

Matuř Kotry

Alquimistas



Hoy mismo acabo de recibir mi nuevo caldero.

¡Por fin ya he completado mi laboratorio!

Llevo días recogiendo y secando los ingredientes para tenerlo todo bien preparado. ¿Qué debería mezclar primero? Tengo una corazonada sobre la pluma de cuervo y la raíz de mandrágora.

¿Dicen que un sapo siempre viene bien...

¿Pero qué sabrán ellos? ¡Este es mi laboratorio, mi investigación! ¡En cuanto haya publicado mis teorías, vendrán todos a mí! ¡Estoy decidido a demostrar que tengo la mente más preclara que jamás haya estudiado los secretos de la alquimia!

Así que ahora voy a encender el fuego, que ya va siendo hora de ponerse a trabajar. Los conocimientos, la fama y la fortuna se hallan en las profundidades de un turbio y pegajoso caldero...

Resumen

De dos a cuatro jugadores asumirán el papel de alquimistas que compiten por descubrir los secretos de sus artes arcanas. Pueden conseguirse puntos de muchas formas, pero la mayoría de puntos se conseguirán publicando teorías... que sean correctas. Ese es el problema.

Los jugadores adquirirán conocimientos mezclando ingredientes y probando los resultados mediante una aplicación para tabletas y smartphones que permite leer las cartas. Deducirán cómo crear pociones que podrán vender a los aventureros. Las monedas de oro se podrán gastar en artefactos mágicos, tan poderosos como caros.

La reputación de cada jugador aumentará o disminuirá según vaya publicando sus teorías o según éstas sean refutadas. Al final de la partida la reputación se convertirá en puntos, y también se concederán puntos por los artefactos y las becas que se posean. El jugador con más puntos será el vencedor.

Principios básicos de la alquimia

¡Vaya, un nuevo estudiante! ¡Qué encantador! Siempre es un placer conocer a alguien cuyo corazón arde con fervor por la ciencia.

¿Estás dispuesto a descubrir los misterios de la naturaleza? ¿Estás listo para realizar unos descubrimientos que te granjearán el respeto y admiración de los demás?

Pues debes saber, mi joven amigo, que este es un largo y arduo viaje. Tendrás que ser perseverante y aplicado. Empezamos por lo más sencillo, preparando una poción a partir de los ingredientes que se pueden encontrar dando un paseo por el bosque. ¿Lo ves? Aquí tenemos una seta. Y aquí tenemos a un sapo. Ahora sólo te falta un laboratorio de alquimia totalmente equipado. Esperaré a que lo hayas montado.

El lector de cartas

Para jugar a *Alquimistas* necesitarás la aplicación Alchemists en tu tableta o *smartphone*. Para conseguir esta aplicación, escanea este código QR o bien introduce cge.as/ald en tu navegador web. Esta aplicación es gratuita; ya has pagado por el juego.

(Si deseas jugar sin la aplicación, consulta la página siguiente.)



Sólo necesitarás un dispositivo; los jugadores pueden compartir el mismo dispositivo.

En cuanto hayas descargado la aplicación, ejecútala y pulsa el botón **Introduce el código**. Luego introduce este código de cuatro letras: DEMO.


Preparar pociones

¿Ya estás listo? ¡Fantástico! Ahora arroja estos ingredientes al caldero y remuévelos hasta que la sustancia cambie de color.

Los alquimistas preparan pociones combinando dos ingredientes distintos. Pulsa el botón **Beberse una poción** y escanea estas dos cartas con la cámara del dispositivo:



Tal vez tengas que ajustar el ángulo para que ambas cartas aparezcan en pantalla. Cuando la aplicación reconozca las cartas, aparecerán en la mitad inferior de la pantalla. En cuanto la aplicación muestre los ingredientes correctos, pulsa **Confirmar**.

¡Felicidades! ¡Acabas de mezclar tu primera poción! Si has seguido correctamente mis instrucciones habrás preparado , una poción de curación.

¿Cómo es posible que dos ingredientes aparentemente tan normales puedan combinarse para crear algo tan extraordinario? Bueno, ha llegado el momento de que aprendas un poco de teoría.

Sustancias alquímicas



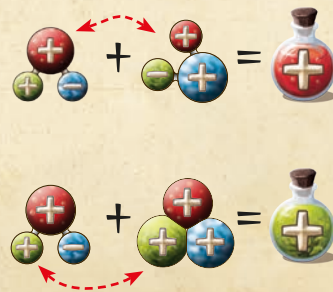
Cada ingrediente se corresponde exactamente con una sustancia alquímica. Una sustancia alquímica tiene un componente rojo, otro verde y otro azul, y cada componente puede ser positivo o negativo.

Cuando dos sustancias alquímicas se combinan, los componentes que coincidan se amplifican y generan una de las siguientes pociones:



Para determinar qué poción se genera, busca una coincidencia entre signo y color entre **un círculo grande en una de las sustancias alquímicas y un círculo pequeño en la otra**:

Ejemplos:



Pregunta rápida:


Voy a revelarte la verdadera naturaleza del escorpión y la garra de pájaro. ¿Sabrías decirme qué poción obtendrías al combinar los dos ingredientes?


Para comprobar tu respuesta, escanea esta imagen:

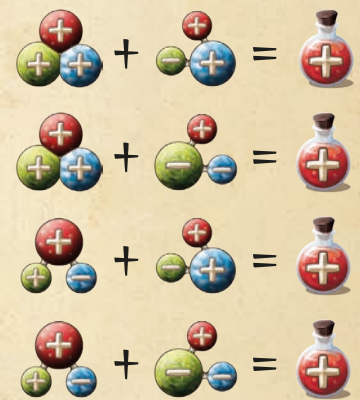


Deducción

Mezclar pociones es sencillo cuando sabes qué sustancia alquímica se corresponde con cada ingrediente. ¡Pero no lo sabes! ¿No es fantástico? Cuántos misterios por resolver... ¿Cuántas becas disponibles para nuestros estudios...


En tu primer experimento has descubierto que la seta y el sapo se combinan para crear . ¿Qué nos señala esto de sus sustancias alquímicas?

Sólo hay cuatro maneras de crear .



No sabemos qué par de sustancias alquímicas tenemos y no sabemos qué ingrediente se corresponde con cada una. Pero sí sabemos que la seta y el sapo no pueden ser ninguna de estas cuatro sustancias alquímicas:



porque no tienen el signo . Su componente rojo es negativo.

Si quieres tener éxito como alquimista necesitarás un cuaderno de notas bien organizado.



El triángulo de resultados sirve para señalar los resultados de tu experimento. Toma una ficha y colócala en la intersección entre la seta y el sapo.

La hoja con la matriz de deducción sirve para anotar las pistas que te aporte un experimento. En este caso, tu experimento te habrá permitido descartar 4 posibilidades para la seta y el sapo, tal como se muestra. Por lo general, tendrás que ir eliminando posibilidades hasta que sólo quede una.

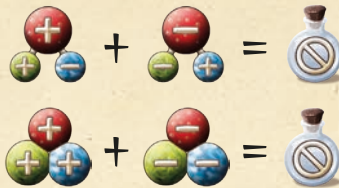
Tu hoja de deducción es para tu uso particular; puedes realizar las anotaciones con el sistema que prefieras.

La poción neutra

Cada sustancia alquímica tiene exactamente otra sustancia alquímica que la neutraliza. Al combinar una pareja de sustancias neutralizantes obtendrás una poción que no tiene ningún efecto mágico (aunque como sopa está muy sabrosa).

Si dos sustancias alquímicas no tienen ningún componente que coincida, se neutralizan entre sí dando a lugar a una poción neutra .

Ejemplos:



No te desanimes cuando consigas una poción neutra; de hecho, el experimento te habrá aportado mucha información. Ahora sólo te tocará decidir cómo usas esta información.

Recuerda:

- Cada sustancia alquímica cuenta exactamente con otra sustancia alquímica que la neutraliza (al mezclarla con cualquier otra sustancia obtendrás una poción roja, azul o verde).
- Un neutralizador alquímico tiene el signo contrario para cada uno de los componentes (en cada color).
- En tu matriz de deducción, las sustancias que se neutralizan entre sí están la una encima de la otra.

Pregunta rápida:

Ya te he mostrado la sustancia alquímica que le corresponde a la garra de pájaro. Averigua qué sucede al mezclar una garra con un sapo y luego dime: ¿qué sustancia alquímica le debe corresponder al sapo?



Y con esto, mi joven alquimista, ya podemos dar por finalizada tu formación básica. Bueno, bastante básica. Tengo que volver al trabajo.

Que tengas mucho éxito en todo lo que te propongas y, si algún día llegas a publicar un descubrimiento importante, asegúrate de reconocer debidamente al alquimista que te ha enseñado todo lo que sabes.

Selección manual

El lector de cartas te da la opción de seleccionar los ingredientes manualmente. En vez de escanear las cartas, deberás ocultar el lector del resto de jugadores y pulsar los dos ingredientes que estás mezclando. El resto funciona igual.

Lector de cartas por Internet

En la página web alchemists.czechgames.com dispones de una versión web de la aplicación. En esta página las cartas se seleccionan manualmente.

La tabla del supervisor

Si por algún motivo quieres jugar a *Alquimistas* sin utilizar un dispositivo electrónico, una persona puede hacer de supervisor y actuar como lector de cartas. El supervisor puede utilizar la tapa de la caja para ocultar su tabla triangular a los demás jugadores.

El supervisor mezcla las 8 fichas de ingredientes y las inserta al azar y en secreto en las 8 ranuras de la tabla. El supervisor no debe preocuparse de cuáles son las sustancias alquímicas; la tabla ya le indicará el resultado de mezclar dos ingredientes cualesquiera.

El supervisor deberá encargarse de cualquier situación que normalmente se realizaría con el lector de cartas. Por ejemplo, si un jugador tiene que "escanear" unas cartas de ingredientes, el jugador le pasará las cartas boca abajo al supervisor. El supervisor consultará luego la poción resultante y **dará la respuesta que daría el lector en esa situación**. El supervisor podrá dejar luego los ingredientes en la pila de descartes.

Si la batería de tu *smartphone* se está agotando y quieres utilizar la tabla del supervisor para finalizar la partida, bastará con convertir el código de 4 letras en una lista ordenada de 8 ingredientes utilizando este sencillo algoritmo: ... De hecho, pensándolo bien, tal vez sea mejor que no divulguemos esta información. Pero si sabes que la batería se va a terminar, alguien que no esté jugando puede mirar antes las respuestas en la aplicación y preparar la tabla acorde con ellas.

Examen para el supervisor:

Este triángulo está configurado de tal modo que puedas "escanear" los tres ejemplos de esta página y dar las mismas respuestas que daría el lector de cartas.



Preparativos

Ah, pero el arte de la alquimia no consiste sólo en preparar pociones. Los alquimistas buscan el conocimiento, sin duda, pero lo que más valoran de verdad es el prestigio. Dejar tu estampa en este mundo no va a ser nada fácil; tendrás que publicar antes de que lo hagan tus colegas, sacar a la luz los fallos de sus teorías y conseguir poderosos artefactos antes de que se agoten. Por si no lo sabías, no eres el único alquimista de la ciudad...

Maestro o aprendiz?

Podéis jugar a *Alquimistas* como maestros o como aprendices. Para tu primera partida te recomendamos que juegues con la modalidad Aprendiz; algunas reglas son más sencillas y los congresos académicos son menos exigentes. Aun así, sigue ofreciendo todo el abanico de posibilidades de juego.

Algunos detalles de los preparativos variarán en función de la modalidad que elijas.

¿Dos, tres o cuatro jugadores?

Este lado del tablero es para una partida con 4 jugadores. Los preparativos para las partidas con 2 o 3 jugadores son iguales, excepto que se utiliza el otro lado del tablero.



Fichas de aventurero

Retira una ficha de aventurero al azar de la partida (devuélvela a la caja sin mirarla) y luego haz una pila con las fichas restantes y mézclalas boca abajo. Finalmente dale la vuelta a la ficha superior y deja la pila de aventureros junto a la casilla de aventureros.

Fichas de congreso

Utiliza este lado para la modalidad Aprendiz o este otro para la modalidad Maestro. Las fichas de congreso deben colocarse en la pila de aventureros. La ficha marcada con se coloca debajo de los dos primeros aventureros. La ficha marcada con se coloca encima del último aventurero de la pila.



Cartas de artefacto

Separa las cartas en los montones I, II, III, y IV. Baraja cada montón por separado. Roba las 3 primeras cartas del montón I y ponlas en la fila de artefactos. Roba 3 cartas de cada uno de los montones II y III y ponlas formando dos hileras junto al tablero. Los artefactos deberán dejarse boca arriba y los jugadores podrán examinarlos en cualquier momento. Devuelve el resto de cartas de artefacto a la caja; no se utilizarán en esta partida.



Tablero de exposición

De momento deja a un lado este tablero; lo utilizarás en la ronda final.



Casilla de turno

Las recompensas que se consiguen al elegir esta casilla.

Indicador de turno

Cada jugador coloca aquí uno de sus matraces para marcar el orden del turno.



Casilla de turno para alquimistas paralizados

Cartas de ingredientes

Mezcla los ingredientes y deja 5 boca arriba en la fila de ingredientes. Deja el resto del mazo boca abajo sobre el tablero.

El laboratorio del jugador

Apartado público

El tipo de pociones que hayas creado, tus becas, tus artefactos, tus monedas y la cantidad y tipo de cartas de tu mano siempre son de conocimiento público.

Tablilla del jugador



Apartado privado

Las cartas de favor y de ingredientes específicas que tengas en la mano, el tipo de sellos que juegues, los ingredientes de tus experimentos y las deducciones que realices a partir de los resultados siempre se mantienen en secreto. Puedes ocultar esta información detrás de tu pantalla de laboratorio.

Cartas de oferta



Cartas de favor

Cada jugador roba 2 cartas de favor, elige una y descarta la otra.



Cartas de ingredientes

Modalidad Aprendiz - Cada jugador roba 3 ingredientes del mazo.

Modalidad Maestro - Cada jugador roba 2 ingredientes del mazo.



Sellos



Cubos de acción



La cantidad de cubos de acción dependerá del número de jugadores.

- 2 jugadores: 6 cubos.
- 3 jugadores: 5 cubos.
- 4 jugadores: 4 cubos.

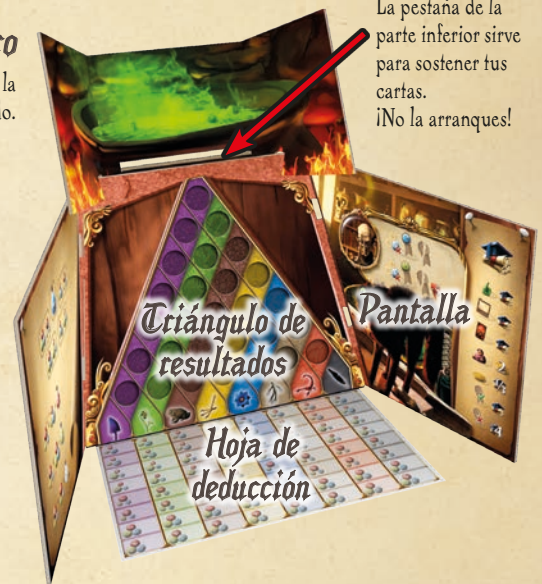
Deja los cubos restantes en la caja.

En cualquier caso, en la primera ronda solamente se usarán 3 cubos de acción. Deja los cubos restantes en la pila de aventureros; de este modo os acordaréis de utilizar todos los cubos necesarios en la siguiente ronda.

Cómo montar tu laboratorio

Caldero

El caldero también puede colocarse a la izquierda o a la derecha. Incluso puede sostenerse por separado.



Tablero de teorías



Becas

Disponlas tal como se indica en la imagen.

Indicadores de reputación

Cada jugador coloca uno de sus matraces en la casilla 10 para señalar su reputación inicial.

Indicadores de conflicto

Sólo se utilizan en la modalidad Maestro. Para la versión Aprendiz, deja estas fichas en la caja.



Fichas de sustancia alquímica



Ficha del jugador inicial

Entrega la ficha del jugador inicial a la última persona que haya estado en un laboratorio.



Prepara el lector de cartas

Al principio de la partida ejecuta la aplicación, elige la variante Maestro o Aprendiz y pulsa el botón **Empezar nueva partida**. La aplicación asignará aleatoriamente una sustancia alquímica distinta a cada ingrediente (si esperabas tener ventaja acordándote de la combinación de la partida anterior... va a ser que no).

Cada combinación tiene un código de 4 letras. Anótalo; si tuvieras que finalizar la partida con un dispositivo distinto (por ejemplo, porque al primer lector se le ha agotado la batería), pulsa **Introduce el código** e introduce el código en el nuevo dispositivo. De esta forma se utilizará la misma combinación que tenías en el primer dispositivo. Este sistema también te permite jugar la misma partida con dos o más lectores si lo deseas.

La ronda

Una partida dura seis rondas. Al principio de cada ronda, los jugadores elegirán el orden de juego. Luego cada jugador anunciará sus acciones para la ronda. Durante la ronda, las acciones se realizarán por orden, siguiendo el tablero en sentido horario.

Elegir el orden de juego



Empezarás el día paseando tranquilamente por el bosque, buscando cosas interesantes que puedas triturar luego en el laboratorio. O tal vez destines un poco de tiempo haciendo unos cuantos favores a la gente... a cambio de que te los devuelvan más adelante, claro.

Empezando por el jugador que tiene la ficha de jugador inicial y siguiendo en sentido horario (hacia la izquierda), cada jugador elegirá una casilla de turno. Las casillas inferiores aportan más cartas pero te dejan en desventaja a la hora de resolver las acciones.

Cuando te toque elegir, deberás colocar el indicador de turno (tu otro matraz de plástico) en una de las casillas de turno vacías y robar las cartas indicadas.

Dos jugadores no pueden elegir la misma casilla, y nadie puede elegir la casilla verde que hay en la parte inferior; se trata de una casilla especial para los alquimistas que se bebieron una poción en la ronda anterior (véase la página 10). En una partida para 2 jugadores, ningún jugador podrá seleccionar la casilla marcada con 3.

Robar ingredientes



Roba la cantidad indicada de ingredientes de la parte superior del mazo de ingredientes. No tomes ninguna de las cartas de ingredientes que están boca arriba; estas cartas sólo están disponibles con la acción *Buscar ingredientes*.

Robar cartas de favor



Estas cartas representan favores que la gente de la ciudad te debe. Roba la cantidad señalada de cartas de favor de la parte superior del mazo de favores.

Si cualquiera de los dos mazos se agota, baraja la pila de descartes correspondiente para volver a crear un mazo.

Cartas de favor

Las cartas de favor te conceden una ventaja de un solo uso en algún momento de la partida. Ellas mismas indican en qué momento podrán usarse. Algunas cartas indican "Juégalas inmediatamente", y por lo tanto deberán jugarse en cuanto las robes. Después de jugar una carta de favor, deberás dejarla en la pila de descartes. Al final de este reglamento podrás encontrar una explicación más detallada de estas cartas.

No recibir nada



A veces (normalmente cuando está a punto de celebrarse un congreso), tienes que hacer las cosas deprisa. En este caso, te olvidas de los ingredientes y de los favores; simplemente engulles el desayuno a toda prisa y sales pitando a cumplir todas tus tareas.

Si eliges esta casilla no robarás cartas, pero al menos serás el primero... o tal vez el segundo.

Pagar una moneda



A veces ni siquiera tienes tiempo de preparar el desayuno; en vez de ello, te compras unos panecillos recién hechos en la panadería y te los zampas mientras caminas por la ciudad.

Para elegir esta casilla tendrás que pagar 1 moneda. Si no tienes ninguna moneda, no podrás elegir esta casilla.

En esta casilla no robarás cartas, pero te aseguras ser el primero. Si, a veces ser el primero es tan importante como para tener que pagar por ello.

Orden de juego

Durante el resto de la ronda, el orden de juego vendrá determinado por la disposición de los matraces en las casillas de turno.

La ficha de jugador inicial ya no se tendrá en cuenta durante el resto de la ronda. Al final de la ronda se pasará al jugador de la izquierda, de modo que la siguiente ronda tenga otro jugador inicial.

Anunciar las acciones

Cuando todos los jugadores hayan elegido su casilla de turno (y hayan robado las cartas que les correspondan), habrá llegado el momento de anunciar las acciones. El jugador cuyo indicador de turno esté situado más abajo deberá anunciar primero sus acciones, seguido por el jugador con el siguiente matraz encima de éste, etc. Los jugadores que eligieron las casillas superiores (que aportan menos cartas), tendrán la ventaja de ver lo que el resto de jugadores van a hacer antes de declarar sus propias acciones.

Cuando te toque anunciar tus acciones, deberás anunciarlas todas a la vez. Para ello, coloca tus cubos de acción en las acciones que desees realizar esta ronda.

Los requisitos pueden variar según las casillas, tal como se indica más adelante.



LA PRIMERA ACCIÓN REQUIERE 1 CUBO. LA SEGUNDA ACCIÓN REQUIERE 1 CUBO MÁS.



AQUÍ ES POSIBLE REALIZAR 3 ACCIONES; CADA UNA REQUIERE 1 CUBO.



ESTA ACCIÓN REQUIERE 2 CUBOS. SÓLO SE PERMITE HACER UNA ACCIÓN.



LA PRIMERA ACCIÓN REQUIERE 1 CUBO. LA SEGUNDA ACCIÓN REQUIERE 2 CUBOS MÁS.

Cada jugador tiene su propia fila, que dependerá de su posición en las casillas de turno. Así, el jugador situado más abajo en las casillas de turno será el primero en anunciar sus acciones y tendrá que colocar sus cubos en la fila inferior de cada casilla de acción. El siguiente jugador colocará los cubos en la fila inmediatamente superior, etc. Así pues, el jugador situado más arriba en las casillas de turno será el último en colocar sus cubos y además los colocará en la hilera superior. En una partida con 2 jugadores, las filas marcadas con 3 o 33 no se utilizan.

Ejemplo:

En la ilustración a la izquierda de esta página, el jugador Azul está en la posición inferior y por lo tanto deberá declarar primero sus acciones, seguido del Rojo. Fíjate que en la ilustración que hay en la parte inferior de esta página los cubos del Rojo siempre están en la hilera central. El Verde está situado encima de todo, por lo que anunciará sus acciones en cuanto sepa lo que han previsto el Azul y el Rojo. Sus cubos se colocarán en la primera fila.

Excepciones en la primera ronda



En la primera ronda sólo dispondrás de 3 cubos. En rondas posteriores, podrás utilizar todos tus cubos (el número de cubos varía según el número de jugadores, tal como se indica en la página 6).



Las tres acciones señaladas con este símbolo no están disponibles en la primera ronda.

Resolver las casillas de acción

Las casillas de acción se resuelven por orden, siguiendo el tablero en sentido horario tal como se muestra aquí.



RESUELVE LAS CASILLAS DE ACCIÓN POR ESTE ORDEN.

En cada casilla de acción los jugadores realizarán sus acciones por orden, empezando por el jugador que ocupe la fila superior. Cuando realices una acción, deberás retirar el cubo (o ambos cubos, si esa acción requiriera dos). En cuanto todos los jugadores que estuvieran en esa acción hayan realizado su primera acción, los jugadores que tuvieran una segunda acción allí podrán hacerla, siguiendo el mismo orden.



Ejemplo:
Cuando todos los jugadores hayan realizado sus acciones según el orden que se indica, pasan a la siguiente casilla de acción.

Renunciar a una acción

Cuando te toque realizar una acción, puedes cambiar de opinión y renunciar en vez de ello. De ser así, toma tu cubo (o cubos) y déjalo en la casilla para los cubos sin usar. Al final de la ronda, por cada 2 cubos que tengas sin usar podrás robar 1 carta de favor (puedes ver los detalles en la página 16).

Acciones disponibles en la primera ronda

En la primera ronda dispondrás de 5 acciones. Fijémonos en éstas primero.

Buscar ingredientes



Para encontrar el ingrediente que deseas a veces tendrás que pasar algo de tiempo en el bosque. Asegúrate de llevar contigo un bastón para ahuyentar a los lobos, a los osos y a los alquimistas rivales.

Cuando te toque buscar un ingrediente, puedes o bien tomar 1 carta de ingrediente de la hilera (boca arriba) o bien robar 1 carta de ingrediente al azar del mazo. Las cartas de la hilera no se reemplazan inmediatamente, de tal manera que los jugadores que realicen esta acción más tarde puede ser que tengan menos opciones. Si ya no quedaran cartas descubiertas, sólo tendrás la opción de robar del mazo (aunque siempre puedes renunciar a la acción y dejar tu cubo en la casilla de cubos sin usar).



Cuando todos los jugadores hayan terminado sus acciones en esta casilla, retira los ingredientes que quedaran en la fila y déjalos en la pila de descartes. Al principio de la siguiente ronda se repartirán 5 nuevos ingredientes boca arriba.

Transmutar un ingrediente



Este venerable alquimista ha descubierto como convertir los ingredientes en oro, y estará encantado de compartir el oro contigo siempre que le traigas los ingredientes. Tal vez sea demasiado viejo como para andar por el bosque buscando ingredientes. O tal vez le molesta tener que madrugar para llegar al bosque antes que los demás...

Cuando juegues esta acción, descarta 1 ingrediente y toma 1 moneda del banco. En esta casilla ser el primero no aporta ninguna ventaja.

Cuando descartes ingredientes nadie puede ver cuáles son. La pila de descartes siempre debe mantenerse boca abajo.

Consejo: esta acción supone una forma rápida de conseguir esa moneda que tanto necesitas... o una forma poco eficiente de conseguir esas dos monedas que tan desesperadamente necesitas. Sin embargo, los alquimistas más avezados obtienen la mayoría de dinero consiguiendo becas y vendiendo pociones a los aventureros.

Comprar un artefacto



No hay nada que destaque tanto el "éxito" como una estantería llena de artilugios caros.

Cuando compres un artefacto toma una de las cartas de la fila de artefactos y paga el coste que se indica en la esquina superior izquierda. Deja los artefactos que adquieras frente a ti de modo que todo el mundo pueda verlos.



PUNTOS DE VICTORIA AL FINAL DE LA PARTIDA

Los primeros artefactos tienen efectos que duran toda la partida. Si un efecto no especifica que esté limitado a una vez por ronda, podrás utilizarlo cada vez que se cumpla su condición de uso.

Hay otros artefactos que tienen un efecto inmediato y que sólo pueden emplearse una vez. Aplicar este efecto forma parte de la misma acción *Comprar un artefacto*.

La mayoría de artefactos reportan puntos de victoria al final de la partida. Los puntos de victoria en algunos de ellos son variables, tal como se explica en la propia carta.

Al principio de la partida, la fila de artefactos sólo tendrá los artefactos marcados con I. La fila de artefactos no se repone, ni siquiera después de que se hayan adquirido todos los artefactos. Durante el congreso al final de la ronda 3 (y de nuevo al final de la ronda 5), cualquier artefacto que quedara en la fila se descartará y se colocarán los tres artefactos siguientes. Hasta entonces, los artefactos III y IIII deberán estar boca arriba junto al tablero para que los jugadores puedan consultarlos y planificar por adelantado.



Experimentos




El ayuntamiento ha prohibido los experimentos con animales debido a los... problemillas... que surgieron cuando hubo el brote de cerdos con alas. Así que ahora los alquimistas tienen que probar sus pociones con las personas. Por suerte en la ciudad no faltan estudiantes de alquimia. Y en el peor de los casos, siempre puedes probar la poción tú mismo.

Las últimas dos acciones de la ronda son las que aportan más información. Aquí es donde mezclarás dos ingredientes para ver qué sucede. El procedimiento para preparar una poción es el mismo, tanto si pruebas con un estudiante como si te bebes la poción tú mismo:



1. Elige 2 cartas de ingredientes que tengas para mezclar.
2. Ponlas en el caldero de modo que nadie más pueda verlas.
3. Pulsa **Probar con un estudiante** o **Beberse una poción**, en función de la casilla de acción que ocupes.
4. Escanea las cartas y pulsa **Confirmar** cuando el lector las haya reconocido.
5. **Muestra el resultado a los demás jugadores.** Sí, sabrán qué poción has creado, pero no sabrán qué ingredientes usaste.
6. Coloca la ficha del resultado correspondiente en tu triángulo de resultados.
7. Pon otra ficha con el resultado correspondiente en tu tablilla para recordar a los demás jugadores que ya has creado esa poción (a menos que ya tuvieras esa ficha). Es obligatorio; las pociones que hayas creado son de conocimiento público.
8. Descarta los ingredientes que utilizaste. Los ingredientes siempre se descartan boca abajo.

(Aunque hayas decidido utilizar la opción de seleccionar las cartas manualmente que permite el lector, es recomendable que también pongas los dos ingredientes en el caldero; de esta forma no te olvidarás de descartarlos).

La principal diferencia entre ambas acciones es lo que sucede cuando preparas una poción negativa. Los efectos de las pociones , , y  son bastante desagradables. Por eso los alquimistas tienen estudiantes.

Probar con un estudiante



Un estudiante es capaz de beberse cualquier cosa por amor a la ciencia. Hasta que enferma. Luego estará dispuesto a beberse cualquier cosa por amor a la ciencia y por 1 moneda de oro.


El primer jugador que utilice esta casilla de acción realizará el experimento tal como se ha descrito anteriormente.


Los jugadores que experimenten después puede que tengan una desventaja; en cuanto el estudiante se haya tomado una poción negativa, su pasión por la ciencia disminuirá considerablemente. Cualquiera que realice esta acción después de que un jugador haya mezclado una poción negativa, tendrá que pagar 1 moneda (siempre podrá renunciar a la acción y dejar el cubo en la casilla de cubos sin usar). Si no pudiera pagar la tarifa del estudiante, tendrá que renunciar a la acción.


Cada nueva ronda se cuenta con un nuevo estudiante –un estudiante cuyo corazón arde con pasión por la ciencia y que no sabe lo que le sucedió al anterior estudiante. Así pues, el primer experimento de cada ronda siempre será gratis y dejará de serlo cuando alguien mezcle una poción negativa de nuevo.

Ejemplo:




El Amarillo es el primero. El primer jugador nunca paga, así que el Amarillo hace una prueba gratis con el estudiante y crea .

Buenas noticias para el Azul; significa que tampoco tendrá que pagar. Prepara .

El estudiante sigue contento. El Verde tampoco tiene que pagar nada, y crea la . Ahora el estudiante ya no está tan contento, pero el Verde le recuerda que ya le habló de los posibles riesgos que asumía y que no le queda más remedio

que aguantar.


Ahora le toca al Rojo. Si quiere probar una poción con el estudiante tendrá que pagar primero 1 moneda al banco. Así lo hace y consigue . De hecho, no importa la poción que haya creado, puesto que el Amarillo y el Verde seguirán teniendo que pagar 1 moneda si desean realizar su segunda prueba.


Beberse una poción





Esta es la forma más sencilla de averiguar para qué sirve una poción. Evidentemente, tiene sus inconvenientes...

Lo bueno de experimentar contigo mismo es que no tendrás que pagarle a nadie. Lo malo es que las pociones negativas te afectarán. El efecto cambia según el color de la poción negativa que te hayas tomado:


 Una poción de locura. No recuerdas habértela bebido, como tampoco recuerdas ir haciendo volteretas completamente desnudo por la plaza mayor. Pero las demás personas sí que lo recuerdan...


Pierdes 1 punto de reputación .

 Una poción de parálisis. Cómo cuesta levantarse por la mañana cuando eres incapaz de mover las extremidades...

 Pon tu indicador de turno en esta casilla. En la ronda siguiente no elegirás la casilla de turno junto con los demás jugadores, sino que robarás las cartas que se indican en esta casilla y serás el último.


Esta penalización sólo dura una ronda. Si tu matraz lleva toda la ronda en la casilla de parálisis, podrás retirarlo de ahí cuando vuelva a realizarse la acción *Beberse una poción*, para que nadie confunda tu matraz con el de los jugadores que puedan quedar paralizados ahora (evidentemente, si volvieras a beberte esta poción, tendrías que volver a dejar tu indicador de turno en esta casilla).

 ¡Felicidades! ¡Acabas de sobrevivir a un buen trago de veneno! Seguro que cuando eras estudiante desarrollaste algún tipo de inmunidad o algo parecido. De todos modos, no te encuentras muy bien, así que tendrás que estar un tiempo recuperándote.

 En vez de devolver tu cubo de acción a tu tablilla, déjalo en la casilla del hospital. En la próxima ronda dispondrás de 1 cubo menos.

Ninguna poción negativa puede afectarte dos veces en la misma ronda. Las pociones neutras y positivas no tienen ningún efecto si te las bebes, aunque te sentirás profundamente aliviado.

Otras cosas curiosas que pueden pasar mientras estás paralizado

Si varios jugadores se beben una poción , todos tendrán que poner su matraz en la casilla verde inferior. Los que pongan su matraz primero jugarán antes de los que lo pongan después.

Si la ficha de jugador inicial debe entregarse a un jugador que está paralizado, el jugador paralizado tendrá que pasar la ficha a la izquierda (el jugador de la izquierda es como si ya fuera jugador inicial ahora, y no sería justo que disfrutara de esta ventaja dos veces seguidas). En el improbable caso de que el

jugador de la izquierda también estuviera paralizado, la ficha de jugador inicial se seguirá pasando en sentido horario hasta que llegue a un jugador que no esté paralizado.

En el extremadamente improbable caso de que todos los jugadores estuvieran paralizados, no pases la ficha de jugador inicial: en la próxima ronda el jugador inicial será el jugador a quien le hubiera correspondido de no estar paralizado.

Tu primera ronda

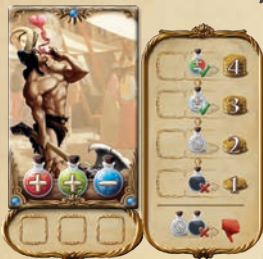
Ahora ya sabes bastante como para jugar una primera ronda del juego. Bueno, una ronda casi entera. Cuando se resuelva la acción *Beberse una poción* pueden pasar algunas cositas, pero puedes consultar los detalles más adelante.

Si lo deseas, ya puedes jugar tu primera ronda ahora. Luego vuelve a tomar la lectura del reglamento a partir de aquí para saber cómo funcionan las otras tres casillas de acción. Las reglas sobre el final de la ronda se explican en la página 16.

Acciones disponibles en la segunda ronda

Después de la primera ronda todas las acciones estarán disponibles y los jugadores dispondrán de todos sus cubos de acción. Con suerte en la primera ronda habrás aprendido algo acerca de los ingredientes. Ahora ha llegado el momento de sacarle partido a esa información.

Vender una poción



Una poción de velocidad para realizar un ataque fulminante, unas gotas de veneno para acabar con un enemigo... Los aventureros necesitan pociones de todo tipo y saben dónde tienen que comprarlas. Vender pociones es una buena manera de conseguir mucho dinero si sabes lo que haces. O de conseguir algo menos de dinero si crees que puedes fingirlo.

Al principio de cada ronda (excepto en la primera) aparecerá un nuevo aventurero en la ciudad. El aventurero estará esperando aquí para cuando alguien quiera venderle una poción. La parte inferior de la ficha de aventurero indica qué pociones desea comprar.

Ten en cuenta que esta acción requiere 2 cubos de acción y que sólo puede usarse una vez por ronda. También es distinta por otros motivos: quizás no se juegue siguiendo el orden habitual. Luego te lo contamos; hablemos primero de qué sucede en tu turno.

Ofrecer una poción

Cuando te toque vender una poción tendrás que elegir una de las tres pociones que desea el aventurero. **Tus opciones estarán limitadas en función de lo que hayan hecho los jugadores que te hayan precedido.**

En una partida con 4 jugadores, deberás trasladar uno de tus cubos desde la casilla de acción hasta la casilla que hay debajo de la poción que quieres vender. De esta forma estarás bloqueando esa poción para los que jueguen después de ti; tanto si la consigues como si no, los que vengan detrás de ti no podrán elegir la misma.

En una partida con 3 jugadores, el aventurero sólo comprará dos pociones. Si eres el primero en vender una poción, puedes elegir cualquiera de las tres. Si eliges la tercera poción, pones un cubo allí y la dejas bloqueada, con lo cual el segundo jugador sólo tendrá dos a elegir. Si en cambio eliges cualquiera de las dos primeras, tu cubo estará bloqueando ambas pociones, con lo que el segundo jugador sólo podrá elegir la tercera. Sea como sea, sólo dos jugadores podrán vender una poción en cada ronda.

En una partida con 2 jugadores, sólo el primer jugador podrá vender una poción. La casilla marcada con **2** bloquea las tres pociones.

En todos los casos:

- El primer jugador siempre tendrá la opción de vender cualquiera de las 3 pociones.
- El número máximo de pociones que se puede llegar a vender siempre es uno menos que el número de jugadores.





Si, cuando te vaya a tocar, no te gustan las opciones que tienes, puedes renunciar a la acción. Si todos optan por realizar esta acción, habrá un jugador que no podrá vender la poción. Este jugador se verá pues obligado a renunciar a la acción y trasladar sus cubos a la casilla de cubos sin usar (página 16).

Ofrecer una garantía

Cuando vendas una poción, ¿tiene que ser exactamente la que ha pedido el aventurero? ¡Pues claro que no! ¡Eres un alquimista, no un perfeccionista! Pero si quieres conservar los dos brazos, será mejor que ofrezcas algún tipo de garantía de reembolso.


Tu garantía indica hasta qué punto te aproximarás a la poción que el aventurero desea. Hay cuatro niveles de calidad:


Niveles de calidad


-  Coincidencia plena. Has preparado la poción con el signo y el color correctos.
-  Signo correcto. Has preparado la poción con el signo correcto pero con el color equivocado.
-  Neutra. Has preparado la poción neutra.
-  Signo equivocado. Has preparado la poción con el signo equivocado. Se desconoce el color.

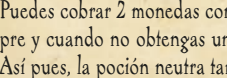
Cuando te toque vender una poción, tendrás que poner tu otro cubo de acción en una de las casillas que hay junto a estos niveles de calidad (ignora los cubos de los demás jugadores; varios jugadores pueden ofrecer la misma garantía).

Estás garantizando que harás una poción tan buena como ésta o mejor, y vas a cobrar el precio que aparece en la fila de tu cubo. Si obtienes una poción inferior a la que has garantizado, no vas a cobrar. Si obtienes una poción mejor de la que has garantizado, únicamente cobrarás según el nivel que garantizaste.

“Confía en mí; lo vale.”
 Con una garantía de coincidencia plena puedes cobrar 4 monedas. Para cobrarlas, tendrás que preparar una poción que tenga el signo y el color correctos.

“Con ésta debería bastar.”
 Puedes cobrar 3 monedas con esta garantía. Para cobrarlas, tendrás que preparar una poción que tenga el signo correcto (si además consiguieras el color correcto, seguirías cobrando sólo 3 monedas).

“Esta fantástica poción se ha creado en un laboratorio de verdad y está garantizado que no conlleva ningún efecto secundario. Yo la llamo Poción Homeopática.”
 Puedes cobrar 2 monedas con esta garantía. Las cobrarás siempre y cuando no obtengas una poción con el signo incorrecto. Así pues, la poción neutra también cumpliría con los requisitos de esta garantía.








“Te garantizo con total certeza que esto de aquí es un líquido metido en un frasco.”
 Cobrarás. Sólo puedes pedir 1 moneda de oro, pero prepares lo que prepares, cobrarás.



Preparar la poción

Preparar una poción para un aventurero es parecido a preparar una poción para un experimento. Primero debes poner 2 cartas de ingredientes en el caldero y pulsar el botón **Vender una poción**.

Luego el lector de cartas te mostrará las 6 pociones que tienen algún efecto. Pulsa aquella que quieras preparar para el aventurero (aunque sepas que los ingredientes generan una poción distinta, tienes que pulsar la poción que hayas elegido en la ficha de aventurero).

Cuando escanees los ingredientes y pulses **Confirmar**, el lector de cartas no te va a mostrar lo que preparaste; únicamente te dirá si has quedado cerca mostrándote uno de los cuatro niveles de calidad.

Enseña el resultado a los demás jugadores: Si preparaste  o  ya sabrás exactamente la poción que has hecho. Márchalo en tu triángulo de resultados y en tu tablilla con las fichas correspondientes, del mismo modo que harías al realizar un experimento. Si preparaste  sabrás el signo de la poción y de qué color no era. Toma una ficha bicolor de resultado ambiguo (como , etc.) y márchalo en tu triángulo de resultados (no debes marcar un resultado ambiguo en tu tablilla). Si el resultado fue  sólo sabrás el signo. Toma una ficha incolora de resultado ambiguo ( o ) y señala tu resultado. En la siguiente página puedes ver un ejemplo.

Si cumples con las condiciones de la garantía, cobrarás las monedas del banco. **Sea cual sea la garantía, un resultado de  o  siempre te hará perder 1 punto de reputación.** Como siempre, descarta luego los dos ingredientes boca abajo.

Puedes conseguir algo de dinero vendiendo malas pociones, pero al final todo se sabe. Si tu reputación es muy baja, los aventureros serán reacios a comprarte.

Garantía de devolución y condiciones de la venta

Yo, el aventurero que suscribe, asevero y afirmo que he sido informado de las condiciones bajo las cuales se vende esta poción y que estoy de acuerdo con dichas condiciones que se enumeran a continuación:

La cantidad de dinero especificada se pagará por adelantado. En caso de que algún efecto secundario constatado* acompañara al efecto declarado** de dicha poción, no reclamaré ni tendré derecho a compensación alguna.

* Los efectos secundarios constatados incluyen, entre otros, mareos, somnolencia, alucinaciones, pérdida de la conciencia, hiperactividad, insomnio, parálisis total o parcial, así como pérdida temporal o permanente de la vista, el oído, la voz o las extremidades (e incluso el crecimiento espontáneo de extremidades completamente nuevas).

** En ningún momento debe considerarse que esta garantía garantiza que la poción generará el efecto declarado.

Ejemplo:

Este simpático bárbaro busca una poción.



Es una partida para 3 jugadores. El Verde ha sido primero y ha intentado preparar una poción. Al elegir o ambas quedan bloqueadas, de modo que sólo queda .

El Rojo es el segundo, pero no sabe cómo hacer una poción negativa con sus ingredientes. Como no quiere arriesgarse a perder reputación, renuncia a la acción y traslada sus cubos a la casilla de cubos sin usar.

Ahora es el turno del Amarillo. Su única opción es y decide probar suerte. Coloca un cubo de acción debajo de la poción y el otro en la garantía de 2 monedas (necesita el dinero pero no está muy seguro de conseguirlo). El Verde también ha ofrecido su garantía, pero a efectos de este ejemplo no importa.

El Amarillo dispone sus dos ingredientes, le indica al lector que está preparando y escanea las cartas. Lo que suceda luego dependerá de lo que indique el lector:

¡Coincidencia plena! El Amarillo ha hecho . Señala este resultado en su triángulo de resultados y en su tablilla con sendas fichas . También consigue 2 monedas.

¡Signo correcto! Pero no es el color que tocaba. El Amarillo ha creado o bien o bien . Marca el resultado con una y toma 2 monedas del banco.

Mmm. El Amarillo ha hecho la poción neutra. Señala el resultado con las fichas y toma 2 monedas del banco. El bárbaro tendrá que pagar, aunque no está muy contento. ¡Se supone que las pociones hacen cosas! El Amarillo pierde 1 punto de reputación.

¡Puagh! El amarillo ha preparado una poción positiva cuando se suponía que iba a hacer algo negativo. Señala el resultado con una ficha . No cobra nada porque no ha cumplido con las condiciones de su garantía. Además, pierde 1 punto de reputación por no haber conseguido una poción con el signo correcto.

Ofrecer un descuento

“¡Consiga sus pociones al mejor precio! ¡Venga que me las quitan de las manos! ¡Hoy descuento especial para los machotes con hachas grandes!”

Posiblemente ya habrás visto que ser el primero en esta acción te da una ventaja aún mayor de lo habitual. Y si todo el mundo eligiera esta acción, el último jugador ni siquiera podría llegar a vender una poción.

Así pues, antes de que el primer jugador elija la primera poción, todos los participantes tendrán la posibilidad de intentar convertirse en el primer jugador ofreciendo un descuento. Aunque hemos explicado el resto de cosas antes, en realidad ofrecer un descuento es lo primero que se hace en el momento de realizar esta acción. Pero si eres el único en esta casilla, sáltate esta fase y pasa directamente a la venta.

Cada jugador tiene 4 cartas de oferta con los valores de descuento 0, -1, -2 y -3. Si hay varios jugadores que hayan anunciado la acción *Vender una poción*, todos ellos deberán jugar una de sus cartas de oferta en secreto poniéndola boca abajo sobre la mesa. Cuando todos hayan elegido su carta, revelarán sus ofertas simultáneamente.

A los aventureros les gustan los descuentos generosos. Cada carta tiene un número determinado de caras sonrientes . Reordena los cubos de los jugadores en función de estas caras; aquél que tenga más caras sonrientes será el primero en vender. Pero el orden de juego habitual sigue siendo importante; es el que determina quién actuará primero en caso de empate en el número de caras sonrientes.

Ejemplo:



Deja tu carta boca arriba sobre la mesa hasta que se haya resuelto la casilla de acción. Tu oferta limitará la opción de garantía que tendrás; cuando te toque vender una poción, no podrás ofrecer una garantía cuyo precio después del descuento sea igual o inferior a 0.

Ejemplo:

El Rojo ha jugado su carta de oferta -2.

- Puede ofrecer una garantía de coincidencia plena a un precio de 2 monedas.
- Puede ofrecer una garantía de signo correcto a un precio de 1 moneda.
- No puede ofrecer ninguna de las dos garantías inferiores.

Aun cuando el Rojo supiera con certeza que no podrá cumplir las condiciones de una garantía de signo correcto, podría ofrecerla (tal vez quiera comprobar si sus dos ingredientes crean una poción neutra, o tal vez sólo quiera bloquear esa poción para los jugadores que vengan después).

Efectos de la reputación

Tu reputación irá subiendo y bajando en el transcurso de la partida. Al final se convertirá en puntos de victoria, pero también te afectará durante la partida; los aventureros prefieren comprar pociones a los alquimistas más bien considerados.

Zona verde: de 14 a 17 puntos



Si tu indicador de reputación está en la zona verde, añades **1 cara sonriente más** a tu oferta. Por ejemplo, si hubieras ofrecido un descuento de 0, tendrías 2 caras sonrientes en vez de 1.



Pero también tienes más que perder; **cada vez que pierdas reputación, perderás 1 punto más**. Por ejemplo, si vendieras una poción que no tuviera el signo correcto, perderías 2 puntos en vez de 1. Si perdieras 2 puntos de reputación en un congreso, perderías 1 adicional, o sea 3.

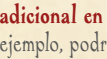
Esta penalización se aplica aunque la pérdida normal de reputación te sacara de la zona verde. Por ejemplo, si tuvieras 14 puntos y vendieras una poción neutra, terminarías con 12 puntos.

Cuando se es tan bueno, la gente siempre espera más de ti.

Zona azul: 18 puntos o más



Si tu reputación está en la zona azul, el riesgo aún es mayor. Consigues **1 cara sonriente adicional** y cobras **1 moneda adicional en cualquier garantía** que ofrezcas. Así pues, por ejemplo, podrías ofrecer el descuento de -3 y luego la garantía de 3 monedas, ya que el precio final resultante sería 1.



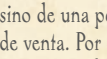
Cada vez que pierdas reputación, pierdes 2 puntos más. De nuevo, esta penalización se aplica si empiezas en la zona azul. Por ejemplo, si tuvieras 18 puntos y perdieras 5 de golpe, acabarías con 11 puntos (algo que te puede suceder, aunque siempre es mucho más divertido cuando le sucede a otro).

Cuanto más arriba, más dura puede ser la caída.

Zona roja: 6 puntos o menos



Si tienes una reputación tan mala, tendrás que cobrar **1 moneda menos en cualquier garantía** que ofrezcas. No se trata de un descuento, sino de una penalización que se aplica tras determinar el orden de venta. Por ejemplo, si ofreciste un descuento de -2, tendrías que ofrecer la garantía de coincidencia plena (normalmente son 4 monedas, pero tú sólo podrías cobrar 3 por ello), ya que después del descuento el precio final sería 1. Estando en esta zona ya no podrás ofrecer el descuento de -3.



La parte positiva es que, **cada vez que pierdas reputación, perderás 1 punto menos**. Por ejemplo, si vendes una poción del signo contrario no te afectará a tu reputación, o si un congreso te llevara a perder 2 puntos, sólo perderías 1.

Tu reputación no puede descender por debajo de 1. Cualquier pérdida que tuvieras estando con 1 punto te seguiría dejando con 1 punto de reputación.

Cuando todos te consideran un alquimista mediocre, es difícil que su opinión sobre ti empeore.



Publicar una teoría



Los jugadores que estén en la casilla de acción *Publicar una teoría* jugarán en el orden habitual. Con cada acción el jugador podrá publicar una nueva teoría o bien refrendar una teoría que otro haya publicado.

Publicar una nueva teoría

Puedes publicar una teoría sobre un ingrediente cuya sustancia química conozcas. O creas conocer. O estás convencido de que nadie más conoce. Te toca a ti decidir si asumes el riesgo de publicarla cuanto antes o si te esperas hasta a estar seguro.



Para publicar una teoría, elige una de las fichas de sustancia química y colócala en uno de los libros del tablero de teorías. Ésta es tu declaración pública sobre la verdadera identidad del ingrediente que aparece en el libro. Para marcarla como una teoría tuya, coloca uno de tus sellos boca abajo en cualquiera de los espacios para sellos.



¡Ahora págale al editor! Tienes que pagar 1 moneda al banco. ¿Qué? ¿Pensabas que el editor te pagaría a ti? No, amigo mío; el mundo académico no funciona así...

Cuando hayas publicado tu teoría, consigues 1 punto de reputación.

Si te muestras muy seguro de ti mismo, tal vez nadie se dé cuenta de que quizás te hayas equivocado...

Sellos



Mantén tus sellos boca abajo frente a ti o bien ocultos detrás de tu pantalla. Cuando pongas un sello en una teoría, júgalo boca abajo.

¿A qué viene tanto secretismo? Pues porque en realidad tu sello es como una apuesta secreta sobre la exactitud de una teoría.

Tus sellos con estrellas son para las apuestas que tengas seguras. Tienes dos sellos con una estrella dorada y tres sellos con una estrella de plata. Guárdatelos para las teorías por las que pondrías tu mano en el fuego. Bueno, tal vez la mano no, pero tu reputación sí.

Los sellos con la estrella dorada te reportarán 5 puntos de victoria al final de la partida y los de la estrella de plata 3 puntos, pero sólo si la teoría es correcta. Si la teoría es errónea, perderás

puntos de victoria (véase la página 17). O también puedes perder puntos de reputación si alguien refuta esa teoría durante la partida (véase la página 14).

Los sellos sin estrellas son para **protegerse contra un componente determinado**. Esto se representa mediante un signo de interrogación sobre un fondo de ese color. Si se demuestra que estabas equivocado sobre ese componente en la sustancia química de ese ingrediente, no se te penalizará (sólo importa el color, y no el tamaño del círculo). Por otro lado, los sellos sin estrella no valdrán nada al final de la partida (véase la página 17).

Ejemplo:

El Azul ha publicado la teoría del escorpión que aparece a la izquierda de esta página. Pone su sello (?) en ella para protegerse contra el componente rojo. Si alguien demuestra luego que el escorpión contiene (—), el Azul no perderá reputación por ello.

A menos que se refute una teoría, los sellos que contenga permanecerán boca abajo y en secreto hasta el final de la partida.

“Apreciado colega: si estás leyendo esta carta es porque mi Teoría del Escorpión ha sido puesta en entredicho. Quisiera dejar constancia de que siempre estuve convencido de sus componentes azul y verde. Sin embargo, su componente rojo...”

Ingredientes y fichas disponibles

Puedes publicar una teoría únicamente sobre un ingrediente que en ese momento no tenga una ficha de sustancia química encima. Del mismo modo, sólo puedes utilizar una ficha que no esté asignada a ningún ingrediente en ese momento.

El motivo es bien simple: cada ficha de sustancia química se corresponde exactamente con un único ingrediente y a cada ingrediente le corresponde sólo una sustancia química. Así pues, cualquier otra teoría que implicara esa misma sustancia química o ingrediente contradeciría la teoría publicada. Si, claro, puedes intentar contarle al editor que la otra teoría es incorrecta, pero no te va a creer; la otra teoría ya está publicada y la tuya no. Es evidente que una teoría publicada resulta mucho más creíble.

Puedes rechinar los dientes y tirarte de los pelos tanto como quieras, pero hay mejores formas de tratar con estos botarates. La próxima vez puedes intentar desenmascarar su incompetencia (véase *Refutar una teoría*, en la página siguiente).

Refrendar una teoría

A veces uno de tus colegas publicará tu teoría antes que tú. Es una lástima que alguien se lleve el mérito por “descubrir” algo que a ti ya te resultaba evidente, pero como mínimo podrás conseguir cierto reconocimiento; basta con que refrendes esa teoría.



Para refrendar una teoría que algún otro jugador haya publicado, deberás poner tu sello en ella, del mismo modo que harías cuando publicaras una teoría. No puedes refrendar tu propia teoría, de manera que nunca puede haber dos sellos del mismo color en una sola teoría.

Tendrás que pagar 1 moneda al banco y también tendrás que pagar 1 moneda a cada otro jugador que ya tenga su sello en esa teoría.

“Claro que puedes ser coautor... a cambio de un módico precio.”

Al refrendar una teoría **no conseguirás reputación**. A excepción de esto, a partir de ahora tu sello en esa teoría contará tanto como los de los demás.

Cada teoría tiene espacio para 3 sellos. En una partida con 2 ó 3 jugadores, todos podrán refrendar la misma teoría. En cambio, en una partida con 4 jugadores no podrás refrendar una teoría que ya tenga 3 sellos.

Becas

A las sociedades de investigación les interesa mucho determinados ingredientes. De hecho, están tan interesadas en ellos que están dispuestas a ofrecerte a una beca para tus estudios. Evidentemente, primero tendrás que demostrar que sabes algo de esa materia.

En el centro del tablero de teorías hay 5 fichas de beca. Cada una muestra 3 ó 4 ingredientes que puedes estudiar para conseguir esa beca. Conseguirás la primera beca si tienes un sello en 2 de los ingredientes que aparecen en la ficha de beca (no importa si esos sellos representan teorías originales o refrendadas, y tampoco importa si los sellos tiene una estrella o no).

Ejemplo:



El Azul ha publicado una teoría sobre los escorpiones. Si puede publicar o refrendar una teoría sobre los sapos o las setas, conseguirá de inmediato esta beca.

Cuando consigas una beca, toma de inmediato la ficha correspondiente y déjala en tu tablilla, boca abajo. Inmediatamente recibes 2 monedas del banco. Cada beca también valdrá por 1 ó 2 puntos de victoria al final de la partida.

Las monedas son para que prosigas tus estudios científicos. Sólo deberías gastarte el dinero en aquello que reciba la aprobación del Comité de Concesión de Becas... ¡Ja, ja, ja! ¡Era broma! La mayoría de alquimistas se gastan todo el dinero de la beca en un bonito y reluciente artefacto. Si alguien te pregunta, siempre puedes decir que se trata de “un equipamiento de laboratorio imprescindible que posibilitará unos avances científicos inimaginables.”

Cuando consigas una beca nadie más podrá obtenerla; la tendrás para el resto de la partida. Aunque una de tus teorías fuera refutada, no tendrás que devolver la ficha ni devolver el dinero.

Después de tu primera beca, podrás conseguir más becas únicamente si tienes un sello en cada uno de los 3 ingredientes que aparezcan (o en 3 de los 4 que muestra la ficha de beca central). De ahí que aparezca un “3” en el dorso de la primera ficha.



Si publicas o refrendas una teoría que te permitiría obtener 2 becas a la vez, tendrás que elegir con cuál de ellas te quedas; para obtener la segunda beca necesitarás tener un sello en 3 de los ingredientes.

Refutar una teoría



Evidentemente, cualquier teoría que lleve el sello oficial de un alquimista se considera que es una teoría correcta. Pero algunas teorías son más correctas que otras...

Técnicamente esta acción estará disponible en la segunda ronda, pero de hecho no podrás utilizarla hasta que se haya publicado una teoría. **Si demuestras que una teoría es errónea, conseguirás**

2 puntos de reputación. Obviamente, cualquiera que tenga un sello en esa teoría correrá el riesgo de perder reputación (más adelante se explican los detalles).

La refutación es más sencilla en la modalidad Aprendiz. Si es la primera partida que juegas, **de momento puedes saltarte las reglas de refutación de la modalidad Maestro**; tendrán más sentido cuando hayas practicado con la versión Aprendiz.

La acción *Refutar una teoría* funciona de modo distinto en función de la modalidad que estés jugando. Si ves que estás usando la modalidad equivocada, regresa al menú principal y cambia la configuración. Luego pulsa **Seguir partida**.

Refutación para aprendices

Pulsa **Refutar una teoría** y deja el lector sobre la mesa para que todos puedan verlo. El lector mostrará los 8 ingredientes y los 3 componentes. **Al refutar no utilizarás las cartas de ingredientes que tengas en la mano.**

Para refutar una teoría basta con que demuestres que uno de los componentes es incorrecto. Pulsa el ingrediente de la teoría que intentas refutar y luego pulsa el componente que esperas demostrar que es incorrecto. Finalmente pulsa **Confirmar**.

El lector mostrará a todos los jugadores el signo del componente de ese ingrediente. Compáralo luego con la ficha de sustancia química que haya en esa teoría.

Si el signo en pantalla **coincide** con el signo del componente en la ficha, **no habrás podido refutar** la teoría (lo cual no significa que sea correcta, sino que simplemente no has podido demostrar que era incorrecta). **Perderás 1 punto de reputación** por haber malgastado el tiempo de tus colegas.

Si el signo en pantalla es el **contrario** del signo de ese componente en la ficha, **habrás refutado la teoría**. En el recuadro "Consecuencias de refutar una teoría" se indican los detalles.

Sea como sea, ahora todos sabrán el signo de ese componente para ese ingrediente, de modo que podrán señalar esa información en su matriz de deducción.

Al utilizar esta acción, no podrás elegir un ingrediente que no tenga una teoría publicada.

Consecuencias de refutar una teoría

Con cualquiera de las modalidades, esto es lo que sucede cuando **refutas una teoría**:

1. Obtienes 2 puntos de reputación.
2. Retiras la ficha de sustancia química del tablero de teorías.
3. Desvelas todos los sellos que hubiera en esa teoría.
4. Los jugadores que tuvieran un sello sin estrella no perderán ningún punto si el color que hay detrás del interrogante coincide con el del componente que se empleó para refutar la teoría.
5. Los jugadores con un sello sin estrella que les protegiera de un color distinto pierden 5 puntos de reputación.
6. Los jugadores que tuvieran un sello con estrella (dorada o plateada) pierden 5 puntos de reputación.
7. Todos los sellos que hubiera en esa teoría se retiran de la partida: los sellos no podrán volverse a utilizar (puedes dejarlos boca arriba junto al tablero de teorías para que nadie tenga que anotar los sellos que ya se han usado).
8. Si tienes un cubo en la casilla de acción de *Publicar una teoría*, tendrás la opción de publicarla inmediatamente.

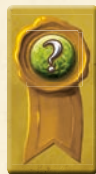
Ejemplo:



El Azul utiliza el lector para revelar el componente azul del escorpión. El lector indica . Esto no refuta la teoría y el Azul pierde 1 punto de reputación.

Luego le toca al Rojo. Pregunta el componente verde del escorpión. El lector indica que demuestra que esta ficha de sustancia química es incorrecta.

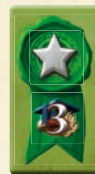
El Rojo gana 2 puntos de reputación y le da la vuelta a los tres sellos.



El Amarillo está protegido contra el componente verde, de modo que no pierde reputación.



El Azul está protegido, pero no contra el componente verde, por lo que pierde 5 puntos de reputación.



El Verde tiene un sello con estrella, con lo que pierde 5 puntos de reputación.

Los 3 sellos se retiran de la partida.

Refutar tu propia teoría

Puedes intentar refutar cualquier teoría, incluso una que hayas publicado o refrendado tú mismo. Si tienes éxito, conseguirás 2 puntos de reputación, pero también perderás 5 puntos si tu sello no te protege contra el color que empleaste para refutar la teoría. Si esto sucede, deberás contabilizar la pérdida y la ganancia como si se tratara de un sólo cambio en la reputación: una pérdida única de 3 puntos.

Por ejemplo, si tuvieras 13 puntos, se contaría como una pérdida de 3 puntos desde el 13, y no una pérdida de 5 puntos desde el 15 (si no sabes porque puede ser importante esto, consulta "Efectos de la reputación", en la página 12).

Publicación inmediata



Si demuestras que una teoría determinada es incorrecta, tendrás la opción de publicar inmediatamente una nueva teoría siempre y cuando tuvieras algún cubo en la acción *Publicar una teoría*.

La teoría que publiques tendrá que ser:

- una nueva teoría sobre el ingrediente de la teoría que has refutado o bien;
- una nueva teoría sobre la ficha de sustancia química que había en la teoría que has refutado.

Ejemplo:

El Rojo ha demostrado que el escorpión no puede ser . Si tuviera algún cubo en la acción *Publicar una teoría*, podría usarlo de inmediato para publicar una teoría asignando una sustancia química distinta para el escorpión o bien asignando a un ingrediente distinto. Sin embargo, no podría usar esta acción inmediata para publicar una teoría que no tuviera relación alguna (p. ej., una teoría que afirmara que la pluma de cuervo es).

Si tienes 2 acciones en la casilla de *Publicar una teoría*, tu primera publicación inmediata tendrá que emplear la primera. Si consiguieras una segunda publicación inmediata, se usaría la segunda.

Si no tienes ningún cubo en la acción *Publicar una teoría*, no podrás aprovechar la publicación inmediata. La publicación inmediata es opcional; si lo deseas, puedes esperar a ejecutar la acción *Publicar una teoría* y luego publicar o refrendar la teoría que quieras (pero ten en cuenta que otro colega podría refutar una teoría y aprovechar esta opción para publicar antes que tú).

Nadie se acuerda




Beber tantas pociones acaba pasando factura...

Está permitido publicar teorías que se haya demostrado que son falsas. Por ejemplo, si una acción de *Refutar una teoría* demuestra que el escorpión contiene , eso no evita que alguien publique una teoría indicando que al escorpión le corresponde la sustancia . Incluso podrías publicar una teoría que se haya refutado en esta misma ronda. La única limitación es que no puedes usar la publicación inmediata para publicar exactamente la misma teoría que acabas de refutar; esto estaría muy mal visto.

Refutación para maestros

En la modalidad Maestro no basta con saber qué componente es erróneo; también tendrás que realizar un experimento que lo demuestre.

Ejemplo:

Supongamos que quieres refutar la teoría del escorpión que hay en la página anterior. Tendrás que encontrar algún ingrediente que, al mezclarlo con el escorpión produzca , , o . Cualquiera de estos 3 resultados demostraría que la sustancia alquímica de la teoría es incorrecta.

Pulsa **Refutar una teoría** y deja el lector donde todos puedan verlo. Mostrará los 8 ingredientes. **Al refutar no se utilizan las cartas de ingredientes que tengas en la mano.**

Selecciona 2 ingredientes. El lector te mostrará las 7 pociones. Elige una y luego valora estas 2 posibilidades:

1. El lector indicará que esos 2 ingredientes en realidad producen la poción que seleccionaste.
2. El lector indicará que no producen la poción que seleccionaste.

Explica cuál de los dos resultados refutará una teoría o demostrará que existe un conflicto entre dos teorías (tal como se describe más adelante). Cuando todos hayan entendido tu explicación, pulsa **Confirmar**.


Si tu experimento no refuta una teoría o como mínimo demuestra un nuevo conflicto, **perderás 1 punto de reputación** por malgastar el valioso tiempo de la comunidad científica.

Si refutas una teoría, se considerará un éxito y conseguirás 2 puntos de reputación. Con la refutación en modo Maestro es posible demostrar un conflicto sin refutar en realidad una teoría concreta, lo cual también te reportaría 2 puntos. Sin embargo, normalmente habrás refutado algo.

Refutar una teoría

El caso más frecuente también es el más sencillo. Señalas que el componente de un ingrediente es contrario a lo que se ha publicado. **Consigues 2 puntos** de reputación y todos los que tengan un sello allí corren el riesgo de perder puntos, tal como se indica en el recuadro "Consecuencias de refutar una teoría".

Ejemplo:

Le pides al lector si el escorpión y la seta hacen . El lector afirma que así es. Esto invalida la teoría del escorpión en el ejemplo de la página anterior. Has demostrado que es incorrecta a través de su componente verde. Todos aquellos que tengan un sello en esa teoría perderán 5 puntos, a menos que tuvieran el sello que les protegiera contra el color verde.


Si estás aprendiendo la refutación para maestros, **puedes saltarte el resto del apartado "Refutación para maestros" y ponerte a jugar ahora**. Todas tus acciones de refutación probablemente serán de este tipo. Si algo raro sucediera mientras estás refutando, puedes regresar aquí y leer el resto de este apartado.

Refutar dos teorías

Si el tablero tuviera teorías respecto a los dos ingredientes que forman parte de tu demostración, podría ser posible refutar ambas teorías simultáneamente. Si muestras que ambos ingredientes tienen un componente que es el contrario del que se sostiene en sus teorías, ambas quedarán refutadas.

Ejemplo:



Antes de que tengas ocasión de refutar la teoría del escorpión de la página anterior, alguien publica su teoría de la seta. Luego le preguntas al lector si el escorpión y la seta producen  y el lector afirma que así es. Habrás refutado ambas teorías a través de su componente verde.

Cuando refutes dos teorías, descubre todos los sellos en ambas teorías y suma las penalizaciones (si un jugador pierde 10 puntos, se contará como una sola pérdida de 10 puntos y no como dos pérdidas de 5).


Tu recompensa por refutar con éxito más de una teoría sigue siendo solamente 2 puntos. También tendrás opción de hacer una publicación inmediata, y no dos.


Demostrar un conflicto

A veces tu demostración puede señalar que una de las dos teorías tiene que ser incorrecta, pero no muestra cuál de ellas lo es.



Ejemplo:



Antes de que puedas refutar la teoría del escorpión, alguien publica su teoría del sapo. Tú ya sabes que el sapo y el escorpión generan . Le preguntas al lector si esto es así, y el lector lo corrobora.

El tablero de teorías indica que tanto el sapo como el escorpión tienen un componente azul positivo. El lector lo ha confirmado, de modo que no has refutado ninguna de las teorías. Sin embargo, has demostrado que ambas teorías no pueden ser ciertas ya que, según el tablero de teorías, estos dos ingredientes deberían producir .

Ejemplo:

La situación es la misma que en el anterior ejemplo, excepto que esta vez interrogas al lector si el escorpión y el sapo hacen . El lector afirma que no. Pero si ambas teorías fueran correctas, deberían hacer la poción . Así pues, has demostrado un conflicto.

A diferencia de los anteriores ejemplos, una respuesta negativa por parte del lector supone haber acertado en este caso. Además, también les habrá dado menos información a los rivales.

Cuando demuestres un **conflicto nuevo** entre dos teorías del tablero, se considera un éxito y **consigues 2 puntos de reputación**. No obstante, nadie perderá puntos, porque no está claro cuál de las teorías es incorrecta. Tampoco tendrás la opción de publicar inmediatamente.

Teorías en conflicto



Si se demuestra que dos teorías están en conflicto, márcalas con dos indicadores de conflicto iguales.


Las fichas de sellos y sustancias alquímicas permanecen en las teorías, pero **los sellos ya no contarán a efectos de congresos, becas y el premio al mejor alquimista** (véase la página 16 para más detalles). **Nadie puede refrendar una teoría que esté en conflicto.**

Los indicadores de conflicto no tienen ningún efecto durante el recuento de puntos de victoria que se produce al final de la partida. Las teorías que estén en conflicto pueden ser refutadas. Si cualquiera de las dos teorías es refutada, retira ambas fichas de conflicto del tablero; la otra teoría volverá a ser una teoría normal (aunque podría ser errónea).




Demostraciones no válidas


En función de los ingredientes que elijas y la poción resultante deberías poder

1. refutar al menos una teoría concreta o bien;
2. demostrar un nuevo conflicto entre dos teorías, tal como se ha descrito anteriormente.

Si tu demostración no es capaz de hacer ninguna de las dos cosas, tendrías que pulsar el botón  y reconsiderar tu demostración. Si realizas una demostración que no consigue ninguna de estas dos cosas, se considerará un intento fallido de refutación y perderás 1 punto de reputación.

Ejemplo:

Se han publicado teorías para todos los ingredientes excepto para la raíz de mandrágora y la pluma de cuervo. Las dos únicas sustancias alquímicas que no están en el tablero son  y . El Amarillo sabe que la raíz de mandrágora y la pluma de cuervo no generan . Si logra demostrarlo en su intento de refutación, demostrará que algo no cuadra en el tablero de teorías, pero esta información no bastará por sí sola para refutar ninguna teoría concreta ni tampoco servirá para establecer un conflicto entre dos teorías porque los dos ingredientes no tienen una teoría publicada. Tendría que buscar otra demostración.

Si se olvida de esta regla y le muestra a todo el mundo que la raíz de mandrágora y la pluma de cuervo no producen , perderá 1 punto de reputación.

Cuando demuestres un conflicto entre dos teorías, deberá ser un conflicto nuevo. Si demostraras un conflicto que ya hubiera sido señalado por un par de indicadores de conflicto, no se trataría de un intento válido de refutación y te costaría 1 punto de reputación. Sin embargo, puedes emplear una teoría que tenga un indicador de conflicto para demostrar un conflicto distinto.



Fin de la ronda

El recuadro que hay junto a las casillas de turno te servirá para recordar qué debe hacerse al finalizar la ronda.

Resuelve cada paso en el orden señalado.

Premio al mejor alquimista



El jugador que tenga más sellos en el tablero de teorías obtiene 1 punto de reputación. Si no se ha publicado ninguna teoría, nadie consigue esta recompensa. Si hay varios jugadores empatados, todos ellos obtienen 1 punto.

No importa si los sellos son por teorías originales o refrendadas. Ni tampoco importa obviamente si tienen o no una estrella puesto que esta información es secreta. Pero si estás jugando con la modalidad Maestro, no cuentes las teorías que tengan un indicador de conflicto.

Cubos sin usar



La ronda no siempre va como uno había previsto y hay ocasiones en las que tienes que renunciar a una acción y trasladar tus cubos a la casilla de cubos sin usar. Por cada 2 cubos que tengas aquí al final de la ronda, roba 1 carta de favor del mazo (un cubo que esté desemparejado no te reportará nada).

Recupera luego tus cubos sin usar. En este momento deberías disponer de todos tus cubos... a menos que no acabases en el hospital después de beberte una poción.

Hospital



Cuando la casilla de cubos sin usar esté vacía, traslada cualquier cubo que hubiera en el hospital a la casilla de cubos sin usar. Al final de la siguiente ronda contarán como cubos sin usar.

Nuevo aventurero



Retira al anterior aventurero si todavía está en su sitio y pon el siguiente en la casilla de aventurero. Si aparece un congreso, éste tendrá lugar al final de la siguiente ronda. Deja la ficha de congreso en la casilla de congresos, junto a la casilla de acción *Beberse una poción*.

Tanto si hay un congreso como si no, dale la vuelta al aventurero de encima. Siempre sabrás qué aventurero vendrá a la ciudad con una ronda de antelación.

Congreso



El Congreso de Alquimia siempre cuenta con muchos asistentes. Los alquimistas vienen desde todos los rincones del mundo para intercambiar conocimiento y experiencias con sus colegas. Bueno, en realidad no es más que un desfile de fanfarrones midiéndose quien tiene la probeta más grande, pero los canapés están muy ricos.

Si has preparado bien la pila de aventureros, al final de las rondas 3 y 5 se celebrará un congreso (si no la hubieras preparado bien, aprovecha ahora para corregirlo). El congreso tiene lugar después de resolver la acción *Beberse una poción* y antes del premio al mejor alquimista y el resto de pasos del final de la ronda.

Los que hayan alcanzado el número necesario de publicaciones (sean originales o refrendaciones) obtienen 1 punto de reputación. Los que no lo hayan alcanzado, perderán tantos puntos de reputación como se indique en la ficha del congreso, en función del número de sellos que tengan en el tablero de teorías. Del mismo modo que con el premio al mejor alquimista, se cuentan todos los sellos (excepto aquellos que tengan una ficha de conflicto).

A nadie le gusta tener que aguantar el bochorno que supone llegar a un congreso sin nada de qué presumir. Cuando está a punto de cerrarse la convocatoria de presentaciones para el congreso todos se precipitan hacia las oficinas del editor.

Nuevas cartas de artefacto



El fin del congreso también supone la llegada de nuevos artefactos. Retira cualquier artefacto que quedara todavía en el tablero y pon tres nuevos artefactos (de nivel III tras el primer congreso y de nivel IIII tras el segundo).

Luego habrá llegado el momento de conceder al premio al mejor alquimista y el resto de pasos del final de la ronda.

Preparación de la siguiente ronda

Si quedara alguna carta en la fila de ingredientes, retírala. Luego dispón 5 nuevos ingredientes en la fila. Si el mazo de ingredientes se agotara (durante la preparación o en cualquier otro momento), mezcla la pila de descartes para crear un nuevo mazo.

Retira todos los matraces de las casillas de turno (excepto aquellos que se hubieran puesto en la casilla de parálisis en esta misma ronda).

Luego pasa la ficha de jugador inicial al jugador de la izquierda (si dicho jugador tuviera su matraz en la casilla de parálisis, consulta "Otras cosas curiosas que pueden pasar mientras estás paralizado", en la página 10).

Ya estás a punto para otra ronda de descubrimientos, gloria y burlas sobre el papanatas ese que publicó la ridícula teoría sobre los escorpiones.

La ronda final

Una partida dura 6 rondas. Al principio de la última ronda, el último aventurero se colocará junto a la casilla de vender una poción (recuerda que había 6 aventureros, devolviste 1 al azar a la caja, y en la primera ronda no había ningún aventurero).

Exposición

Normalmente los alquimistas buscan impresionar a los demás alquimistas, pero de vez en cuando también puede resultar muy gratificante mostrar tus habilidades ante el pueblo llano.



UTILIZA EL OTRO LADO EN UNA PARTIDA PARA 4 JUGADORES.

Cuando prepares la ronda final, coloca el tablero de exposición sobre las casillas *Probar con un estudiante* y *Beberse una poción*, de modo que estas acciones queden sustituidas por la casilla de acción *Exponer una poción*. Pulsa **Última ronda** en el lector de cartas.

Las acciones de *Exponer una poción* se anuncian junto con el resto de tus acciones. El número está limitado a la cantidad que aparece (3 en una partida con cuatro jugadores o 4 en una partida con dos o tres jugadores).

Ésta es la última casilla de acción que se resolverá, después de *Publicar una teoría*. Cada cubo vale 1 acción.

Cuando te toque exponer una poción, retira tu cubo de la casilla de acción y colócalo en una de las 6 pociones que aparecen en el tablero de exposición. Esta es la poción que prometes exponer (no puedes elegir una poción que ya hayas expuesto con éxito).

La poción neutra no aparece porque a nadie le impresiona mucho la sopa de sapo.

Prepara dos ingredientes en tu laboratorio de igual manera que harías con un experimento, pulsa **Exponer una poción** en el lector y luego escanea los ingredientes. Como siempre, descarta los ingredientes cuando termines.

Si no consigues el resultado que declaraste, mueve tu cubo a la casilla **;**; pierdes 1 punto de reputación.

Si eres el primer jugador que expone con éxito esa poción, obtienes 1 punto de reputación; coloca tu cubo en la casilla **;**.

Si has expuesto con éxito la poción pero no has sido el primero en hacerlo, tu cubo se coloca en una de las otras casillas inferiores. No obtienes ningún punto al preparar esa poción, pero sigues pudiendo preparar la opuesta (sigue leyendo).


Si expones con éxito 2 signos distintos del mismo color durante la exposición, habrás demostrado tu dominio de ese color y obtendrás 2 puntos de reputación (más de un jugador puede conseguir esta bonificación).


No estás obligado a poner ningún cubo en esta casilla durante la última ronda. Sin embargo, ten en cuenta que los ingredientes que tengas en la mano no valen nada en el recuento final, así que esta es tu última oportunidad de usarlos.

Cuando se hayan resuelto todas las acciones, concede el premio al mejor alquimista y luego roba una carta de favor por cada pareja de cubos sin usar, como es habitual. Luego viene el recuento final.

Recuento final

Puntos de reputación y puntos de victoria

 Los **puntos de reputación** se consiguen y se pierden durante la partida. Algunos artefactos te dan bonificaciones a la reputación, y según la zona del marcador en la que estés, la reputación que pierdas puede verse afectada.

 Los **puntos de victoria** se contabilizan al final de la partida. Las bonificaciones y penalizaciones a la reputación no se aplican a ellos. La mayoría de puntos de victoria son positivos, aunque puedes perder puntos en el momento en el que se desvela la verdadera identidad de los ingredientes.

Al final de la partida, contabiliza los puntos de victoria del siguiente modo:



Todos los puntos de reputación se convierten en puntos de victoria. Así pues, si terminaste la partida con 16 puntos de reputación, empezarás el recuento final con 16 puntos de victoria.



Después, cuenta los puntos de victoria de tus **artefactos**.

Casos especiales: si un jugador tiene el **Espejo mágico**, tiene que contar

los puntos del Espejo mágico primero, antes que el resto de artefactos y becas.

Si un jugador tiene el **Ídolo de la sabiduría**, no lo puntuará hasta llegar al paso de La Gran Revelación.



Después, cuenta los puntos de victoria de tus **becas**.



Si te quedara alguna carta de favor en la mano, **intercambia cada carta por 2 monedas**.




Luego cuenta **un tercio de puntos de victoria por cada moneda** que tengas. O dicho de otra forma, por cada 3 monedas que tengas obtienes 1 punto de victoria. Las monedas sobrantes se conservan para posibles desempates.

La Gran Revelación


Finalmente ha llegado la hora de la verdad. Coloca el lector donde todos puedan verlo y pulsa **Mostrar respuestas**.

¿Seguro que quieres ver las respuestas? ¡Pues claro que sí! ¡Es tu momento de gloria!

El lector te indicará qué sustancia alquímica se corresponde con cada ingrediente. Repasa las teorías una por una. En cada teoría, desvela todos los sellos.

 Si la teoría es **correcta**, cada jugador obtiene los siguientes puntos de victoria en función del sello que hubiera puesto:

- Sello con estrella dorada: 5 puntos.
- Sello con estrella de plata: 3 puntos.
- Sello sin estrella: 0 puntos.

 Si la teoría es **incorrecta**, cada jugador perderá puntos en función del sello que hubiera puesto:

- Sello con estrella: -4 puntos.
- Sello sin estrella pero no protegido contra el color adecuado: -4 puntos.
- Sello sin estrella pero con la protección adecuada: 0 puntos.

¿Cómo se determina si un sello sin estrella está "adecuadamente" protegido? Examina los componentes de la teoría incorrecta. **Si sólo un componente es incorrecto, los sellos contra ese color se considerarán protegidos adecuadamente**, mientras que los sellos contra otro color no lo estarán. **Si hay más de un componente que sea incorrecto, ninguno de los sellos puede estar protegido adecuadamente.**

Ten en cuenta que los jugadores perderán puntos de victoria, y no puntos de reputación. Así pues, no perderán 2 puntos adicionales de reputación si se encuentran en la zona azul. Durante el recuento final las zonas roja, verde y azul del marcador no tienen ningún efecto.

Los indicadores de conflicto no importan en este momento de la partida. Los sellos aportan puntos positivos o negativos independientemente de los indicadores de conflicto (de todos modos, si estás jugando con el modo Aprendiz, no habrás usado indicadores de conflicto).

El ganador

El ganador de la partida será el jugador que tenga más puntos de victoria. Los empates se resuelven con las monedas restantes, tal como se ha comentado antes. Si los jugadores siguen empatados, el empate se mantiene. ¡Buen trabajo!



Modalidad Aprendiz y modalidad Maestro

Hay 3 diferencias entre estas dos versiones:

1. Al principio de la partida, los **aprendices reciben 3 cartas de ingredientes, mientras que los maestros sólo 2.**
2. Las **fichas de congreso** son distintas (los maestros tienen un rasero más alto).
3. Las **reglas de refutación** son distintas (la refutación para aprendices es más sencilla). No te olvides de configurar la modalidad correcta en el lector.

Te recomendamos que en tu primera partida utilices la modalidad Aprendiz. Después, según prefieras.

Incluso puedes mezclar ambos modos. Por ejemplo, podrías empezar con 2 ingredientes, utilizar los congresos para aprendices y jugar con las reglas de refutación para maestros.

También es posible usar las dos modalidades para ayudar a los jugadores novatos. Un jugador nuevo podría empezar con 3 cartas de ingredientes mientras el resto empieza con 2. Las

fichas de congreso podrían voltearse para aplicar los estándares de aprendiz para el jugador nuevo o los estándares de maestro para los jugadores más experimentados. Y la aplicación podría cambiarse entre una modalidad y otra durante la refutación.

¡Utiliza estas reglas para que la partida sea divertida y emocionante para todos!

Cómo emplear la matriz de deducción

Durante el transcurso de la partida, obtendrás información a partir de distintas acciones, incluso de las acciones de los demás jugadores. Puedes anotar esta información en tu hoja de deducción empleando el sistema que prefieras; basta con que lo entiendas tú. En este apartado te daremos algunos ejemplos sobre cómo usar lo que hayas aprendido.

Experimentar



La mayor parte de la información la obtendrás con las acciones *Probar con un estudiante* y *Beberse una poción*. Por ejemplo, podrías mezclar sapo y seta y descubrir que producen +. De hecho, este ha sido nuestro primer experimento en la página 2. En tu matriz de deducción, eliminarías cualquier sustancia alquímica que tuviera -, ya que no sería una posibilidad viable para el sapo o la seta. En la ilustración se han tachado estas posibilidades.

Resultados ambiguos



No tienes por qué estar seguro de un resultado para **vender una poción**. Incluso puedes utilizarlo como una especie de experimento. Por ejemplo, si intentaras vender la poción + y mezclaras seta y sapo, la aplicación te indicaría que has conseguido una coincidencia plena, que viene a ser lo mismo que aprender esta información bebiéndote la poción tú mismo.

Pero a menudo los resultados son ambiguos. Imagínate que intentas crear + a partir del helecho y el sapo. El lector te indica que helecho + sapo = +. ¿Qué habrás aprendido?

Sabrás que has mezclado o bien + o bien -. Pon la ficha + en tu triángulo de resultados. Puedes descartar + y + porque no pueden crear + ni + (marcado en rojo para el helecho). También puedes tacharlo para el sapo, pero resulta que esas posibilidades ya se habían descartado antes.

Refutar

Puedes conseguir la misma información con la acción *Refutar una teoría*. Estas demostraciones son públicas.

Con la refutación para maestros, si otro jugador demuestra que seta + sapo = +, podrás anotar esa información en tu cuaderno de deducción. Sin embargo, si alguien demuestra que seta y sapo no hacen +, no queda tan claro cómo podrás aprovechar esa información. ¡Tendrás que diseñar tu propio sistema!

En la refutación para aprendices únicamente aprenderás algo de un solo ingrediente, pero seguro que conseguirás una respuesta concreta, ya sea positiva o negativa. Si cualquier jugador demuestra que el sapo contiene +, podrás eliminar las cuatro posibilidades con - para el sapo. Después, si otro jugador demuestra que la seta contiene +, podrás anotararlo para la seta.

Un juego de Matúš Kotry

Ilustraciones: David Cočard

Ilustraciones adicionales: Jakub Politzer

Diseño gráfico: Filip Murmak

Diseños adicionales: František Horálek

Traducción: Oriol Garcia

Probador principal: Petr Murmak

Probadores: Vladimír Brummer, Jiřina Mertová, Aleš Vitek, Marcela, Vitek, dilli, Vytick, Jája, Martín, Lukáš, Křupin, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlík, Zdeněk, Paul, PetrPícko, 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, el club de juegos de mesa de Brno y otros participantes de distintas convenciones de juegos de la República Checa y del resto del mundo.

Agradecimientos: en primer lugar quisiera dar las gracias a todos los que han trabajado en este juego, sobre todo a los ilustradores y diseñadores gráficos que se han entregado al máximo (incluyendo a veces alguna que otra noche sin dormir) para que este juego tuviera este aspecto tan fantástico. También quisiera darle las gracias a Dan Musil por su ayuda con la aplicación, a Jason Holt por toda la ayuda aportada con el reglamento y a Paul Grogan por promocionar el juego. Y finalmente a mi novia, Jiřina Mertová, por toda su paciencia y apoyo. Gracias a ella siempre tuve ese cubo de acción adicional cuando lo necesité. :)

Un agradecimiento muy especial para Vlaada Chvátil, por recomendar el juego a la gente de CGE y por todos los consejos tan útiles que me dio.

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

CGE
Czech Games Edition

DEVIR

Parejas que se neutralizan

Tal como se explica en la página 3, una **poción neutra** se crea al mezclar dos sustancias alquímicas de signo opuesto en cada uno de los componentes. Cada sustancia alquímica tiene exactamente otra sustancia alquímica que la neutraliza. Las parejas que se neutralizan vienen agrupadas en tu matriz de deducción (mediante un sombreado claro y oscuro).

A través de los experimentos, la refutación o la venta de pociones podrás saber más acerca de estas parejas. Si descubres que $\text{helecho} + \text{seta} = \text{poción neutra}$, te estará indicando que estos dos ingredientes se neutralizan. Por sí sola esta información no descarta ninguna posibilidad, pero tal vez ya dispusieras de información sobre estos ingredientes.

En el ejemplo anterior descubriste que el helecho no puede ser $\text{rojo} + \text{verde}$ ni $\text{rojo} + \text{azul}$. Como la seta neutraliza al helecho, ya sabrás que la seta no puede ser ninguna de las sustancias alquímicas que lo neutralizan. Las flechas verdes muestran como esta información permite eliminar dos posibilidades para la seta.

La información va en dos direcciones. En el primer experimento viste que la seta debía tener rojo . El helecho neutraliza la seta, de modo que debe tener verde . Así puedes descartar el elemento neutralizador de cualquier sustancia alquímica que hubieras descartado para la seta. Esto se indica mediante las flechas violetas en la imagen.



Técnicas avanzadas

Ahora retrocede y fíjate en tus experimentos anteriores mientras consideras las dos posibilidades que quedan para el helecho. ¿Sabrías decir por qué el resultado $\text{rojo} + \text{verde}$ te permite descartar las dos posibilidades para el sapo que se indican en esta ilustración?

Hay muchas otras líneas de razonamiento que no hemos cubierto en este ejemplo. Parte de la diversión de ser un alquimista se deriva de encontrar imaginativas técnicas que te sitúen un paso por delante tus colegas.



Deducciones y protecciones



Al final, a cada uno de estos ingredientes sólo le quedan dos posibilidades. Ya has averiguado sus componentes rojo y azul. Si llegas a determinar el componente verde de uno de los ingredientes, podrás deducir los tres.

Pero tal vez tengas que publicar una teoría antes de que llegues a averiguar lo que necesitas saber. Por eso está bien poderse proteger contra el verde.



Aclaraciones sobre algunos artefactos

Baúl de bruja

Seguirás pudiendo elegir una casilla de turno que tenga ingredientes; simplemente no podrás robar las cartas de ingredientes que aparezcan. Podrás continuar obteniendo ingredientes mediante la acción *Buscar ingredientes* o con la *Herbolaria*.

Espejo mágico

Durante el recuento deberías contar primero este artefacto, mientras el matraz todavía señala los puntos de reputación que tenías al final de la partida, ya que sólo te aportará puntos adicionales en función de tu reputación. Los puntos de victoria que consigas de las becas y artefactos no afectan en modo alguno al valor del *Espejo mágico*.

Redondea hacia abajo: 14 puntos de reputación te proporcionarían 2 puntos de victoria, mientras que 15 puntos equivaldrían a 3.

Gorro de pensar

Utiliza el botón de **Probar con un estudiante**. Tienes que mostrar los resultados a los demás alquimistas, como es habitual, pero no hay ninguna penalización si obtienes una poción negativa. No puedes usar la misma carta para ambos experimentos. Por ejemplo, si quisieras probar escorpión + sapo y helecho + sapo, necesitarías dos cartas de sapo.

Gorro emplumado

Si, por ejemplo, predices correctamente el resultado de mezclar sapo con escorpión y luego predices correctamente el resultado de mezclar sapo con helecho, obtendrás 3 puntos ya que utilizaste 3 ingredientes distintos.

Caso especial: si también tienes el *Mortero mágico*, otro alquimista deberá elegir al azar qué carta se dejará a un lado para el Gorro emplumado mientras que la otra se devolverá a la mano. En cuanto sepas cuál de las cartas regresa a tu mano, puedes optar por no utilizar el *Mortero mágico* y dejar las dos cartas a un lado para que ambas se contabilicen para el *Gorro emplumado*.

Ídolo de la sabiduría

El *Ídolo de la sabiduría* no se puntúa junto con los demás artefactos, sino que lo utilizas después de la Gran Revelación. Al puntuar los sellos de las teorías correctas, tus sellos valdrán 1 punto más, tanto si tienen estrella como si no. El *Ídolo de la sabiduría* no se aplica a las teorías incorrectas.

Imprenta

Cuando refrendes una teoría deberás pagar de todas formas 1 moneda a los jugadores que ya tengan un sello en ella. Sin embargo no tendrás que pagar ninguna moneda al banco, de modo que publicar una nueva teoría te saldrá gratis.

Mortero mágico

Cuando tengas que descartar los ingredientes que usaste en una poción, tendrás que pedirle a otro jugador que elija al azar una de las dos cartas. Únicamente descartarás la carta elegida y conservarás la otra.

Esto se aplica a las acciones *Vender una poción*, *Probar con un estudiante*, *Beberse una poción* y *Exponer una poción*.

Periscopio

Deberás utilizar el *Periscopio* inmediatamente después de ver el resultado, antes de que el siguiente jugador realice su acción. El *Periscopio* se aplica a *Vender una poción*, *Probar con un estudiante*, *Beberse una poción* y *Exponer una poción*. No se aplica al artefacto *Gorro de pensar*.

Sello de autoridad

Al publicar una nueva teoría obtienes 3 puntos en vez de 1. Al refrendar una teoría obtienes 2 puntos en vez de 0.

Esta bonificación es acumulativa con la *Túnica del respeto*. Si tuvieras ambos artefactos, obtendrías 4 puntos al publicar una nueva teoría y 3 puntos al refrendar una teoría existente.

Túnica del respeto

Cada ganancia de reputación se incrementa en 1. Por ejemplo, si refutas una teoría, en vez de conseguir 2 puntos conseguirías 3.

Caso especial: si refutas con éxito tu propia teoría (véase la página 14), la *Túnica del respeto* se aplicará solamente si el resultado supone una ganancia neta en reputación (dicho de otro modo; únicamente si tu sello te protegía contra el color que empleaste para la refutación). Si sufres una pérdida neta, la *Túnica del respeto* no se aplica.

Cartas de favor

Cada una de las cartas de favor señala en qué momento debe jugarse. Puedes jugar varias cartas de favor a la vez y sus efectos son acumulativos, tal como se explica más adelante.

Ayudante

Tu fiel ayudante estará encantada de hacerte algún encargo para que puedas trabajar un poco más.



En las partidas con 3 ó 4 jugadores dispones de un cubo de acción adicional en la caja. En las partidas con 2 jugadores (o en una partida con 3 jugadores en la que juegues dos copias de esta misma carta a la vez), podrás usar uno de los cubos de acción de algún color que no se esté utilizando. No te olvides de devolver ese cubo al finalizar la ronda.


La Ayudante únicamente te proporcionará un cubo adicional durante esta ronda; seguirás teniendo limitado el número de acciones disponibles para cada casilla.

Camarera

Siempre puede conseguirte algo que le dé a tu poción ese toque especial.

Los niveles de calidad se explican en la página 11.

Por ejemplo, supongamos que has jugado la *Camarera* y garantías que conseguirás una poción con el signo correcto. Si obtienes , contará como si hubieras preparado . Si obtienes una poción neutra no perderías reputación y habrías cumplido con las condiciones de tu garantía.

Si jugaras dos favores de *Camarera* y obtuvieras un resultado de , el primer favor haría que contara como si fuera una coincidencia plena y el segundo favor te daría 1 punto de reputación.

Custodio

Está bien conocer a alguien que te deje entrar antes en el laboratorio.

Cuando juegues esta carta, déjala junto al tablero, entre las casillas de *Transmutar ingrediente* y *Vender una poción*. Funciona como una acción de *Beberse una poción* pero antes de tiempo. Si utilizaras dos *Custodios*, pondrías 2 cubos aquí; podrías descartar la segunda carta inmediatamente ya que sólo necesitas una para que sirva como casilla de acción.

Si alguien más ya ha jugado una carta de *Custodio* antes, utiliza su carta como casilla de acción, poniendo tu cubo encima del suyo siguiendo el orden de juego normal.

Las acciones que se realicen en esta casilla no cuentan a efectos del límite de 2 acciones de *Beberse una poción* que hay en la casilla

habitual. Incluso podrías usar el favor del *Custodio* en la ronda final, cuando la casilla normal de *Beberse una poción* ya no está disponible.

Cuando lleges el momento de realizar la acción, tendrás la opción de renunciar a ella. Cuando todas las acciones que hubiera sobre la carta se hayan resuelto, pon el *Custodio* en la pila de descartes.

Herbolaria

Se conoce todos los senderos ocultos del bosque y siempre encuentra los mejores ingredientes.

Puedes descartar 2 ingredientes cualesquiera; no es necesario que sean 2 de los 3 que acabas de robar.

Esta carta debe jugarse en el momento de robarla. Si robaras 2 a la vez, deberías resolver primero una y luego la otra.

Mercader

Sus consejos son gratis. O mejor que gratis: generan beneficios.

Utiliza un cubo para bloquear la poción que vendas, como siempre, aun cuando ya hubiera un cubo allí. Con esta carta es posible que todos los jugadores lleguen a vender una poción.

Si no fueras el primer jugador y jugaras varios favores del *Mercader*, en esencia uno de los favores te situaría en la misma situación que el primer jugador y para cada uno de los demás conseguirías 1 moneda.

Sabio

El viejo alquimista guarda muchos secretos. Uno de sus secretos es la cantidad de oro que es capaz de extraer de una pluma de cuervo.

Si jugaras 2 favores del *Sabio*, conseguirías 3 monedas por un solo ingrediente. Esto resulta evidente leyendo el propio texto de la carta, pero no queríamos que este venerable alquimista fuera el único que no tuviera su apartado de texto en este reglamento.

Socio

"A mi socio y a mi nos gustaría ser los primeros. Estoy convencido de que no será ningún problema, ¿verdad? Muy agradecido."

Como tus cubos están en la fila superior, cualquiera que anuncie su acción después de ti en esta casilla tendrá que poner sus cubos una fila por debajo de lo habitual. Si ya hubiera los cubos de otro jugador en la fila superior (porque también jugó un *Socio* en su turno), traslada sus cubos a la segunda fila y pon los tuyos en la fila superior. En otras palabras, un jugador que esté más arriba en el orden de juego tendrá un socio más grande y más avasallador que un jugador que esté por debajo.

En la casilla de acción de *Vender una poción*, tu *Socio* te sitúa en primera posición, pero de todas formas los jugadores realizarán una oferta de la forma habitual para disputarse el derecho a ser primero (obviamente, tú ganarías en caso de empate; tu socio es muy bueno a la hora de deshacer empates).

Si juegas dos o más cartas de *Socio*, tendrás que utilizarlas en casillas de acción distintas.

Tendero

Si destinas un poco de tiempo a charlar con el tendero, verás que sus precios son "flexibles".

Si juegas más de un *Tendero* conseguirás un descuento mayor, pero no es posible rebajar el precio por debajo de 0.