

COMPOUNDED

Testo di Chimica

COMPOUNDED: TESTO DI CHIMICA

Introduzione al Corso

Benvenuti in Laboratorio! In Compounded, tu ed i tuoi colleghi scienziati dovrete svolgere il compito di direttori di laboratorio, competendo per terminare il più velocemente possibile la maggior parte dei Composti prima che essi siano terminati dagli altri – o distrutti in un'esplosione. C'è un pizzico di fortuna nel condurre un laboratorio di successo, ma la gestione accurata del tuo personale Banco di Laboratorio, ponendo particolare attenzione ai Composti disponibili, e raggiungendo i migliori accordi con i tuoi stretti compagni di laboratorio, potrebbe allora aiutarti a raggiungere la vittoria.

ATTREZZATURA DI LABORATORIO

- 1 Tracciato Punti, ossia Tabellone di Gioco
- 1 indicatore giocatore iniziale “Chiave di Laboratorio”
- 9 carte Composti di Partenza
- 54 carte Composti
- 5 carte Incendio in Laboratorio
- 20 carte Composti Partners di Laboratorio
- 5 Banchi di Lavoro
- 1 Banco di Lavoro Nobel (per partite a due giocatori), vedi pag. 9-10
- 5 Estintori
- 5 Gettoni Elementi Jolly (quelli col punto interrogativo)
- 15 Indicatori Conservazione
- 4 Cilindri Graduati
- 4 Diari
- 4 Pipette
- 4 Occhialini di Protezione
- 2 Chiavi di Laboratorio
- 4 Bruciatori “Bunsen”
- 15 Gettoni Fiamma
- 100 Cristalli di Elemento di 6 tipi:**
- 30 Idrogeno, 20 Carbonio, 20 Ossigeno, 15 Azoto, 10 Calcio, 5 Zolfo
- 1 Sacchetto Portaelementi
- 40 gettoni giocatore in legno di 5 colori (8 per giocatore):**
- 3 Gettoni Richiesta
- 1 Gettone Punteggio
- 1 Gettone Scoperta
- 1 Gettone Studio
- 1 Gettone Ricerca

1 Gettone Laboratorio

1 Foglio di adesivi da applicare ai gettoni giocatori.

IMPOSTARE IL LABORATORIO (3 o più scienziati)

- 1) Apri il Tracciato Punti e posizionalo nell'area di gioco come mostrato in basso (nel regolam. inglese pag 4). Dai a tutti gli scienziati un Banco di Lavoro del colore desiderato, insieme ai loro 3 Gettoni Richiesta, il Gettone Punteggio e tutti e 4 i Gettoni Esperimento (scoperta, studio, ricerca, laboratorio). Inserisci tutti i cristalli di Elemento nel Sacchetto Portaelementi ed agita leggermente per mescolare i cristalli. *Questo è il set up del Laboratorio da 3 a 5 scienziati. Per il set up del Laboratorio per 2 scienziati, vedi pag. 9-10.*
- 2) Gli scienziati piazzano i loro **Gettoni Punteggio** sul Tracciato Punti.
- 3) Crea il **Campo di Ricerca**. Distribuisci a caso le 9 carte Composti di partenza (indicate con un bordo giallo) faccia in su, a formare una disposizione a griglia (che diventerà, come vedremo a breve di 4 x 4 carte). Mescola il Mazzo Composti e preparalo come di seguito indicato: dividi il Mazzo Composti in sei pile (nove carte Composto per ciascuna pila). Metti una sola pila da parte. Poni una carta Incendio in Laboratorio sulla sommità di ciascuna delle rimanenti pile, poi disponi le suddette pile l'una sull'altra . Poni la pila messa da parte sulla sommità di quest'ultima pila a formare il Mazzo Composti finale. *Per varianti di set up del Mazzo Composti, vedi pag. 11.* Di seguito riempi le rimanenti posizioni della griglia con carte pescate dalla sommità del Mazzo Composti così preparato. (La griglia finale sarà di 4x4 carte).
- 4) Posiziona 2 Gettoni Richiesta sulla **Riserva delle Richieste**. Posiziona l'altro Gettone Richiesta alla sommità dell'Esperimento di Studio – l'area Gettone Richiesta Attivo. Gli altri 4 Gettoni Esperimento, cioè Scoperta, Studio, Ricerca e Laboratorio, vanno posizionati sullo spazio "Start" della relativa provetta del Banco di Lavoro.
- 5) Ciascuno Scienziato estrae 4 Elementi a caso dal Sacchetto Portaelementi e li posiziona nell'**area di Conservazione Elementi**.
- 6) Posiziona gli **Strumenti di Laboratorio**. Deve esserci un Cilindro Graduato, una Pipetta ed un Diario in meno rispetto al numero di giocatori. Per esempio, in una partita a tre giocatori, dovrebbero esserci solo due di ciascuno di quegli Strumenti di Laboratorio; inoltre posiziona i 15 **Gettoni Fiamma** nello spazio indicato nella parte inferiore destra del Tracciato Punti.
- 7) Dai a ciascuno scienziato un **Gettone Elemento Jolly**.
- 8) Dai a ciascuno scienziato un **Estintore** personale.
- 9) Posiziona gli **Indicatori di Conservazione** sulla provetta test Laboratorio.

Una Nota sugli Elementi Jolly

Un giocatore potrebbe scartare un Gettone Elemento Jolly durante la Fase Ricerca per prendere un qualsivoglia Elemento (**eccetto lo Zolfo**) dal Sacchetto Portaelementi ed immediatamente posizionarlo all'interno di un Composto nel Campo di Ricerca o all'interno di un Estintore. Si applicano le regole del piazzamento normale. *Per le regole di piazzamento vedi Fase 3: Ricerca, pag. 4-5.*

VINCERE A COMPOUNDED

Quando avviene qualcuna delle condizioni sottostanti, si determina la fine della partita:

- A) Uno scienziato raggiunge **50 Punti Atomici (PA)**.
- B) Uno scienziato **completa 3 dei 4 Esperimenti** sul suo Banco di Lavoro.
- C) Il **Campo di Ricerca** non può essere riempito fino alla sua massima capacità.

Quando avviene la condizione A o B, c'è ancora un turno addizionale di partita.

Quando avviene la condizione C – il Campo di Ricerca non può essere riempito – la partita termina subito.

Alla fine della partita, uno scienziato ottiene 1 PA per ciascun elemento che si trova su di un Composto **incompleto** che egli ha richiesto. Ciascuno scienziato ottiene 1 PA per **ogni 2 elementi** sul suo Banco di Lavoro.

Se uno scienziato possiede un **Estintore completo e non usato** alla fine della partita, questo varrà **4 PA**.

Un **Elemento Jolly** in possesso di uno scienziato alla fine della partita varrà **2 PA**.

VINCE LO SCIENZIATO CON IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI ATOMICI.

SEQUENZA DI GIOCO

Ogni round di Compounded è composto da 4 fasi:

SCOPERTA Gli scienziati ottengono Elementi ed iniziano scambi.

STUDIO Gli scienziati richiedono Composti nel Campo di Ricerca.

RICERCA Gli scienziati inseriscono gli Elementi nei Composti.

LABORATORIO I Composti completati sono conteggiati, i Banchi di Lavoro vengono gestiti, il Campo di Ricerca viene ripristinato. Possono avvenire Incendi in Laboratorio.

All'inizio della partita, lo scienziato con gli Elementi più rari sul suo Banco di Lavoro è lo **Scienziato Leader** e riceve la Chiave di Laboratorio in legno. In caso di pareggio, lo scienziato più giovane è lo Scienziato Leader. Lo Scienziato Leader è il primo giocatore ad eseguire le azioni in ciascuna Fase. Alla fine di ogni round, la Chiave di Laboratorio viene data allo scienziato alla sinistra del primo giocatore (senso orario). Quel giocatore diventa lo Scienziato Leader. (N.B. La rarità degli elementi è classificata nella fig. in alto a sinistra pag. 6 reg. ingl., con l'idrogeno che risulta il più comune e lo zolfo il più raro).

FASE 1: Scoperta

Cominciando dallo Scienziato Leader, ciascuno scienziato estrae un numero di Elementi (come mostrato sull'Esperimento Scoperta, sulla destra, fig. pag. 6 reg. ingl.) dal Sacchetto Portaelementi. Questi Elementi sono poi piazzati sul Banco di Lavoro dello scienziato nell'area di Conservazione Elementi. Dopo che tutti gli scienziati hanno estratto gli Elementi, lo scambio comincia. **NOTA: La Fase Scoperta è saltata nel primo round della partita.**

Uno scienziato può scambiare liberamente Elementi, acquistare gli Strumenti di Laboratorio, un Estintore, Elementi Incogniti, o anche favori futuri per qualcosa da un altro scienziato o gruppo di scienziati. I favori scambiati, però, sono validi tanto quanto la parola dello scienziato – nessun accordo per i favori è vincolante! Gli scienziati **non possono scambiare** Punti Atomici o livelli di Esperimento.

Alla fine della Fase, dopo che tutti gli scambi sono completati, se uno scienziato possiede più elementi degli spazi disponibili nella sua area di Conservazione Elementi, rimette quegli Elementi nel Sacchetto Portaelementi.

N.B. Sebbene scambiare Elementi, strumenti e componenti fisici può essere fatto solo durante la Fase Scoperta, possono essere fatti accordi verbali in qualsiasi momento durante il gioco. Gli scienziati sono incoraggiati a fare patti, ad obbligare e, a volte, a truffare per essere un passo avanti. Ricorda, però, che nessun accordo verbale è vincolante.

FASE 2: Studio

Cominciando dallo Scienziato Leader e procedendo in senso orario attorno al laboratorio, ciascuno scienziato può prendere dal suo Banco di Lavoro **un solo** Gettone Richiesta, che non si trovi nella sua Riserva delle Richieste, e posizionarlo nello spazio richiesta (in basso a sinistra sulla carta Composto) di un Composto non richiesto, o passare. Questo continua fino a quando ciascuno scienziato ha piazzato tutti i Gettoni Richiesta disponibili (determinato dal numero indicato sull'Esperimento Studio di ognuno) o tutti hanno passato. Quando uno scienziato ha passato, egli non può piazzare Gettoni Richiesta nuovamente in questo round.

Dopo che i Gettoni Richiesta sono stati posizionati, cominciando dallo Scienziato Leader, ogni scienziato con un Gettone Richiesta che è stato piazzato in un round precedente **può muovere uno – e soltanto uno –** di quei Gettoni Richiesta verso un Composto non richiesto.

FASE 3: Ricerca

Cominciando dallo Scienziato Leader, ciascuno scienziato muove un numero di Elementi (mostrato dal livello Esperimento Ricerca) nel Campo di Ricerca. Uno scienziato può piazzare i suoi elementi su **qualche** Composto richiesto o non richiesto (e sul suo Estintore personale).

COMPOSTO RICHIESTO

Solo gli scienziati che richiedono un Composto possono far punti e beneficiare dal completamento. Gli scienziati possono piazzare Elementi su Composti richiesti da altri scienziati, ma non possono far punti nel fare questo.

COMPOSTO NON RICHIESTO

Quando uno scienziato piazza l'Elemento finale su di un Composto non richiesto, egli posiziona un Gettone Richiesta dalla sua Riserva delle Richieste – con l'icona richiesta temporanea (lato chiaro) – sulla carta per indicare il Composto per far punti nella Fase Laboratorio. I Gettoni Richiesta sono limitati; se un giocatore non possiede un Gettone Richiesta nella Riserva delle Richieste egli non può né richiedere né far punti terminando un Composto incompleto. I Composti non richiesti contenenti Elementi piazzati precedentemente possono essere richiesti da uno scienziato nella Fase Studio se quello scienziato possiede un Gettone Richiesta disponibile.

ESTINTORI

Gli scienziati possono posizionare gli Elementi nel loro Estintore personale proprio come il posizionamento degli Elementi nel Campo di Ricerca.

NOTA: Una sola volta durante questa Fase, gli scienziati possono anche scambiare tre Elementi dello stesso tipo dal loro Banco di Lavoro per un Elemento nel Sacchetto Portaelementi.

FASE 4: Laboratorio

Durante questa fase, gli scienziati fanno punti dai loro Composti completati (se ne hanno), quindi muovono sul numero corrispondente dei Punti Atomici sul Tracciato Punteggio, ottengono gli Strumenti di Laboratorio (se disponibili), aumentano il livello dei loro Esperimenti, ed si innescano Reazioni Chimiche.

FAR PUNTI DA UN COMPOSTO

Cominciando dallo Scienziato Leader e procedendo in senso orario, i Composti completati danno loro punti. I Composti vengono considerati completi quando tutti gli spazi Elemento presenti sulla carta vengono riempiti.

- 1) La carta Composto è rimossa dal Campo di Ricerca e posizionata vicino al Banco di Lavoro dello scienziato che ha fatto punti.
- 2) Il Gettone Punteggio dello scienziato è avanzato di un numero di spazi sul Tracciato Punteggio uguale al Numero Atomico del Composto (in alto a destra sulla carta Composto).
- 3) Il Gettone Richiesta è restituito allo scienziato; se il Gettone Richiesta è dal lato richiesta temporanea (lato chiaro), esso ritorna nella Riserva delle Richieste del giocatore. Altrimenti, è posizionato alla sommità della provetta test Studio e può essere usato nel prossimo turno.
- 4) Tutti gli Elementi presenti sul Composto sono rimessi nel Sacchetto Portaelementi (a meno che non è utilizzato il Diario, vedi Strumenti di Laboratorio a pag. 7-8).

GUADAGNARE STRUMENTI DI LABORATORIO

Alcune carte Composto contengono una specifica icona Strumento di Laboratorio. Quando il corrispondente Composto è completato, lo scienziato richiedente prende lo Strumento di Laboratorio appropriato e lo piazza sul suo Banco di Lavoro. Lo Strumento può essere usato nei round seguenti, oppure scambiato. **NOTA:** Se uno scienziato possiede già quel tipo di strumento sul suo Banco di Lavoro, egli non può prendere lo strumento. *Per saperne di più sugli Strumenti di Laboratorio, vedi pag. 7-8.*

AUMENTARE I LIVELLI ESPERIMENTO

Ciascun Composto ha uno stato chimico che corrisponde ad un certo Esperimento sul Banco di Lavoro di ciascuno scienziato. Dopo che un Composto è completato e dà punti, lo scienziato richiedente può migliorare

quel particolare Esperimento muovendo il gettone corrispondente sopra di un livello. Invece di migliorare gli Esperimenti Scoperta, Studio o Ricerca, uno scienziato può scegliere di migliorare il suo Esperimento Laboratorio. *Per i livelli Esperimento, vedi il Banco di Lavoro a pag. 6-7.*

INNESCARE REAZIONI CHIMICHE

Alcune carte Composto hanno un'icona Reazioni Chimiche. Dopo che questi Composti sono completati e danno punti, la Reazione Chimica parte immediatamente. *Vedi Reazioni Chimiche, pag. 8-9.*

N.B. I tre stati fisici dei Composti sono: liquido (blu), solido (giallo), gassoso (verde).

Dopo che tutti i Composti completati hanno dato punti, lo Scienziato Leader estrae nuovi Composti per riempire gli spazi nel Campo di Ricerca da sinistra a destra, da sopra a sotto. Lo Scienziato Leader poi passa la Chiave di Laboratorio allo scienziato che si trova sulla sinistra ed un nuovo round comincia con la fase Scoperta.

RIVELARE UN INCENDIO IN LABORATORIO

Quando (una carta) Incendio in Laboratorio è rivelata mentre si riempie il Campo di Ricerca, metti la carta suddetta da parte e **finisci di riempire il Campo**. Poi, scarta la carta e piazza un Gettone Fiamma su tutti i Composti infiammabili. Qualsiasi Composto che raggiunge il suo limite di Gettoni Fiamma esplose e viene spazzato via dal Campo di Ricerca e scartato. Elementi presenti sul Composto esplosivo verranno scaraventati verso i Composti adiacenti in orizzontale, verticale e diagonale. Se il Composto esplosivo è richiesto, allora lo scienziato di cui il Gettone Richiesta è sul Composto sceglie dove posizionare gli Elementi. Se c'è uno spazio per l'Elemento su di un Composto adiacente, l'Elemento **deve essere posizionato**. Tutti gli Elementi che non hanno la possibilità di essere posizionati sono scartati. Se il Composto esplosivo non è richiesto, allora lo Scienziato Leader sceglie dove quegli Elementi (se ce ne sono) schizzano. Qualsiasi buco nella griglia del Campo di Ricerca è poi riempito con carte prese dalla sommità del Mazzo Composti.

Due Incendi in Laboratorio non possono avvenire durante lo stesso turno. Se una seconda (o più) carte Incendio in Laboratorio sono rivelate durante lo stesso Fase Laboratorio, scartale e continua a riempire il Campo di Ricerca.

NOTA: Un Incendio in Laboratorio può avvenire nello stesso round in cui è stata raggiunta una Reazione Chimica Volatile. Questa è la sola eccezione al limite Incendio in Laboratorio. *Vedi pag. 8-9 per Reazioni Chimiche.*

USARE UN ESTINTORE

Se uno scienziato ha completato il suo Estintore personale (o scambiato per acquistare un Estintore completo), egli può scartarlo per evitare il piazzamento di un Gettone Fiamma su di un qualunque Composto (anche un Composto non richiesto o un Composto richiesto da un altro scienziato).

GESTIRE IL TUO BANCO DI LAVORO

A ciascuno scienziato è dato un proprio tavolo, o Banco di Lavoro, per gestire e controllare (la partita). Quando uno scienziato completa un Composto, egli gestirà questo spazio durante la Fase Laboratorio.

SPAZI CONSERVAZIONE ELEMENTI

All'inizio della partita, gli scienziati possiedono 4 spazi di Conservazione Elementi sul loro Banco di Lavoro. Questo numero può essere aumentato muovendo in alto il livello Esperimento Laboratorio, fino ad un massimo di 7.

LEGENDA ELEMENTI

La legenda elementi è situata alla sinistra dello spazio Conservazione Elementi su ciascun Banco di Lavoro. Questa legenda definisce i colori degli Elementi, le abbreviazioni, ed il numero di ciascun Elemento nel gioco.

ESPERIMENTO SCOPERTA

Per ciascun livello dell'Esperimento Scoperta, quello scienziato ha la possibilità di Scoprire (prendere dal Sacchetto Portaelementi) un numero di Elementi durante la fase Scoperta uguale al numero di livello.

ESPERIMENTO STUDIO

Per ciascun livello dell'Esperimento Studio, quello scienziato ha ora la possibilità di richiedere un numero massimo di Composti uguale al numero di livello.

ESPERIMENTO RICERCA

Per ciascun livello dell'Esperimento Ricerca, quello scienziato ha la possibilità di posizionare un numero di Elementi nel Campo di Ricerca uguale al numero di livello.

ESPERIMENTO LABORATORIO

Uno scienziato può decidere di innalzare il suo Esperimento Laboratorio invece di un altro livello di Esperimento quando fa punti da un Composto. Quando questo Esperimento è aumentato, lo scienziato rimuove l'Indicatore Conservazione dalla provetta test e lo piazza su di uno dei posti assegnati dell'area Conservazione Elementi sul Banco di Lavoro. Per ciascun Gettone Spazio Elemento ottenuto in questo modo, uno scienziato può conservare un Elemento addizionale sul suo Banco di Lavoro.

COME UTILIZZARE IN SICUREZZA GLI STRUMENTI DI LABORATORIO

Alcune Carte Composto sono segnate con un'icona Strumento di Laboratorio. Una volta che questo Composto dà punti, lo scienziato ottiene un segnalino strumento (se disponibile) da aggiungere al suo Banco di Lavoro. Lo scienziato adesso ha l'accesso a quell'abilità per il resto della partita, a meno che lo Strumento non sia scartato o scambiato via.

OCCHIALINI DI PROTEZIONE

Scarta gli Occhialini di Protezione all'**inizio della Fase Ricerca** per Scoprire una seconda volta in questo round. Questi Elementi dovrebbero essere tenuti **separati** dagli altri Elementi che si trovano attualmente nella (area) Conservazione Elementi. Lo scienziato può piazzare questi Elementi nel Campo di Ricerca insieme con gli Elementi (presi) dal suo Banco di Lavoro, ma può piazzarne solo quanti il suo livello di Esperimento Ricerca glielo permette. Quando lo scienziato ha finito di piazzare Elementi, Elementi rimanenti ottenuti mediante gli Occhialini di Protezione dovrebbero essere rimessi nel Sacchetto Portaelementi. Gli scienziati non possono

scambiare alcuni degli Elementi avuti con gli Occhialini di Protezione utilizzando lo scambio 3 per 1 o tramite l'uso dello Strumento Pipetta.

CHIAVE DI LABORATORIO

Scarta questo Strumento alla **fine della Fase Laboratorio** per richiedere la Chiave di Laboratorio di legno ed essere lo Scienziato Leader all'inizio del prossimo turno.

PIPETTA

Durante la Fase Ricerca lo scienziato può ora scambiare due Elementi dello stesso tipo per un Elemento interno al Sacchetto Portaelementi. Lo scienziato può effettuare questo scambio solo una volta per round e non può essere usato lo stesso turno per uno scambio 3 per 1.

DIARIO

Questo Strumento è acquisito quando uno scienziato migliora il suo Esperimento Studio. Con il Diario, una volta **durante la Fase Laboratorio**, ogni volta che uno scienziato fa punti dai suoi Composti completati, può posizionare un Elemento da uno di quei Composti su di uno spazio disponibile della (area) Conservazione Elementi sul suo Banco di Lavoro. Questa abilità ha effetto il **turno dopo** quello in cui lo scienziato ha ottenuto questo strumento.

CILINDRI GRADUATI

Durante la Fase Laboratorio lo scienziato può muovere un qualsiasi Esperimento sotto di un livello per muovere un altro Esperimento sopra di un livello. Questo può essere fatto solo una volta per round. Se da questo movimento risulta che un Esperimento Studio viene ridotto e ci sono più Gettoni Richiesta di quello scienziato nel Campo di Ricerca di quelli che il nuovo numero di livello permetterebbe, lo scienziato deve immediatamente rimuovere uno dei suoi Gettoni Richiesta da un Composto richiesto. Se lo scienziato riduce l'Esperimento Laboratorio, deve riportare indietro un Indicatore Conservazione nell'Esperimento Laboratorio e scartare gli Elementi eccedenti il suo limite dal suo Banco di Lavoro.

BRUCIATORE BUNSEN

Scarta il Bruciatore Bunsen in qualunque momento **durante la Fase Ricerca** per aggiungere un Gettone Fiamma ad un Composto che **attualmente non possiede un Gettone Fiamma**. Come in un Incendio in Laboratorio, uno scienziato può scartare il suo Estintore per evitare il piazzamento di un Gettone Fiamma. Se un Estintore è usato, il Bruciatore Bunsen è scartato senza alcun effetto.

Se un Gettone Fiamma è piazzato su di un Composto non infiammabile, quel Composto è ora trattato come infiammabile. Il limite di Gettoni Fiamma per un Composto non infiammabile è due.

Il Bruciatore Bunsen può anche essere usato per piazzare un Gettone Fiamma su di un Composto con un limite di Gettoni Fiamma di uno. Questo risulterà dal fatto che quel Composto esploderà immediatamente. *Vedi Rivelare un Incendio in Laboratorio a pag. 6 per saperne di più sui Composti che esplodono.*

REAZIONI CHIMICHE E VOI

Alcune Carte Composto sono segnate con un'icona Reazione Chimica. Quando uno scienziato fa punti da questo Composto, gli effetti della Reazione Chimica arrivano immediatamente.

ASSEGNAZIONE

Quando avviene questa Reazione Chimica, lo scienziato deve scegliere un altro scienziato ed uno dei loro Esperimenti. Quell'Esperimento avanza su di un livello. Lo scienziato **deve** scegliere un esperimento che non è al suo massimo livello. Se tutti gli Esperimenti si trovano ai loro massimi livelli, i PA per il Composto vengono divisi tra i due scienziati. Se i PA non possono essere divisi equamente, la differenza di punti non è conteggiata per ciascun scienziato. Per esempio, se un Composto vale 7 PA, ciascuno scienziato riceverebbe 3 PA.

VOLATILE

Quando avviene questa Reazione Chimica, essa funziona come se un Incendio in Laboratorio fosse appena rivelato dal Mazzo Composti. Segui le stesse regole di quelle di un Incendio di Laboratorio. Questo può risultare immediatamente in esplosioni di Composti. *Vedi Rivelare un Incendio in Laboratorio a pag. 6.*

NOTA: Sebbene non possano esserci due Incendi in Laboratorio in un singolo turno, potrebbero esserci invece sia un Incendio di Laboratorio che una Reazione Volatile. La Scienza può a volte essere pericolosa!

Le seguenti Reazioni Chimiche si trovano nella variante Partners di Laboratorio, vedi pag. 10-11.

TRASPORTO PERICOLOSO

Quando questo Composto dà punti, ciascuno scienziato muove un Elemento da questo Composto verso un altro Composto nel Campo di Ricerca. Lo scienziato che possiede il Gettone Richiesta che si trova nella posizione Richiesta nel lato sinistro sulla carta Composto sceglie per primo.

COMPOSTO CORROSIVO

Quando questo Composto dà punti, i due scienziati che fanno punti muovono ciascuno in basso di un livello i loro Esperimenti Studio (se possibile).

ELEMENTI ESPLOSIVI

Quando questo Composto dà punti, tutti i Composti che hanno almeno un gettone fiamma su di essi **esplodono immediatamente**. Questo non aggiunge Gettoni Fiamma ai Composti (in questo modo un Estintore non può evitarlo).

IMPOSTAZIONE E PARTITA PER DUE SCIENZIATI

Compounder è progettato per tre o più scienziati; però, se due scienziati desiderano giocarvi, un terzo scienziato è stato incluso nella scatola – il suo nome è **Nobel**. Egli è leggermente più limitato nelle sue possibilità durante la partita, ma non sottovalutate la sua astuta mente scientifica.

IMPOSTAZIONE

Posizionate il Banco di Lavoro di Nobel vicino ad entrambi gli scienziati. Piazzate un Gettone Scoperta ed un Gettone Ricerca (dello stesso colore) sugli spazi iniziali degli Esperimenti Scoperta e Ricerca. Piazzate un Gettone Punteggio sempre dello stesso colore sul Tracciato Punti. Estraete quattro Elementi e posizionateli nell'area Conservazione sul Banco di Lavoro di Nobel. Create il Campo di Ricerca utilizzando due di ogni

Composto di Partenza come mostrato a sinistra. Il resto della griglia è riempito con due Composti dalla sommità del Mazzo Composti.

GIOCARE COME NOBEL

Durante la partita, Nobel sarà sempre controllato dallo Scienziato Leader e le azioni di Nobel avverranno sempre alla **fine della fase** dopo che entrambi gli scienziati avranno completato le loro azioni.

FASE SCOPERTA: Lo Scienziato Leader estrae la quantità di Elementi dal sacchetto pari al livello Scoperta attuale di Nobel e li piazza nell'area Conservazione Elementi del Banco di Lavoro di Nobel. Dopo che tutti gli Elementi sono stati estratti, lo Scienziato Leader può scegliere di scambiare con Nobel. Questo scambio può consistere di solo **un Elemento** dal Banco di Lavoro dello Scienziato Leader per **un Elemento** dal Banco di Lavoro di Nobel. Se lo Scienziato Leader sceglie di scambiare, poi il secondo scienziato può anche scegliere di scambiare nella stessa maniera; altrimenti, nessuno scienziato può scambiare con Nobel. Alla fine della Fase Scoperta, se Nobel possiede più di quattro Elementi sul suo tavolo di laboratorio, lo Scienziato Leader sceglie quali Elementi scartare e li rimette nel Sacchetto Portaelementi.

FASE RICERCA: Dopo che entrambi gli scienziati hanno piazzato i loro Elementi, lo Scienziato Leader può piazzare un numero di Elementi dal Banco di Lavoro di Nobel pari al livello Ricerca attuale di Nobel su di uno o più Composti **non richiesti**. Lo Scienziato Leader **deve piazzare almeno un Elemento** su di un Composto, ma non ha necessariamente bisogno di piazzarne di più. Se il piazzamento di Elementi sui Composti da parte di Nobel completa un Composto, un Gettone Richiesta nel colore scelto per Nobel è piazzato sul Composto.

FASE LABORATORIO: I Composti completati con i Gettoni Richiesta di Nobel sono posizionati presso il Banco di Lavoro di Nobel ed il Gettone Punteggio di Nobel è aggiornato sul Tracciato Punti. Strumenti acquisiti non sono posizionati sul Banco di Lavoro di Nobel, ma Reazioni Chimiche prendono luogo. Se il Composto completato è stato un Liquido o un Gas, allora i livelli Esperimento Scoperta o Ricerca di Nobel vengono aggiornati ed i nuovi livelli tenuti in considerazione durante le Fasi Scoperta e Ricerca successive. E, certo, Nobel può vincere la partita.

VARIANTI DI LABORATORIO

PARTNERS DI LABORATORIO

Le carte Composto Partners di Laboratorio (le 20 carte Composti più complessi) espandono l'esperienza di gioco di Compounded con composti più grandi e più possibilità per gli scienziati di lavorare insieme. I Partners di Laboratorio sono raccomandati soltanto per partite con 3 o più scienziati.

IMPOSTAZIONE: L'impostazione di gioco avviene normalmente, tranne per il Campo di Ricerca che sarà composto di 12 Carte Composto Standard (quelle del gioco base) e 2 carte Partners di Laboratorio. Dopo aver preparato il Campo di Ricerca come mostrato a destra (pag. 15 reg. ingl.), mischiate il Mazzo Partners di Laboratorio e posizionate 2 carte Partners di Laboratorio lato a lato nella parte inferiore della griglia.

PARTITA: Le carte Composto Partners di Laboratorio si giocano con tutte le stesse regole delle carte Composto del gioco base, con una sola eccezione: Un Composto Partners di Laboratorio non può dar punti nella Fase Laboratorio a meno che non ci siano due Gettoni Richiesta sul Composto. Questi Gettoni Richiesta proverranno normalmente da due diversi scienziati, ma possono provenire dallo stesso scienziato, anche (audace, ma può essere fatto). Quando esplodono Composti Partners di Laboratorio, Elementi (presenti) sul Composto schizzeranno prima sui due Composti Standard prossimi al Composto Partners di

Laboratorio e poi sui successivi due Composti nella riga sopra e così via. Quando Composti Standard esplodono vicino ad un Composto Partners di Laboratorio, Elementi possono schizzare sul Composto Partners di Laboratorio. Vedi lo schema di sparpagliamento sulla destra per maggiori dettagli (pag. 15 reg. ingl.).

FASE LABORATORIO: Quando un Composto Partners di Laboratorio dà punti, ciascuno scienziato con un Gettone Richiesta sul Composto riceverà i PA annotati, oltre ad aggiornare i propri Esperimenti in accordo. Se un Gettone Richiesta di uno scienziato occupa entrambi gli spazi Richiesta sul Composto Partners di Laboratorio, quello scienziato **non** riceve per due volte la quantità di PA, né egli guadagna più di un livello quando aggiorna un Esperimento. Quando un Composto Partners di Laboratorio dà punti, sostituisilo con la carta di sopra del Mazzo Partners di Laboratorio. Se uno spazio Partners di Laboratorio vuoto non può essere riempito, la partita termina immediatamente.

VARIANTI DI IMPOSTAZIONE MAZZO COMPOSTI

- A) Quando si sta preparando un Mazzo Composti, mischiate un Incendio in Laboratorio in ciascuna delle cinque pile di carte per creare un partita più imprevedibile. Questo è **altamente raccomandato** per scienziati esperti.
- B) Per una partita davvero imprevedibile, ignorate la preparazione del normale Mazzo Composti e mischiate tutte le carte Composto e gli Incendi di Laboratorio insieme. Che la fortuna sia con voi in laboratorio!

RISORSE LIMITATE

- A) In una partita a 3 giocatori, non aggiungete la riga finale delle quattro carte Composto al Campo di Ricerca.
- B) Rimuovete gli Estintori personali ed i Gettoni Elemento Jolly dal gioco.

Traduzione a cura di *ammyne80* per gli utenti della Tana dei Goblin.

Per le immagini e le didascalie associate, si rimanda al regolamento originale in inglese.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

