

Вольфганг Варш

Пройдисвіти Кведлінбурга

Алхіміки



Вміст



Огляд розширення

Щоб грати в «Алхіміків», вам потрібна базова гра «Пройдисвіти Кведлінбурга».

Радимо спочатку поєднувати «Алхіміків» лише з базовою грою. Отримавши певний досвід, ви також можете поєднати її з «Відьмами-травницями».

Вас, як алхіміків, відвідують пацієнти, що страждають на всілякі дивні та чудернацькі хвороби. На початку гри виберіть пацієнта, якого будете лікувати. Кожен із них потребує для одужання особливої есенції. Приготуйте її у своїй алхімічній колбі й отримайте за це особливі бонуси.

Підготовка до гри

Підготуйтеся до гри як зазвичай.

Перетасуйте нові **карти ворожби** разом із картами з базової гри. Деякі карти ворожби можна використовувати лише з розширенням «Відьми-травниці», деякі — лише з «Алхіміками». Ви впізнаєте ці карти за символом внизу праворуч. Карти без символів також можуть використовуватися у базовій грі без жодних розширень.

Виберіть одну з **книг інгредієнтів** дурману та покладіть її поряд із рештою. Книжки інгредієнтів дурману не прив'язані до певних наборів. Тож ви можете використовувати дурман із усіма наборами.

Потім кожен гравець додатково отримує **алхімічну колбу**, **маркер есенції** та **4 двосторонні карти есенцій** свого кольору (на кожній їхній стороні зображені різні есенції). Помістіть свої алхімічні колби над своїм казаном та покладіть маркер есенції на клітинку «О» своєї колби.

Покладіть 8 жетонів пацієнтів у мішок і дістаньте 3.

Потім знайдіть відповідні картки пацієнтів і покладіть їх посеред столу горілиць.

Потім поверніть усі 8 жетонів пацієнтів та 5 карток пацієнтів, що залишились, у коробку.

Тепер кожен гравець має вирішити, кого з 3 пацієнтів він хоче лікувати, і покласти карту відповідної есенції на свою алхімічну колбу (можете переглянути свої карти есенцій, перш ніж прийняти рішення щодо пацієнта).

Увага: кілька гравців можуть вибрати одного й того ж пацієнта!

Решта карт есенцій вам не знадобиться, поверніть їх у коробку.

Карти ворожби

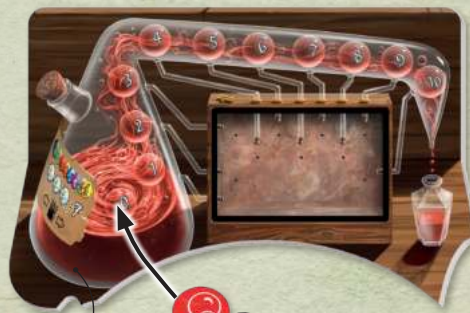


Карти позначені цим символом можуть використовуватися лише із розширенням «Алхіміки».

Карти позначені цим символом можуть використовуватися лише із розширенням «Відьми-травниці».



Книга інгредієнтів



Алхімічна колба

Маркер есенції



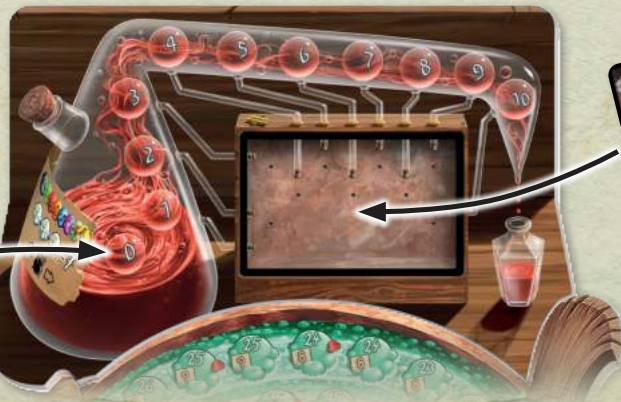
Карти есенції



Жетони пацієнтів



Картки пацієнтів



Карта есенції



Примітка: якщо старі білі фішки вже зношені, ви можете використати нові.

Перебіг гри

Нова фаза: Фаза есенції

Тепер з'явилася додаткова фаза гри **після приготування**, але **до оцінювання** — фаза есенції.

Під час цієї фази ви дистилюєте додаткову есенцію зі свого зілля (навіть якщо воно вибухнуло). Так само, як і у фазі приготування, всі розігрують фазу есенції одночасно.

На початку фази есенції завжди кладіть свій маркер есенції на клітинку «0» алхімічної колби. Так само, як і у фазі приготування, ви не можете нічого «зберегти» для наступного раунду. Виконайте такі три кроки один за одним:

Порахуйте, скільки різних інгредієнтів (кольорів) у вашому казані. Не рахуйте тут білі фішки! Перемістіть свій маркер есенції на відповідну клітинку алхімічної колби.

- 1 Підрахуйте сумарну цінність білих фішок у своєму казані. Якщо вона становить рівно 7, перемістіть маркер есенції в колбі вперед на 1 додатковий крок.
- 2 Якщо зілля гравця безпосередньо ліворуч або праворуч вибухнуло, перемістіть маркер есенції ще на 1 крок.
- 3 Якщо вибухнуло зілля ваших обох сусідів, перемістіть маркер есенції вперед на 2 кроки. Отже, у грі на двох ви можете просунути лише на 1 крок.



Наприклад, у вашому казані є 2 червоні фішки, 1 помаранчева фішка і 1 блакитна фішка — 3 різні кольори. Тож розмістіть свій маркер есенції на клітинці 3.

Сумарна цінність білих фішок у вашому казані дорівнює 7. Тож посуňte маркер уперед ще на 1 крок.

Зілля гравця ліворуч від вас вибухнуло. Зілля гравця праворуч від вас не вибухнуло. Тож посуňte маркер вперед ще на 1 крок. Ви закінчуєте своє переміщення на клітинці 5.



Після цього з'ясуйте, який бонус ви отримаєте за свою есенцію. Прослідкуйте за склянню трубою, що веде від вашого маркера есенції до карти есенції. Якщо трубка закінчується склянкою, ви отримуєте бонус, показаний у цій склянці — щура, очки або особливий бонус. Деякі есенції дають спеціальну дію, яку можна використати в наступній фазі приготування. Ви також можете використати цю дію, навіть якщо ваша трубка не веде в склянку. Особливі бонуси та дії есенцій докладно описані на сторінках 4—6.

Примітка. У рідкісних випадках може бути корисно отримати бонус від клітинки нижче, ніж від тої, якої ви досягаєте. У цьому випадку, перш ніж отримати бонус, покладіть маркер есенції на бажаному місці.

- Якщо у вибраній клітинці зображено очки перемоги, негайно перемістіть свій маркер очок перемоги вперед на вказану кількість очок.
- Якщо в клітинці зображено щура, на початку наступного раунду перемістіть щура вперед на 1 додатковий крок.
- Очки перемоги та щури — це завжди бонуси, які ви отримуєте на додаток до бонусу пацієнта або дії есенції.
- Якщо ваша поточна клітинка відображає бонус в овальній склянці, діаграма пацієнта повідомляє, коли саме ви отримаєте бонус.
- На початку наступної фази есенції помістіть маркер есенції назад на клітинку «0». Після фази есенції оцінювання проходить як зазвичай.



Очки

Щур

Бонус пацієнта



Фінальний раунд

У дев'ятому раунді відбувається заключна фаза есенції. У цьому раунді ви не отримуєте жодних бонусів, щурів чи очок перемоги, зображених на карті есенції, натомість просто отримуєте 1 очко перемоги за кожену клітинку, на яку ви просунулися в алхімічній колбі.



Есенції

Молохлякість

Якщо ваш маркер есенції потрапляє на клітинку 1, то на початку наступного раунду ви отримуєте 1 додаткового щура. Якщо він потрапить на іншу клітинку, то на початку наступної фази приготування витягніть із мішка вказану кількість фішок. Узявши фішки, поверніть білі назад у мішок. Решту фішок покладіть перед собою. У фазі приготування щоразу замість додавання в казан нової фішки з мішка ви можете покласти в нього одну з цих фішок. Якщо зілля вибухнуло, ви не можете додавати в нього жодних фішок.

Особливий випадок: червона книга, набір 2. Якщо ви витягнете червоні фішки, ви можете розмістити їх лише після того, як спинитесь.



Вуинчервість

Закінчивши свою есенцію, витягніть із мішка вказану кількість фішок одну за одною. Тож витягніть фішку з мішка, покладіть її у свій казан відповідно до її цінності (так само, як у фазі приготування) і виконайте дію фішки за потреби. Повторюйте це стільки, скільки дозволяє ваша есенція. Якщо ви витягли білі фішки, також покладіть їх у казан — ваше зілля не вибухне, якщо сумарна цінність білих фішок перевищить 7.

Особливий випадок: Червона книга, набір 2. Якщо ви витягнете червону фішку, це також враховується, навіть якщо ви не кладете її в казан у цьому раунді.



Морквоносість

На початку гри покладіть у свій мішок ще 1 помаранчеву фішку цінністю 1. Отже, ви починаєте гру з 10 фішками.

Спочатку в якості бонуса ви отримаєте лише очки перемоги або щура. Ви можете використовувати дію есенції лише у фазі приготування наступного раунду. Щоразу, коли ви дістаєте помаранчеву фішку, ви можете перемістити свій маркер есенції на 2 кроки назад. Якщо ви зробите це, покладіть помаранчеву фішку, яку щойно дістали, на наступну вільну клітинку з рубіном. Цінність фішки не має значення.



Вухокрилість

Спочатку в якості бонуса ви отримаєте лише очки перемоги або щура. Ви можете використовувати дію есенції лише у фазі приготування наступного раунду. Щоразу, коли ви дістаєте білу фішку, ви можете вибрати:

- Перемістити білу фішку вперед на подвійну кількість кроків, ніж вказує її цінність. Наприклад, перемістіть білу фішку цінністю 3 вперед на 6 кроків. Для цього потрібно перемістити свій маркер есенції на 2 кроки назад (незалежно від відстані переміщення білої фішки).

АБО

- Повернути фішку в мішок. Якщо ви це зробите, ви повинні перемістити свій маркер есенції на 3 кроки назад.

Звичайно, ви також можете не використовувати жодної з цих двох дій. Тоді ви просто розміщуєте фішку як зазвичай.

Увага! Якщо ваше зілля вибухнуло через щойно витягнуту білу фішку, ви не можете виконати жодну з цих дій.



Куроскість

Ви отримаєте свій бонус відразу після фази есенції.



Відьмогорбість

Спочатку в якості бонуса ви отримаєте лише очки перемоги або щура. Ви можете використовувати дію есенції лише у фазі приготування наступного раунду. Щоразу, коли ви кладете фішку на клітинку з рубіном, ви можете використати свою есенцію. Перемістіть свій маркер есенції на 2 кроки назад. Залежно від того, яку фішку ви щойно виклали, отримайте бонус, зазначений у картці пацієнта.

Цінність фішки завжди має значення. Звичайно, ви можете утриматися від виконання цієї дії.

Якщо в якості бонуса ви берете фішку — негайно покладіть її в мішок. Якщо у вас на кубіку бонусу випала крапля, негайно перемістіть її (можливо, вам доведеться покласти її на свою першу фішку). Розміщені раніше фішки не рухаються.

Особливий випадок: Червона книга, набір 2. Якщо після цього ви покладете червоні фішки у казан після того, як спинилися, застосувати до них дію есенції буде неможливо.



За фішку цінністю 1 візьміть 1 рубін.

За фішку цінністю 2 або чорну фішку 1 раз киньте кубик бонусу й отримайте бонус, що випаде.

За фішку цінністю 3 або фіолетову фішку візьміть жовту фішку цінністю 1.

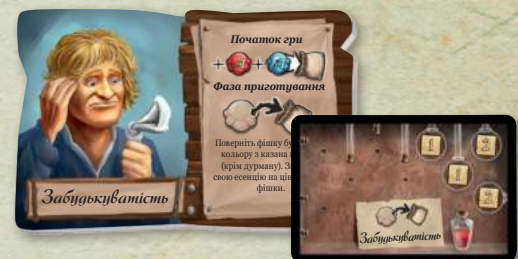
За фішку цінністю 4 або дурман отримайте 3 очки перемоги.

Забудкуватість

На початку гри покладіть у свій мішок по 1 синій і червоній фішці цінністю 1. Отже, ви починаєте гру з 11 фішками.

Спочатку в якості бонуса ви отримаєте лише очки перемоги. Ви можете використовувати дію есенції лише у фазі приготування наступного раунду. У будь-який момент під час свого ходу ви можете повернути будь-яку кольорову фішку зі свого казана в мішок (крім дурману). Перемістіть свій маркер есенції назад на величину цінності фішки. Це не змінює положення інших фішок у вашому казані. Тож у вашому казані можуть бути «прогалини».

Увага! Ви не можете повертати в мішок білі фішки.



Вампірістість

Якщо ваш маркер есенції потрапив на клітинку 1, то на початку наступного раунду ви отримуєте 1 додаткового щура. Якщо він потрапив на іншу клітинку, ви можете придбати додаткову фішку на цінність цієї клітинки. Покладіть цю фішку відразу в мішок. Це не впливає на крок купівлі фішок у фазі оцінювання.



Нові книги інгредієнтів

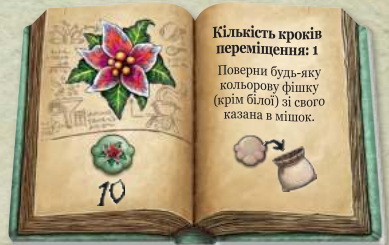
Після того, як ви підрахували фішки кожного різного кольору у своєму казані під час фази есенції та розмістили маркер своєї есенції на відповідній клітинці, ви можете перемістити його на 1 додатковий крок за кожен дурман у вашому казані. Наприклад, якщо у вас у казані 2 фішки дурману, ви можете просунути вперед на 3 кроки: 1 крок, тому що сам дурман є новим кольором у казані та 2 кроки за дві дії дурману.

Перш ніж покласти дурман у казан, поррахуйте, скільки інгредієнтів різних кольорів уже є у вашому казані (крім білого). Цінність фішок тут не має значення. Потім перемістіть дурман уперед на стільки ж кроків.

Увага! Якщо це ваш перший дурман, ви можете поррахувати його, незважаючи на те, що фішка ще не в казані. Потім перемістіть дурман уперед на потрібну кількість кроків.

Спочатку покладіть дурман на наступну вільну клітинку у своєму казані. Потім, якщо хочете, поверніть у мішок фішку будь-якого кольору (крім білого). Положення решти інгредієнтів у казані залишається незмінним.

Перш ніж покласти дурман у казан, поррахуйте цінність усіх білих фішок у вашому казані. Потім перемістіть дурман уперед на таку ж кількість кроків. Якщо у вас ще немає жодної білої фішки, пересуньте дурман уперед на 1 крок.



Видавець та автор дякують усім, хто тестував гру та редагував правила, за їхню безцінну допомогу та пропозиції. Особлива подяка доктору Свену Іллігу, чий досвід у медицині шарлатанів абсолютно неперевершений.

Автор гри: Вольфганг Варш
Редактор: Георг Вільд
Художник: Денніс Лохаузен
Консультант зі стародавніх мов: доктор Свен Ілліг
Графічне оформлення та 3D-дизайн: designstudio1.de
Український переклад: Юрій Щербина

Шмідт Шпіле ГмБХ
Ланштрассе, 21
12055, Берлін,
Німеччина
www.schmidtspiele.de

Українська локалізація:
YellowBox
www.ybox.com.ua

