



Mali alchemicy

Matúš Kotry



Spędzasz lato razem z kuzynami u dziadka, który mieszka w starym, skrzypiącym domu, pełnym pająków, myszy i tajemnic. Pewnego dnia najbardziej ciekawski kuzyn rzuca wyzwanie: macie sprawdzić, co kryje się w piwnicy. Najodważniejszy kuzyn otwiera drzwi, które prowadzą w dół, prosto w zatęchłą ciemność. W zapomnianym zakamarku znajdujecie dziwną kolekcję świec i szklanych naczyń. To na pewno sprzęt z czasów, kiedy Wasz dziadek był alchemikiem!

Gdyby udało się Wam znaleźć jakieś składniki, moglibyście pewnie użyć tych naczyń, aby uwarzyć magiczny eliksir...

Mali alchemicy to pełna magii gra rywalizacyjna przeznaczona dla od 2 do 4 osób. Gracze chcą być jak najlepsi w warzeniu i sprzedaży eliksirów. To jak prowadzenie budki z lemoniadą, tyle że zamiast lemoniady przygotowujecie magiczne napoje.

Gra jest zaprojektowana dla graczy od 7. roku życia. (Nie ma górnej granicy wieku. Dorośli też mogą się świetnie bawić). Pierwszą grę rozegrajcie na poziomie 1. Zapieczętowane skrzyneczki zawierają elementy potrzebne w rozgrywkach na wyższych poziomach (od 2 do 7). Kolejne poziomy odblokujecie, gdy spełnicie wspólny cel. Z każdym poziomem wzrasta złożoność gry, tak jak Wasze umiejętności.

Elementy

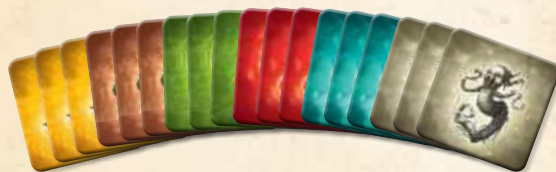


plansza rynku



4 zasłonki, każda z póleczką na składniki

33 kafelki składników:



skorpion / pióro / mandragora – po 5 sztuk
żaba / magiczna paproć / kurza łapka – po 6 sztuk

60 żetonów wyników:



4 trójkąty wyników



20 eliksirów latania



20 eliksirów szczęścia



20 eliksirów ognia



arkusz z naklejkami kluczy (Nie odklejajcie ich jeszcze!)



3 kafelki klientów i kafelek zamkniętego rynku



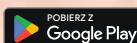
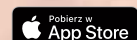
48 monet o wartości „1” i „5”



4 flakoniki



CGE.AS/LA-RULES



APLIKACJA NIEZBĘDNA DO GRY

Zeskanujcie ten kod QR, aby pobrać aplikację do gry *Mali alchemicy*. Możecie też jej poszukać w Google Play albo App Store. Aplikacja działa na smartfonach i tabletach.

Upewnijcie się, że nazwa aplikacji to **Little Alchemists Companion**. Jest wiele innych aplikacji dla „alchemików”, w tym przeznaczona do oryginalnej gry *Alchemicy*.



6 tajemniczych skrzyneczek (Nie otwierajcie ich jeszcze!)

6 tajemniczych skrzyneczek

Co kryją skrzyneczki? To na razie tajemnica, więc jeszcze ich nie otwierajcie.



W każdej skrzyneczce ukryte są niespodzianki w postaci elementów, które będziecie dodawać do gry, począwszy od 2. rozgrywki. Po 1. rozgrywce dowiecie się, jak otwierać skrzyneczki.

Każdy poziom gry jest zaprojektowany jako pełna rozgrywka. Działania wszystkich graczy przyczynią się do odblokowania kolejnego poziomu. Jeśli któryś poziom wyda się Wam za trudny, możecie zagrać na niższym poziomie. Chodzi o to, żeby wszyscy gracze dobrze się bawili, więc gra nie powinna być ani za trudna, ani za łatwa.



Zapieczone strony
Niektóre strony tej instrukcji są zapieczone. Możecie je odpieczone dopiero wtedy, gdy zostanieie o to poproszeni.

Składanie elementów

Przed pierwszą rozgrywką złożcie dwuwarstwowe trójkąty wyników, używając do tego taśmy dwustronnej.

Złóżcie póleczkę na składniki i wsuńcie je w nacięcia zasłonek.

taśma dwustronna



Przygotowanie

Kafelki składników



W rozgrywce **3-osobowej** usuńcie kafelki z oznaczeniem „4”.

W rozgrywce **2-osobowej** usuńcie kafelki z oznaczeniami „3+” i „4”.

Kafelki z oznaczeniami i są używane w rozgrywce. Nie przejmujcie się na razie tymi symbolami. Nie mają specjalnego efektu.



Potasujcie kafelki składników i wyłóżcie 5 odkrytych na tych polach.



Każdy gracz otrzymuje 3 losowe kafelki.

Pozostałe kafelki składników połóżcie w zakrytym stosie na kafelkach klientów.

Kafelki klientów

Potasujcie kafelki klientów i połóżcie je w odkrytym stosie na kafelku zamkniętego rynku.



Kafelek zamkniętego rynku

Połóżcie ten kafelek na spodzie stosu.

Monety i żetony wyników

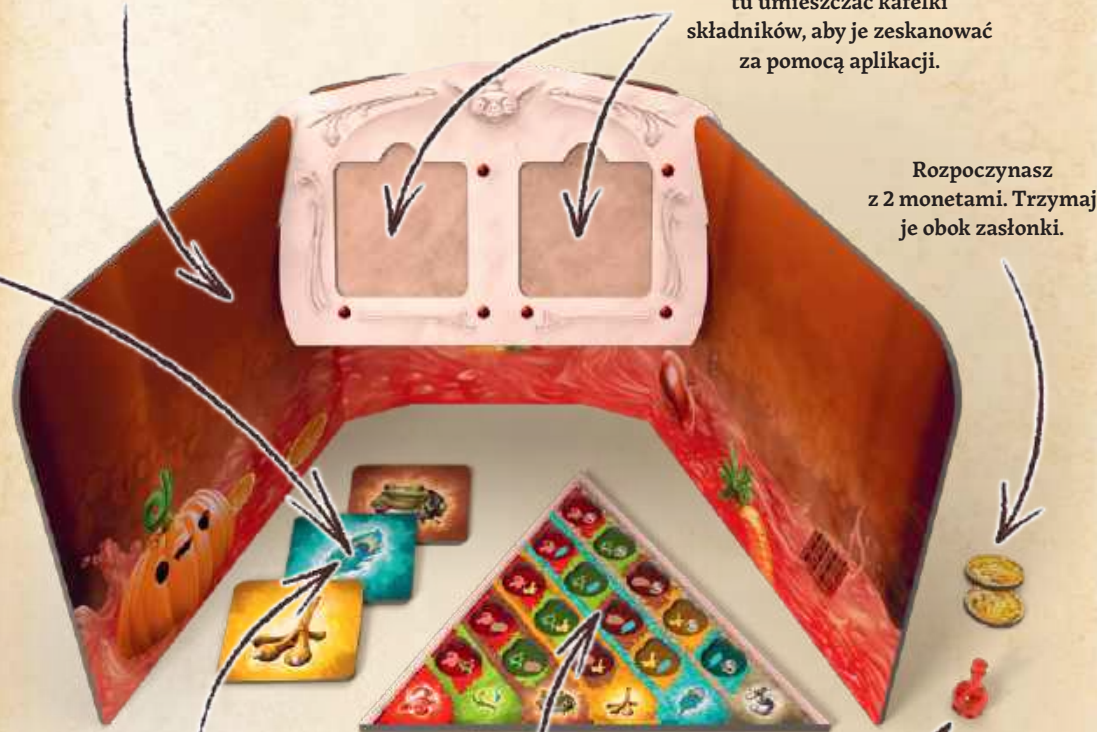
Monety i żetony wyników połóżcie w takim miejscu, aby każdy miał do nich łatwy dostęp. Monety tworzą bank. Używany w instrukcji zwrot „1 moneta” oznacza 1 monetę o wartości „1”.



Zasłonki graczy

To Twoja zasłonka.

Podczas rozgrywki będziesz tu umieszczać kafelki składników, aby je zeskanować za pomocą aplikacji.



Rozpoczynasz z 2 monetami. Trzymaj je obok zasłonki.

Rozpoczynasz z 3 składnikami. Trzymaj je schowane za zasłonką. Możesz oglądać swoje składniki, ale nie możesz widzieć składników innych graczy.

Trójkąt wyników też nie jest jawny. Będziesz na nim zaznaczać wyniki swoich alchemicznych eksperymentów.

Weź flakonik w kolorze swojej zasłonki. Flakonik połóż obok zasłonki.

Aplikacja

Otwórz aplikację i rozpocznij nową grę. Zapisz kod widoczny w górnej części ekranu. Pozwoli Wam kontynuować rozgrywkę na innym urządzeniu, jeśli to, którego używacie, się rozładuje. Zachęcamy, abyście włączyli dźwięk. Dzięki niemu będziecie mieć pewność, że wszyscy grają uczciwie!

Rozgrywka

W grze *Mali alchemicy* będziecie warzyć eliksiry i odkrywać w ten sposób tajemnice alchemii. Każdy z Was w swojej turze zmiesza 2 różne składniki, aby dowiedzieć się, jaki powstanie z nich eliksir. Po kilku turach na rynek zaczną przybywać klienci. Będą chcieli kupić określone eliksiry, za które zapłacą monetami. Warto zatem znać przepisy na różne rodzaje eliksirów. Gdy wszyscy klienci odejdą, gra dobiegnie końca. Wygra gracz, który zgromadzi najwięcej monet.

Warzenie eliksiru

W swojej turze uwarzysz 1 eliksir.

- 1 Wybierz 2 spośród swoich kafelków składników i połóż je na półeczce ukrytej za zasłonką. Pozostali gracze nie mogą ich widzieć.
- 2 Naciśnij w aplikacji przycisk **Uwarz eliksir**.
- 3 Zeskanuj kafelki. Jeśli będziesz mieć problemy ze skanowaniem albo obsługą aplikacji, sprawdź *Przydatne wskazówki* na stronie 22.
- 4 Aplikacja poinformuje Cię, jaki eliksir powstał. Pokaż eliksir pozostałym graczom. Poznają wynik, ale nie będą wiedzieć, jakich składników użyto.
- 5 Odszukaj na swoim trójkącie wyników pole, które wskazuje obydwa użyte składniki. Jeśli jest puste, weź żeton wyniku odpowiadający uwarzonemu eliksirowi i umieść go na tym polu.



Przykład. Skanujesz skorpionia i pióro. Aplikacja pokazuje, że powstał eliksir latania. Oznacza to, że za każdym razem, gdy zeskanujesz te 2 składniki, otrzymasz eliksir latania. Zaznacz uzyskaną informację na swoim trójkącie wyników: umieść żeton wyniku na polu, na którym przecinają się linie skorpionia i pióra.

Uwaga! Aplikacja zmienia kombinacje składników w każdej rozgrywce. Oznacza to, że z tych samych 2 składników w jednej rozgrywce może powstać eliksir latania, a w innej eliksir ognia.



Zakup składników

Na lokalnym rynku jest dostępnych 5 odkrytych składników. W swojej turze możesz kupić te składniki od zaprzyjaźnionych zielarzy.

Możesz kupić składniki w dowolnej chwili podczas swojej tury, wydając 1 monetę za każdy kafelek. Nie uzupełniaj pustych pól na rynku przed końcem swojej tury.

Koniec tury

Na koniec swojej tury:

- 1 Odrzuć 2 kafelki zeskanowanych składników. Odłóż je zakryte na stos odrzuconych składników na środku stołu.
- 2 Dobierz 2 nowe kafelki składników z wierzchu stosu. (Nie dobieraj żadnego z 5 odkrytych kafelków).
- 3 Uzupełnij puste pola na planszy rynku.
- 4 Rozgrywka trwa dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Przekaż urządzenie, którego używacie, graczowi po lewej.



Uwaga! Dobierasz 2 składniki, nawet jeśli w swojej turze kupiłeś składniki.

Już wiecie, jak warzyć eliksiry, więc możecie rozpocząć rozgrywkę! Aby przygotować się na przybycie na rynek klientów, postarajcie się poznać przepisy na jak najwięcej eliksirów.

Gdy stos kafelków składników się wyczerpie, zajrzyjcie ponownie do tej instrukcji, aby poznać zasady dotyczące klientów.

MIESZANIE 2 TAKICH SAMYCH SKŁADNIKÓW

Jeśli zmieszasz 2 takie same składniki, np. 2 pióra, nie uwarzysz eliksiru. Możesz jednak wymienić te 2 składniki na 1 inny składnik. Zamiast żetonu wyniku weź z planszy rynku 1 odkryty składnik bez wydawania monety.

Liczy się to jako warzenie eliksiru w tej turze, więc wykonaj kroki końca tury zgodnie ze standardowymi zasadami.

Zawsze korzystniejsze jest warzenie eliksiru z 2 różnych składników. Użycie takich samych składników traktuj jako ostateczność w sytuacji, gdy masz nieprzydatne składniki, a nie możesz kupić nowych.

NUDNY RYNEK

W rzadkiej sytuacji, gdy na rynku będą dostępne 4 (albo nawet 5!) takie same składniki, wtasuj je wszystkie z powrotem do stosu i wyłóż nowe. (Jeśli to nie poprawi sytuacji na rynku, możesz spróbować ponownie w następnej turze).

Klienci!

Gdy stos kafelków składników się wyczerpie, przemieście kafelek klienta, który został właśnie odsłonięty, na puste pole na planszy rynku.

Potasujcie odrzucone składniki i połóżcie je zakryte na pozostałych kafelkach klientów. Jeśli na koniec swojej tury gracz nie mógł dobrać 2 składników, ponieważ zabrakło ich w stosie, teraz może dokończyć dobieranie.

Od tej chwili aż do końca rozgrywki na rynku zawsze będzie znajdować się klient. Klienci są zachwyceni Waszymi umiejętnościami alchemicznymi, ale jeszcze bardziej cieszy ich możliwość kupienia eliksiru! Sowiecie wynagrodzą każdego małego alchemika, który na ich oczach uwarzy taki eliksir, jakiego poszukują.



Sprzedaj eliksiru

Na każdym kafelku klienta pod obrazkiem wskazany jest rodzaj eliksiru, jaki chce kupić dany klient, i ile za niego zapłaci.



Przykład. Ten klient zapłaci 3 monety za eliksir ognia.

Gdy w swojej turze uwarzysz eliksir, sprawdź, czy klient chce kupić taki eliksir. Jeśli tak:

- 1 Weź wskazaną liczbę monet z banku.
- 2 Połóż swój flakonik na kafelku klienta.

Każdy klient chce kupić eliksiry od jak największej liczby różnych alchemików. Dlatego nie możesz sprzedać eliksiru 2 razy temu samemu klientowi. Twój flakonik na kafelku klienta przypomina, że ten klient nie kupi od Ciebie drugiego eliksiru, ale chętnie kupi eliksir od innych alchemików.

Jeśli uwarzony eliksir nie odpowiada potrzebom aktualnego klienta, to znaczy, że tym razem nie uda Ci się go sprzedać. Ale może udało Ci się dowiedzieć czegoś, co pozwoli Ci przygotować właściwy eliksir w kolejnej turze!

Następny klient

Za każdym razem, gdy zakryty stos składników się wyczerpie, na rynek przybywa nowy klient. Poprzedni klient wraca do domu i zastępuje go ten, który właśnie przybył. Klient, który odchodzi, zwraca wszystkie flakoniki ich właścicielom.

Tak jak wcześniej potasujcie odrzucone składniki i połóżcie je zakryte na pozostałych kafelkach klientów.

Wskazówka. Zawsze widać, jaki eliksir będzie chciał kupić następny klient.



Koniec gry

Ostatni kafelek w stosie to kafelek zamkniętego rynku. Gdy zostanie odsłonięty, to znaczy, że dzień targowy się skończył i rozgrywka dobiegła końca.

Naciśnijcie w aplikacji przycisk **Koniec gry** i policzcie swoje monety. Gracz, który zgromadził ich najwięcej, wygrywa.

Następny poziom?

Na koniec gry aplikacja poprosi Was o wykonanie testu. **Rozwiążcie go wspólnie**, korzystając z wiedzy, którą każdy z Was zdobył, warząc eliksiry w trakcie rozgrywki. Jeśli zdacie test, aplikacja pozwoli Wam odblokować poziom 2.



Poziom 2

Wasz dziadek jest pod wrażeniem eliksirów, które uwarzyliście, używając jego starego sprzętu. Żałuje, że w mieście nie ma prawdziwej szkoły alchemii, w której moglibyście się nauczyć, jak właściwie wykorzystywać swoje talenty. Postanawia założyć taką szkołę, a Wy jesteście jego pierwszymi uczniami. Teraz będziecie nie tylko warzyć eliksiry. Będziecie też poznawać tajniki alchemii!

Gratulacje! Dotarliście do poziomu 2. Otwórzcie skrzyneczkę poziomu 2 i zapoznajcie się z nowymi elementami.

Nowe elementy i przygotowanie

Przygotujcie grę zgodnie z krokami opisanymi na poziomie 1, a potem połóżcie obok planszy rynku wszystkie nowe elementy gry.



plansza teorii



6 żetonów teorii



5 różowych klejnotów
Klejnoty warte 4 punkty
ułożcie na wierzchu
2 klejnotów wartych
3 punkty.



8 uszkodzonych
klejnotów

Ogłoszenie teorii

Na wszystkich kolejnych poziomach *Małych alchemików* będziecie rywalizować o to, kto pierwszy ogłosi teorię na temat tajemnych właściwości każdego składnika.

W swojej turze zamiast warzyć eliksir możesz ogłosić teorię, używając aplikacji. Nie możesz zrobić jednego i drugiego w tej samej turze.

Gdy zdecydujesz się ogłosić teorię, aplikacja wyświetli wszystkie 6 składników. Jeśli wiesz, jakie 2 różne eliksiry można uwarzyć ze składnika, którego żeton teorii jest nadal dostępny, wybierz ten składnik. Potem wybierz 2 eliksiry, które można uwarzyć z tego składnika.

Aplikacja pokaże następnie, czy Twoja teoria jest prawidłowa, czy nie.

Jeśli Twoja teoria jest prawidłowa, umieść żeton teorii z symbolem tego składnika na planszy teorii, aby zaznaczyć, jakie eliksiry można z niego uwarzyć. Następnie weź różowy klejnot z wierzchu stosu.

Jeśli Twoja teoria jest nieprawidłowa, powiedz pozostałym graczom, że się myliłeś – ale nie mów, jak brzmiała Twoja teoria! Weź uszkodzony klejnot. Na koniec gry za każdy uszkodzony klejnot stracisz 1 punkt. Następnie odłóż bez oglądania 2 wierzchnie kafelki składników ze stosu na zakryty stos odrzuconych składników. Pozyskali je jacyś starsi alchemicy, gdy Ty byłeś zajęty w laboratorium.

Przykład

- 1 Według Beatki z żaby można uwarzyć eliksir ognia i eliksir latania. Wybiera w aplikacji żabę, a potem kombinację tych 2 eliksirów.
- 2 Aplikacja potwierdza, że teoria jest prawidłowa, więc Beatka zaznacza to na planszy teorii i bierze klejnot z wierzchu stosu. (Użyła pola poniżej obrazka przedstawiającego obydwa eliksiry, ale mogła użyć też tego powyżej).



Koniec tury

Jeśli zdecydowałeś się ogłosić teorię, nie dobieraj na koniec swojej tury żadnych składników. Możesz jednak kupić składniki z rynku.

Klejnoty

3 Każdy różowy klejnot jest wart wskazaną na nim liczbę punktów. Główna różnica między tymi klejnotami i monetami polega na tym, że **klejnotów nie można użyć do zakupu składników**.

Koniec gry: rozwikłanie zagadki

Gdy zostaną ogłoszone prawidłowe teorie na temat wszystkich składników oprócz 1, czyli zostanie wzięty ostatni różowy klejnot ze stosu, rozgrywka dobiega końca. (Teoria na temat ostatniego składnika jest oczywista, ponieważ na planszy teorii zostało tylko 1 puste pole).

Zakończenie rozgrywki w ten sposób pozwoli Wam zdobyć klucze. Policzcie wszystkie duże kafelki (klientów i zamkniętego rynku), które wciąż są w stosie. Tyle kluczy zdobywacie. (Nie liczcie klientów, którzy odwiedzili rynek).

Odklejcie taką liczbę naklejek kluczy z arkusza i przyklejcie je na zamkach na skrzyneczce poziomu 3. Gdy na wszystkich jej zamkach znajdą się klucze, odblokujecie poziom 3! Zeskanujcie wtedy skrzyneczkę i ją otwórzcie. Następnie możecie też zerwać pieczęć z tej strony. Jeśli macie więcej kluczy, naklejcie je na następnej skrzyneczce zgodnie z numeracją.

Rozgrywka może się też zakończyć poprzez odsłonięcie kafelka zamkniętego rynku (jak na poziomie 1), ale wtedy nie zdobywacie żadnych kluczy.

Punktowanie

Na koniec gry zsumujcie wszystkie punkty z klejnotów i monet. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa!

Podsumowanie tury na poziomie 2



Poziom 3

Nowe eliksiry!

Podczas szkolnego kiermaszu udało się sprzedać tyle eliksirów, że dziadek mógł kupić dla Was nowy sprzęt. Dzięki palnikom laboratoryjnym i powykręcany miedzianym rurkom możecie warzyć 2 nowe rodzaje eliksirów.



eliksir miłości



eliksir duchów

Właściwości alchemiczne poszczególnych składników uległy zmianie! Od tej chwili każdy składnik pozwala uwarzyć nie 2, ale 3 różne rodzaje eliksirów.

Nowe elementy i przygotowanie



24 żetony wyników:
12 eliksirów miłości
i 12 eliksirów duchów



Połóżcie nowe **żetony wyników** razem z pozostałymi żetonami wyników.



2 naklejki



Przygotujcie **planszę teorii poziomu 3**, przyklejając naklejki na **odwrocie** planszy teorii poziomu 2.

(**Nie** przyklejajcie ich z przodu. Być może będziecie chcieli jeszcze kiedyś zagrać na poziomie 2).



2 nowe kafelki klientów

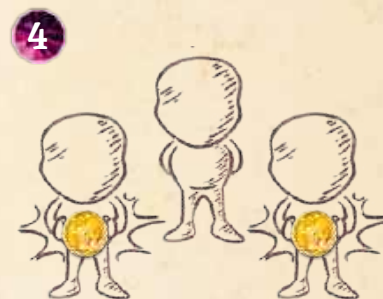


Potasujcie **nowe kafelki klientów** z dotychczasowymi. Zwróćcie uwagę, że nowi klienci więcej płacą za nowe eliksiry!

Odgadywanie teorii innego alchemika

Począwszy od poziomu 3, gdy któryś z graczy ogłosi prawidłową teorię, pozostali gracze mogą się przyłączyć.

- 1 Gdy aplikacja potwierdzi, że ogłoszona przez Ciebie teoria jest **prawidłowa**, pokaż ekran pozostałym graczom.
- 2 Zgodnie z kolejnością rozgrywania tur wszyscy pozostali gracze próbują odgadnąć, który składnik pozwala uwarzyć widoczne eliksiry. Każdy typuje na głos i ma tylko 1 szansę.
- 3 Gdy każdy wypowie swój typ, naciśnij w aplikacji przycisk **Ujawnij składnik**.
- 4 Każdy gracz, który odgadł składnik, zdobywa 1 monetę.
- 5 Weź różowy klejnot z wierzchu stosu i umieść żeton teorii z symbolem tego składnika na planszy teorii.



Koniec gry

Warunek końca gry jest taki sam jak na poziomie 2. W taki sam sposób zdobywacie klucze i odblokowujecie kolejne poziomy.

Zwierzątka!

Zapach magicznych eliksirów przyciągnął przyjazne zwierzątka, które zaciekawione przyszły przyglądać się Waszej pracy. Przyłączą się do alchemików, którzy uwarzą ich ulubione eliksiry.

Nowe elementy

Poziom 4 wprowadza zwierzątka, które alchemicy mogą zatrzymać jako swoich towarzyszy. Połóżcie ich kafelki w pobliżu planszy rynku. Każdy z Was otrzyma 1 z nich w swojej pierwszej turze.



4 kafelki zwierzątek

Zdobycie zwierzątka

Po uwarzeniu swojego pierwszego eliksiru znajdź zwierzątko odpowiadające przygotowanemu eliksirowi. Weź to zwierzątko jako swojego towarzysza. Chyba że ktoś Cię ubiegł...

Jeśli zwierzątko odpowiadające Twojemu eliksirowi jest niedostępne, możesz wziąć dowolne z pozostałych. W ten sposób po pierwszej rundzie każdy będzie mieć zwierzątko. Niewykorzystane kafelki zwierzątek odłóżcie do pudełka.

Monety od zwierzątek

Każde zwierzątko lubi inny eliksir.

Po pierwszej turze zawsze gdy uwarzysz eliksir, który lubi Twoje zwierzątko, otrzymujesz 1 monetę.

Kot lubi 2 różne eliksiry, więc otrzymujesz monetę, gdy uwarzysz dowolny z nich.



Swoje zwierzątka możecie przymocować do zasłonek. Dzięki temu będziecie mieć je zawsze na widoku.



Dotychczasowe zasady

Teraz gra zacznie się robić bardziej skomplikowana! Oto podsumowanie wszystkich zasad, które poznaliście do tej pory. W swojej turze albo **warzysz eliksir**, albo **ogłaszasz teorię**:

Warzenie eliksiru

- 1 Wybierz 2 swoje składniki i naciśnij w aplikacji przycisk **Uwarz eliksir**, aby je zeskanować.
- 2 Zaznacz uwarzony eliksir na swoim trójkącie wyników za pomocą odpowiedniego żetonu wyniku.
- 3 Jeśli to pierwszy eliksir uwarzony przez Ciebie w tej rozgrywce, weź zwierzątko odpowiadające temu eliksirowi. Jeśli to zwierzątko jest już niedostępne, możesz wziąć dowolne z pozostałych.
 - Od tej pory do końca rozgrywki, gdy uwarzysz eliksir, który lubi Twoje zwierzątko, otrzymujesz 1 monetę.
- 4 Jeśli na rynku jest klient, który chce kupić taki eliksir, jaki uwarzyłeś, sprzedaj mu go. Weź wskazaną liczbę monet z banku i połóż swój flakonik na kafelku klienta. Nie możesz sprzedać temu klientowi drugiego eliksiru.
- 5 Odrzuć użyte składniki i dobierz 2 nowe składniki ze stosu.

Ogłoszenie teorii

- 1 Jeśli wiesz, jakie różne eliksiry można uwarzyć z któregoś składnika, naciśnij w aplikacji przycisk **Ogłoś teorię**.
- 2 Wybierz składnik, a potem wybierz eliksiry, które można uwarzyć z tego składnika.
- 3 **Jeśli Twoja teoria jest prawidłowa:**
 - Pokaż ekran pozostałym graczom. Zgodnie z kolejnością rozgrywania tur każdy z nich próbuje odgadnąć na głos, który składnik pozwala uwarzyć widoczne eliksiry. Każdy gracz, który odgadł składnik, zdobywa 1 monetę.
 - Umieść żeton teorii z symbolem tego składnika na odpowiednim polu planszy teorii i weź różowy klejnot z wierzchu stosu. Na koniec gry za każdy różowy klejnot zdobędziesz wskazaną na nim liczbę punktów.
- 4 **Jeśli Twoja teoria jest nieprawidłowa:**
 - Weź uszkodzony klejnot. Na koniec gry za każdy uszkodzony klejnot stracisz 1 punkt.
 - Odrzuć bez oglądania 2 wierzchnie kafelki składników ze stosu.
- 5 Nie dobieraj żadnych składników na koniec tury, w której ogłaszasz teorię.

Dodatkowo w dowolnej chwili w swojej turze możesz kupić odkryte składniki z rynku. Każdy składnik kosztuje 1 monetę. Na koniec swojej tury uzupełnij puste pola na planszy rynku.

Gdy stos kafelków składników wyczerpie się po raz pierwszy, przenieście wierzchni kafelek klienta na rynek. Potasujcie wszystkie odrzucone składniki i połóżcie je zakryte na pozostałych kafelkach klientów. Za każdym razem, gdy stos składników się wyczerpie, nowy klient zastępuje dotychczasowego, który zwraca wszystkie flakoniki ich właścicielom.

Gra może skończyć się na 2 sposoby:

- 1 Po ogłoszeniu teorii został wzięty ostatni różowy klejnot ze stosu. Zdobywacie po kluczu za każdy duży kafelek (klientów i zamkniętego rynku) znajdujący się wciąż w stosie. Wykorzystacie te klucze do otwarcia następnego zamkniętego skrzyneczki zgodnie z numeracją.
- 2 Został odsłonięty kafelek zamkniętego rynku. Jeśli rozgrywka zakończy się w ten sposób, nie zdobywacie żadnych kluczy.

Na koniec gry zsumujcie wszystkie punkty z monet (każda jest warta 1 punkt) i klejnotów (różowych i uszkodzonych). Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa.

Tajemnicze muchomory

Pewnego dnia podczas wyprawy na wzgórze w poszukiwaniu skorpionów odkrywacie wejście do ukrytej jaskini, a w niej – połyskujące fioletowe muchomory. Na pewno są magiczne! Nie możecie się doczekać, aż zbadacie ich tajemne właściwości.

Muchomor to nowy składnik, który można mieszać z dowolnym innym składnikiem, aby uwarzyć eliksir. Rozgrywka przebiega według takich samych zasad jak na poziomie 4, z tym że teraz macie dodatkowy składnik, więc czeka Was nieco większe wyzwanie.

Nowe elementy



4 przedłużenia trójkątów wyników (po 1 do każdego)



plansza teorii poziomu 5



żeton teorii z symbolem muchomora



4 nowe kafelki składników



różowy klejnot wart 5 punktów

Przygotowanie



Trzy kafelki składników są oznaczone symbolem ✨. Zastąpcie je nowymi **kafelkami muchomorów**. (Kafelków oznaczonych ✨ nie używa się na poziomach 5, 6 i 7).



Podczas przygotowania gry różowy **klejnot wart 5 punktów** umieścić na wierzchu stosu.

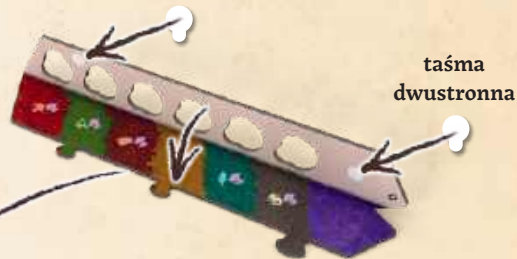
Użyjcie nowej **planszy teorii**. Dotychczasową zostawcie w pudełku.



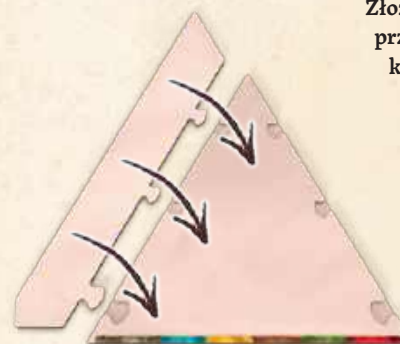
Nowa plansza teorii składa się z 2 części. Połączcie je przed rozpoczęciem rozgrywki.



Przed pierwszą rozgrywką na tym poziomie złożcie dwuwarstwowe przedłużenia trójkątów wyników, używając taśmy dwustronnej.



Złożone przedłużenie przymocujcie z tyłu każdego trójkąta wyników.



Nowa plansza teorii

Nowa plansza teorii dostarcza znacznie więcej informacji niż dotychczasowa. Pokazuje nie tylko, jakie eliksiry można uwarzyć z danego składnika, ale też jaki eliksir powstanie po zmieszaniu 2 składników.

Przykład. Już wiesz, że z muchomora można uwarzyć eliksiry miłości, ognia i latania. Wiesz też, że po zmieszaniu muchomora i kurzej łapki powstanie eliksir ognia. Muchomor daje eliksir ognia tylko w 2 miejscach przecięcia, więc są tylko 2 możliwe pola na kurzą łapkę.

Gdy wywnioskujesz przepis na nowy eliksir tylko na podstawie informacji na planszy teorii, nie umieszczaj żetonu wyniku na swoim trójkącie wyników. Poczekaj, aż faktycznie uwarzysz ten eliksir. (Wkrótce dowiesz się dlaczego).



Poziom 6

Interes kwitnie! Zadowoleni klienci opowiadają wszystkim o wysokiej jakości eliksirach, które warzycie. Wieści dotarły do pewnego handlarza, który postanawia przybyć na Wasz rynek. Ma na sprzedaż olśniewające artefakty.

Nowe elementy



6 kafelków artefaktów z różową wstęgą



6 kafelków artefaktów ze złotą wstęgą

Artefakty

Oprócz 5 odkrytych składników teraz na rynku będą dostępne też 3 artefakty, które będziecie mogli kupić. Są 2 rodzaje artefaktów: z różową wstęgą i ze złotą wstęgą. Te z różową wstęgą zapewniają właścicielowi atrakcyjną zdolność specjalną, ale niewielką liczbę punktów. Z kolei te ze złotą wstęgą nie dają żadnych zdolności specjalnych, ale pozwalają zdobyć dużo punktów za spełnienie określonych warunków!

Przygotowanie

Od początku rozgrywki na rynku będą dostępne 3 losowe artefakty z różową wstęgą. Przygotujcie je w następujący sposób:

- 1 Potasujcie zakryte kafelki artefaktów i utwórzcie stos.
- 2 Dobierajcie kafelki, aż odkryjecie 3 artefakty z różową wstęgą.
- 3 Jeśli odkryliście artefakty ze złotą wstęgą, zakryjcie je i potasujcie z pozostałymi artefaktami.
- 4 Połóżcie utworzony stos obok 3 odkrytych artefaktów z różową wstęgą. W trakcie rozgrywki z tego stosu będą dobierane nowe artefakty.



koszt

wstęga

efekt

punkty

Zakup artefaktu

Po uwarzeniu eliksiru albo ogłoszeniu teorii możesz kupić 1 artefakt z rynku. Aby kupić artefakt, wydaj tyle monet, ile wynosi jego koszt. Kupione artefakty trzymaj przed zasłonką.

Na koniec swojej tury odkryj nowy artefakt ze stosu w miejsce tego kupionego.

Półówki punktu

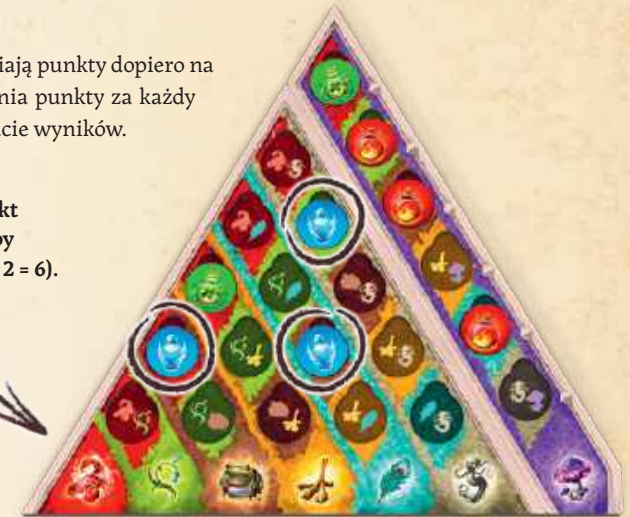
Na poziomach 6 i 7 moneta jest warta tylko $\frac{1}{2}$ punktu (zatem 5 monet jest wartych $2\frac{1}{2}$ punktu). Oznacza to, że często korzystniejsze będzie wydanie monet na zakup artefaktów i składników niż oszczędzanie ich dla punktów!

Punkty za wiedzę

Wszystkie artefakty ze złotą wstęgą zapewniają punkty dopiero na koniec rozgrywki. Większość z nich zapewnia punkty za każdy żeton wyniku określonego rodzaju na trójkącie wyników.



Ten artefakt zapewniłby 6 punktów ($3 \times 2 = 6$).



Pośrednie wnioski

Na stronie 17 napisaliśmy, abyś nie zaznaczał eliksiru na swoim trójkącie wyników, jeśli przepis wywnioskowałeś tylko na podstawie informacji na planszy teorii. Wiąże się to z tym, że artefakty ze złotą wstęgą zapewniają punkty tylko za faktycznie uwarzone eliksiry. Pamiętaj zatem, że żeton wyniku możesz wziąć tylko wtedy, gdy faktycznie uwarzysz eliksir, a na swoim trójkącie wyników nie zaznaczyłeś wcześniej danej kombinacji.



Nowe elementy

Pilna nauka przynosi efekty! Wkrótce zostaniecie prawdziwymi alchemikami. Zasłużyliście na to, aby poznać najniebezpieczniejszy ze wszystkich składników – niebieski kwiat! Zachowajcie ostrożność: on... gryzie.



kafelki artefaktu
Serwis do herbaty



4 przedłużenia trójkątów
wyników (po 1 do każdego)



plansza teorii poziomu 7



4 nowe kafelki składników



23 żetony wyników:
10 wszecheliksirów
i 13 eliksirów bez mocy



żeton teorii
z symbolem
niebieskiego kwiatu



różowy klejnot
wart 5 punktów

Przygotowanie



Cztery kafelki składników są oznaczone symbolem ☾. Zastąpcie je nowymi **kafelkami niebieskich kwiatów**. (Kafelków oznaczonych ☾ nie używa się na poziomie 7).

Użycie **przedłużeń trójkątów wyników**, aby dodać do nich niebieski kwiat. Złóżcie i przymocujcie przedłużenia w taki sam sposób jak przedłużenia z muchomorem. (Przedłuże-



nia z muchomorem są dalej używane).

Użyjcie **planszy teorii poziomu 7**. Pozostałe plansze teorii zostawcie w pudełku.

Artefakt **Serwis do herbaty** potasujcie razem z pozostałymi kafelkami artefaktów.

Różowy **klejnot wart 5 punktów** umieście na wierzchu stosu. Klejnoty będą zatem ułożone w takiej kolejności (od góry): „5”, „5”, „4”, „4”, „4”, „3”, „3”.

Wszecheliksir

Macie tyle składników do wypróbowania, że może uda się Wam w końcu odkryć najpotężniejszy spośród wszystkich eliksirów – wszecheliksir.



Ten eliksir ma moc dowolnego innego eliksiru. Ty decydujesz jakiego (możesz wybrać nawet eliksir bez mocy). Gdy uwarzysz wszecheliksir:

- Jeśli zdecydujesz, że ma to być eliksir, który lubi Twoje zwierzątko, otrzymujesz 1 monetę.
- Jeśli zdecydujesz, że ma to być eliksir, który chce kupić aktualny klient, sprzedajesz ten eliksir za pełną cenę.

Jeśli wybierzesz eliksir zgodny z zapotrzebowaniem klienta, a Twoje zwierzątko lubi ten sam eliksir, sprzedajesz eliksir i otrzymujesz monetę od zwierzątka.

Gdy zdecydujesz, jaką moc ma mieć wszecheliksir, umieść na swoim trójkącie wyników żeton wyniku odpowiadający wszecheliksirowi, a nie eliksirowi, który wybrałeś!

Na koniec gry wszecheliksir odzyska swoją moc. Podczas punktowania artefaktów ze złotą wstęgą **wszystkie wszecheliksiry** na Twoim trójkącie wyników będą eliksirem takiego rodzaju, jaki wybierzesz!

Przykład. Odkryłeś 2 sposoby na uwarzenie wszecheliksiru. Na trójkącie wyników masz zatem 2 żetony wyników odpowiadające wszecheliksirowi. Podczas rozgrywki kupiłeś artefakt, który zapewnia punkty za każdy eliksir latania na Twoim trójkącie wyników. Możesz teraz policzyć nie tylko żetony wyników odpowiadające eliksirowi latania, ale też te odpowiadające wszecheliksirowi, nawet jeśli wcześniej sprzedałeś te wszecheliksiry klientom jako eliksiry ognia albo szczęścia.

Eliksir bez mocy

Na najwyższym poziomie alchemii musicie liczyć się z tym, że niektóre eksperymenty zakończą się niepowodzeniem. Czasem po zmieszaniu składników uzyskacie eliksir bez mocy. Jak wskazuje jego nazwa, nie ma żadnych specjalnych właściwości. Tak naprawdę nie jest to wcale eliksir. To raczej zupa o kwiatowym aromacie i smaku muchomora...



Gdy uwarzysz eliksir bez mocy, zaznacz to na swoim trójkącie wyników. Takiego eliksiru nie lubi Twoje zwierzątko. Nie kupi go też żaden klient. Zdolny alchemik potrafi jednak wykorzystać informacje o eliksirze bez mocy, aby sformułować ciekawe teorie.

Co mówi eliksir bez mocy?

Jeśli ze zmieszania 2 składników powstał eliksir bez mocy, to znaczy, że te składniki **razem nie pozwalają uwarzyć żadnego rodzaju eliksiru**. Nowa plansza teorii pokazuje, że eliksir bez mocy powstaje tylko z niewielkiej liczby kombinacji.

Przykład. Wiesz już, że z żaby można uwarzyć następujące eliksiry: ognia, latania i duchów. Teraz zmieszałeś żabę ze skorpionem i uzyskałeś eliksir bez mocy. Na podstawie planszy teorii możesz łatwo wywnioskować, że zaznaczone kółkiem puste pole należy do skorpiona.



Nagrody dla mistrzów alchemii

Odblokowaliście już wszystkie poziomy gry. Od tej pory, jeśli chcecie, możecie przyklejać zdobyte naklejki z kluczami na zamkach poniżej. Po wypełnieniu każdej linii zdobywacie widoczne obok niej trofeum!



ZWIERZĄTKA I NOWE ELIKSIRY
Jeśli pierwszy uwarzony przez Ciebie eliksir to wszecheliksir albo eliksir bez mocy, możesz wybrać dowolne z dostępnych zwierzątek.



**Drodzy alchemicy,
nie zrywajcie jeszcze
tych pieczęci!
Dowiecie się, kiedy to zrobić.**

Przydatne wskazówki

Aplikacja nie skanuje moich kafelków składników.

Zwykle dzieje się tak dlatego, że trzymasz urządzenie zbyt blisko albo zbyt daleko. Postaraj się trzymać je nieruchomo. Zmieniaj nieznacznie odległość, aż na ekranie będzie wyraźnie widać obydwa składniki. Jeśli obraz bardzo się błyszczy, przesuń zasłonkę w mniej oświetlone miejsce. A jeśli kafelki wydają się za ciemne, przesuń zasłonkę w bardziej oświetlone miejsce. Jeśli wciąż masz trudność z zeskanowaniem składników, zmień w aplikacji ustawienia skanowania na wybór ręczny.

Aplikacja nie widzi składników. Górna połowa ekranu jest czarna.

Aplikacja musi mieć uprawnienia do używania kamery. Być może musisz zmienić ustawienia na swoim urządzeniu, aby dać aplikacji dostęp do kamery. Po udzieleniu uprawnień opuść ekran mieszania, a potem spróbuj ponownie. Gdy aplikacja uzyska dostęp do kamery, skanowane składniki będą widoczne w górnej połowie ekranu.

Czy na początku swojej tury mogę mieć więcej niż 3 składniki?

Tak. Jeśli kupisz składniki na rynku, na początku wszystkich kolejnych tur będziesz mieć więcej niż 3 składniki. Innymi słowy, Twoje zapasy składników się zwiększą!

Czy mogą sprzedać klientowi wcześniej uwarzony eliksir?

Musisz sprzedać klientowi świeżo uwarzony eliksir, czyli przygotowany w bieżącej turze. Klientowi nie dajesz żetonu wyniku, tylko swój flakonik.

Co, jeśli nie wiem, jak uwarzyć eliksir, który klient chce kupić?

I tak możesz spróbować przygotować dla niego eliksir. Jeśli będziesz mieć szczęście i uda Ci się uwarzyć właściwy eliksir, to też się liczy!

Kiedy warto kupować składniki?

Czasem możesz potrzebować więcej informacji o konkretnym składniku. Albo możesz wiedzieć już wszystko o tych składnikach, które masz. A czasem możesz potrzebować składników, których właściwości już znasz, aby przygotować określony eliksir dla klienta.

Czy mogę kupić więcej niż 1 składnik z rynku w tej samej turze?

Tak, ale pod warunkiem, że Cię stać. Pamiętaj jednak, że na koniec gry monety są warte punkty.

Czy podczas warzenia eliksiru muszę powiedzieć, jakie składniki mieszam?

Nie, nie ujawniaj tej informacji pozostałym graczom. Odrzuć użyte składniki zakryte, tak aby nikt ich nie widział.

Projekt gry: Matůš Kotry

Opracowanie gry:	Matůš Kotry Iva Nedvídková Anežka „Angie” Seberová Jan Zvoniček Jakub Uhlíř Vít Vodička
Projekt graficzny:	Michaela Zaoralová Štěpán Drašťák
Ilustracje:	Štěpán Drašťák František Sedláček Dávid Jablonovský David Cochard
Aplikacja:	Matůš Kotry Radim „Finder” Pech Tibor Vizi
Zwiastun i elementy 3D:	Radim „Finder” Pech Roman Bednář
Produkcja:	Vít Vodička
Instrukcja:	Jason Holt
Redakcja:	Gus Cook
Kierownik projektu:	Jan Zvoniček
Nadzór projektu:	Petr Murmak
Tłumaczenie:	Agnieszka Chrzanowska
Redakcja wersji polskiej:	zespół Rebel

WIELKIE PODZIĘKOWANIA:

Nasi kluczowi testerzy: rodzina Nedvídków: Adam, Martin i Jakub; Dominik, Lukáš i Tomáš Vaněk z przyjaciółmi; Szkoła Podstawowa Juventa Milovice; Ruda Malý; District 5; rodzina Zadražilůw: Sonička, Zuzana, Tomáš; rodzina Murmakůw: Lenka, Terka, Lukáš, Monika; rodzina Vodičkůw: Mára, Kačka, Viki; Salezjański Ośrodek Młodzieżowy w Kobylicach; świetlica Szkoły Podstawowej Petra Strozzięgo; Scioškola w Pradze; Zdeněk Záhora; Vojtík Záhora; Pettka i Mikeš; Anežka i Pavel Češka; Festiwal Gamer Pie; Laura i Lenka Pospíšil; dzieci Kočički i dziewczynki Ludika; Kryši, Jaši i Karolínka; rodzina Horálkůw: Zdeňka, Vendy i Lucka; rodzina Hasákůw: Luisa i Alfred; rodzina Šabatůw: Glum, Zuzka, Matěj, Kuba i Ema; rodzina Kroupůw: Zuzka i Elvírka; Stefánek Fišer z rodziną i przyjaciółmi.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

Dla mojej córki Anny, która zainspirowała mnie do stworzenia tej gry i była jej główną testerką!

Dla wszystkich artystów i grafikůw zaangażowanych w przygotowanie tej gry za ich ciężką pracę i wspaniałą współpracę. W szczególności dla Štěpána Drašťáka, który dokonał niemożliwego i skończył grę na czas!

Dla mojej narzeczonej Janki oraz dla partnerek i partnerůw wszystkich osób zaangażowanych w pracę nad tą grą za ich cierpliwość i wsparcie.

Każdemu z CGE, kto pomógł stworzyć tę grę, włączając dzieci pracowników CGE, które były najlepszymi testerami!



rebel

© Czech Games Edition
Sierpień 2024
www.CzechGames.com





**Przestańcie myszkować po pudełku
i przeczytajcie najpierw tę informację!**

Gra kryje wiele niespodzianek. Jeśli nie chcecie ich sobie zepsuć,
nie otwierajcie żadnej z kartonowych skrzyneczek,
dopóki nie zostaniecie o to poproszeni!

Nie odklejajcie też jeszcze naklejek, które znajdziecie w pudełku.