

POJEDYNEK ALCHEMIKÓW

WARIANT ZAAWANSOWANY

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 „pojedynkiem alchemików”. Wraz z Tobą o cenne nagrody walczyć będą pozostali Królewscy Alchemicy.

Wszyscy alchemicy przystępują do Pojedynku i przez trzy dni będą walczyć o zdobycie sławy. Król Metalurgik każdego dnia wieczorem wymienia receptury otrzymanych stopów na swoje unikalne dukaty. Po trzech dniach konkursu król ogłasza zwycięzcę konkursu, który otrzymuje tytuł Arcyalchemika.

Celem pojedynku jest zdobycie jak największej liczby dukatów za stworzone stopy (każdy stop dwuskładnikowy to 2 dukaty, każdy stop trójskładnikowy to 4 dukaty a każdy stop czteroskładnikowy to aż 10 dukatów). Stopy, ich nazwy, składniki, niektóre właściwości i możliwości ich wykorzystania zostały zebrane w Almanachu Królestwa.

Każdego dnia królewskiego konkursu rozgrywka jest powtarzana. Po trzech dniach konkursu (trzech rozegranych grach) król Metalurgis ogłasza zwycięzcę konkursu, który otrzymuje tytuł Arcyalchemika.

Królewscy Alchemicy to nie tylko bardzo mądrzy ludzie ale również sprytni. W zależności od sytuacji i możliwości próbują ułatwić sobie albo przeszkodzić konkurentom.

Przed rozpoczęciem gry:

Do gry będą potrzebne karty podstawowe, karty akcji i karty tajemniczych składników (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

Wszystkie karty należy potasować i rozdać po 6 kart. Pozostałe karty znajdują się w zakrytym stosie na środku stołu. Grę zaczyna najmłodszy gracz. Gra trwa 4 rundy, w

których gracze wymieniają karty w taki sposób aby stworzyć stop lub stopy. W swojej rundzie gracz może:

1. dobrać jedną kartę z zakrytego stosu i odrzucić jedną kartę na stos kart wykorzystanych
albo
2. odrzucić 2 karty i zabrać odkrytą kartę z góry stosu kart zużytych
albo
3. zagrać specjalną kartę akcji, która znajduje się w jego posiadaniu. Gracz / gracze wykonują działania zgodnie z opisem na karcie. Za zagrana kartę akcji bierze się kolejną ze stosu zakrytych kart. Karty akcji nie wracają ponownie do gry (są odkładane na bok)
albo
4. tylko w ostatnie rundzie gracze mogą zakupić kartę „tajemniczego składnika” od maga z dalekiego południa. Wymienia wtedy 3 dukaty i jedną kartę na kartę „tajemniczy składnik”, który zastępuje dowolny pierwiastek w stopie.

Po czwartej rundzie gracze odkrywają swoje karty i wymieniają stopy, których istnienie można potwierdzić w Almanachu Królestwa, na dukaty zgodnie z zasadami wymiany

Zasady wymiany receptur otrzymywania stopów na dukaty

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

Rozgrywka jest powtarzana trzy razy (do czasu zakończenia konkursu). Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej dukatów.

Autor: Izabela Szafraniak-Wiza (PP)