

*Она знает все тайные лесные тропки и всегда находит самые лучшие ингредиенты.*

Вы можете сбросить два любых ингредиента, не обязательно те, которые только что взяли из колоды.

Эту карту нужно разыграть сразу после получения. Если вы одновременно получаете две такие карты, сначала выполните действие первой, а затем второй.

### Купец

*Он всегда даст бесплатный совет. И даже лучше — всегда даст выгодный совет.*

Как обычно, используйте куб, чтобы заблокировать зелье, которое продаете, даже если оно уже заблокировано кубом. (Благодаря этому возможность продать зелье может появиться у каждого игрока.)

Если вы не являетесь первым игроком и разыгрываете несколько карт «Купец», то первая карта дает вам полномочия первого игрока, а каждая последующая приносит 1 золотой.

### Лавочник

*Перекинувшись всего лишь парой слов с лавочником, вы увидите, насколько переленчивы его цены.*

Чем больше «Лавочников» вы сыграете, тем больше станет ваша скидка, однако цена никогда не сможет упасть ниже 0.

### Мудрец

*У старого алхимика много секретов. Один из них — сколько золота можно выжать из одного вороноба пера.*

Если вы разыгрываете две карты «Мудрец», то получаете сразу 3 золотых за один ингредиент. Это вполне очевидно из текста карты, однако мы не хотим, чтобы этот почтенный старец стал единственным, о ком мы не упомянем в правилах.