

POJEDYNEK ALCHEMIKÓW

WARIANT KOOPERACYJNY

Właśnie przybył posłaniec od króla Metalurgika, do którego dotarły już wieści o Twoich ostatnich osiągnięciach i Twojej ogromnej wiedzy. Król Metalurgik mianował Ciebie swoim nadwornym alchemikiem. Wyruszasz do stolicy i tam tworzysz nowoczesne laboratorium. Twoim zadaniem, tak jak pozostałych nadwornych alchemików, jest oczywiście opracowanie kamienia filozoficznego – przecież zamiana czegokolwiek w złoto to marzenie każdego władcy. W swoich tyglach mieszasz, topisz, podgrzewasz różne składniki ale do tej pory niestety nie udało się odnaleźć odpowiedniej receptury. Zamiast tego udało się odkryć wiele przydatnych stopów metali. Może te stopy przyniosą Tobie sławę i bogactwo... Niestety nie jesteś sam i pozostali alchemicy też pracują - bądź lepszy od nich!

Właśnie król Metalurgik ogłosił doroczny konkurs na stworzenie najcenniejszych stopów. Konkurs ten wśród alchemików nazywany jest nieformalnie „pojedyńkiem alchemików”. Wraz z Tobą o cenne nagrody walczyć będą pozostali Królewscy Alchemicy.

Jednak konkurs Alchemików został nagle przerwany bo do stolicy zbliża się zagrożenie - w górzystej krainie na rubieżach obudził się smok. Alchemicy mają teraz ważniejsze zadanie. Trzeba wyprodukować strzały, które zabiją smoka. Niestety nie wiadomo z jakiego stopu mają być strzały, bo każdy smok jest wrażliwy tylko na jeden rodzaj materiału a magom jeszcze nie udało się ustalić jaki smok jest wrażliwy na jakie strzały. Tym bardziej, że podejrzewają, że wrażliwość na materiały strzał zmienia się wraz z wiekiem smoka czy jego dietą. Król zdecydował, żeby wyprodukować jak najwięcej strzał z różnych stopów. Wtedy będzie większa szansa, że wykonana strzała pokona smoka. Alchemicy zaczynają mieszać metale aby zdobyć odpowiednio cenne stopy przed dotarciem smoka do stolicy.

Przed rozpoczęciem gry:

Do gry będą potrzebne karty podstawowe, karty zadań (jednostronnie wydrukowane i rozcięte), Almanach, dukaty i instrukcja. Gra przeznaczona jest na 3-6 graczy. W przypadku większej ilości graczy należy zwielokrotnić liczbę elementów (jeden komplet dla każdego kolejnych 5 graczy).

Zasady gry

Potasowane karty zadań znajdują się na środku stołu w zakrytym stosie. Na początku gry odkrywa się 4 karty stopów do wyprodukowania (karty zadań). Każdy gracz dostaje 6 kart a pozostałe znajdują się w zakrytym stosie. W swojej rundzie każdy gracz może

1. wymienić jedną kartę (dobrać kartę z zakrytego stosu i odrzucić jedną kartę na stos kart wykorzystanych)

albo

2. dołożyć jedną kartę do tworzonych stopów (zadań)

albo

3. dołożyć dwie karty do tworzonych stopów i zabrać jedną kartę z zakrytego stosu.

Uwaga: gracze nie mogą się porozumiewać z sobą (naraziłoby to alchemików na odkrycie ich laboratorium przez smoka). Utworzony kompletny stop (opisany w Almanachu) wymieniany jest na dukaty (zgodnie z zasadami wymiany) a na stole pojawia się kolejny stop do wytworzenia (zadanie wraz ze składnikami odkładane jest na bok – nie wraca do gry).

Zasady wymiany receptur otrzymywania stopów na dukaty

Opracowane receptury	Królewskie dukaty
Stop 2-składnikowy	2
Stop 3-składnikowy	4
Stop 4-składnikowy	10

Zasadniczym celem gry jest zdobycie odpowiednio cennych stopów. Po czterech rundach liczona jest wartość wytworzonych stopów, która jest przeliczana na królewskie dukaty (zgodnie z zasadami wymiany receptur na stopy). Jeżeli uzyskane receptury mają wartość siedmiokrotną (7 x ilość graczy) to oznacza, że wśród utworzonych stopów znajdzie się na pewno taki, który umożliwi pokonanie smoka, obronę królestwa i zwycięstwo w grze!

Całkowita wartość stopów potrzebna do pokonania smoka

Ilość graczy	Minimalna ilość dukatów
2	7
3	14
4	21
5	28
6	35
7	49
8	56