

Matúš Kotry

# Alquimistas



*Recebi meu novo caldeirão hoje. Finalmente o laboratório está completo!*

*Passei dias na expectativa, a colher ingredientes e colocá-los para secar. O que devo misturar primeiro? Tenho um forte pressentimento de que deveria usar pena de corvo e raiz de mandrágora. E dizem que é impossível errar com sapos.*

*Mas também, quem sabe? Esse é meu laboratório, minha pesquisa! Quando publicar minhas teorias, os outros virão correndo me congratular! Estou determinado a provar que sou a mente mais brilhante que já estudou alquimia neste mundo.*

*Agora, devo acender o fogo, pois é hora de trabalhar. Conhecimento, fama e riqueza podem ser encontrados nas obscuras profundezas do caldeirão.*

## Visão Geral

De dois a quatro jogadores assumem os papéis de alquimistas competindo entre si para desvelar os segredos dessa arte mística. Pode-se ganhar pontos de várias maneiras, mas a maioria deles é ganha com a publicação de teorias – teorias corretas. E é aí que reside o problema.

Os jogadores adquirem conhecimento misturando ingredientes e verificando o resultado usando um aplicativo (aplicação) de leitura de cartas num tablet ou smartphone. Deduzem como fazer poções que podem ser vendidas a aventureiros. Podem gastar moedas de ouro para comprar artefatos mágicos, que são muito poderosos, mas também muito caros.

A reputação dos jogadores melhora ou piora conforme suas teorias são publicadas ou derrubadas. No final do jogo, a reputação é convertida em pontos. Também são atribuídos pontos por artefatos e privilégios. O jogador que tiver mais pontos vence.



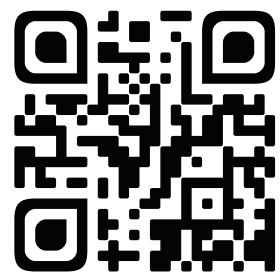
# Princípios Básicos da Alquimia

Ah! Um novo aluno! Estupendo! Fico sempre contente em conhecer alguém cujo coração arde com a chama da ciência! Estás pronto para revelar os mistérios da natureza? Para fazer descobertas que ganharão respeito e admiração? Bem, meu jovem amigo, essa é uma longa jornada. Exigirá perseverança e uma mente aguçada. Vamos começar de maneira simples, misturando uma poção com ingredientes que podemos encontrar em uma caminhada pela floresta. Vês? Aqui está um cogumelo. E aqui, um sapo. Agora precisas apenas de um laboratório alquímico completamente equipado. Esperarei enquanto o montas.

## O Leitor de Cards

Para jogar Alquimistas, é necessário ter o aplicativo (aplicação) do jogo em teu tablet ou smartphone. Para baixar o aplicativo, lê esse QR code com teu aparelho. Ou acesse [cge.as/ald](http://cge.as/ald) em teu navegador. O aplicativo é gratuito. Já pagaste pelo jogo.

(Para jogar sem o aplicativo, vê a página ao lado).



Apenas um aparelho é necessário. Os jogadores podem compartilhá-lo.

Após baixar o aplicativo, abre-o e escolhe **Jogar a Carta da Partida**. Por favor, insere esse código de quatro letras: **DEMO**.


## Misturar Poções

Pronto? Excelente! Agora joga esses ingredientes no seu caldeirão e mexe até a substância mudar de cor.

Os alquimistas misturam poções combinando dois ingredientes diferentes. Escolhe **Deber Poção** e lê as duas cartas de ingrediente com a câmera:



Talvez tenhas que ajustar o ângulo para por as duas cartas na mesma imagem. Quando o aplicativo reconhecê-las, serão mostradas na metade inferior da tela (écran). Quando os ingredientes corretos forem mostrados, seleciona **Confirmar**.

Parabéns por tua primeira poção! Se estavas seguindo minhas instruções corretamente, misturou , que serve para cura.

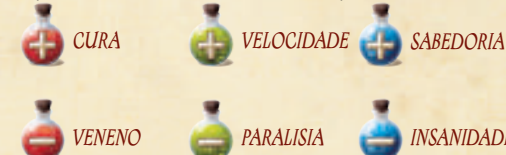
Como é possível que dois ingredientes aparentemente comuns combinem-se para transformar-se em algo extraordinário? Bem, é hora de aprender um pouco de teoria.

## Alquímicos



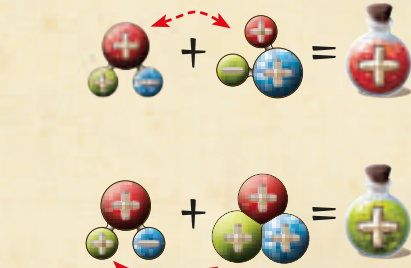
Cada ingrediente corresponde a exatamente 1 alquímico. Cada alquímico tem um aspecto vermelho, um aspecto verde e um aspecto azul, e cada aspecto pode ser positivo ou negativo.

Quando se combinam dois alquímicos, aspectos semelhantes amplificam-se, e resultam em uma dessas poções:



Para descobrir qual a poção resultante, procura por uma combinação de símbolo e cor entre um **círculo grande em um alquímico e um círculo pequeno no outro**:

Exemplos:



Prova surpresa:


Devo revelar a verdadeira natureza do escorpião e da garra de pássaro. Agora, consegues me dizer qual poção surgirá da mistura dos dois?


Para conferir tua resposta, lê a foto abaixo com o aplicativo:



## Dedução

Misturar poções é fácil desde que saibas qual alquímico corresponde a qual ingrediente. Mas não sabemos! Não é ótimo? Tantos mistérios esperando para serem revelados! E tanto dinheiro de Privilégios disponível para tua pesquisa.


Em teu primeiro experimento, descobriste que cogumelo e sapo combinam-se de modo a formar . O que isso te diz sobre seus alquímicos?

Há apenas quatro maneiras de misturar a .




Não sabemos qual par de alquímicos temos, e não sabemos qual ingrediente corresponde a qual metade do par. Mas, sabemos que cogumelo e sapo não podem ser nenhum desses quatro alquímicos:



Pois eles não têm o símbolo . Seu aspecto vermelho é negativo.

Para ser um alquimista de sucesso, é preciso ser metódico nas anotações que fazes em teu caderno.




O triângulo de resultados serve para registrar os resultados do teu experimento. Pega um  e o coloca na intersecção entre cogumelo e sapo.

O formulário de deduções serve para registrar o que o experimento te diz. Teu experimento elimina quatro possibilidades para cogumelo e sapo, como mostrado. Em geral, deves prosseguir eliminando possibilidades, até que sobre apenas uma.

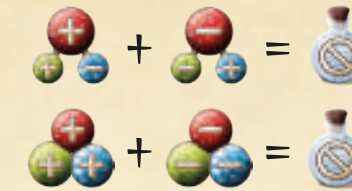
Teu formulário de deduções é para uso pessoal. Podes tomar notas usando qualquer sistema que desejares.

## A Poção Neutra

Cada alquímico tem apenas um outro alquímico que o neutraliza perfeitamente. Quando juntas um par neutralizador, consegues uma poção sem efeitos mágicos, embora renda uma sopa saborosa.

Se dois alquímicos não têm aspectos similares, neutralizam-se e resultam em .

Exemplos:



Não desanima quando misturares uma poção neutra. Teu experimento, na realidade, te forneceu mesmo assim muita informação. Agora só precisas descobrir como usá-la.

A saber:

- Cada alquímico tem exatamente um alquímico que o neutraliza (vira uma poção vermelha, verde ou azul com qualquer outro alquímico).
- O neutralizador de um alquímico tem o sinal oposto para cada aspecto (cada cor).
- No teu formulário de deduções, alquímicos que se neutralizam estão próximos um do outro.

## Seleção Manual

O leitor de cartas dá a opção de selecionar os ingredientes manualmente. Em vez de ler as cartas no aplicativo, escondes o leitor dos outros jogadores e **selecionas os dois ingredientes que estás a misturar. O resto funciona igual.**

Prova surpresa

Já revelei o alquímico da garra de pássaro. Descobre o que acontece quando misturas garra de pássaro com sapo. E então, diz-me: sapo deve corresponder a qual alquímico?



E agora, meu jovem alquimista, teu treinamento elementar está completo. Bem, completo o bastante. Tenho de voltar ao trabalho.

Desejo-te muito sucesso em todos teus esforços e, se algum dia vieres a publicar uma descoberta importante, certifica-te de dar crédito ao alquimista que te ensinou tudo que sabes.

## Leitor de Cartas Online

Em [alchemists.czechgames.com](http://alchemists.czechgames.com) é possível encontrar uma versão online do aplicativo. Na internet, as cartas são selecionadas manualmente.

## O Tabuleiro de Mestre do Jogo

Se, por algum motivo, desejares jogar Alquimistas sem um aparelho eletrônico, uma pessoa pode atuar como mestre de jogo e fazer o papel de leitor de cartas. O mestre de jogo pode usar a tampa da caixa para manter o triângulo de mestre de jogo escondido dos demais jogadores.

O mestre de jogo embaralha as oito fichas de ingrediente e as posiciona secreta e aleatoriamente nos oito espaços. Ele não precisa se preocupar com os alquímicos corretos. O resultado da mistura entre quaisquer dois ingredientes é dado pelo triângulo.

O mestre de jogo lida com qualquer situação que normalmente exigiria o leitor de cartas. Por exemplo, quando um jogador precisa "ler" cartas de ingrediente, ele passa as cartas com as faces para baixo ao mestre de jogo. O mestre de jogo procura a poção resultante e então **dá a mesma resposta que o leitor de cartas daria**. O mestre de jogo pode então colocar os ingredientes na pilha de descarte.

Caso a bateria do teu telefone acabe e queiras usar o triângulo de mestre de jogo para terminar a partida, é só converter o código da partida de quatro letras para uma lista ordenada de oito ingredientes usando esse algoritmo simples: ... Na verdade, pensando bem, talvez seja melhor manter essa informação só para nós. Mas, se sabes que a bateria vai acabar, alguém que não esteja participando daquela partida pode assumir o papel de mestre de jogo, espiar as respostas no aplicativo e organizar o triângulo do mestre de jogo de acordo.

Prova de mestre de jogo:

Este triângulo de mestre do jogo está organizado para que possas "ler" os três exemplos dessa página e dar as mesmas respostas que o leitor de cartas daria.





# Preparação

Ah, mas a arte da alquimia é mais do que misturar poções. Os alquimistas buscam conhecimento, claro, mas o que realmente apreciam é prestígio. Fazer um nome no mundo não será fácil. Precisas publicar antes de teus colegas, expor as falhas nas teorias deles, e obter os artefatos poderosos antes que se esgotem. Vês, não és o único alquimista da cidade.

## Mestre ou Aprendiz?

É possível jogar Alquimistas como mestre ou aprendiz. Para a primeira partida, recomendamos que jogue a versão de aprendiz. Algumas regras são mais simples, e as assembleias académicas são mais tolerantes. Independente disso, ela oferece a mesma gama de possibilidades.

Alguns detalhes de preparação dependem de qual versão estás a jogar.

## Dois, Três, ou Quatro Jogadores?

Este lado do tabuleiro é para uma partida de quatro jogadores. A preparação para dois ou três jogadores é a mesma, exceto que se usa o outro lado do tabuleiro.

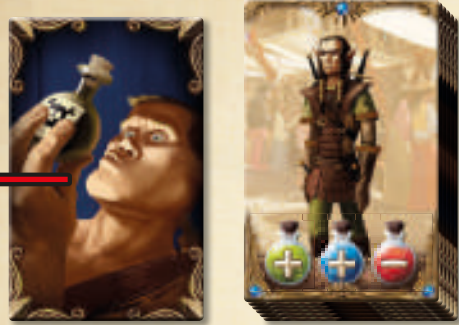
## cartas de artefato

Divide as cartas nos montes I, II e III. Embaralha cada monte separadamente. Tira 3 cartas ao acaso do monte I e coloca-as na fileira de artefatos. Tira 3 cartas aleatoriamente dos montes II e III e coloca-as em fileiras ao lado do tabuleiro de jogo. Os artefatos selecionados ficam virados para cima. Os jogadores podem olhar para eles a qualquer momento. Coloca o resto das cartas de artefato de volta na caixa. Elas não serão necessárias nessa partida.



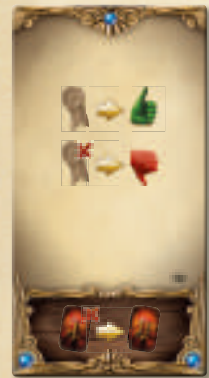
## Tabuleiro de Exibição

Deixa este tabuleiro de lado por enquanto. Ele será usado na última rodada (ronda).



## cartas de aventureiro

Embaralha as cartas de aventureiro com a face para baixo e escolhe uma aleatoriamente e a retira do jogo (coloca-a de volta na caixa, sem olhar para ela). Vira a carta de cima e coloca a pilha próxima à área do aventureiro.



## cartas de assembleia

Usa o lado para a versão de jogo aprendiz e para a versão de mestre. As cartas de assembleia ficam na pilha do aventureiro. A carta marcada com fica sob os dois primeiros aventureiros. A carta marcada com fica sobre o último aventureiro da pilha.





# Laboratório do Jogador

## Seção Pública

Os tipos de poção que já fizestes, teus privilégios, teus artefatos, o número de peças de ouro e o número e tipos de cartas que tens em tua mão são sempre de domínio público.

## Tabuleiro de jogador



## cubos de ação



O número de cubos de ação depende do número de jogadores.

- Dois jogadores: 6 cubos.
- Três jogadores: 5 cubos.
- Quatro jogadores: 4 cubos.

Deixa os cubos sobressalentes na caixa.

**Em todos os casos, apenas 3 cubos de ação são usados na primeira rodada.** Coloca o cubo ou cubos restante(s) na pilha do aventureiro. Isso te recordará de pegar o complemento total no fim da primeira rodada.

## Seção Particular

Os tipos de ingredientes e cartas de favor em tua mão, os tipos de selos que jogas, os ingredientes de tuas experiências e tuas deduções a partir dos resultados são sempre mantidos em segredo dos demais jogadores. Esta informação pode ficar escondida atrás de teu escudo de laboratório.

### cartas de desconto



### cartas de favor

Cada jogador compra 2 cartas de favor, escolhe uma para ficar e uma para descartar.



### cartas de ingrediente



### selos



## Montando seu Laboratório

### caldeirão

O caldeirão pode ir do lado esquerdo ou do direito também. Pode até mesmo ficar sozinho.



# Tabuleiro de Teoria

## privilégios

Arruma-os como indicado.

## marcadores de reputação

Cada jogador coloca uma miniatura de frasco plástico no espaço 10 para marcar a reputação inicial.

## marcadores de conflito

Usados apenas na versão de mestre. Para a versão de aprendiz, deixa-os na caixa.



## marcadores alquímicos



## Marcador de Jogador Inicial

Dá o marcador de jogador inicial para o jogador que esteve em um laboratório mais recentemente.



## Inicializar o Leitor de Cartas

No início da partida, abre o aplicativo, seleciona a versão **mestre** ou **aprendiz** e preme o botão **Iniciar Nova Partida**. O aplicativo atribuirá ao acaso um alquímico diferente para cada ingrediente. (Então, se esperavas ter alguma vantagem por lembrar as respostas do jogo anterior, estás sem sorte).

Cada um desses processos tem um código de quatro letras. Anota-o. Se precisares terminar a partida em um dispositivo

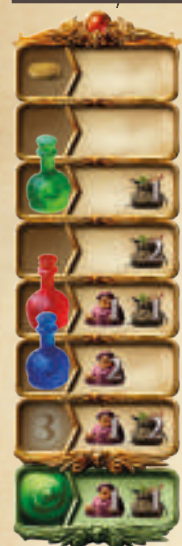
diferente (por exemplo, se teu primeiro leitor de cartas ficar sem bateria), basta premer em **Retornar a Caixa de Partida** e digitar o código para o novo dispositivo. Ele usará o mesmo processo do primeiro aparelho. Este sistema também permite que jorges com dois ou mais leitores de cartas, se assim o desejares.



# A Rodada (Ronda)

Cada partida é jogada em seis rodadas. No início de cada rodada, os jogadores escolhem a sua ordem de tarefas. Então, os jogadores declaram todas as suas ações para a rodada. Durante a rodada, as ações são avaliadas em ordem, em sentido horário em redor do tabuleiro.

## Escolha da Ordem de Tarefas



Começas o dia com um calmo passeio pela floresta, à procura de coisas interessantes para moeres em teu laboratório. Ou talvez passes algum tempo fazendo favores para as pessoas da cidade... Em troca de favores futuros, é claro.

Começando com o jogador que tem o marcador de jogador inicial e continuando no sentido horário ao redor do tabuleiro, cada um dos participantes escolhe uma Área de Ordem das Tarefas. Áreas mais baixas rendem mais cartas, mas te deixam em desvantagem na resolução de ações.

Quando for tua vez de escolher, coloca teu marcador de ordem em uma das Áreas de Ordem desocupadas e compra as cartas indicadas.

Dois jogadores não podem escolher a mesma área, e ninguém pode escolher a área verde na parte inferior. Essa é uma área especial para os alquimistas que beberam uma na rodada anterior. Consultar a página 10. Em uma partida com dois jogadores, não podes escolher a área marcada.

## Comprar Ingredientes

Compra o número indicado de ingredientes do topo da pilha. Não pegue nenhuma das cartas viradas para cima. Estas ficam disponíveis apenas na Área da Ação Ingredientes Para Forragem.

## Comprar Cartas de Favor

Representam favores que os moradores da cidade devem a ti. Compra o número indicado de cartas de favor do topo da pilha.

Se alguma das pilhas ficar sem cartas, embaralha sua respectiva pilha de descarte para criar uma nova.

## Cartas de Favor

Cartas de favor dão uma vantagem de uso único durante alguma parte da rodada. Nelas está escrito quando podem ser usadas. Algumas trazem os dizeres "jogar imediatamente". Estas devem ser usadas assim que alguém as compra. As cartas são explicadas em detalhes no final deste manual de regras. Após seu efeito, a carta de favor vai para a pilha de descarte.

## Ganhando Nada

Às vezes, tem geral quando as datas das assembleias estão próximas, precisas fazer as coisas rapidamente. Neste caso, esquece os ingredientes,

esquece os favores. Tomas rapidamente o desjejum (pequeno-almoço) e aceleras para conseguir terminar o trabalho.

Se escolheres esta área, não compre cartas, porém ao menos podes ser o primeiro... ou talvez segundo.

## Pagando Em Ouro



Vel por outra, sequer há tempo para preparar o desjejum (pequeno-almoço). No lugar disso, compras pães frescos do padeiro e os comes durante tuas andanças pela cidade.

Para ficares com esta área, deves pagar 1 moeda de ouro. Caso não tenhas o ouro, não poderá escolher esta área.

Nesta área, não compras cartas, mas garantes que será o primeiro. Sim, de vez em quando é mesmo importante.

## Ordem das Tarefas

Durante o resto da rodada, a ordem das tarefas será determinada pela sequência dos marcadores nas áreas de ordem.

O marcador de jogador inicial não fará mais efeito nesta rodada. No final da rodada, será passado para o jogador à esquerda e a próxima rodada terá um jogador inicial diferente.

## Declarar Ações

Depois que todos os jogadores tiverem escolhido uma Área de Ordem das Tarefas (e comprado suas cartas), será hora de declarar as ações. O jogador da área de ordem mais baixa deve declarar suas ações primeiro, seguido pelo jogador da área acima, e assim por diante. Os jogadores que escolheram os espaços mais altos (com menos cartas) terão a vantagem de saber o que os outros farão antes de declarar suas próprias ações. Quando for tua vez de declarar as ações, declara-as todas de uma vez.

Coloca os cubos de ação sobre as ações que pretendes realizar nesta rodada. Áreas diferentes têm necessidades diferentes, tal como ilustrado abaixo.

Cada jogador tem a sua própria fileira, que corresponde a sua posição nas áreas de ordem. Se estiveres nas Áreas de Ordem mais baixas, deves declarar suas ações primeiro e colocar os cubos na fileira inferior em cada Área da Ação. O próximo



PRIMEIRA AÇÃO EXIGE UM CUBO. UMA SEGUNDA AÇÃO EXIGE MAIS UM.



AQUI SÃO POSSÍVEIS TRÊS AÇÕES. CADA UMA EXIGE UM CUBO.



AÇÃO EXIGE DOIS CUBOS. APENAS UMA AÇÃO PERMITIDA.



PRIMEIRA AÇÃO EXIGE UM CUBO. A SEGUNDA AÇÃO EXIGE MAIS DOIS.

jogador coloca cubos na fileira imediatamente acima da tua, e assim por diante. O jogador na área de ordem mais alta será o último e colocará seus cubos na primeira fileira. Numa partida de 2 jogadores, as fileiras marcadas 1 e 2 não são usadas.

Exemplo:

Na ilustração do lado esquerdo desta página, Azul é o mais baixo. Ele deve declarar suas ações primeiro. O próximo é Vermelho. Nota que na ilustração no final desta página, os cubos de Vermelho estão sempre na fileira do meio. Verde está mais alto. Ela declarará suas ações depois de saber tudo que Azul e Vermelho planejam fazer. Seus cubos ficam na primeira fileira.

## Exceções da Primeira Rodada

Na primeira rodada, é concedido a ti apenas 3 cubos de ação. Nas rodadas posteriores, pode ser que venhas a usar seu conjunto completo de cubos. (O número de cubos depende do número de jogadores. Vide página 6)

As três ações marcadas com este símbolo não estão disponíveis na primeira rodada.

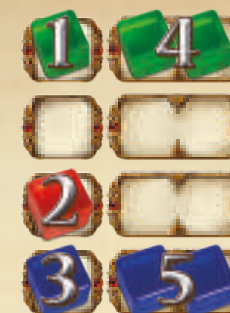
## Resolução das Áreas de Ação

Cada Área da Ação é resolvida em ordem, no sentido horário em torno do tabuleiro, como mostrado.



RESOLVE AS ÁREAS DE AÇÃO NESTA ORDEM.

Em cada Área da Ação, os jogadores fazem suas ações em ordem, começando com o jogador na fileira mais alta ocupada. Quando completar a ação, retira o(s) cubo(s) (se a ação exigir dois cubos). Depois que todos na Área da Ação tiverem finalizado sua primeira ação, os jogadores com duas ações podem avançar, na mesma ordem.



Exemplo:

Depois que todos os jogadores tiverem executado suas ações na ordem mostrada, prossegue-se a avaliar a próxima Área da Ação.

# Ações Disponíveis na Primeira Rodada

Cinco ações estão disponíveis para ti na primeira rodada. Vamos discuti-las primeiro.

## Forragear Ingredientes



De vez em quando, para encontrar o ingrediente que queres tens que passar um pouco a mais de tempo na floresta. Certifica-te de trazer um cajado robusto para afastar os lobos, os ursos e os alquimistas rivais.

Quando for tua vez de forragear ingredientes, podes pegar 1 qualquer ingrediente da fileira de face para cima ou comprar um ingrediente aleatório de cima da pilha. Cartas na fileira não são substituídas, por isso, os últimos jogadores podem ter opções mais limitadas. Uma vez que todas as cartas viradas para cima sejam tiradas, a única opção é comprar de cima da pilha (Ou, sempre podes recusar a ação e mover teu cubo para o espaço de cubos não utilizados).



Logo que todos os jogadores tiverem terminado suas ações aqui, remove do tabuleiro quaisquer ingredientes restantes virados para cima e coloca-os na pilha de descarte de face para baixo. Um novo conjunto de 5 ingredientes de face para cima será colocado no lugar no início da próxima rodada.

## Transmutar Ingrediente



Este venerável alquimista descobriu como transformar ingredientes em ouro. Ficarás feliz em compartilhar o ouro se forneceres os ingredientes. Talvez seja velho demais para se alimentar por conta própria. Ou talvez só não goste de acordar mais cedo que os outros forrageiros.

Quando realizares esta ação, descarta um ingrediente e pega uma moeda de ouro do banco. Ser o primeiro nesta área não te dá qualquer vantagem.

Quando descartas ingredientes, ninguém mais consegue ver o que foi descartado. A pilha de descarte deve estar sempre com a face das cartas voltada para baixo.

**Dica:** Esta é uma maneira rápida de obter uma moeda de ouro de que realmente precisas... Ou uma maneira ineficiente de obter duas moedas de ouro quando estás na penúria. Alquimistas habilidosos, no entanto, ganharão a maior parte de seu dinheiro conseguindo privilégios e vendendo poções para aventureiros.

## Recusar Tua Ação

Quando é a tua vez de executar uma ação, podes mudar de ideia e invés disso, recusar tua ação. Pega teu cubo (ou cubos) e coloca-os no espaço de cubos não utilizados. No final da rodada, cada par de cubos não utilizados permitir-te-á comprar uma carta de favor. Consultar mais detalhes na página 16.

## Comprar Artefatos



Nada diz "sucesso" como uma prateleira cheia de instrumentos caros.

Para comprar um artefato, pega uma das cartas na fileira de artefatos e paga o custo indicado no canto superior esquerdo. Mantém teus artefatos em cima da mesa na tua frente, onde todos possam vê-los.



CUSTO

EFEITO

PONTOS DE VITÓRIA NO FINAL DA PARTIDA

Artefatos iniciais têm efeitos que duram a partida toda. Se um efeito não especifica que é limitado a uma vez por rodada, podes usá-lo toda vez que for aplicável.

Outros artefatos têm um efeito imediato que pode ser usado apenas uma vez. Usar este efeito é parte da tua ação Comprar Artefato.

A maioria dos artefatos vale pontos de vitória no final da partida. Alguns dão um número de pontos de vitória variável que é explicado na carta.

Após o início da partida, a fileira de artefatos tem apenas artefatos marcados I. A fileira de artefatos não é repostada, nem mesmo se todos eles forem comprados. Durante a assembleia no final da terceira rodada (e novamente no final da quinta rodada) quaisquer artefatos restantes serão descartados e os próximos três artefatos serão colocados na fileira. Até lá, os artefatos II e III são mantidos virados para cima na mesa para que os jogadores possam lê-los e planejar com antecedência.





## Experiências

O conselho municipal proibiu testes em animais por causa dos... problemas... decorrentes do surto de porcos alados. Por isso, agora os alquimistas têm de testar suas poções em seres humanos. Felizmente, a cidade tem uma boa oferta de alunos de alquimia. E na pior das hipóteses podes sempre testar a poção em ti mesmo.

As duas ações finais da rodada são as que te dão mais informações. Este é o momento de misturar dois ingredientes e ver o que dá. O procedimento para a mistura de uma poção é o mesmo quer estejas a Testar em um Aluno ou tu mesmo a Beber a Poção.



- Escolha duas de tuas cartas de ingrediente para misturar.
- Coloca-as no caldeirão para que ninguém mais as veja.
- Preme **Testar em Aluno** ou **Beber Poção**, a depender da Área da Ação.
- Leia as cartas pelo aplicativo e preme **Confirmar** quando ele reconhecê-las.
- Mostra o resultado aos outros jogadores.** Sim, eles ficarão sabendo que poção fizestes, mas não saberão quais ingredientes usastes.
- Coloca o marcador de resultado correspondente em teu triângulo de resultados.
- Coloca o marcador de resultado correspondente em teu tabuleiro de jogador, como lembrete aos demais jogadores de que fizestes aquela poção (a menos que já tenhas um marcador lá). Isto é obrigatório. As poções que misturastes são de domínio público.
- Descarta os ingredientes usados. Ingredientes sempre são descartados de face para baixo.

(Mesmo que teu grupo tenha concordado em usar o leitor de cartas na opção "selecionar manualmente", ainda colocas os dois ingredientes no caldeirão. Assim, não se esquecerás de descartá-los).

A principal diferença entre as duas ações é o que acontece quando misturas uma poção negativa. Os efeitos das poções e são bastante desagradáveis. É por isso que alquimistas têm alunos.

## Tua Primeira Rodada

Sabes agora o bastante para jogar tua primeira rodada de Alquimistas. Bem, quase a primeira rodada inteira. Há algumas coisas que ocorrem após a Área da Ação Beber Poção ser resolvida, mas podes ler os detalhes depois.

**Se quiseres, podes jogar tua primeira rodada agora.** Depois, volta aqui e te informa sobre as outras 3 áreas de ação. As regras do que fazer no final da rodada estão na página 16.

## Testar em Aluno



Um aluno beberá qualquer coisa pela ciência. Até ficar doente. Então, beberá qualquer coisa pela ciência e 1 moeda de ouro.

O primeiro jogador a usar esta Área da Ação faz a experiência como descrito acima.

Os jogadores que fazem experiências depois podem ficar em desvantagem. Após beber

uma poção negativa, o apreço do aluno pela ciência diminui consideravelmente. Para todos os jogadores após o jogador que misturou a poção negativa, a ação custa uma moeda de ouro (sempre existe a opção de recusar a ação e mover seu cubo para o espaço de cubos não utilizados. Se não puderes pagar a gratificação ao aluno, deves recusar a ação).

A cada rodada, recebes um novo aluno – um em cujo coração arde o fogo da ciência, que não sabe o que aconteceu com o aluno anterior. Assim, as primeiras experiências da rodada são sempre gratuitas até que alguém misture uma poção negativa.

*Exemplo:*



*Amarelo é o primeiro. O primeiro jogador nunca tem de pagar, então Amarelo faz testes no aluno gratuitamente, e mistura .*

*Essa é uma boa notícia para Azul. Significa que ele também não tem que pagar. Ele mistura .*

*O aluno ainda está contente. Verde não tem que pagar nada. Ela mistura .* Agora, o aluno chateia-se, mas Verde lembra-o que lhe contou dos riscos e não

*há nada que ele possa fazer a respeito.*

*Agora é a vez de Vermelha. Se quiser testar uma poção no aluno, ela terá de pagar uma moeda de ouro para o banco. Ela paga e mistura .* Na verdade, não importa o que ela mistura. Amarelo e Verde ainda terão que pagar uma moeda de ouro cada, se quiserem fazer suas segundas experiências nele.

## Outras Coisas Engraçadas Que Podem Te Acontecer Quando Estiveres Paralisado

Se vários jogadores beberem uma poção, todos terão de por seus marcadores de ordem (miniatura de frasco plástico) no espaço verde inferior. Aqueles que colocam seus marcadores lá primeiro, jogarão antes daqueles que colocam os marcadores depois.

Se o marcador de jogador inicial é passado para um jogador paralisado, ele então o passa para o próximo, à esquerda

## Beber Poção



Esta é a maneira mais simples de descobrir o efeito de uma poção. É claro que ela traz alguns inconvenientes.

A vantagem de experimentar em ti mesmo é que não tens de pagar nenhuma moeda de ouro. A desvantagem é que as poções negativas têm impacto sobre ti. O efeito é diferente de acordo com a cor da poção negativa que bebes:

Esta é uma poção de insanidade. Não te lembras de te-la bebido, muito menos de ter dado piruetas nu pela praça da cidade. Mas todos os outros se lembram.

Perdes 1 ponto de reputação

Esta é uma poção paralisante. É difícil sair da cama pela manhã quando não podes mover teus membros.

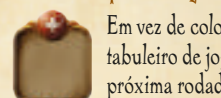


Mova o marcador de ordem para esta Área de Ordem das Tarefas. Na próxima rodada, não escolherás uma Área de Ordem junto com os outros jogadores.

Em vez disso, comprará as cartas indicadas por esta área de ordem especial e jogarás por último.

Esta penalidade dura apenas uma rodada. Se teu marcador ficou na Área do Alquimista Paralisado durante a rodada toda, poderás retirá-lo quando for a hora de começar a beber poções, para que ninguém confunda teu marcador com os de jogadores que se paralisaram agora (é claro que, caso bebas esta poção outra vez, terás que colocar o seu marcador aqui novamente).

Parabéns! Acabaste de sobreviver a tomar veneno! Enquanto aluno, deves ter desenvolvido resistência. Mesmo assim, não te sentes tão bem. Precisarás passar algum tempo a recuperar-se.



Em vez de colocar teu cubo de ação de volta no teu tabuleiro de jogador, coloca-o na ala hospitalar. Na próxima rodada, terás um cubo a menos para usar.

**Nenhuma poção negativa pode te afetar duas vezes na mesma rodada.** Poções positivas ou neutras não causam efeito ao jogo, mas vais experimentar uma sensação de alívio profundo.

(este ganhará todas as vantagens de ser o jogador inicial, e não seria justo que o mesmo jogador tivesse essas vantagens duas rodadas seguidas). Na situação improvável do jogador à esquerda também estar paralisado, o marcador roda em torno do tabuleiro até chegar a alguém que não esteja paralisado.

Na situação extremamente improvável de todos os jogadores estarem paralisados, não se passa o marcador. Na próxima rodada, o jogador inicial será aquele que iniciou essa rodada.

# Ações Disponíveis Na Segunda Rodada

Após a primeira rodada, todas as ações estão disponíveis e os jogadores têm o conjunto completo de cubos de ação. É de se esperar que tenhas aprendido algo a respeito de ingredientes na primeira rodada. Agora é hora de por tal conhecimento em uso.

## Vender Poção



Uma poção de velocidade para um ataque rápido, um pingo de veneno para eliminar um inimigo – aventureiros precisam de poções de todos os tipos e sabem onde comprá-las. Vender poções é uma boa maneira de ganhar muito dinheiro se souberes o que

estás a fazer. Ou pouco dinheiro, se achares que consegues fingir que sabes.

No começo de cada rodada (exceto a primeira), um novo aventureiro aparece na cidade. O aventureiro estará a esperar a chegada da hora de venderes uma poção. A parte inferior da carta mostra quais poções ele gostaria de comprar.

Repare que esta ação exige 2 cubos de ação e só podes usá-la uma vez por rodada. É diferente em mais de uma forma: é possível que não estejas a jogar na ordem habitual. Explicaremos num instante. Primeiro, vamos conversar sobre o que acontece na tua vez.

## Oferecer uma Poção

Quando é tua vez de vender uma poção, deves escolher uma das três poções que o aventureiro deseja. **Sua escolha é limitada pelos jogadores que agiram antes de ti.**

**Em uma partida com 4 jogadores,** moves um cubo de ação da Área da Ação para o espaço embaixo da poção que planejas vender. Isso bloqueia essa poção para aqueles que jogam depois de você. Tenhas sucesso ou não em misturá-la, aqueles que jogam depois de você não poderão escolhê-la.

**Em uma partida com 3 jogadores,** o aventureiro comprará apenas duas poções. Se tu fores o primeiro a vender uma poção, poderás escolher qualquer uma das três. Se escolheres a terceira poção, pões um cubo lá e ela fica bloqueada, deixando duas opções para o segundo jogador. Se escolheres uma entre as duas primeiras, teu cubo bloqueia ambas e o segundo jogador a vender terá apenas a terceira opção. De qualquer modo, apenas dois jogadores podem vender poções a cada rodada.

**Em uma partida com 2 jogadores,** apenas o primeiro jogador pode vender uma poção. O espaço marcado bloqueia todas as três poções.

Em todos os casos:

- O primeiro jogador sempre tem a opção de vender qualquer uma das 3 poções.
- O número máximo de poções que pode ser vendido é igual ao número de jogadores menos 1.

Se não gostares das opções quando for tua vez, podes recusar a ação. Se todos declararem essa ação, um jogador não terá possibilidade de vender poção. Este jogador deve recusar a ação e mover seus cubos para o espaço de cubos não utilizados (ver página 16).

## Oferecer uma Garantia

Quando vendes uma poção, tem que ser exatamente a que o aventureiro queria? Claro que não! És um alquimista, não um perfeccionista! Mas para impedir que decepem teus braços, precisas oferecer uma garantia de devolução do dinheiro.

Tua garantia enuncia quão próximo estás da poção que o aventureiro deseja. Há quatro níveis de qualidade:

### Níveis de qualidade

- Combinação Perfeita. Misturaste a poção com o sinal correto e a cor correta.
- Sinal correto. Misturaste uma poção com o sinal correto, porém cor errada.
- Neutro. Misturaste a poção neutra.
- Sinal errado. Misturaste uma poção com o sinal errado. A cor é desconhecida.

Quando for tua vez de vender uma poção, coloca teu outro cubo de ação no espaço ao lado de um desses níveis de qualidade (ignore os cubos dos outros jogadores. Vários jogadores podem oferecer o mesmo nível de qualidade).

Estás a garantir que fará uma poção tão boa quanto, ou melhor, e cobras o preço mostrado na mesma linha que teu cubo. Se misturares uma poção pior do que garantistes, não serás pago. Se misturares uma poção melhor do que garantistes, serás pago apenas pelo nível que garantires.

“Confia em mim. Vale o quanto pesa.”  
Podes cobrar 4 moedas de ouro pela garantia de uma combinação perfeita. Para ser pago, deves misturar uma poção com o sinal e a cor corretos.

“É tão bom quanto o original.”  
Podes cobrar 3 moedas de ouro por essa garantia. Para ser pago, deves misturar uma poção com o sinal correto (caso acertes a cor também, ainda recebes apenas 3).

“Essa maravilhosa poção foi misturada em um laboratório de verdade e posso garantir que não tem efeitos colaterais. Eu a chamo de medicina homeopática.”

Podes cobrar 2 moedas de ouro por essa garantia. És pago desde que não mistures uma poção com o sinal errado. Logo, a poção neutra também atende aos termos desta garantia.

“Posso garantir com absoluta certeza que há algo dentro desta garrafa.”

És pago. Podes cobrar apenas 1 moeda de ouro, mas não importa o que mistures, recebes o pagamento.

## Misturar a Poção

Misturar poções para um aventureiro é similar a misturar poções para experiências. Colocas 2 cartas de ingrediente em teu caldeirão e premas a opção **Vender Poção**.

O leitor de cartas mostrará as seis poções efetivas. Preme aquela que o aventureiro quer que mistures (mesmo que saibas que teus ingredientes resultam numa poção diferente, ainda tens de premer naquela que escolheste na carta de aventureiro).

Quando leres a carta e premares **Confirmar**, o leitor de cartas não revelará o que misturaste. Dirá apenas quão próximo chegaste mostrando um dos quatro níveis de qualidade.

Mostra teu resultado aos outros jogadores. Se misturaste ou , sabes exatamente qual poção fizeste. Assinala no teu triângulo de resultados e em teu tabuleiro de jogador com marcadores, como fazes quando realiza uma experiência. Se misturaste , sabes o sinal da poção e de qual cor não ficou. Pega um marcador bicolor de resultado ambíguo (como , etc.) e anota no teu triângulo de resultados (não precisas registrar resultados ambíguos no tabuleiro de jogador). Se misturaste , sabes apenas o sinal. Pega um marcador de resultado ambíguo sem cor ( ) e anota teu resultado. Na página a seguir há um exemplo.

Se cumpriste os termos de tua garantia, pega teu dinheiro do banco. **Independente da tua garantia, um resultado ou sempre faz com que percas 1 ponto de reputação.** Como de praxe, descarta teus dois ingredientes de face para baixo.

Podes ganhar um pouquinho de dinheiro vendendo poções ruins, mas as notícias se espalham. Se tua reputação cair muito, aventureiros ficarão relutantes de comprar contigo.

## Garantia de Devolução de Dinheiro e Termos de Venda

*Eu, o aventureiro abaixo assinado, asseguro e dou fé de que fui informado dos termos de venda desta poção, e que concordo com esses termos, que são os seguintes:*

*Todo pagamento deve ser feito adiantado e no evento de um efeito colateral\* conhecido ocorrer juntamente ao efeito esperado\*\* da poção, não pedirei nem terei direito a qualquer tipo de compensação.*

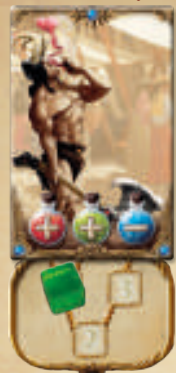
\* Entre os efeitos colaterais conhecidos incluem-se, mas não estão limitados a sonolência, tontura, alucinações, perda de consciência, hiperatividade, insônia, paralisia parcial ou completa, perda temporária ou permanente da visão, audição, fala ou membros (ou até o crescimento espontâneo de membros inteiramente novos (humanos ou não)).

\*\* Nenhuma parte desta garantia deve ser interpretada como garantia de que a poção irá manifestar o seu efeito esperado.



Exemplo:

Este bárbaro amigável procura uma poção.



Esta é uma partida entre 3 jogadores. Verde foi primeiro e tentou misturar. A escolha de e bloqueia a outra, então resta apenas.

Vermelha é a segunda, mas ela não sabe como misturar uma poção negativa com seus ingredientes. Não quer correr o risco de manchar sua reputação, logo, recusa a ação e move seus cubos para o espaço de cubos não utilizados.

Agora é a vez de Amarelo. Sua única opção é, e ele decide tentar. Coloca um cubo de ação sob a poção e o outro na

garantia de 2 moedas de ouro – precisa do dinheiro, mas não tem certeza do que misturará (Verde ofereceu a mesma garantia, mas isso não é importante).

Amarelo coloca 2 ingredientes, informa o aplicativo de que está fazendo e lê as cartas. O que ocorre a seguir depende do que diz o leitor de cartas:

Combinação Perfeita! Amarelo misturou. Ele anota seu resultado no triângulo de resultados e no tabuleiro de jogador com marcadores. Também ganha 2 moedas de ouro.

Sinal Correto! Mas não a cor correta. Amarelo misturou ou ou. Anota seu resultado com um marcador e pega 2 moedas de ouro do banco.

Hm. Amarelo misturou a poção neutra. Anota este resultado com marcadores e pega 2 moedas de ouro do banco. O bárbaro tem que pagar, mas não está contente. Poções deviam ter algum efeito! Amarelo perde 1 ponto de reputação.

Raios! Amarelo misturou uma poção positiva quando devia ter feito uma negativa. Anota este resultado com um marcador. Não é pago, pois não atendeu aos termos de sua garantia. E perde 1 ponto de reputação por não misturar uma poção com o sinal correto.

## Dar Um Desconto

“Compre suas poções aqui!!! As poções mais baratas da cidade! Desconto especial hoje para homens com machados grandes!”

Provavelmente notaste que ser o primeiro nesta Área da Ação te dá uma vantagem ainda maior que a habitual. E, se todos escolhem esta ação, o último jogador não consegue vender sequer uma poção.

Então antes do primeiro jogador escolher a primeira poção, todo mundo tem chance de tentar se tornar o primeiro jogador a dar um desconto. Embora tenhamos explicado todas aquelas outras coisas primeiro, oferecer um desconto é a primeira coisa que acontece quando é hora de lidar com essa Área da Ação. Mas, se fores o único jogador na Área da Ação, pulas o desconto e vais direto à venda.

Cada jogador tem 4 cartas de desconto com valores de 0, -1, -2 e -3. Se vários jogadores declararam a ação Vender Poção, todos dão descontos secretos ao escolher uma carta de desconto e colocá-la de face para baixo na mesa. Quando todos tiverem escolhido, revelam seus descontos simultaneamente.

Aventureiros gostam de descontos maiores. Cada carta tem um certo número de carinhas sorridentes. Reorganize os cubos de todos com base nas carinhas sorridentes. Quem tiver o maior número delas, vende primeiro.

Mas a ordem habitual de tarefas ainda é importante. É o critério de desempate entre jogadores que oferecem o mesmo número de carinhas sorridentes.

Exemplo:



Deixa sua carta de face para cima na mesa até a Área da Ação ser resolvida. Teu desconto limita tua escolha de garantia. Quando for tua vez de vender poção, não podes oferecer uma garantia cujo preço com desconto seja igual ou inferior a zero.

Exemplo:

Vermelha usou sua carta de -2 de desconto.

- Ela pode oferecer uma garantia combinação perfeita pelo preço de 2 moedas de ouro.
- Pode oferecer uma garantia de sinal correto ao custo de 1 moeda de ouro.
- Não pode oferecer nenhum dos dois níveis de garantia mais baixos.

Mesmo que tenha certeza de que não conseguirá atingir os termos da garantia de sinal correto, Vermelha ainda pode oferecê-la (talvez ela queira ver se seus dois ingredientes resultam numa poção neutra. Ou talvez só queira bloquear aquela poção para quem joga depois dela).

## Efeitos da Reputação

Sua reputação sobe e desce ao longo da partida. No final, é transformada em pontos de vitória, mas também tem efeitos durante o jogo. Aventureiros preferem comprar poções de alquimistas respeitáveis.

### Faixa Verde: 14 a 17 pontos

Se teu marcador de reputação está na faixa verde, tens 1 carinha sorridente a mais acrescentada a teu desconto. Por exemplo, caso ofereças um desconto de 0, terás 2 carinhas sorridentes ao invés de 1.

Mas também tens mais para arriscar. Sempre que perderes reputação, perderás 1 ponto a mais. Por exemplo, se venderes uma poção que

não tem o sinal correto, perderás 2 pontos em vez de 1. Se perderes 2 pontos de reputação em uma assembleia, perderás mais outro, o que dará um total de -3.

Essa penalidade se aplica mesmo que a perda de reputação te tire da faixa verde. Por exemplo, se tens 14 pontos de reputação e vendes uma poção neutra, terminas com 12 pontos.

Quando és tão bom assim, todos esperam mais de ti.

### Faixa Azul: 18 pontos ou mais

Se tua reputação está na faixa azul, as apostas são ainda mais altas. Tens 1 carinha sorridente a mais e cobras 1

moeda de ouro a mais por qualquer garantia que ofereças (então podias, por exemplo, oferecer o desconto de -3 e depois a garantia de 3 moedas de ouro. O preço final seria 1).

Sempre que perdes reputação, perdes 2 pontos a mais. Mais uma vez, a penalidade se aplica quando comesas na faixa azul. Por exemplo, se tens 18 pontos e perdes 5 de uma vez, terminarás com 11 pontos (isto pode acontecer de verdade. Mas é muito mais divertido quando acontece a outro).

Quanto maior a altura, maior o tombo.

### Faixa Vermelha: 6 pontos ou menos

Quando tua reputação é ruim assim, deves cobrar 1 peça de ouro a menos por qualquer garantia que ofereças. Não é desconto. É uma penalidade aplicada após a ordem de venda ter sido determinada. Por exemplo, se oferecesses o desconto de -2, terias que oferecer a garantia de uma combinação perfeita (custa normalmente 4 moedas de ouro, mas deves cobrar 3 por ela. Após o desconto, o preço é de 1 moeda de ouro). Não podes mais oferecer o desconto de -3.

O lado positivo é que quando perdes reputação, perdes 1 ponto a menos. Por exemplo, vender uma poção de sinal oposto não tem efeito na tua reputação agora. Se uma assembleia te faz perder 2, perdes apenas 1.

Tua reputação nunca pode ficar abaixo de 1. Qualquer perda que a levaria a menos de 1 ainda te deixa com 1 ponto de reputação.

Quando todos creem que é um alquimista horrível, é difícil fazê-los pensar algo pior a teu respeito.

## Publicar Teoria



Jogadores na Área da Ação publicar uma teoria jogam na ordem habitual. Com cada ação, um jogador pode publicar uma nova teoria ou endossar uma teoria que outro publicou.

## Publicar Uma Teoria Nova

Podes publicar uma teoria a respeito de um ingrediente quando sabes qual seu alquímico. Ou quando achas que sabe. Ou quando tens certeza de que mais ninguém sabe também. Cabe a ti decidir se corres o risco de publicar antecipadamente ou esperar até teres certeza.

Para publicar uma teoria, pega um dos marcadores alquímicos e posiciona-o em um dos livros do tabuleiro de teoria. Essa é sua declaração pública sobre a verdadeira identidade do ingrediente retratado naquele livro. Para marcá-lo como teu, coloca um de seus selos de face para baixo em qualquer um dos espaços de selo.



Agora paga ao teu editor! Dás 1 moeda de ouro ao banco. O que? Pensaste que teu editor te pagaria? Não, amigo. Esse é o mundo acadêmico.

Após publicar tua teoria, ganhas 1 ponto de reputação. Se pareceres confiante o bastante, ninguém perceberá que podes estar errado.

## Selos



Mantém seus selos virados para baixo na tua frente ou escondidos atrás de teu escudo. Quando puseres teu selo em uma teoria, faça-o virado para baixo.

Por que todo o segredo? Porque teu selo na verdade é uma aposta secreta na exatidão da teoria.

Teus selos com estrelas são para tuas apostas certas. Tens dois selos com estrelas de ouro e três selos com estrelas de prata. Tu os guardas para as teorias nas quais apostarias a vida. Bem, talvez não a vida. Mas estás a arriscar tua reputação.

Selos com estrela de ouro valem-te 5 pontos de vitória no final da partida e selos com estrelas de prata valem-te 3, mas apenas

se a teoria estiver correta. Caso a teoria esteja errada, perdes pontos de vitória (ver página 17). Ou podes perder pontos de reputação se alguém derrubar a teoria durante o jogo (ver página 14).

Os selos sem estrelas servem para proteger-se contra certo aspecto. É representado por um ponto de interrogação em um fundo daquela cor. Se provares que errastes a respeito daquele aspecto do alquímico do ingrediente, não sofres penalidade (não importa o tamanho do círculo, apenas a cor). Por outro lado, selos sem estrelas não valem nada no final da partida (ver página 17).

Exemplo:

Azul publicou a teoria do escorpião no lado esquerdo desta página. Pôs nela para proteger-se contra o aspecto vermelho. Se alguém provar que escorpião contém, Azul não perderá nenhuma reputação.

A não ser que uma teoria seja derrubada, seus selos permanecem virados para baixo e em segredo até o final da partida.

“Caro colega, se estiveres a ler esta carta, é porque minha Teoria do Escorpião foi questionada. Gostaria que fosse registrado que sempre estive certo sobre seus aspectos azul e verde. O aspecto vermelho, no entanto...”

## Marcadores e Ingredientes Disponíveis

Só podes publicar uma teoria a respeito de ingredientes que não tem um marcador alquímico sobre eles. Só podes usar um marcador que não esteja associado a qualquer ingrediente naquele momento.

O motivo é simples: cada marcador alquímico corresponde a exatamente 1 ingrediente. Cada ingrediente corresponde a exatamente 1 alquímico. Assim, qualquer outra teoria a respeito daquele alquímico ou ingrediente contradiria a teoria publicada. O, podes tentar contar ao editor que a outra teoria está errada, mas ele não vai acreditar em ti. Aquela outra teoria foi publicada; a tua, não. Obviamente, aquela teoria é mais crível.

Vais querer ranger os dentes e arrancar teus cabelos, mas há um meio melhor de lidar com tais tolos. Podes desmascarar sua incompetência na próxima rodada. Ver Derrubar Teoria na próxima página.

## Endossar Uma Teoria

De quando em quando, um de teus colegas publica uma teoria antes que o faças. É lamentável que alguém obtenha louvores por “descobrir” algo que já era óbvio para ti, mas pelo menos podes obter algum crédito. E só endossar tal teoria.



Para endossar uma teoria que outro publicou, coloca teu selo nela, do modo como o faz quando publicas uma teoria própria. Não é possível endossar tuas teorias – nunca pode haver dois selos da mesma cor em uma única teoria.

Deves pagar 1 moeda de ouro ao banco. Também deves pagar 1 moeda de ouro para cada jogador que já tenha seu selo naquela teoria.

“Claro que podes ser coautor... pelo preço certo.”

Não ganhas reputação ao endossar a teoria. Exceto que, seu selo agora conta tanto quanto qualquer outro selo nela.

Cada teoria tem espaço para 3 selos. Em uma partida de 2 ou 3 jogadores, todos conseguem endossar a mesma teoria. Em uma partida de 4 jogadores, não é possível endossar uma teoria que já tenha três selos.

## Privilégios

As sociedades de pesquisa interessam-se profundamente por certos ingredientes. Ficam tão interessadas, na verdade, que se dispõem a oferecer-lhe um privilégio por teus estudos. Obviamente, deves primeiro provar que conheces um pouco de seu campo.

No meio do tabuleiro de teoria há 5 peças de privilégio. Cada uma delas retrata 3 ou 4 ingredientes que podes estudar para ganhar o privilégio. Ganhas seu primeiro privilégio se tiveres selos em teorias sobre 2 dos ingredientes mostrados em uma peça de privilégio (não importa se tais selos representam publicações originais ou endossos, e não faz diferença se os selos têm ou não estrelas).

Exemplo:



Azul publicou uma teoria sobre escorpiões. Se conseguir publicar ou endossar uma teoria seja sobre sapos ou cogumelos, ganhará este privilégio instantaneamente.

Quando recebes um privilégio, de imediato pegas a peça e a coloca em teu tabuleiro de face para baixo. Imediatamente pegas 2 moedas de ouro do banco. Cada privilégio também valerá 1 ou 2 pontos de vitória no final da partida.

As moedas de ouro tentam a avançar a causa científica. Só deves gastar o dinheiro em despesas que o comitê de privilégios aprovaria... Ha ha! Brincadeira. A maioria dos alquimistas gasta todo seu dinheiro de privilégios em um artefato novo e brilhante.

Se alguém perguntar, diz que é “um equipamento de laboratório essencial para permitir pesquisas de ponta.”

Depois que tiveres um privilégio, ninguém mais poderá recebê-lo. Será teu pelo resto da partida. Mesmo que uma de tuas teorias seja derrubada, não terás que abrir mão da peça nem terás que devolver o dinheiro.

Após teu primeiro privilégio, só receberás mais caso tenhas selos em todos os 3 ingredientes retratados (ou 3 de 4, no caso da peça de privilégio do meio). Esse é o significado do “3” nas costas da sua primeira peça.

Se fizeres uma única publicação ou endosso que te qualifique para 2 primeiros privilégios de uma vez, escolhe 1 deles para ser teu primeiro. Precisarás de selos em três ingredientes para se qualificar para teu segundo privilégio.





## Derrubar Teoria



Obviamente, presume-se que qualquer teoria a portar um selo oficial de alquimista está correta. Mas algumas são mais corretas que as outras.

Tecnicamente, essa ação está disponível na segunda rodada, mas tu não serás capaz de usá-la até que uma teoria tenha sido publicada. **Se provares que uma teoria está errada, ganhas**

**2 pontos de reputação.** Claro que qualquer um com selo naquela teoria corre o risco de perder pontos de reputação. Detalhes abaixo.

A lógica de derrubar é mais simples na versão de aprendiz. No caso de tua primeira partida, **podes pular as regras de Derrubar Teoria versão Mestre por enquanto.** Elas farão mais sentido depois que tiveres praticado derrubar versão aprendiz.

A ação de derrubar uma teoria do aplicativo funciona diferente dependendo da versão que jogas. Se descobres que o ajustaste para a versão errada, volta ao menu principal e muda a configuração. Então preme **Continuar Partida.**

## Derrubar Teoria versão

### Aprendiz

Preme **Derrubar Teoria** e coloque o leitor de cartas na mesa à vista de todos. O leitor de cartas mostrará os 8 ingredientes e os 3 aspectos. **Derrubar não usa as cartas de ingredientes que se encontram na sua mão.**

Para derrubar uma teoria, só precisas mostrar que um dos aspectos está errado. Preme o ingrediente da teoria que estás tentando derrubar. Preme o aspecto que esperas provar que está errado. Depois preme **Confirmar.**

O leitor de cartas mostrará a todos o sinal daquele aspecto daquele ingrediente. Compara com o marcador alquímico naquela teoria.

Se o sinal na tela(écran) **coincidir** com o sinal daquele aspecto no marcador, **falaste em derrubar a teoria** (isso não significa que esteja correta. Só quer dizer que sua tentativa de provar que ela está incorreta falhou). **Perdes 1 ponto de reputação** por desperdiçar o tempo de teus colegas.

Se o sinal na tela(écran) for o **oposto** do sinal daquele aspecto no marcador, **derrubaste a teoria.** Vê o quadro Consequências de Derrubar uma Teoria para detalhes.

Seja qual for o resultado, todos sabem agora o sinal daquele aspecto para dado ingrediente. Podem anotar essa informação em seu formulário de deduções.

Ao usar essa ação, não lhe é permitido escolher um ingrediente que não tem uma teoria publicada.

## Consequências de Derrubar Uma Teoria

**Em ambas as versões, se derrubas uma teoria acontece o seguinte:**

1. Ganhas 2 pontos de reputação.
2. Removes o marcador alquímico do tabuleiro de teoria.
3. Revelas qual selo estava na teoria.
4. Jogadores que usaram selos sem estrelas não perdem pontos se a cor atrás do ponto de interrogação condiz com o aspecto que foi usado para derrubar a teoria.
5. Jogadores que usaram selos sem estrelas protegendo-se contra uma cor diferente perdem 5 pontos de reputação.
6. Jogadores que usaram selos com estrelas (de prata ou de ouro) perdem 5 pontos de reputação.
7. Todos os selos que estavam naquela teoria são removidos de jogo. Selos não são reutilizáveis (podes deixá-los de face para cima próximos ao tabuleiro de teoria para que ninguém precise anotar quais selos já foram utilizados).
8. Se tens um cubo na Área da Ação de publicar uma teoria, tens a opção de publicação imediata.

*Exemplo:*



*Azul pede ao leitor de cartas que revele o aspecto azul de escorpião. O leitor de cartas responde. Não derruba a teoria e Azul perde 1 ponto de reputação.*

*Vermelha é a próxima. Pergunta do aspecto verde de escorpião. O leitor de cartas diz. O que demonstra que o marcador alquímico está incorreto.*

*Vermelha ganha 2 pontos de reputação e vira três selos.*



*Amarelo protegeu-se contra o aspecto verde, então não perde reputação.*



*Azul protegeu-se, mas não contra o aspecto verde. Azul perde 5 pontos de reputação.*



*Verde tinha um selo com estrelas. Verde perde 5 pontos de reputação.*

*Todos os três selos são removidos do jogo até o final da partida.*

## Derrubar Sua Própria Teoria

Podes tentar derrubar qualquer teoria, até mesmo de tua própria publicação ou endosso. Se tiveres êxito, ganhas 2 pontos de reputação, mas também perderás 5 pontos caso seu selo não se cerque contra a cor que usaste na derrubada. Caso isso ocorra, conta as perdas e ganhos como uma só mudança na reputação: uma perda de 3 pontos.

Por exemplo, se tinhas 13 pontos, contarias isso como uma perda de 3 pontos contando de 13, não uma perda de 5 pontos a partir de 15 (se não sabe porque isso importa, vê Efeitos de Reputação na página 12).

## Publicação Imediata

Quando provas que dada teoria estava errada, tens a opção de publicar imediatamente uma nova teoria, se tens algum cubo na Área da Ação de publicar uma teoria.

A teoria que publicas deve ser:

- Uma nova teoria sobre o ingrediente da teoria que acabaste de derrubar;
- Ou uma nova teoria que envolva o marcador alquímico da teoria que acabaste de derrubar.

*Exemplo:*

*Vermelha acabou de provar que escorpião não pode ser. Se ela tiver algum cubo na Área da Ação de publicar uma teoria, ela pode imediatamente usar um deles para publicar uma teoria atribuindo um alquímico diferente a escorpião ou uma teoria que atribua a um ingrediente diferente. Mas não pode usar essa ação imediata para publicar algo não relacionado (e.g., a teoria de que pena de corvo é).*

Se tens 2 ações na Área da Ação de publicar uma teoria, sua primeira publicação imediata esgota a primeira ação. Se fizeres jus a uma segunda publicação imediata, esgota a segunda.

Se não tens cubos na Área da Ação de publicar uma teoria, não podes tirar vantagem da publicação imediata. Publicação imediata é opcional; podes esperar pela Área da Ação de publicar uma teoria se desejares e então publicar ou endossar qualquer teoria que queiras (mas não esqueça que um colega pode derrubar uma teoria e usar essa opção para publicar antes de ti).

## Desmemoriado

Beber todas aquelas poções tem lá suas consequências.

Tens permissão para publicar teorias que se provaram falsas. Por exemplo, se uma ação de derrubar uma teoria demonstra que escorpião contém, ela não evita que alguém publique uma teoria de que escorpião é o alquímico. Podes até publicar uma teoria que foi derrubada antes, nessa rodada. A única limitação é que não podes usar a opção de publicação imediata para publicar exatamente a mesma teoria que acabas de derrubar. Estarias fora de forma demais.

## Derrubar Teoria versão

### Mestre

Na versão de mestre, não é suficiente saber que um aspecto está errado, é preciso saber uma experiência que prove que o aspecto está errado.

*Exemplo:*

*Digamos que queira derrubar a teoria do escorpião da página ao lado. Precisarás encontrar algo para misturar com escorpião e fazer. Qualquer um desses 3 resultados provaria que o alquímico na teoria está incorreto.*

Preme **Derrubar Teoria** e coloque o leitor de cartas à vista de todos. Ele mostrará os 8 ingredientes. **Derrubar não usa as cartas de ingrediente na tua mão.**

Seleciona dois ingredientes. O leitor de cartas mostrará as 7 poções. Seleciona uma, e considera essas 2 possibilidades:

- O leitor de cartas dirá que aqueles 2 ingredientes de fato misturam a poção que escolheste.
- O leitor de cartas dirá que não misturam a poção que escolheste.

Explica qual resultado derrubará uma teoria ou demonstra um novo conflito entre duas teorias (como descrito abaixo). Quando todos entenderem tua explicação, preme **Continuar.**

Se tua experiência não derrubar uma teoria ou, pelo menos, demonstrar um novo conflito, **perdes 1 ponto de reputação** por desperdiçar o tempo da comunidade científica.

Se derrubares uma teoria, isso conta como sucesso e **ganhas 2 pontos de reputação.** Quando usas Derrubar Teoria versão Mestre, é possível demonstrar um conflito sem realmente derrubar uma teoria particular, e isso também vale 2 pontos. Na maioria das vezes, no entanto, você vai ter derrubado alguma coisa:

## Derrubar 1 Teoria

O caso mais comum é o mais simples. Demonstras que um aspecto de um ingrediente é o oposto do que foi publicado. **Ganhas 2 pontos** e todos que tiverem um selo ali correm o risco de perder pontos, como explicado no quadro Consequências de Derrubar uma Teoria.

*Exemplo:*

*Perguntas ao leitor de cartas se escorpião e cogumelo fazem. O leitor de cartas concorda que fazem. Isso refuta a teoria de escorpião no exemplo na página ao lado. Derrubaste-o através de seu aspecto verde. Todos com um selo naquela teoria perderão 5 pontos, exceto aqueles que usaram um selo que se protege contra verde.*

Se estiveres a aprender a Derrubar Teoria Nível Mestre, **podes pular o resto da seção Derrubar Teoria versão Mestre e ir jogar a partida agora.** Todas as tuas ações de derrubar uma teoria provavelmente serão desse tipo. Se algo esquisito acontecer na derrubada, podes voltar e ler o restante da seção.

## Derrubar 2 Teorias

Se o tabuleiro tem teorias para ambos os ingredientes em tua demonstração, pode ser possível derrubar os dois simultaneamente. Se demonstrares que ambos têm um aspecto que é o oposto de que suas teorias afirmam, ambos são derrubados.

*Exemplo:*



*Antes de teres a chance de derrubar a teoria do escorpião na página ao lado, alguém publica uma teoria sobre cogumelo. Você pergunta ao leitor de cartas se escorpião e cogumelo resultam em e o leitor de cartas concorda. Derrubaste ambas as teorias por meio de seu aspecto verde.*

Quando derrubares duas teorias, revela todos os selos

em ambas e soma as penalidades para elas (se um jogador perde 10 pontos, conta como uma perda de 10, e não duas perdas de 5).

**Tua recompensa pela tentativa de sucesso em derrubar ainda é de apenas 2 pontos,** mesmo que tenha derrubado duas teorias ao mesmo tempo. Recebes a opção de uma publicação imediata, e não duas.

## Demonstração de Conflito

De vez em quando, tua demonstração mostra que uma das duas teorias deve estar errada, mas não mostra qual delas é:

*Exemplo:*



*Antes que possas derrubar a teoria do escorpião, alguém publica uma teoria sobre sapo. Sabes que sapo e escorpião misturam. Perguntas ao leitor de cartas se é assim e ele concorda.*

*O tabuleiro de teoria afirma que tanto sapo quanto escorpião tem um aspecto azul positivo. O leitor de cartas confirmou isso, então não derrubaste nenhuma das teorias. No entanto, mostraste que ambas as teorias não podem ser verdadeiras. De acordo com o tabuleiro de teoria, esses dois ingredientes deveriam fazer.*

*Exemplo:*

*A situação é a mesma acima, só que desta vez perguntas ao leitor de cartas se escorpião e sapo fazem. O leitor de cartas diz que não. Mas, se ambas as teorias estão corretas, é a poção que devia resultar. Demonstraste um conflito.*

*Ao contrário dos exemplos anteriores, uma resposta negativa por parte do leitor de cartas neste caso significa sucesso para ti. Também dá aos teus adversários menos informação.*

Sempre que demonstrares um **novo conflito** entre duas teorias no tabuleiro, conta como sucesso e **ganhas 2 pontos de reputação.** Ninguém perde pontos, no entanto, pois não está claro qual teoria está errada. Não tens a opção de publicação imediata.

## Teorias em Conflito



Quando se demonstra que duas teorias estão em conflito, elas devem ser assinaladas com os respectivos marcadores de

conflito. Os selos e marcadores alquímicos permanecem nelas, **mas os selos não contam mais para assembleias, privilégios ou o prêmio top alquimista** (ver página 16 para detalhes). **Ninguém pode endossar uma teoria em conflito.**

Marcadores de conflito não surtem efeito durante a contagem de pontos de vitória no final da partida. Teorias em conflito podem ser usadas em tentativas de derrubar teoria.

Se alguma das teorias for derrubada, ambos os marcadores de conflito devem ser removidos do tabuleiro. A teoria restante fica normal mais uma vez (apesar de poder estar errada).

## Demonstrações Inválidas

Tua escolha de ingredientes e poção resultante deve

1. Ser capaz de derrubar pelo menos uma teoria específica; ou
2. Ser capaz de demonstrar um novo conflito entre duas teorias, como descrito acima.

Se tua seleção não é capaz de fazer nenhuma dessas coisas, deves premer e repensar tua demonstração. Se tu realizas uma demonstração que não faz nenhuma dessas coisas, é uma tentativa falha de derrubada e perdes 1 ponto de reputação.

*Exemplo:*

*Há teorias publicadas sobre todos os ingredientes, exceto raiz de mandrágora e pena de corvo. Os únicos alquímicos ainda fora do tabuleiro de teoria são e. Amarelo sabe que raiz de mandrágora e pena de corvo não se misturam. Se ele demonstra isso ao tentar derrubar teoria, provará que algo está errado no tabuleiro de teoria, mas esta informação não é boa o suficiente para derrubar alguma teoria específica, nem estabelece um conflito entre duas teorias, porque os dois ingredientes não têm nenhuma teoria publicada. Ele deve tentar encontrar alguma outra demonstração.*

*Se ele esquece essa regra e mostra a todos que raiz de mandrágora e pena de corvo não fazem, perde 1 ponto de reputação.*

Quando demonstras um conflito entre duas teorias, este deve ser um novo conflito. Se demonstrares um conflito que já está assinalado por um par de marcadores de conflito, esta não é uma tentativa válida de derrubada e vai custar-te 1 ponto de reputação. No entanto, é possível usar uma teoria sob um marcador de conflito em uma demonstração de conflito diferente.





# Ritual de Fim de Rodada

Um quadro ao lado das áreas de ordem te lembra das coisas que acontecem no final da rodada. Resolva-os na ordem mostrada.

## Prêmio Top Alquimista

O jogador com o maior número de selos no tabuleiro de teoria ganha 1 ponto de reputação. Se não há teorias publicadas, ninguém recebe este prêmio. Se houver jogadores empatados, todos eles ganham 1 ponto.

Não importa se os selos estão em publicações próprias ou de outros. É claro que não importa se têm estrelas ou não, pois tal informação é secreta. Mas se estiveres jogando a versão de mestre, os selos em teorias com marcadores de conflito não contam.

## Cubos Não Utilizados

A rodada nem sempre sai como planejado e, às vezes, tens que recusar ações e mover os cubos para o espaço de cubos não utilizados. Para cada par de cubos que tens ali no final da rodada, compra uma carta de favor (um único cubo não rende nada).

Pega de volta teus cubos não utilizados. Deves ter o conjunto completo agora... a não ser que uma ação Beber Poção tenha te colocado no hospital.

## Hospital

Quando o espaço de cubos não utilizados estiver vazio, move os cubos de hospital para o espaço de cubos não utilizados. Eles serão contados como cubos não utilizados no final da próxima rodada.

## Novo Aventureiro

Retira a carta de aventureiro anterior se ainda estiver por aí. Coloca a próxima carta na área do aventureiro. Caso esta ação revele uma assembleia, esta acontecerá no final da próxima rodada. Põe a carta de assembleia na Área de Assembleia, depois da Área da Ação Beber Poção.

Com ou sem assembleia, vira a face da carta de aventureiro para cima. Sempre saberás qual aventureiro vem à cidade com uma rodada de antecedência.

## Assembleia

Sempre aparecem muitos alquimistas a assembleia. Eles vêm de longe para trocar conhecimento com seus pares. Bem, na verdade, é apenas um grande festival de vanglória, mas os sanduíches são bons.

Se arrumares a pilha de aventureiro corretamente, haverá assembleias no final das rodadas 3 e 5 (se não arrumastes direito, faz isso agora). A assembleia realiza-se após a resolução da Área da Ação Beber Poção e antes do prêmio top alquimista e do ritual do fim da rodada.

Aqueles que têm o número necessário de publicações e endossos ganham 1 ponto de reputação. Aqueles que não têm, perderão pontos de reputação como indicado pela carta de assembleia, a depender do número de selos que têm no tabuleiro de teoria. Tal como acontece com o prêmio top alquimista, são contados todos os selos (exceto aqueles que se encontram em teorias com marcadores de conflito).

Ninguém gosta do constrangimento de chegar à assembleia sem nada de que se gabar. Há sempre uma corrida ao escritório do editor quando são devidas dissertações às assembleias.

## Novas Cartas de Artefato



O final da assembleia também marca a chegada de novos artefatos. Retira todos os artefatos que ainda se encontram no tabuleiro e tira

três novos artefatos - nível III após a primeira assembleia ou nível III após a segunda.

Então é hora de passar para o prêmio top alquimista e outros negócios de fim de rodada.

## Preparação Para a Próxima Rodada

Caso tenha sobrado alguma carta de ingrediente na sua fileira, remova-as. Distribui 5 novos ingredientes pela fileira. Se o baralho acabar (seja durante preparação ou qualquer outra hora), embaralha a pilha de descarte respectiva para fazer uma nova pilha.

Retira todos os marcadores de ordem das áreas de ordem (exceto aqueles colocados na Área do Alquimista Paralisado nesta rodada).

O marcador de jogador inicial deve ser passado para o próximo à esquerda (se for passado para um jogador cujo marcador de ordem esteja imobilizado na Área do Alquimista Paralisado, ver "Outras Coisas Engraçadas Que Podem Te Acontecer Quando Estiveres Paralisado", página 10).

Agora estás pronto para outra rodada de descobertas, glória e zombaria do tolo que publicou uma teoria ridícula sobre escorpíodes.

# A Rodada Final

A partida dura seis rodadas. No início da rodada final, o aventureiro final será colocado ao lado da Área da Ação Vender Poção (há 6 aventureiros, escolheste aleatoriamente um para colocar de volta à caixa, e não houve aventureiro na primeira rodada).

## Exibição

Em geral, os alquimistas tentam impressionar uns aos outros, mas de vez em quando pode ser satisfatório demonstrar nossas habilidades para as massas.



USE A OUTRA FACE DO TABULEIRO PARA UMA PARTIDA COM 4 JOGADORES.

Durante a preparação da última rodada, posiciona o tabuleiro de exibição sobre as áreas de ação Testar em Aluno e Beber Poção. A Área da Ação Exibir Poção substituirá as duas. Seleciona Rodada final no leitor de cartas.

Ações de Exibir Poção são declaradas junto às demais ações. Ficas limitado ao número mostrado (3 em uma partida com quatro jogadores ou 4 em uma partida com dois ou três jogadores).

Esta é a última Área da Ação a ser resolvida, após Publicar Teoria. Cada cubo vale 1 ação.

Quando for tua vez de exibir uma poção, remove teu cubo da Área da Ação e coloca em uma das seis poções retratadas no tabuleiro de exibição. Aquela será a poção que prometes exibir (não podes escolher uma poção que já tenhas exibido com êxito. A poção neutra não é mostrada, pois ninguém se

impressiona com sopa de sapo).

Mistura dois ingredientes em teu laboratório como faria para experiências, escolhe Carta Poção no aplicativo, e leia os ingredientes. Descarta-os depois, como de praxe.

Se não atingires o resultado que prometeste, move teu cubo para a área. Perdes 1 ponto de reputação.

Se tu fores o primeiro jogador a exibir a poção com sucesso, ganhas 1 ponto de reputação. Põe teu cubo na área.

Se exibes a poção com sucesso, mas não fores o primeiro, teu cubo vai em um dos outros espaços abaixo. Não ganhas pontos por misturar a poção, mas ainda podes tentar misturar seu oposto. Continua a ler.

Se exibires com sucesso dois sinais diferentes da mesma cor, demonstrastes maestria naquela cor. Conta 2 pontos de reputação (mais de um jogador pode conseguir esse bônus).

Não tens que jogar aqui na rodada final. No entanto, é importante notar que os ingredientes que se encontram na tua mão não valem nada na contagem final de pontos, então esta é tua última chance de dar utilidade a eles.

Quando todas as ações forem resolvidas, conta o prêmio top alquimista e compra cartas de favor para cubos não utilizados, como de hábito. Então é hora da apuração final de pontos.

# Apuração Final de Pontos

## Pontos de Reputação e Pontos de Vitória

Pontos de reputação são ganhos e perdidos ao longo da partida. Certos artefatos te dão bônus de reputação, e sua faixa na trilha de pontuação pode afetar quanta reputação perdes.

Pontos de vitória são registrados no final da partida. Bônus e penalidades de reputação não se aplicam a eles. A maioria dos pontos de vitória é positiva, embora possas vir a perder pontos quando as verdadeiras identidades dos ingredientes forem reveladas.

No final da partida, anota pontos de vitória da seguinte maneira:

Todos os pontos de reputação convertem-se em pontos de vitória. Então, se terminaste a partida com 16

pontos de reputação, comesas a apuração final de pontos com 16 pontos de vitória.

Em seguida, anota os pontos de vitória dos teus artefatos.

Casos especiais: se um jogador tiver o Espelho Mágico, ele deve contar pontos pelo Espelho Mágico primeiro, antes de outros artefatos e privilégios.

Se um jogador tiver o Ídolo da Sabedoria, ele não é computado até depois da Grande Revelação.

Depois, apura os pontos por teus privilégios.

Se sobraram cartas de favor em tua mão, converte cada carta de favor em 2 moedas de ouro.

Agora, marca um terço de ponto de vitória para cada moeda de ouro.

Ou, colocado de outra forma, compra 1 ponto de vitória por 3 moedas de ouro, e guarda as moedas restantes para o desempate.

## A Grande Revelação

E agora é chegado o momento da verdade. Coloca o leitor de cartas à vista de todos e preme Mostrar Resposta.

Queres realmente mostrar as respostas? Sim, claro que queres! Este é teu momento de glória!

O leitor de cartas dirá qual alquímico estava associado a cada ingrediente. Checa as teorias uma por uma. Revela os selos de cada teoria.

Se a teoria estiver correta, cada jogador ganha os seguintes pontos por um selo correto:

- Selo com estrela de ouro: 5 pontos.
- Selo com estrela de prata: 3 pontos.
- Selo sem estrelas: nenhum ponto.

Caso a teoria esteja incorreta, os jogadores perdem pontos, da seguinte maneira:

- Selo com estrelas: -4 pontos
- Selo sem estrelas, com proteção inapropriada: -4 pontos.
- Selo sem estrelas, com proteção apropriada: nenhum ponto.

Como dizer se um selo sem estrelas tem proteção "apropriada"? Olha os aspectos da teoria incorreta. Se apenas um aspecto estiver incorreto, selos protegidos contra aquele aspecto têm proteção apropriada e selos com interrogação em outras cores não têm proteção apropriada. Se mais de um aspecto estiver incorreto, nenhum dos selos têm proteção apropriada.

Repara que os jogadores perdem pontos de vitória, não de reputação. Não sofrem uma perda de 2 pontos extras por estar na faixa azul. As faixas vermelho, verde e azul da trilha de pontos não têm qualquer significado durante a apuração final. Marcadores de conflitos não importam a esta altura da partida. Os selos rendem pontos positivos ou negativos independente dos marcadores de conflito (se jogas a versão de aprendiz, sequer usas marcadores de conflito).

## O Vencedor

O vencedor do jogo é o jogador com maior número de pontos de vitória. Para desempates, usa as moedas de ouro restantes, como já explicado. Se ainda houver jogadores empatados, terminam assim. Muito bem!



# Versão Aprendiz e Versão Mestre

Há três diferenças entre as versões:

- No começo da partida, aprendizes recebem 3 cartas de ingrediente. Mestres recebem apenas 2.
- As cartas de assembleia são diferentes (mestres devem atender padrões mais elevados).
- As regras de derrubar teoria são diferentes (derrubar teoria versão aprendiz é muito mais simples). Não se esqueças de configurar o leitor de cartas na versão certa.

Recomendamos que uses a versão de aprendiz na tua primeira

partida. Depois, depende de ti.

Podes até fazer combinações entre as versões. Por exemplo, comesas com 2 ingredientes, usas as assembleias de aprendiz mas joga pelas regras de Derrubar Teoria versão Mestre.

Também é possível usar as duas versões como equalizador para jogadores mais recentes. Um novo jogador pode começar com 3 ingredientes enquanto todo mundo começa com 2. As cartas de assembleia podem ser viradas para aplicar padrões de aprendiz ao novo jogador e padrão de mestre aos jogadores

com mais experiência. E o aplicativo pode ser mudado entre aprendiz e mestre durante a derrubada de teoria.

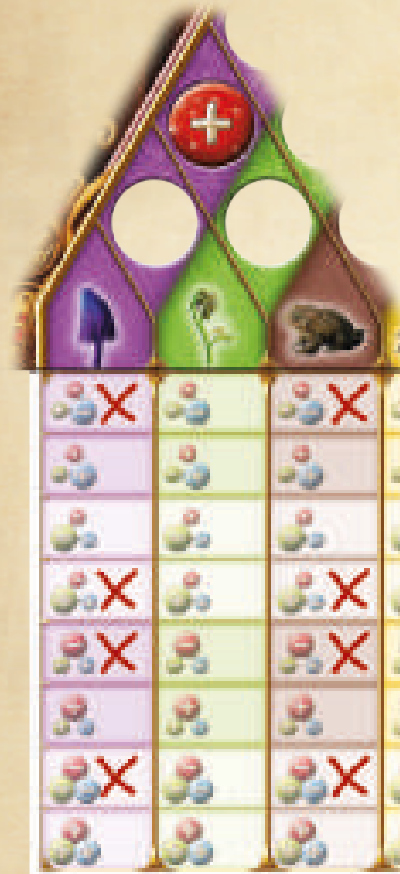
Usa essas regras pra tornar o jogo divertido e desafiador para todos!



# Uso do Formulário de Dedução

Ao longo da partida, ganhas informação por várias ações – até mesmo de outros jogadores. Podes registrar tais informações em teu formulário de dedução por meio de qualquer sistema que queiras. O único que precisa entendê-lo és tu. Essa seção dá alguns exemplos de como usar o que aprendes.

## Experiências



A maior parte das tuas informações vem das ações **Testar em Aluno** e **Beber Poção**. Por exemplo, podes misturar sapo e cogumelo e descobrir que produzem a poção . De fato, esta foi nossa primeira experiência, na página 2. Em teu formulário de dedução, eliminarias todos os alquímicos com marcador . Não há outras possibilidades para cogumelo ou sapo. Na ilustração, essas possibilidades foram riscadas.

## Derrubada de Teoria

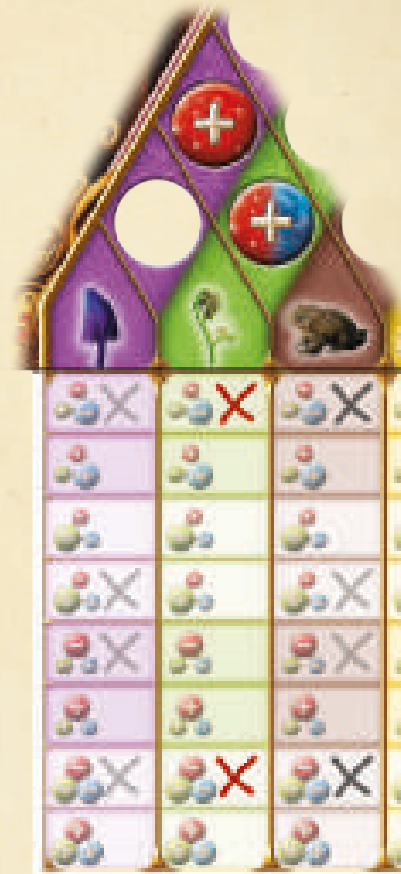
Podes obter a mesma informação da ação **Derrubar Teoria**. Tais demonstrações são públicas.

Em Derrubar Teoria Nivel Mestre, se outro jogador demonstra que cogumelo + sapo = , podes registrar tal informação no teu formulário de deduções (no entanto, se alguém demonstra que cogumelo e sapo não resultam em , é menos claro como usar essa informação. Terás que maquirar teu próprio sistema para isso!).

Em Derrubar Teoria Como Aprendiz, entendes apenas um ingrediente por vez, mas é garantido que obterás uma resposta específica, positiva ou negativa. Se algum

jogador demonstra que sapo contém , podes eliminar aquelas quatro possibilidades de para sapo. Mais tarde, se algum outro jogador demonstra que cogumelo contém , podes marcar isto para cogumelo.

## Resultados Ambíguos

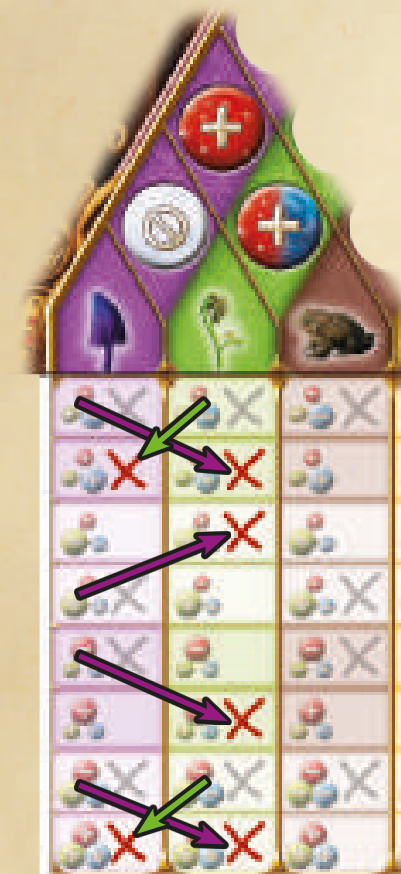


Não precisas ter certeza do resultado quando **vendes uma poção**. Podes até usar a venda como um tipo de experiência. Por exemplo, se estavas a tentar vender e misturaste cogumelo e sapo, o aplicativo diria que conseguiste uma combinação perfeita, que é a mesma coisa que aprender essa informação ao beber a poção.

Frequentemente, os resultados são ambíguos. Suponhamos que tentes misturar com samambaia e sapo. O leitor de cartas te diz que samambaia + sapo = . O que aprendeste?

Sabes que ou misturaste ou . Põe o marcador em teu triângulo de resultados. É possível eliminar e , pois eles não podem misturar ou . Marca-se isto em vermelho para samambaia. Podes também marcar para sapo, pois acaba que essas possibilidades já foram eliminadas para ele.

## Pares Neutralizadores



Como explicado na página 3, a **poção neutra** é criada pela mistura de dois alquímicos que tem sinais opostos em todos os aspectos. Cada alquímico tem exatamente um alquímico que o neutraliza. Pares neutralizadores estão agrupados no teu formulário de dedução (este é o significado dos tons claros e escuros).

É possível aprender a respeito dos pares neutralizadores através de experiências, derrubada de teorias ou venda de poções. Se descobres que samambaia + cogumelo = , isso te diz que esses dois ingredientes formam um par neutralizador. Por si só, isso não é suficiente para eliminar quaisquer possibilidades. Mas já tens informação sobre esses ingredientes.

No exemplo anterior, descobriste que samambaia não pode ser nem . Porque cogumelo neutraliza samambaia, sabes que cogumelo não pode ser nenhum dos alquímicos que neutralizam esses. As setas verdes ilustram como essa informação elimina 2 possibilidades para cogumelo.

A informação vai para ambos os lados. Na primeira experiência, aprendeste que cogumelo deve ter . Samambaia neutraliza cogumelo, então deve ter . Podes eliminar o neutralizador de cada alquímico que foi eliminado para cogumelo. As setas roxas na imagem ilustram esse conceito.

## Técnicas Avançadas



Agora volta e observa tuas experiências anteriores ao mesmo tempo que considera as 2 possibilidades restantes para samambaia. Consegues entender por que o resultado permite que elimines as duas possibilidades para sapo marcadas na ilustração?

Há muitas outras linhas de raciocínio que não discutimos neste exemplo. Parte da diversão de ser um alquimista é encontrar técnicas perspicazes que te mantenham um passo a frente de teus colegas.

## Um Jogo de Matuš Kotry

Ilustração: David Cochard

Arte Adicional: Jakub Politzer

Design Gráfico: Filip Murmak

Design Adicional: František Horálek

Tradução: Clevenice Tchapas Carrero

Jogador de Teste Líder: Petr Murmak

**Jogadores de Teste:** Vladimír Brummer, Jiřina Mertová, Aleš Vitek, Marcela, Vitek, dilli, Vytick, Jája, Martin, Lukáš, Křupin, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlík, Zdeněk, Paul, PitrPčko, Dita, Elwen, Ester, FlyGon, Gekon, Janča, Jirka Bauma, Lenka, Markéta, Michal, Monča, Olaf, Patrik, Petr, Plema, Pogo, Radka, Stáňa, Filip, Tomáš, Tuko, Vodka, Yuyka, Yuri, Zeus, O Clube de Jogos de Tabuleiro Brno, e outros participantes em vários eventos de jogos por toda a República Tcheca e pelo mundo.

**Agradecimentos a:** Primeiramente, gostaria de agradecer a todos que trabalharam nesse jogo, em especial os artistas e designers gráficos por seu esforço imenso (e às vezes até noites sem dormir) que se dedicaram para fazer com que o jogo tivesse essa aparência fantástica! Também gostaria de agradecer Dan Musil pela ajuda com o aplicativo, Jason Holt por muita ajuda com o manual de regras e Paul Grogan por promover o jogo. E finalmente, a minha namorada, Jiřina Mertová, por sua paciência e todo apoio. Graças a ela, sempre tive um cubo de ação a mais quando precisei :).

**Agradecimentos especiais para:** Vlaada Chvátíl, por recomendar este jogo a CGE e por muitos conselhos úteis que me deu.

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

APRENDA JOGANDO, assistindo o Canal do Jack Explicador no [www.youtube.com/jackexplicador](http://www.youtube.com/jackexplicador)



## Deduções e Proteções



No final, cada um desses ingredientes tem apenas duas possibilidades restantes. Conheces seus aspectos azul e vermelho. Se descobrires o aspecto verde de um ingrediente, serás capaz de deduzir todos os três.

Mas podes precisar publicar uma teoria antes de aprender o que precisas saber. É por isso que é bom poder proteger-se contra verde.





## Comentários Sobre Artefatos Selecionados

### Almofariz Mágico

Toda vez que tiveres que descartar os ingredientes que usaste em uma poção, pede a outro jogador que escolha aleatoriamente uma das duas cartas. Apenas ela é descartada. Manténs a outra.

Aplicável às ações Vender Poção, Testar em Aluno, Beber Poção e Exibir Poção.

### Baú da Bruxa

Ainda podes escolher Áreas de Ordem das Tarefas com ingredientes; apenas não tens permissão para comprar as cartas de ingrediente. Ainda podes conseguir ingredientes na ação Forragear Ingredientes ou do Herborista.

### Chapéu da Reflexão

Usa o botão **Testar em Aluno**. Tens de mostrar os resultados aos teus colegas, como de hábito, mas não há penalidade por misturar uma poção negativa. Não tens permissão para usar a mesma carta nas duas experiências. Por exemplo, se quiseres testar escorpião + sapo e samambaia + sapo, precisas de 2 cartas de sapo.

### Espelho Mágico

Durante a apuração, deves contar esse artefato primeiro, enquanto a trilha de pontos ainda mostra quantos pontos de reputação tinhas no final da partida. Ele te dá pontos extras apenas pela reputação. Os pontos de vitória que você recebe por artefatos e privilégios não têm efeito no valor do Espelho Mágico.

Arredondamento para baixo: 14 pontos de reputação valem dois pontos de vitória do Espelho Mágico; 15 valem três.

### Ídolo da Sabedoria

Ídolo da Sabedoria não tem a pontuação contada com os demais artefatos. Tu o usas após a Grande Revelação. Na apuração de selos em teorias corretas, teus selos ganham 1 ponto extra, tenham estrelas ou não. O Ídolo da Sabedoria não é aplicável a teorias incorretas.

### Manto do Respeito

Cada ganho de reputação fica 1 ponto maior. Por exemplo, se derrubas uma teoria, invés de ganhar dois pontos, ganhas 3.

**Caso especial:** Se derrubas com sucesso sua própria teoria (ver página 14) o Manto do Respeito só é aplicável se o resultado for um saldo positivo para a reputação (em outras

palavras, apenas se teu selo protegia contra a cor usada na derrubada). Se sofreres com saldo negativo, o Manto do Respeito não se aplica.

### Pena no Chapéu

Por exemplo, se predisseres corretamente o resultado da mistura de sapo e escorpião e depois predisseres corretamente o resultado da mistura de sapo e samambaia, ganhas 3 pontos pois usaste 3 ingredientes diferentes.

**Caso especial:** Se também tiveres o Almofariz Mágico, um colega escolherá aleatoriamente uma carta para guardar para Pena no Chapéu e a outra será devolvida a tua mão. Quando souberes qual carta volta a tua mão, poderás decidir não usar o Almofariz Mágico e guardar ambas as cartas para serem contadas para Pena no Chapéu.

### Periscópio

Usas o Periscópio imediatamente após ver o resultado, antes da ação seguinte do jogador. O Periscópio é aplicado às ações Vender Poção, Testar em Aluno, Beber Poção e Exibir Poção. Não se aplica ao artefato Chapéu de Reflexão.

### Prensa de Tipos Móveis

Quando endossas uma teoria, ainda deves pagar 1 moeda de outro aos jogadores cujos selos já estão nela. Mas não pagas uma moeda de ouro ao banco. Isso significa que podes publicar novas teorias gratuitamente.

### Selo de Autoridade

Ao publicar uma teoria, ganhas 3 pontos ao invés de 1. Ao endossar uma teoria, ganhas 2 pontos ao invés de 0.

Este bônus é cumulativo com o Manto do Respeito. Caso tenhas os dois, ganhas 4 pontos por publicar uma nova teoria e 3 por endossar outra.

### Cartas de Favor

Cada carta de favor informa quando pode ser usada. É permitido usar várias cartas de favor ao mesmo tempo. Seus efeitos são cumulativos, como explicado mais adiante.

### Assistente

**Teu fiel assistente tem o prazer de cuidar dos serviços da casa para que consigas trabalhar mais.**

Em uma partida de 3 ou 4 jogadores, podes achar teu cubo de ação extra na caixa. Em uma partida de 2 jogadores (ou em partida de 3 jogadores em que uses 2 cópias desta carta de uma vez) podes usar um cubo de ação em uma das cores não utilizadas. Não te esqueças de devolver o cubo ao final da rodada.



O Assistente só fornece um cubo extra nesta rodada. Ainda estás limitado ao número


máximo de ações permitido em cada Área da Ação.

### Garçonete

Ela pode achar algo para dar a tua poção uma força extra.

Níveis de qualidade são explicados na página 11.

Por exemplo, digamos que usas o favor da Garçonete e garantes que misturarás a poção com sinal correto. Se misturares , conta como se na verdade tivesses misturado . Não perderás reputação por misturares uma poção neutra e atenderes aos termos de tua garantia.

Se usares 2 favores da Garçonete e obtiveres um resultado , o primeiro favor fará com que isso conte como uma combinação perfeita e o segundo te dá +1 de reputação.

### Herborista

**Ela conhece todos os caminhos secretos pela floresta, e sempre encontra os melhores ingredientes.**

Podes descartar quaisquer 2 ingredientes. Não precisam ser 2 dos 3 que acabaste de comprar.

Esta carta deve ser usada assim que a compras. Se comprares 2 de uma vez, resolve a primeira, e só então resolve a segunda.

### Lojista

**Se passares um pouquinho de tempo a conversar com o lojista, descobrirás que seus preços são flexíveis.**

Usar vários favores do Lojista te dá um desconto maior, mas não é possível baixar o preço para menos que 0.

### Mercador

**Seu conselho é grátis. Melhor que grátis: é rentável.**

Use um cubo para bloquear a poção que vendes, como de costume, mesmo que já existe um cubo lá. Isso pode tornar possível que todos os jogadores vendam poções.

Se tu não és o primeiro jogador e usas vários favores do Mercador, um favor essencialmente coloca-te na mesma posição que o primeiro jogador e ganhas uma moeda de ouro para cada um dos outros.

### Sábio

**O velho alquimista tem muitos segredos. Um deles é quanto ouro consegue extrair de uma pena de corvo.**

Se usares 2 favores do Sábio, ganhas 3 moedas de ouro por um ingrediente. Está óbvio na

carta, mas não queríamos que esse venerável alquimista fosse o único sem texto no manual de regras.

### Sócio

**"Meu sócio e eu gostaríamos de sermos os primeiros. Tem problema? Não? Ora, muito obrigado."**

Como teus cubos estão na fileira mais alta, todos que declararem ação depois de ti deverão colocar seus cubos em uma fileira mais baixa que a habitual. Se os cubos de mais alguém já estiverem na fileira mais alta (pois também usaram o favor de Sócio), desce tais cubos para a segunda fileira e põe os teus na primeira. Em outras palavras, um jogador em uma área de ordem mais alta tem um sócio maior e mais agressivo que um jogador em área de ordem mais baixa.

Na Área da Ação Vender Poção, teu Sócio te torna primeiro inicialmente, mas os jogadores ainda disputam o direito de ser o primeiro oferecendo descontos, como de praxe (como é óbvio, vences os empates. Teu Sócio é bom em desempates).

Se tu usares dois favores do Sócio, deverás fazê-lo em duas áreas de ação diferentes.

### Zelador

**É bom conhecer alguém que vai te deixar entrar cedo no laboratório.**

Quando usas esta carta, coloca-a ao lado do tabuleiro, entre as áreas de ação Transmutar Ingrediente e Vender Poção. Funciona como uma Área da Ação Beber Poção mais cedo. Se usares 2 favores do Zelador, põe 2 cubos aqui. A segunda carta pode ir imediatamente para a pilha de descarte, pois só precisas de uma para fazer às vezes de Área da Ação.

Se mais alguém já jogou seu Zelador naquele local, use sua carta como Área da Ação. Coloca teu cubo acima daquele na ordem de tarefas habitual.

As ações realizadas neste espaço não são levadas em conta para o limite de 2 ações Beber Poção do espaço habitual. Podes usar o favor do Zelador mesmo na rodada final, em que Beber Poção não fica disponível.

Quando for a hora de executar a ação, tens a opção de recusá-la. Quando todas as ações na carta tiverem sido resolvidas, põe na pilha de descartes.