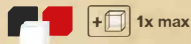


Al tuo Turno

1. Prendi 1 Dado >

[Opzionale OPPURE 0 Dadi]



2. Svolgi 1 Azione >

[Spendi Potere]



3. Reazione >

[Gira segnalino Reazione]



4. Pulizia

Potere Dado = 0 --> Dadi Usati
Ordine Turno - Bonus Maestrie
Passa



Segnalino Camaleonte
Gambia simbolo E/O colore
di 1 Dado durante 1 Azione

Azioni

= Potere del Dado

Prendi 1 Artefatto <



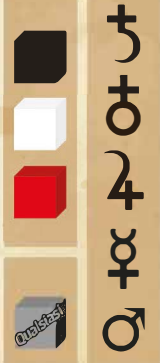
Effettua Trasmutazioni <
di UN tipo



Ricarica 1 Artefatto <



Colore Simbolo >



Ottieni Materiali Grezzi



Ottieni Essenze



Ottieni 1 Esperimento
max 2 attivi



Reazioni



Azioni Gratuite

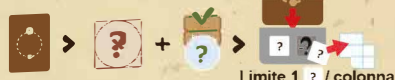
> Acquista 1 Formula



1°	2°	3°	4°
1	2	3	4

Limite 1 ? / colonna

> Esegui 1 Esperimento



Limite 1 ? / colonna

	-1			-1		-1

> Prova 1 Formula
a faccia in su



SETUP

Non prendi il beneficio immediato dell'Artefatto di partenza.

di Dadi in base al # giocatori:

2 giocatori - 5 neri / 5 bianchi / 4 rossi

3 giocatori - 5 neri / 5 bianchi / 5 rossi

4 giocatori - 6 neri / 5 bianchi / 5 rossi

Posizionamento Esperimenti sul tabellone:

Riferisciti ai "libri" degli Esperimenti, con pagina sx = "A" e pagina dx = "B"

Setup: piazza gli Esperimenti Ciuello 1 su ogni libro, solo sulle pagine "A"

Fine Round 1: Aggiungi Esperimenti di Ciuello 2 su TUTTI gli spazi vuoti (pagine sia "A" che "B")

Fine Round 2: Rimuovi tutti gli Esperimenti di Ciuello 1 e aggiungi Esperimenti di Ciuello 3 su TUTTI gli spazi vuoti (pagine sia "A" che "B")

Ogni giocatore parte con 1 Essenza per tipo (ma non Mercurio): quindi 3 Essenze ciascuno.

REGOLE DA TENERE A MENTE E CHIARIMENTI

Lo spazio giallo della Plancia Laboratorio è per gli Esperimenti neri.

1 Materiale Raffinato può sempre sostituire 1 Materiale Grezzo, ma non viceversa.

Quanto ottieni 1 Artefatto per 3 Potere, prendi immediatamente il Bonus ma non girare l'Artefatto.

Però, se hai ottenuto l'Artefatto grazie a una carta, NON ricevi immediatamente il Bonus dell'Artefatto.

L'Artefatto ottenuto può andare in qualsiasi slot (non deve corrispondere al colore del dado usato o allo spazio sul Tabellone dove lo hai comprato).

Ricaricare Artefatti non richiede dadi di 1 colore specifico.

Puoi usare 1 solo segnalino Camaleonte per ogni dado che prendi (non sono sommabili) e il cambio è "virtuale" non effettivo (cioè in caso di Reazione l'avversario usa le proprietà effettive del dado).

Puoi svolgere un qualsiasi numero di Azioni Gratuite nel tuo Turno (es. eseguire 3 Esperimenti, etc.)

L'azione bonus "2 Trasmutazioni di qualsiasi colore" ti consente di farle in percorsi differenti.

Quando attivi 1 Artefatto, ricevi il bonus della riga in basso, ma NON quello della Maestria in alto a dx che serve solo per i Punteggi finali.

Quanto trasmuti, il concetto di "lungo la stessa freccia di Trasmutazione" vuol dire che ogni trasmutazione in questa Azione deve finire nello stesso recipiente.

Cioè PUOI trasmutare Materiale Grezzo e Raffinato contemporaneamente se diventano lo SCESSO Materiale Raffinato, ma non puoi effettuare un'altra trasmutazione dello stesso colore.

Durante le Reazioni NON puoi usare il segnalino Camaleonte né eseguire Esperimenti.

L'Esperimento Capoluoro non conta per il limite di mano delle carte Esperimenti.

Non perdi Risorse completando gli Obiettivi.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Metti tutti gli Artefatti a faccia in su prima del conteggio Punti (cioè infatti avviene alla fine di ogni Round).

Per i Punti Vittoria di una Pubblicazione devi "spendere" gli Elementi che sono spendibili 1 volta sola per Pubblicazione.

Ottieni i relativi Simboli da:

Artefatti

Esperimenti

Tracciati Maestria

I Punti sul Tracciato Maestria non sono cumulativi: ottieni solo quelli della posizione più alta raggiunta.

ERRATA CORRIGE

- NUMERO DI ARTEFATTI:

A pag. 3 del regolamento viene riportato:

"13 Artefatti di Livello I" e "15 Artefatti di Livello II" invece di "14 Artefatti di Livello I" e "14 Artefatti di Livello II".

- OTTENERE ARTEFATTI:

A pag. 10 del regolamento nella sezione relativa all'azione per ottenere un Artefatto dal Mercato Artefatti viene riportato:

"Puoi scegliere 1 o 2 Artefatti qualsiasi ..." invece di "Puoi scegliere 1 qualsiasi dei 2 Artefatti ...".

- PUNTEGGIO FINALE BOTMEGISTUS:

A pag. 26 nel secondo punto della sezione relativa al calcolo del punteggio non considerare le ultime 3 righe dopo la virgola:

"più il bonus se lo spazio occupato sul tracciato su cui è più indietro è più avanti di quello che occupi sul tracciato su cui sei più indietro."

- CARTE AIUTO:

Le 4 carte Aiuto riportano due errori a livello di simbologia delle Essenze associate al Materiale:

- Zolfo (triangolo) associato al Rame

- Etere (cerchio con 8 raggi) associato allo Stagno

Le associazioni corrette sono:

- Etere (cerchio con 8 raggi) associato al Rame

- Zolfo (triangolo) associato allo Stagno