

Alchemicus

— N — O — C — T — I — S —

Che cos'è?

Alchemicus Noctis è una espansione per il gioco Alchemicus. Per giocarla è necessario la versione base del gioco. Alchemicus Noctis introduce un elemento di interazione diretta negativa fra i giocatori, rendendo così il gioco più aggressivo.

Introduzione

In Alchemicus Noctis i giocatori diventano ancora una volta alchimisti cercando di guadagnare la maggior fama nel regno. Nell'espansione possono utilizzare nuove possibilità. Queste sono rappresentate da un nuovo distinto mazzo di carte Noctis.

Preparazione

Il gioco viene preparato come nella versione base.

In più, ogni giocatore riceve una carta Golem dal mazzo Noctis

Quindi il mazzo Noctis deve essere mescolato e messo vicino al mazzo base.

Scopo del gioco

La partita viene vinta dal giocatore che ottiene **16 punti Fama**.

Gioco

Ci sono alcune differenze rispetto alla versione base del gioco. I giocatori fanno i loro turni uno dopo l'altro, cominciando dal primo. Ogni turno è composto dalla seguenti fasi:

1. Prendere una carta dal mazzo base delle carte o **scartare una carta dalla propria mano per prendere una carta dal mazzo Noctis**.
2. **Giocare le carte Noctis** (qualsiasi numero)
3. Spostare una pedina (non è possibile mettere la pedina sul campo dello Spirito di Trasmutazione se vi è presente già quella di un altro giocatore)
4. Eseguire un'azione relativa al campo di gioco
5. Giocare una carta Fama, se necessario
6. Fine del turno

Altre Differenze di gioco

1. Una carta Noctis può essere presa dal mazzo quando si passa sopra il campo Spirito di Trasmutazione (un giocatore può scegliere se prendere una carta dal mazzo base o dal mazzo Noctis):
2. Un giocatore riceve una carta Noctis se si ferma sul campo Spirito di Trasmutazione
3. I giocatori non possono prendere le carte Noctis come pagamento per la vendita di materie prime dagli edifici commerciali
4. I giocatori possono pagare il costo per giocare tutte le altre carte con le carte Noctis, come se fossero del mazzo base.

Descrizione delle carte Noctis

Golem (costo 2): la carta può essere giocata sull'edificio posseduto dal giocatore. L'edificio sarà protetto dal Golem e gli altri giocatori non possono giocare carte su quell'edificio. La carta deve essere posta sotto la carta dell'edificio.

Quando un giocatore gioca la carta Golem su un proprio edificio, dove c'è già la carta Spiritus, il Golem non toglierà quella carta. Spiritus può essere rimossa solo dalla carta Homunculus o durante la trasmutazione.

Homunculus (costo 2): quando la carta viene giocata sulla materia prima di un avversario, inverte la trasmutazione e ritrasmuta i prodotti nella loro forma iniziale (non si invertirà la trasmutazione di metalli o tinture se sono immagazzinati nel Labrium) o elimina una carta Spiritum piazzata su un edificio.

Mutabilis (costo 1): quando questa carta viene giocata il giocatore toglie un segnalino di merce base (erbe o materie prime) da uno degli avversari, indipendentemente da dove sono immagazzinate e mette il materiale su un proprio edificio. Le erbe ottenute in questo modo possono essere messe sia nel Giardino (Horten) e Alembic e il minerale grezzo può essere messo nella miniera (Metalle) o Fonderia (Fornax) a condizione che il giocatore abbia spazio per quel determinato tipo di prodotto.

Pactum (costo 3): - quando viene giocata questa carta il giocatore prende 3 carte dal mazzo Noctis.

Spiritus (costo 2): - questa carta blocca una trasmutazione in un edificio di proprietà di un avversario. La carta Spiritus deve essere apposta sull'edificio dell'avversario. Durante un'altra trasmutazione di esito positivo di quel giocatore, il giocatore invece di convertire i prodotti scarta semplicemente la carta Spiritus da quell'edificio. Questo ha effetto solo quando la trasmutazione avrebbe esito positivo, pertanto tutti i componenti devono essere presenti sull'edificio e l'edificio non deve essere bloccato dallo Spirito di Trasmutazione. Se le condizioni non sono soddisfatte la carta Spiritus rimane sull'edificio.

Infamia (costo 5): quando viene giocata su un altro giocatore, esso deve eliminare uno dei suoi punti Fama. Il giocatore si può difendere scartando uno dei suoi Golem attivi (cioè che stanno proteggendo un edificio) oppure 5 carte qualsiasi.

Andrzej „Soulless” Kozakowski

Corsa all'oro (versione alternativa del gioco)

In questa versione alternativa del gioco, i giocatori non vincono punti fama – il gioco è vinto dal giocatore che produce e vende oro per primo. Alcune regole di modifica del gioco base e le funzioni di alcune carte dovrebbero essere applicate:

Gloria: giocando questa carta, un giocatore può spostare la propria pedina di un campo aggiuntivo. E' possibile giocare più di una carta alla volta. Il costo di gioco della carta è pari a 0.

Golem: oltre alle sue funzioni di base (protezione degli edifici e protezione contro l'Infamia), il Golem può essere giocato anche mettendolo su uno dei campi esterni del tabellone. In questo caso, il primo giocatore che, effettuando la propria mossa, finirebbe nel campo successivo al campo occupato dal Golem sarà fermato dal Golem. La pedina termina il suo movimento su quel campo e la carta Golem viene rimossa. I giocatori successivi spostano le loro pedine senza limitazioni. Ci può essere un solo Golem su ogni campo del tabellone.

Infamia: se un giocatore viene attaccato dalla carta Infamia e non riesce a proteggersi da essa subito dopo che è stata giocata (scartando 5 carte o un Golem da un edificio) subisce un'infamia. La carta Infamia dovrebbe essere messa scoperta accanto al giocatore e può essere messa da parte solo quando il giocatore ferma la propria pedina sul campo Doni e scarta 4 carte dalla propria mano o quando la sua pedina si ferma su qualsiasi campo del tabellone e scarta 8 carte. Un giocatore gravato dall'Infamia non può vendere oro. Su un giocatore possono gravare massimo 2 carte Infamia contemporaneamente.

L'oro può essere venduto dal giocatore solo se è in possesso del Donarium.