

**Karty Elikirów:** W grze występuje 14 Kart Elikirów. Aby przygotować każdy Elikir należy zgromadzić 6 Kart Składników z różnymi kolorami i różnymi symbolami. Co więcej, każda Karta Elikirów ukazuje symbol lub kolor, który jest konieczny w danym Elikirze. Gdy graczom uda się stworzyć eliksir, Karta Elikirów oraz wszystkie użyte składniki są odkładane na bok i należy odsłonić kolejną Kartę Elikirów do przygotowania.



wymagany kolor/symbol

**Komunikacja między graczami:** W trakcie swojej tury gracz nie ujawnia swoich kart w ręce, nie mogą mówić, jakie karty mają w ręce, ani nie mogą podpowiadać innym graczom, którą kartę zagrać. Gracz w swojej turze może zadać TYLKO jedno pytanie. Gracze zadają pytania o kolor karty albo o symbol karty, którą posiadają inni gracze (np. Czy ktoś ma niebieską kartę? Kto ma kartę z symbolem pioruna? etc.). Pozostali gracze odpowiadają na zadane pytania, nie ujawniając tych kart.

Gracze po zagranie karty dobierają jedną kartę z talii Kart Składników, tak, aby mieć zawsze 4 karty w ręce. Po zagranie karty przez Kota należy odsłonić wierzchnią kartę z Talii Kart Składników i umieścić tę kartę przed Kotem. Gdy talia Kart Składników wyczerpie się, gracze nie dobierają więcej kart. Gracze rozgrywają swoje tury do momentu, gdy zostanie zagrana ostatnia karta.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy została zagrana ostatnia Karta Składników.

### Punktacja:

Gdy zostały zużyte wszystkie składniki, gracze sprawdzają ile Elikirów udało im się przygotować. Gracze otrzymują tytuł mistrzowski w zależności od końcowego rezultatu.

0-3 Elikiry – Nowicjusz

4-5 Elikirów – Alchemik

6-7 Elikirów – Mistrz Alchemii

## WARIANT JEDNOOSOBOWY (SOLO)

W tym wariantcie samotny alchemik będzie miał okazję spróbować swoich sił w laboratorium Metimura. Będzie to nie lada wyzwanie, gdyż dwa kota mistrza będą utrudniać to zadanie, co chwilę dodając składniki ze swoich zasobów.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY (SOLO)

Wyłóż obie Karty Kotów na stół w dowolnej kolejności.

Potasuj talię Kart Składników.

Rozdaj kotom taką ilość Kart Składników, jaka widnieje na ich karcie.

Trzymaj te karty odkryte obok Kart Kotów.

Weź pięć Kart Składników na rękę. Pozostałe karty ułóż w zakrytej talii na środku stołu.

Potasuj talię Kart Elikirów i odkryj pierwszą kartę. To będzie pierwszy eliksir, który należy przygotować. Pozostałe Karty Elikirów odłóż na bok w zakrytej talii.



## PRZEBIEG GRY (SOLO)

Gra przebiega według standardowych zasad zawartych w wariantcie wieloosobowym.

Grę rozpoczyna gracz dodając pierwszy składnik do Kociołka, następnie tury są rozgrywane zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W przypadku tur kotów, gracz decyduje, która z Kart Składników zostanie dodana przez kota.

## ZAKOŃCZENIE GRY (SOLO)

Gra kończy się gdy talia Kart Składników się wyczerpie i zostanie zagrana ostatnia karta. Gracz sprawdza ile Elikirów udało się stworzyć. W zależności od liczby eliksirów, gracz otrzymuje tytuł alchemika.

### Punktacja:

0-3 Elikiry – Nowicjusz

4-5 Elikiry – Czeladnik

6-7 Elikirów – Zawodowiec

8 Elikirów – Mistrz Alchemii



Wyprodukowano w Polsce

Copyright© 2022 Hornet Games  
www.hornetgames.pl



*Metimur – światowej sławy alchemik musiał pilnie opuścić swoje laboratorium. Zostawił swoją pracę młodym, szkolącym się alchemikom. Teraz to oni muszą przejąć kontrolę nad przygotowaniem Elikirów, które zamówili klienci Mistrza Metimura. Mistrz zostawił im również coś jeszcze – swoich kocich pomocników. Musicie współpracować przy produkcji Elikirów, aby przygotować jak najwięcej mikstur zanim skończą się Składniki i mistrz wróci.*

## ZAWARTOŚĆ

- ☞ 49 Kart Składników - 7 symboli w 7 kolorach
- ☞ 2 Karty Kotów – Biały Kot, Rudy Kot
- ☞ 5 Kart Ról – Magiczne Kapelusze
- ☞ 14 Kart Elikirów

## CEL GRY

W tej kooperacyjnej grze, młodzi alchemicy muszą przygotować Elikiry używając dostępnych Kart Składników. Należy przygotować ich jak najwięcej zanim skończy się talia Składników. Im więcej gotowych Elikirów, tym lepszy wynik na koniec gry.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie gry jest uzależnione od poziomu trudności, który wybierze. W pierwszych rozgrywkach rekomendujemy podstawowy poziom gry.

### Poziom podstawowy:

Weź następujące Karty Ról w zależności od liczby graczy:

**Dwóch graczy:** 1 Kartę Magicznego Kapelusza, 1 Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Białego Kota oraz Kartę Białego Kota.

**Trzech graczy:** 2 Karty Magicznego Kapelusza, 1 Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Białego Kota oraz Kartę Białego Kota

**Czterech graczy:** 3 Karty Magicznego Kapelusza, 1 Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Białego Kota oraz Kartę Białego Kota

### Poziom średni:

Weź następujące Karty Ról w zależności od liczby graczy:

**Dwóch graczy:** 1 Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Rudego Kota oraz Kartę Rudego Kota.

**Trzech graczy:** 2 Karty Magicznego Kapelusza, 1 Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Rudego Kota oraz Kartę Rudego Kota

**Czterech graczy:** 3 Karty Magicznego Kapelusza, 1 Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Rudego Kota oraz Kartę Rudego Kota

### Poziom trudny:

Weź następujące Karty Ról w zależności od liczby graczy:

**Dwóch graczy:** 1 Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Rudego Kota, 1 Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Białego Kota, Kartę Rudego Kota oraz Kartę Białego Kota

**Trzech graczy:** 1 Kartę Magicznego Kapelusza, 1 Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Rudego Kota, 1 Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Białego Kota, Kartę Rudego Kota oraz Kartę Białego Kota.

**Czterech graczy:** 2 Karty Magicznego Kapelusza, 1 Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Rudego Kota, 1 Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Białego Kota, Kartę Rudego Kota oraz Kartę Białego Kota.

Potasuj te Karty Ról wraz z Kartami Kotów. Ułóż je losowo, zakryte w okręgu na środku stołu, aby ustalić kolejność gry. Odkryj te karty. Gracze przyjmują rolę, która została wylosowana najbliższej nich.

Gracz, który wylosował Kartę Roli z ikoną Kota ma wpływ na działania tego Kota. Podczas tury Kota wybiera on, która Karta Składników jest zagrana do Kociołka (Karta Magicznego Kapelusza z ikoną Rudego Kota – kontrola nad Rudym Kotem, Karta Magicznego Kapelusza z ikoną Białego Kota – kontrola nad Białym Kotem).



Karta Magicznego Kapelusza



Karta Magicznego Kapelusza z ikoną Rudego Kota



Karta Białego Kota

### Przykład:

Wylosowano następujący układ. Tomek, który siedzi najbliższej karty z ikoną Rudego Kota będzie rozgrywał swoją turę jako pierwszy, następnie Marysia, po niej karty zagrywał będzie Rudy Kot, a następnie Kasia.

Marysia



Rudy Kot (sterowany przez Tomka)



Kasia

Tomek



Potasuj Karty Elikksirów i ułóż je w zakrytej talii. Następnie odsłoń pierwszą Kartę Elikksiru na środku stołu. To będzie pierwszy Elikksir, który należy przygotować. Karty Składników należy dokładać dookoła tej Karty Elikksiru tworząc Kociołek.

Potasuj talię Kart Składników i rozdaj każdemu graczowi oraz kotom. Każdy gracz otrzymuje po cztery karty. Gracze trzymają te karty w tajemnicy przed innymi graczami. Koty otrzymują tyle kart ile jest przedstawione na Kartach Kotów. Karty Składników należące do Kotów należy trzymać odkryte.

Pozostałe Karty Składników ułóż w zakrytej Talii Kart Składników w zasięgu wszystkich graczy. Wszystko gotowe do gry.



Karta Składnika



Karta Elikksiru

## PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gracz, który wylosował Kartę Magicznego Kapelusza z ikoną Kota o największej liczbie eliksirów. Następnie tury rozgrywane są zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gdy tura zagrywania kart przypada na kota, gracz, który kontroluje kota wybiera, która Karta Składników zostaje zagrana przez Kota. W każdej turze gracz lub koty MUSZĄ zagrać jedną ze swoich dostępnych kart do Kociołka. Gracze nie mogą spasaować w swojej turze ani odrzucić karty z ręki.

**WAŻNE:** Podczas całej gry w Kociołku nie mogą się znajdować dwie Karty Składników z takim samym symbolem ani takiego samego koloru. Gdy gracz lub Kot zagra jedną kartę, która swoim symbolem i/lub kolorem odpowiada wcześniej umieszczonej karcie, należy te karty usunąć z Kociołka i kartę/y odrzucić na stos kart odrzuconych.

### Przykład:

Gracz dodał Kartę Składników z czerwonym symbolem wody. To oznacza, że czerwona karta z Symbolem Chmury i zielona karta z Symbolem Wody muszą być usunięte z Kociołka i odrzucone na stos kart odrzuconych.

