

Alchemicus

Introduzione

Ogni giocatore inizia il gioco come un comune erborista che possiede solo un piccolo giardino e una piccola bancarella di fronte a casa. Durante il gioco, i Giocatori fanno del loro meglio per diventare i più famosi alchimisti di tutto il regno.

La Strada per la Fama è spesso lunga e difficoltosa. Si sviluppa attraverso la difficile raccolta di materie prime, birrificando svariate pozioni, fondendo metalli puri ed offrendo doni coscienziosi agli influenti abitanti del regno.

Un Giocatore potrebbe essere anche abbastanza abile da produrre oro. Grande Fama attende tale Maestro. Ricordate però che lo Spirito di Trasmutazione è eccezionalmente geloso dei propri segreti e a malincuore li rivela ai mortali...

Componenti del Gioco

- Manuale
- Tabellone
- Pedine per 4 Giocatori – Alchimisti
- 1 Pedina dello Spirito di Trasmutazione
- 140 Carte di gioco (18x Horten [Giardino], 18x Metalle [Miniera], 18x Pergula [Bancarella], 14x Fornax [Fonderia], 14x Alembic [Alambicco], 14x Taberna [Negozio], 14x Domo [Studio], 10x Labrium [Laboratorio], 10x Donarium [Tesoro], 10x Gloria [Fama]).
- 48 gettoni di Fama (24x1, 16x5, 8x10)

Preparazione del gioco

Mettere il tabellone in un punto accessibile a tutti i Giocatori.

Mettere la pedina dello Spirito di Trasmutazione sull'anello interno del campo Labrium.

Ogni Giocatore deve scegliere la propria pedina e metterla di fronte a sé.

Ogni Giocatore deve prendere una carta Horten (*Giardino*) e una carta Pergula (*Bancarella*). I giocatori iniziano con le proprie carte disposte di fronte a loro. Le carte che si trovano di fronte ad un Giocatore sul tavolo rappresentano gli edifici costruiti e di proprietà del Giocatore. Gli edifici Horten (*Giardino*) e Pergula (*Bancarella*) rappresentano l'inizio della carriera di un'erborista che vuole diventare alchimista.

Mescolare poi accuratamente il resto delle carte, ad ogni Giocatore devono essere consegnate 5 carte a caso, e il resto deve essere messo in un luogo facilmente accessibile ad ogni Giocatore, formando un mazzo di carte da cui pescare. I gettoni Fama devono essere messi accanto alle carte.

Il gioco inizia dal Giocatore più anziano o da chi ha ottenuto meno punti Fama nella partita precedente, o da un Giocatore scelto a caso. Il secondo Giocatore è colui seduto alla sinistra del primo Giocatore.



Scopo del gioco

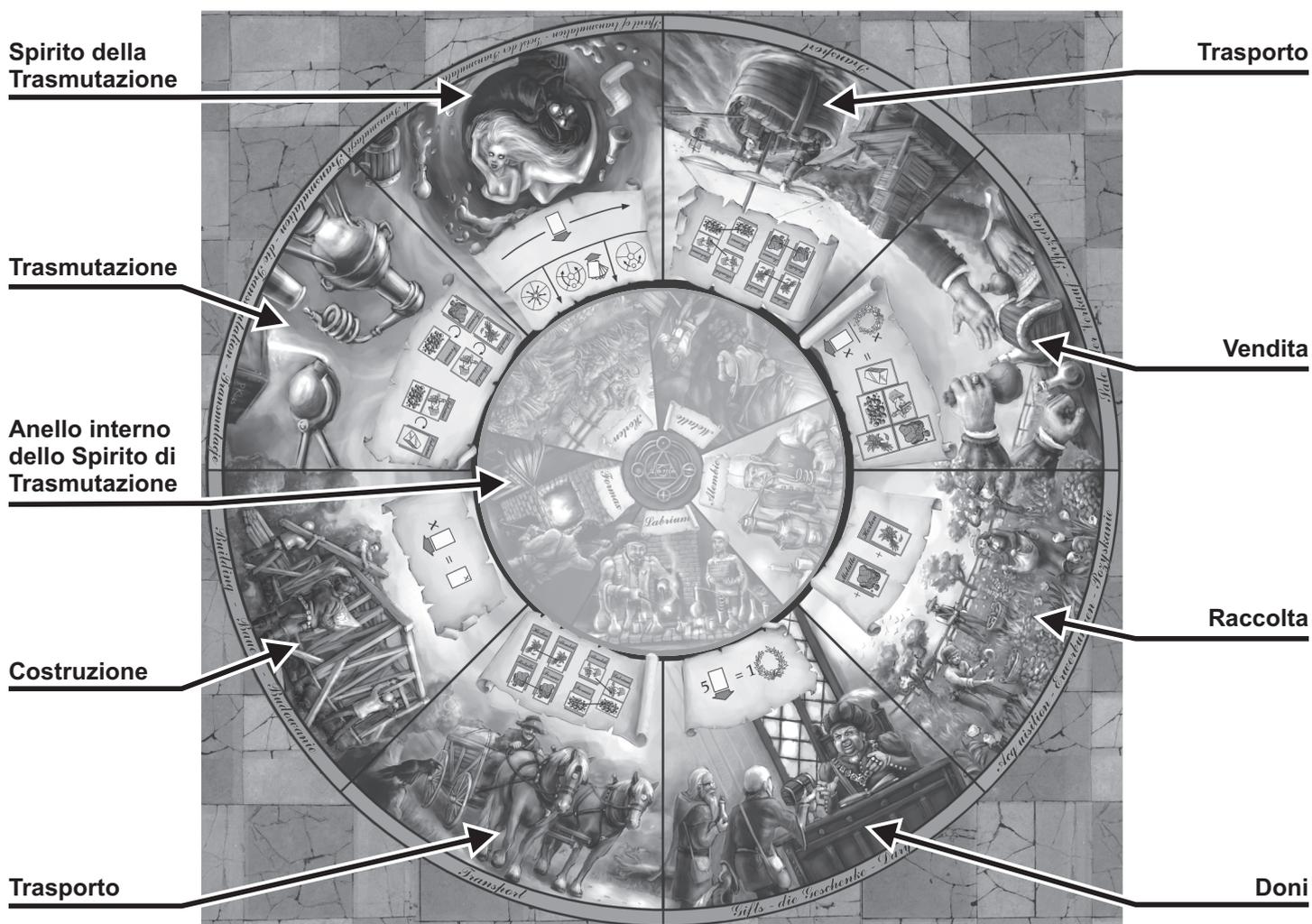
Il gioco viene vinto dal Giocatore che per primo ottiene 20 punti Fama (*vedere: punto 5. Fine del turno*).

Svolgimento del gioco

I giocatori a partire dal primo eseguono dei turni. Ogni turno si compone delle seguenti fasi:

1. Scegliere una carta
2. Spostare la pedina
3. Eseguire l'azione relativa ad un determinato campo di gioco
4. Utilizzo opzionale della carta della Fama
5. Fine del turno

Figura 1. Tabellone



1. Prendere una carta

Il Giocatore prende una carta dal mazzo delle Carte del Gioco.

Le carte che il Giocatore tiene nella propria mano possono essere utilizzate in due modi. Da una parte, possono essere utilizzate in conformità alle descrizioni che seguono e ai simboli rappresentati sulla carta. D'altra parte, ogni carta può servire come valuta corrente del gioco. Scartando qualsiasi carta, si paga la tassa nell'importo di una unità di valuta corrente.

Edifici (*possono essere utilizzati solo quando costruiti*)

Horten (*Giardino*) – durante la Raccolta una carta materia prima – erbe – può essere piazzata qui se c'è abbastanza spazio;

Metalle (*Miniera*) – durante la Raccolta una carta materia prima – minerali metallici grezzi – può essere piazzata qui se c'è abbastanza spazio;

Alembic (*Alambicco*) – durante la Trasmutazione, converte erbe in tintura;

Fornax (*Fonderia*) – durante la Trasmutazione, converte i minerali grezzi in metalli;

Labrium (*Laboratorio*) – durante la Trasmutazione converte la tintura e i metalli (entrambi devono essere disponibili allo stesso momento) in oro.

Nessuna parte di tintura o di metallo può essere trasportato sul Labrium quando vi è presente l'oro;

Pergula (*Bancarella*) – durante la Vendita, permette di scambiare 1 carta materia prima per un certo numero di carte da pescare o un punto di Fama: 1 carta di erbe o minerali grezzi per 1 carta da pescare; 1 carta di tintura o metalli per 3 carte da pescare, 1 carta oro per 5 carte da pescare o 1 punto Fama;

Taberna (*Negozi*) – durante la Vendita permette di scambiare fino a 3 carte delle materie prime per carte da pescare o punti Fama:

1 carta di erbe o minerali grezzi per 1 carta da pescare; 1 carta di tintura o metalli per 3 carte da pescare o 1 punto Fama, 1 carta di oro per 5 carte da pescare o 3 punti Fama;

Donarium (*Tesoro*) – durante la Vendita permette di scambiare 1 carta oro per 6 carte da pescare o 5 punti Fama;

Domo (*Studio*) – il Giocatore riceve 1 carta aggiuntiva per ogni Studio completato, durante il Trasporto, la Raccolta o la Trasmutazione. Non si deve eseguire l'azione relativa al campo, è sufficiente mettere la pedina del Giocatore su uno dei campi a cui lo Studio aggiunge un bonus;

Carte Fama

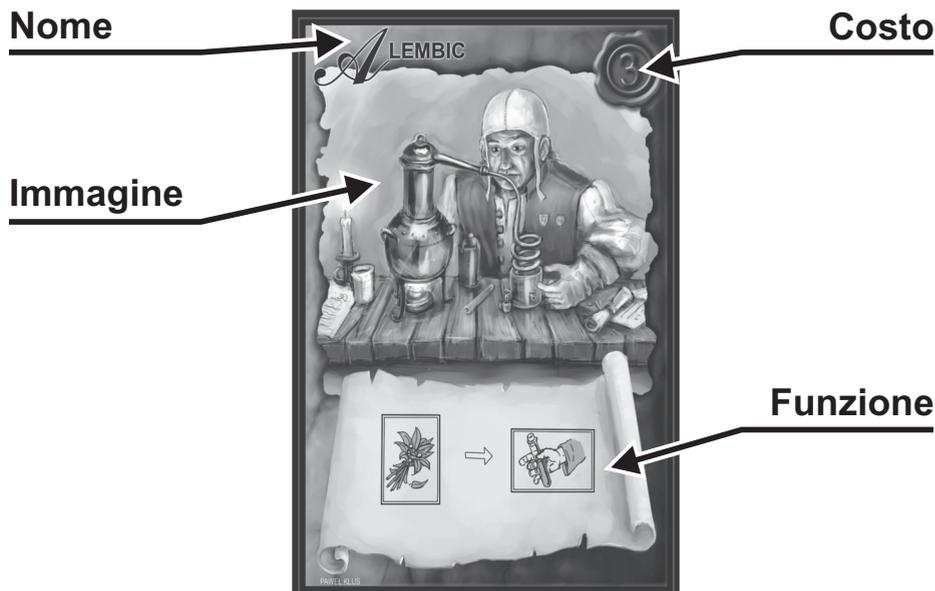
Gloria (*Fama*) – la Carta Fama può essere giocata alla fine di ogni turno, senza tenere conto del campo in cui si trova attualmente la pedina del Giocatore. Per giocare questa carta, un Giocatore deve pagarne prima il costo, cioè scarta 5 carte dalla propria mano. Quindi, il Giocatore riceve immediatamente 1 punto Fama. Le carte Fama, a differenza di tutte le altre carte, non vengono messe davanti al Giocatore ma vengono scartate nella pila degli scarti.

In ogni turno può essere giocata una sola carta Fama.

Figura 2. Carta del Gioco

2. Spostare una pedina

Il Giocatore sposta la propria pedina in senso orario di 1, 2 o 3 campi sull'anello Alchemico esterno. Un giocatore può anche spostare la propria pedina di 4 o 5 campi ma un tale gravoso sforzo viene pagato con 1 Punto Fama (pagando 1 Punto Fama un giocatore può spostare la propria pedina di 4 o 5 campi in avanti). Nel primo turno della partita, il Giocatore, invece di fare un movimento, posiziona la propria pedina su un campo qualsiasi dell'Anello Alchemico a sua discrezione.



3. Eseguire l'azione relativa ad un determinato campo

Un giocatore mette la propria pedina in uno degli otto campi dell'Anello Alchemico. Poi può eseguire l'azione assegnata a quel campo, **tuttavia non è un obbligatorio (ad eccezione del campo dello Spirito di Trasmutazione)**. A seconda del campo, il Giocatore può eseguire una delle seguenti azioni.

3.1 Costruire

Un Giocatore può costruire un edificio scartando una carta a scelta dalla propria mano e pagando il prezzo specificato nell'angolo in alto a destra della carta. La tassa viene pagata scartando un adeguato numero di carte sul mazzo degli scarti.

Esempio: Un Giocatore vuole costruire un Alembic giocando la carta in questione. Per costruirla, è necessario pagare 3 unità, quindi il Giocatore deve scartare 3 carte aggiuntive dalla propria mano.

Mentre si effettua la costruzione, un Giocatore può giocare qualsiasi numero di carte, purché possa permettersi di pagarle tutte.

Un Giocatore può avere massimo 12 edifici costruiti di fronte a sé. Se vuole costruire un altro edificio oltre questo limite, deve demolire uno di quelli già costruiti (scartando la carta relativa all'edificio demolito nel mazzo degli scarti).

Non c'è limite alla quantità di edifici simili (un giocatore può avere 1 edifici dello stesso tipo).

3.2. Spirito di Trasmutazione

Lo Spirito di Trasmutazione è geloso e di solito non permette a nessuno di produrre oro. A volte fa scherzi e rovina il risultato delle reazioni chimiche eseguite dagli alchimisti negli Alembicchi o la fusione dei minerali grezzi nelle Fonderie. Può anche essere la causa di cattivi raccolti di erbe, minerali grezzi inquinati o malattie ai dipendenti.

La pedina dello Spirito di Trasmutazione indica quali tipi di costruzioni sono sotto il suo dominio, e non possono essere utilizzati per un determinato periodo. Gli edifici colpiti dallo Spirito di Trasmutazione sono inutilizzabili per tutti i Giocatori.

Quando la pedina dello Spirito di Trasmutazione si trova sul campo Miniera, non si può estrarre minerale grezzo in quel momento. Analogamente, i giardini non producono erbe. Quando la pedina è sul campo Alembic, gli Alembicchi non trasmutano erbe e tinture che si trovano in quel campo in oro. Quando la pedina dello Spirito di Trasmutazione si trova al centro dell'anello dello Spirito di Trasmutazione gli Studi non funzionano, quindi nessuno dei giocatori che possiedono Studi aggiuntivi riceve carte aggiuntive. **Per di più, spostando la pedina dello Spirito della Trasmutazione in quel campo, un Giocatore può prendere una carta scelta a caso, da qualsiasi altro Giocatore, ma scegliendo solo fra coloro che hanno almeno uno Studio.** Quando un altro Giocatore sposta la pedina dello Spirito di Trasmutazione dal campo centrale al campo che blocca un altro edificio (ad esempio Alembic) non prende nessuna carta per questo, e gli Studi ritornano a funzionare di nuovo.

E' obbligatorio spostare la pedina dello Spirito di Trasmutazione.

Figura 3. Anello Interno dello Spirito di Trasmutazione e possibili movimenti.



- Saltare il campo Spirito di Trasmutazione
- Muovere verso destra o verso sinistra di un campo
- Muovere verso qualsiasi altro campo -per farlo, è necessario scartare tutte le carte dalla propria mano
- Muovere dall'esterno al campo Domo
- Muovere dal campo Domo a qualunque altro campo esterno



Quando la pedina di un Giocatore attraversa il campo dello Spirito di Trasmutazione senza fermarsi, il Giocatore riceve una carta dal mazzo. Questa è la ricompensa data dallo Spirito di Trasmutazione per non essere stato disturbato in questo turno.

Quando un Giocatore mette la propria pedina sul campo dello Spirito di Trasmutazione può:

- spostare la pedina dello Spirito di Trasmutazione in un campo a destra o a sinistra sull'anello di trasmutazione interno
- scartare tutte le carte nella sua mano e spostare la pedina dello Spirito di Trasmutazione in un campo qualsiasi.
- Spostare la pedina dello Spirito di Trasmutazione dal campo al centro in un qualsiasi campo esterno.

Solo la pedina di un giocatore può essere presente sul campo dello Spirito di Trasmutazione. Se è già presente la pedina di un altro giocatore in quel campo, nessun altro giocatore può mettervi la propria pedina.

3.3. Raccolto

Tutti i giardini e miniere di un giocatore producono materie prime contemporaneamente. Questo è possibile, solo se non ci sono materie prime in una data Miniera o Giardino o se lo Spirito di Trasmutazione non ha bloccato il funzionamento di un determinato tipo di edificio.

Quando si raccolgono materie prime il giocatore prende una carta dal mazzo e la mette coperta sulla carta Miniera o sul Giardino come mostrato nell'immagine sulla carta, cioè verticalmente.

3.4. Trasporto

Durante il trasporto, il Giocatore può trasferire le proprie materie prime raccolte o i prodotti trasformati. Il trasporto viene eseguito nel seguente modo: le erbe dal Giardino (*Horten*) vengono trasportate sull'Alambicco (*Alembic*), il minerale grezzo dalla Miniera (*Metalle*) viene trasportato alla Fonderia (*Fornax*), la tintura dall'Alambicco (*Alembic*) viene trasportato al Laboratorio (*Labrium*).

Per trasportare qualsiasi cosa, il luogo di destinazione deve essere vuoto. Nell'edificio in cui vengono trasportati i prodotti, mettere le carte materie prime come mostrato nell'immagine della carta di destinazione. La sequenza di trasporto è a discrezione del giocatore.

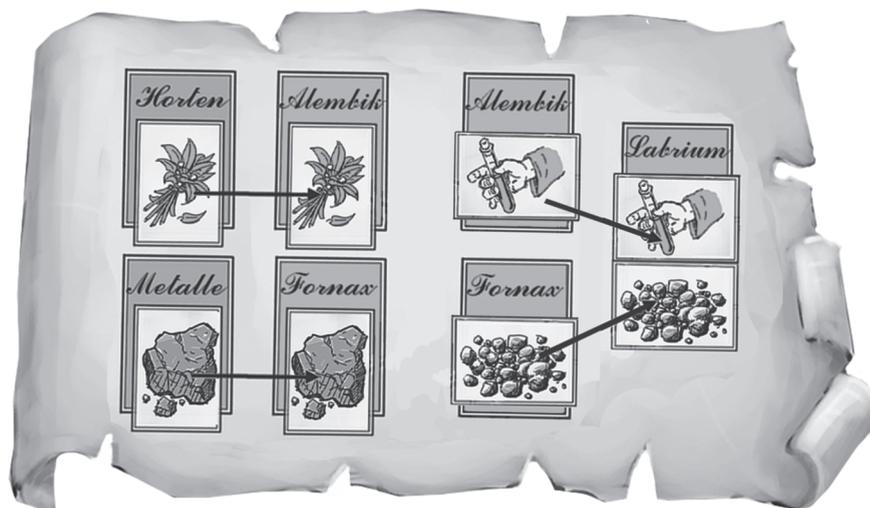
Esempio: il giocatore ha un minerale grezzo estratto dalla sua miniera, un metallo fuso nella Fonderia e un Laboratorio vuoto. Il giocatore decide di trasportare il metallo dalla Fonderia al Laboratorio, perciò svuoterà la Fonderia per trasportare il minerale grezzo dalla Miniera alla Fonderia.

Figura 4: Possibili opzioni di trasporto delle materie prime (mostrati sul tabellone nel campo Trasporto)

3.5. Trasmutazione

Durante la Trasmutazione il Giocatore usa i propri Alambicchi (*Alembic*), Fornaci (*Fornax*) e Laboratori (*Labrium*) per trasformare i prodotti immagazzinati in altri beni. L'Alambicco converte l'erba in tintura, la Fonderia fonde i minerali grezzi in metalli e il Laboratorio trasforma i metalli e le tinture in oro.

Per attivare il processo di trasmutazione, un edificio specifico non può essere bloccato dallo Spirito di Trasmutazione (la pedina dello Spirito di Trasmutazione non può essere sull'edificio) e deve contenere tutte le materie prime necessarie alla produzione (il laboratorio non produce oro se non c'è metallo o tintura).



3.6. Vendita

Se un giocatore mette la propria pedina sul campo Vendita, può vendere i suoi prodotti attraverso le bancarelle, i negozi e i tesori. Ciascuno di questi edifici consentirà la vendita di una determinata quantità di materiali. Ogni Bancarella può vendere solo un pezzo di un determinato prodotto, il Negozio – fino a tre pezzi, e il Tesoro – solo un pezzo d'oro.

La carta di un edificio utilizzata per la vendita dei prodotti mostra un listino che può essere utilizzato per determinare i prezzi dei prodotti per la vendita. Quando si vendono alcuni tipi di prodotti attraverso una bancarella o un negozio, il giocatore può scegliere tra la vendita di un determinato numero di carte o punti Fama.

I prodotti in vendita possono essere immagazzinati in qualsiasi edificio appartenente al giocatore.

Esempio: Non importa se le erbe sono nel giardino o nell'alambicco – il loro prezzo è lo stesso.

Per eseguire un'azione di vendita non è necessario trasportare il prodotto nel negozio, sulla bancarella o nei tesori. Questi edifici non immagazzinano prodotti.

Esempio: Un giocatore costruisce 1 Bancarella (Pergula) e 1 Negozio (Taberna). Ha anche delle erbe nel giardino (Horten), erbe nell'Alambicco (Alembic), minerale grezzo nella Miniera (Metalle) e metalli nella Fonderia (Fornax). Il giocatore decide di vendere tutto e prende la seguente decisione: nel negozio vende i metalli della Fonderia per 1 punto Fama, il minerale grezzo dalla Miniera per 1 carta, le erbe dall'Alambicco per 1 carta e le erbe dal Giardino per 1 carta nella Bancarella.

3.7. Doni

Se un giocatore decide di mettere la propria pedina sul campo dei doni, può scartare 5 carte qualsiasi per ricevere 1 punto Fama per esse. Questo può essere fatto solo una volta durante ogni visita sul campo dei Doni.

4. Giocare la Carta Fama

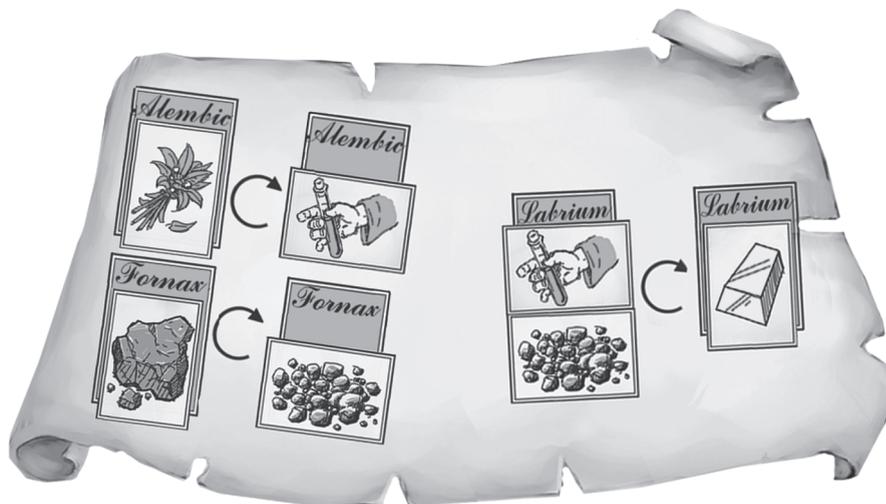
Se un giocatore ha una carta Fama può giocarla alla fine del proprio turno. Il costo per giocare una carta Fama è di 5 carte che il giocatore deve scartare (come quando costruisce edifici). Se un giocatore gioca una carta Fama riceve immediatamente 1 punto Fama.

5. Fine del turno

Alla fine del turno un giocatore non può avere più di 10 carte nella propria mano. Se un giocatore ha più di 10 carte, scarta le carte eccedenti nel mazzo. In qualsiasi altro momento del gioco, il giocatore può avere qualsiasi numero di carte in mano. Il limite di 10 carte viene verificato solo alla fine del turno del Giocatore. E' necessario anche verificare se uno dei Giocatore ha 20 punti Fama. Se non ne ha, il Giocatore seduto alla sinistra del giocatore precedente, comincia il proprio turno.

Se un giocatore ha collezionato 20 punti Fama, comincia l'ultimo turno del gioco. In questo turno solo i giocatori che hanno effettuato meno turni rispetto al giocatore che ha raccolto 20 punti Fama eseguono il loro turno. Una volta completati i turni, vengono conteggiati i punti. Il vincitore è il giocatore con più punti Fama. In caso di pareggio, si calcola il prezzo di costruzione degli edifici dal giocatore, e il giocatore con gli edifici più costosi vince. Se anche questo non definisce il vincitore, allora il pareggio è il risultato finale.

Figura 5. Possibili transmutazioni
(mostrate sul tabellone nel campo Transmutazioni)



Altre regole del gioco

Se, in qualsiasi momento del gioco, le carte da pescare finiscono, il mazzo degli scarti deve essere mescolato con cura a formare un mazzo a faccia in giù.

I punti Fama sono visibili a tutti i Giocatori, di modo che tutti conoscono quanti punti Fama hanno i propri avversari.

Regole opzionali avanzate

I giocatori possono anche giocare una versione avanzata. Le seguenti regole addizionali vengono utilizzate per il gioco avanzato. E' possibile sceglierne una o tutte.

Carta banca (una regola consigliata)

Quando si sta preparando il gioco, vengono scoperte e messe sul tavolo cinque carte. Queste rappresentano le carte della banca. Quando si prendono le carte, il giocatore può decidere, invece di scegliere una carta casuale dal mazzo, di scegliere una carta dalla banca. In cambio di questo privilegio, non pescherà una carta nel modo normale e inoltre dovrà scartare una carta dalla propria mano nel mazzo degli scarti.

Un giocatore può prendere una sola carta dalla banca nel suo turno.

Dopo aver scelto una carta dalle carte banca, il giocatore mette una nuova carta presa dal mazzo delle carte nel posto vuoto.

Quando le carte si esauriscono durante la partita, aggiungere agli scarti anche le carte della banca e, dopo aver mescolato, scegliere 5 nuove carte a caso che devono essere posizionate a formare le nuove carte banca.

Vendita avanzata di materie prime

Se un giocatore decide di vendere alcuni dei propri prodotti per carte (ma non per Punti Fama) un altro giocatore, partendo dal giocatore seduto alla sua sinistra, può acquistare questi prodotti. Può farlo solo a condizione che abbia spazio nei suoi edifici per immagazzinare i prodotti nel modo appropriato.

Il costo per l'acquisto di queste materie prime equivale a scartare un numero di carte pari a quelle che il venditore avrebbe ricevuto dalla vendita, più una.

Esempio: un giocatore vende Tintura dal suo Alambicco in un negozio. Decide che vuole ricevere carte per la Tintura. Così il giocatore seduto alla sua sinistra dichiara che vuole acquistare la Tintura, quindi scarta 4 carte (3 che doveva ricevere il venditore +1) e mette quindi la Tintura nel suo Laboratorio, su uno spazio vuoto per la Tintura.

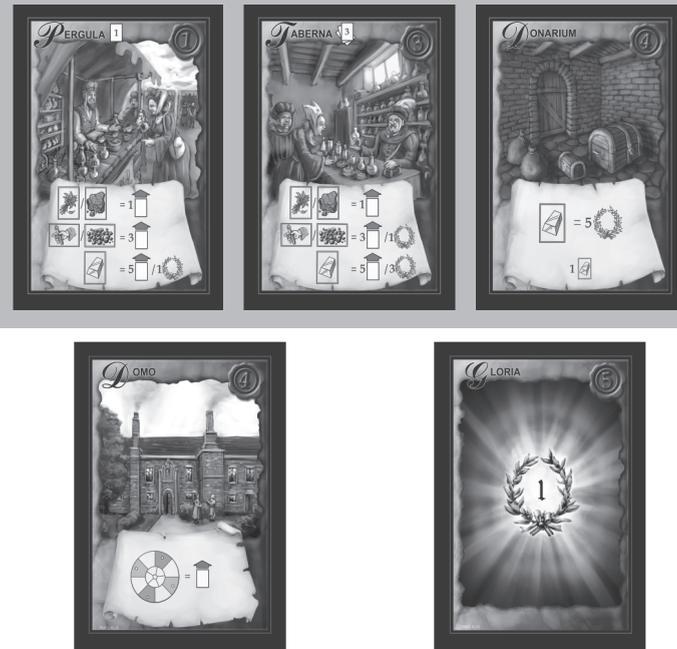


Andrzej "Soulless" Kozakowski

Ciclo di Produzione



Edifici commerciali



Studio

Carta Fama



Alchemicus

Autore: Andrzej „Soulless” Kozakowski

© Ace of Brains
www.aceofbrains.com

2nd Edition
Gdynia 2014

Distribuzione: Ace of Brains
biuro@aceofbrains.com
X3.PL, ul. Mysłowicka 26/5, 81-550 Gdynia,
Business 24 Sp. z o.o., ul. Tuwima 6d/15, 81-594 Gdynia,

Grafica del gioco: Paweł Klus
DTP, grafica aggiuntiva: Andrzej „Soulless” Kozakowski
Traduzione: olafteam.ita@gmail.com

Coordinatore del Progetto: Mirosław Talik
Redazione: Andrzej Kurek, Hanna „poswix” Matejczyk

Primi playtester: Krzysztof „brat” Sowa, Krzysztof „Koval” Kowalewski, Michał Walczak-Ślusarczyk,
PlayTester: Kolder, M.G., Evenfall, Jar, Ziela, Przemek Dorecki, Plazma, Kuba, Mayasty, Jadwiga Kurek,
Goszczo Squad & Goździewicz, Tomek Ochnio, Paweł Bulacz, Robert Jaskuła, Marcin Cyprys,
Andrzej Hładki, Familia Teryks, Dariusz "mazoku" Starzyński, Sebastian "seba" Pawlak, Michał "Charon"
Murawski, Paula Himmelmayr, Andrzej Palicki, Szymon, groups of players from Gdańsk „Schron” club,
Kraków „Strych” club, and others.