

Герои и Злодеи

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Земля опустела из-за могущественного заклятья Фулканелли, но Перводрево оказалось сильнее него. Оно вплело свой дух в игру «Зельеварение» и призвало на помощь талантливых алхимиков. Первые, коснувшиеся коробки, оказались внутри таинственного мира. Пройдите путём героя или злодея, чтобы обрести Философский камень и исправить ошибки великого мастера.

КОМПЛЕКТАЦИЯ



8 планшетов персонажей



4 фишки
алхимиков



Фишка
двойника



8 печатей

ПОДГОТОВКА

Соберите любое поле путешествия кроме «Библиотеки пяти миров». Разложите компоненты игры «Зельеварение. Путь алхимика» согласно правилам, с одним исключением. Вместо 3 фишек каждый игрок получает 1 фишку алхимика, ставит её на клетку «Старт» и берёт 2 печати такого же цвета. Затем решите, как распределить персонажей – выбрать по очереди или раздать их случайным образом. Каждый игрок получает 1 планшет персонажа и кладёт перед собой.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает игрок, который первым посетит 3 разных финальных локаций.

ХОД ИГРЫ

Играйте по правилам «Зельеварения. Путь алхимика» со следующими изменениями:

- Игрок перемещает только одну фишку.
- Фишка может покинуть финальную локацию. Когда это происходит, игрок кладёт свою печать на покинутую клетку финальной локации. Эта клетка считается **занятой** до конца партии, и фишки других игроков не могут попасть на неё.
- Игрок не может два раза заходить в одну финальную локацию.



ПЕРСОНАЖИ

Герои (на светлом фоне) и злодеи (на тёмном) отличаются только жизненными взглядами и методами достижения целей. В игровом смысле они равноправны. Каждый персонаж имеет две уникальные способности и соответствующий им уровень сложности. Для первой партии рекомендуем выбрать персонажей со сложностью «1».

• Следуйте тексту на планшете персонажа, если он противоречит правилам игры.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Символизирует зло. Персонаж с таким символом относится к злодеям.



Символизирует добро. Персонаж с таким символом – герой.



Сложность игры за этого персонажа.



Магема.



Жетоны силы соответствующего номинала.





1




АЛИСА



КНИЖНИЦА

В фазу восполнения подбирает в руку до 7 карт рецептов.


- В начале партии берёт 5 карт как обычно.
- Если имеет Талисман Роста, в фазу восполнения подбирает в руку до 8 карт рецептов.

ТЕЛЕПОРТАТОР

Один раз в фазу странствия, если использовала 2 или больше жетонов силы, может бесплатно переместиться в любом направлении на ближайшую клетку .

• На поле «Подводный мир», если в фазу странствия использовала 4 или больше жетонов силы, может бесплатно переместиться на ближайшую клетку «+».

• Не может таким способом переместиться на клетку лёд-2 или пропустить её.

• Жетоны , сброшенные для понижения уровня при перемещении на клетку зарослей, тоже считаются использованными.

• После бесплатного перемещения может продолжить движение, используя жетоны силы как обычно.





1






КАЛИСТО

ЛОВКАЧ

Один раз в ход может использовать  в качестве жетона  или наоборот.

АДЕПТ

Когда получает за собранный рецепт жетон  или , дополнительно получает .





2



АШ

ИЩЕЙКА

В конце фазы странствия, если совершила перемещение, может передвинуть фишку на соседнюю клетку в направлении, обратном последнему перемещению, игнорируя свойства особых клеток. Если сделала это, получает жетон

- Таким способом может выйти из финальной локации.

- На поле «Подводный мир» получает за это + .

ОХОТНИЦА

В конце фазы странствия получает , если использовала для перемещения 3 или больше жетона силы.

- Жетоны , сброшенные для понижения уровня при перемещении на клетку зарослей, тоже считаются использованными.



2



ВИК

ОСВОБОДИТЕЛЬ

В начале хода может развоплотить своё существо. В этом случае берёт талисман, выбрав из 2 верхних, затем получает заклятье или (по своему выбору).

- На поле «Подводный мир» также пользуется колодой талисманов. В начале партии сложите её как обычно.

АРХИМАГ

Когда получает за собранный рецепт жетон или , дополнительно берёт заклятье.






1



РУДОЛЬФ

- Играет только при участии 3-4 человек.


ЧЕРНОКНИЖНИК

Получает заклятье (дополнительно к ) каждый раз когда соперник забирает его готовый рецепт.

- Не получает заклятье, когда соперник использует его Вечный рецепт.

НЕКРОМАНТ

Если в фазу странствия использовал для перемещения 3 или больше жетонов силы, в фазу восполнения возвращает себе самый меньший из них.

- Жетоны , сброшенные для понижения уровня при перемещении на клетку зарослей, тоже считаются использованными.






2



ЛАКИ

ЧАРОДЕЙКА

Один раз в фазу странствия может использовать два жетона силы как один, равный их сумме. В этом случае получает  и заклятье.

- Например, $2 + 2 = 4$ или $6 + 4 = «10»$
- Если сумма жетонов больше 10, полученный жетон считается как «10».
- Жетон  можно сложить только с другим жетоном .

ТЕЛЕПАТ

Один раз в ход может вытащить карту рецепта из руки соперника (видя только рубашки), после чего соперник берёт карту из соответствующей колоды. Затем может сбросить 1 карту из руки в шкаф, не получая за это награды.

- Может сделать это даже после фазы восполнения, чтобы иметь в руке на 1 карту больше.





3




ДЖАННИ

- Играет только при участии 3-4 человек.
- Не играет на поле «Подводный мир».


ДОПДЕЛЬГАНГЕР

В начале партии получает добавочную фишку - двойника и ставит её на «Старт». Один раз в ход может скопировать один свой жетон (1, 2, 4 или 6) и немедленно использовать этот жетон и копию для перемещения и основной фишки, и двойника, в любой последовательности.

- Эту способность можно применять в любой момент фазы странствия.
- Заросли и лёд действуют на двойника так же, как на основную фишку.
- Жетон 1, сброшенный при перемещении основной фишки на клетку зарослей, тоже можно скопировать. Двойник перемещается на соседнюю клетку, как при обычном использовании жетона 1.
- Жетоны 8 и 10 нельзя скопировать.
- На поле «Долина творения» двойник не может заходить на клетку-пузырь.

- Двойник не может заходить в финальную локацию.
- Двойник не сбрасывает маркер талисмана с клетки, не берёт талисман.
- Двойник не может брать с поля  Лектора и другие бонусы.

ИНФАНТА

Получает  или заклятье (по своему выбору) каждый раз когда её основная фишка перемещается **через** фишку соперника.

- Если переместилась сразу через несколько фишек соперников, получает бонус за каждую из них.
- Нельзя переместиться через фишку соперника, находящуюся в финальной локации.








ЛЕКТОР

- Играет только при участии 3-4 человек.

ИЛЛЮЗИОНИСТ

В конце фазы странствия, если совершил перемещение, может положить  из резерва на любую клетку кроме «Старта» и финальных локаций (или переложить уже имеющуюся на поле).

Игрок, чья фишка первой переместится через эту клетку, забирает  себе.

• Клетка, на которой лежит , считается **занятой**. Если эта клетка – особая, её свойства не имеют значения.

- На поле может лежать только одна .

МАНИПУЛЯТОР

Один раз в ход может отдать сопернику свой готовый рецепт, чтобы положить из руки любое количество карт под низ соответствующих колод и взять столько же карт из тех же колод.

- Может таким способом менять как карты рецептов, так и карты заклятий.
- Может сделать это в начале хода, до того как сработает Талисман Скромности, если он у него есть.
- Отданный рецепт перекладывается к сопернику вместе с ингредиентами. Никто не получает за это награды.