

Gra dla 3–5 graczy w wieku 7+. Czas gry około 30–45 minut.

CHEMICY MAGICY

NIE WYBUCHNIJ!

Zawartość: 5 plansz eksperymentów, 80 kafelków (36 kafelków zasilania, 28 kafelków eliksirów, 16 kafelków z kocim asystentem), 5 kompletów po 7 kart awaryjnych, 5 dużych i 30 małych żetonów mocy, 30 żetonów złota, 10 EXTRA kart awaryjnych „Cofnij”.



Szaleni naukowcy, tacy jak ty, od wieków próbują zamienić ołów w złoto lub stworzyć eliksir życia wiecznego. Ale uważaj! Jeśli przedobrzesz z warzeniem mikstury, może ci ona dosłownie wybuchnąć w rękach!

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Wymieszaj wszystkie kafelki awerssem do dołu (tak, żeby nie było widać, jakim są typem kafelka) i umieść je na środku stołu.

Po jednej stronie ułóż wszystkie żetony: duże żetony punktów mocy awerssem do góry od najmniejszego do największego, a małe żetony punktów mocy przemieszaj i ułóż w jednym stosie awerssem do dołu. Żetony złota (żółte z wartością 3) trzymaj w oddzielnym stosie.

Każdy gracz układa przed sobą jedną planszę eksperymentów i jeden komplet 7 różnych kart awaryjnych ułożonych awerssem do góry. Wszystkie pozostałe plansze eksperymentów i karty awaryjne odłóżcie do pudełka – nie przydadzą się w tej rozgrywce.

PIĘĆ RUND

Gra toczy się przez pięć rund odpowiadających pięciu eksperymentom. W każdej rundzie do zdobycia jest jeden duży żeton punktów mocy, którego wartość wzrasta w każdej kolejnej rundzie: z 6 punktów w pierwszej do 10 punktów w ostatniej.

Na początku każdej rundy odsłońcie kilka małych żetonów mocy (o wartości od 2 do 6) – w liczbie równej o jeden mniej niż wynosi liczba graczy. Ułóżcie je od największej do najmniejszej wartości poniżej dużego żetonu mocy danej rundy. W ten sposób przypada jeden żeton mocy na każdego gracza. Wszystkie żetony mocy w danej rundzie powinny mieć różne wartości, dlatego jeśli odsłońcie takie same, odłóżcie je z powrotem i dobierajcie kolejne, aż będziecie mieli wyłącznie różne wartości żetonów.



Przykładowy układ żetonów mocy w pierwszej rundzie.

GRA

Gracz o najbardziej szalonym spojrzeniu rozpoczyna pierwszą rundę, a następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

Za każdym razem, gdy nadchodzi twoja kolej, decydujesz, czy chcesz kontynuować czy też zakończyć swój eksperyment.

Kafelki powinny być ułożone tak, żeby były widoczne dla wszystkich graczy, jak pokazano to na rysunku obok.

Jeżeli zdecydujesz się na kontynuację eksperymentu, dobierz jeden kafelek spośród tych leżących na środku stołu i umieść go przed sobą awersem do góry. W ten sposób w trakcie gry każdy gracz może zbierać przed sobą różne kafelki.

Zależnie od tego, jaki kafelek wyciągniesz, postępuj w następujący sposób:

Kafelki zasilania (36 sztuk): W grze występują 3 rodzaje kafelków zasilania: elektryczność, temperatura i ciśnienie. W każdym rodzaju jest 12 kafelków. Umieść dobrane kafelki zasilania na swojej planszy eksperymentów.



- Jeżeli dobierzesz ze środka stołu kafelek zasilania, który już masz na swojej planszy eksperymentu, to twoja eksperymentalna mikstura właśnie się przegrzała! To niestety katastrofa, która natychmiast kończy twoją rundę (patrz niżej).
- Jeżeli dobierzesz ze środka stołu kafelek zasilania i masz teraz trzy różne kafelki zasilania na swojej planszy eksperymentu, odkrywasz potężny układ prądotwórczy złożony z tych trzech kafelków zasilania. Możesz od razu odłożyć te 3 kafelki zasilania na bok, a w zamian weź 1 żeton złota (o wartości 3) i umieść go przed sobą.
- W pozostałych przypadkach nie dzieje się nic nowego.



Naczynia z eliksirami (28 sztuk): W grze występuje 7 różnych kształtów naczyń z eliksirami, po 4 kafelki każdego rodzaju. Elixiry umieszczaj nad swoją planszą eksperymentów.



- 🔴 Jeżeli dobierzesz ze środka stołu naczynie z eliksirem, które akurat już masz przed sobą, twój eksperyment przekracza masę krytyczną! To niestety katastrofa, która natychmiast kończy twoją rundę (patrz niżej).
- 🔴 Jeżeli dobierzesz ze środka stołu naczynie z eliksirem i masz teraz przed sobą 5 różnych kształtów, wynajdujesz nową substancję! Możesz od razu odłożyć te 5 kafelków na bok, w zamian weź 1 żeton złota (o wartości 3) i połóż go przed sobą.
- 🔴 W pozostałych przypadkach nie dzieje się nic nowego.

Kafelki z kocim asystentem (16 sztuk): W grze występuje 16 kafelków z kocim asystentem. Układaj swoje kafelki poniżej planszy eksperymentu.

- 🟡 Jeżeli dobierzesz kafelek asystenta ze środka stołu i masz teraz przed sobą 4 takie kafelki, to udało ci się właśnie sformować nową grupę badawczą! Odłóż od razu te 4 kafelki asystentów i odkryj jedną ze swoich zakrytych kart awaryjnych. Możesz wybrać dowolną z nich, jeśli masz już jakieś wykorzystane karty (patrz poniżej). Będziesz mógł użyć jej po raz drugi!
- 🟡 We wszystkich innych przypadkach nie dzieje się nic nowego.



Jeżeli zdecydujesz się zakończyć eksperyment, nie losuj już kolejnych kafelków. Weź żeton lauru o najniższej wartości z tych wciąż dostępnych w tej rundzie i połóż go przed sobą.

Odłóż wszystkie swoje kafelki zasilania i eliksirów. Do następnej rundy przetrzymaj jedynie kafelki asystentów.

W tym momencie kończysz swoją rundę, a pozostali uczestnicy kontynuują rozgrywkę.

Jeżeli spotka cię katastrofa i musisz zakończyć rundę, odłóż wszystkie swoje kafelki (łącznie z asystentami). Dodatkowo odłóż do zakrytego stosu żeton lauru o najniższej wartości z tych wciąż dostępnych w tej rundzie. Niczego tym razem nie zdobywasz! Jednak po wyciągnięciu lekcji



z nieudanego eksperymentu możesz odwrócić do góry jedną ze swoich zakrytych kart awaryjnych. Możesz wybrać dowolną z nich, jeśli masz już jakieś wykorzystane karty, żeby móc jej użyć ponownie.

KARTY AWARYJNE

Każdy gracz rozpoczyna grę z 7 kartami awaryjnymi, a każda z nich może być użyta tylko raz podczas całej gry.

Poniższych 4 kart awaryjnych możesz użyć, zanim dobierzesz kafelek w swoim ruchu:



Zanim dobierzesz swój kafelek ze środka stołu, odkryj 3 kafelki i pozostaw je odkryte na środku. Możesz wybrać jeden z 3 odkrytych kafelków lub wylosować kolejny, czwarty, ale ten kafelek już musisz wykorzystać. Pozostali gracze mogą dobierać jeden z odkrytych (dopóki są dostępne) lub zakrytych kafelków.



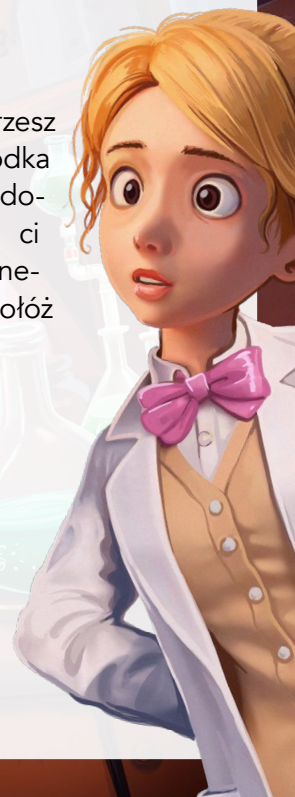
Zanim dobierzesz swój kafelek ze środka stołu, odrzuć wszystkie swoje kafelki eliksirów.



Zanim dobierzesz swój kafelek ze środka stołu, odrzuć wszystkie kafelki zasilania ze swojej planszy eksperymentu.



Zanim dobierzesz kafelek ze środka stołu, przejmij dowolny pasujący ci kafelek od innego gracza i połącz przed sobą.



Poniższych 3 kart awaryjnych możesz użyć po dobraniu kafelka w swoim ruchu:



Odlóż właśnie dobrany kafelek. Twój ruch kończy się w tej chwili bez żadnych konsekwencji.



Położ właśnie dobrany kafelek przed innym graczem zamiast przed sobą, ale tylko wtedy, gdy ta osoba nie ma takiego rodzaju kafelka.

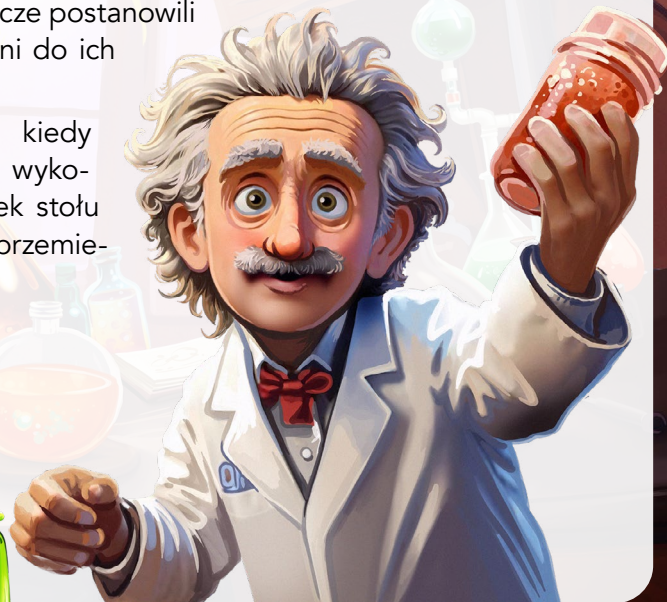


Odlóż właśnie dobrany kafelek. Teraz jednak musisz zakończyć swój eksperyment.

KONIEC RUNDY

Runda eksperymentu kończy się, kiedy wszyscy gracze postanowili zakończyć swoje eksperymenty lub zostali zmuszeni do ich zakończenia.

Zanim rozpoczniecie następną rundę (a także kiedy wszystkie kafelki leżące na środku stołu zostaną wykorzystane podczas danej rundy), dołóżcie na środek stołu wszystkie odrzucone kafelki awersem do dołu i je przemieszczajcie.



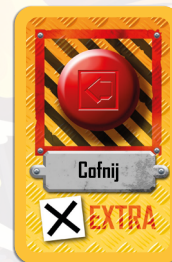
KONIEC GRY

Gra kończy się po piątej rundzie eksperymentu. Teraz każdy dodaje wartości swoich żetonów mocy i złota. Wygrywa ta osoba, która zebrała najwięcej punktów. Remis rozstrzyga się na korzyść osoby z żetonem mocy o najwyższej wartości.

ZASADY „EXTRA”

Jeśli chcesz, żeby rozgrywka była krótsza, zostaw w pudełku duży żeton mocy o wartości 10 i zagrajcie tylko cztery rundy. Aby dać graczom więcej możliwości radzenia sobie z sytuacjami awaryjnymi, podczas przygotowań rozdaj każdemu graczowi po dwie dodatkowe karty awaryjne „EXTRA Cofnij”. Kiedy grasz z dodatkowymi kartami „EXTRA Cofnij” i odwróciłeś obie dodatkowe karty „EXTRA Cofnij” grzbietem do dołu, możesz zwrócić jeden posiadany żeton złota, aby ponownie odwrócić obie dodatkowe karty „EXTRA Cofnij”.

Ta zasada dotyczy wyłącznie dodatkowych kart awaryjnych „EXTRA Cofnij”, a nie dotyczy żadnych innych kart awaryjnych.



Podziękowania: Reiner Knizia składa podziękowania wszystkim testerom, którzy mieli wpływ na rozwój Chemików Magików, a są to w szczególności Iain Adams, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin oraz Chris Lawson.

Grę polecają:



EGMONT.pl



Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

© 2024 Story House Egmont Sp. z o.o.

© 2024 Dr. Reiner Knizia Wszystkie prawa zastrzeżone.

Story House Egmont Sp. z o.o.

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa

www.WydawnictwoEgmont.pl

Autor gry: Reiner Knizia

Ilustrator: Piotr Sokołowski

Product manager: Beata Sawoń

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

Opracowanie graficzne i skład: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl