

TRISMEGISTUS

Ostateczna Formuła



Zasady gry

⌚ 90-120'
👤 1-4 ⌚ 14+

Wprowadzenie

Historia alchemii naznaczona została nieustannym dążeniem do odkrycia jednego z największych sekretów wszechświata – kamienia filozoficznego. Liczni uczeni wierzyli, że tajemnica jego stworzenia skryta jest w obszernych naukach i licznych formułach zawartych w pracach Hermesa Trismegistusa. Niejeden z nich poświęcił całe swoje życie na badanie tych starożytnych mądrości, licząc, że starania zostaną nagrodzone wieczną sławą.

Teraz Ty możesz spróbować swych sił na trudnej ścieżce do wiekopomnej chwały. Eksperymentuj, dokonuj transmutacji metali i zdobądź potężne artefakty! Jeżeli zgłębisz tajemnice i posiadasz moc czterech żywiołów, być może zdołasz opracować formułę kamienia filozoficznego, a Twe imię będzie po kres czasów wymieniane obok samego Hermesa Trismegistusa niczym synonim mądrości!

Opis gry

Trismegistus: ostateczna formuła to kompleksowa gra planszowa, w której wcielicie się w rolę alchemików i będziecie prowadzić skomplikowane badania nad naturą wszechświata. W trakcie trzech rund rozgrywki będziecie pozyskiwać substancje i esencje, transmutować metale, zdobywać artefakty i przeprowadzać liczne eksperymenty. Kluczowym elementem mechaniki gry jest draft kości. Wybór odpowiedniej z nich będzie determinował możliwości gracza zarówno w zakresie rodzaju możliwości do wykonania akcji, jak i ich siły. Gra oferuje

liczne drogi do zdobywania punktów – od was zależy, czy skupicie się na eksperymentach, czy spełnianiu wymagań publikacji, trzymanyh w sekrecie aż do końca rozgrywki. A może wolicie stworzyć mityczny kamień filozoficzny?

Jakikolwiek będzie wasz plan działania, szykujcie laboratoria i stawajcie w szranki o tytuł najgenialniejszego alchemika. Tylko uważajcie, żeby przypadkiem nie wysadzić czegoś w powietrze!

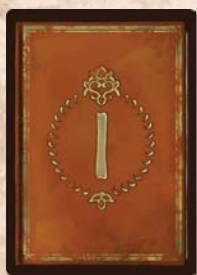
Elementy gry



~ 108 kart, w tym:



8 eksperymentów startowych



16 eksperymentów poziomu 1



16 eksperymentów poziomu 2



16 eksperymentów poziomu 3



8 eksperymentów mistrzowskich



24 karty publikacji



16 kart osiągnięć



4 karty pomocy

~ 48 kafli artefaktów, w tym:



8 artefaktów startowych



14 artefaktów poziomu 1



14 artefaktów poziomu 2

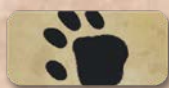


12 artefaktów poziomu 3

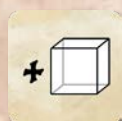
~ 40 drewnianych kafli formuł
(po 8 dla każdego z 5 alchemików)



~ 180 tekturowych żetonów, w tym:



4 żetony esencji dominujących



żetony eterycznych kości



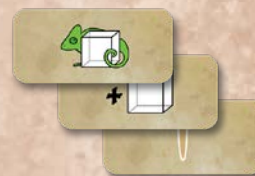
żetony reakcji



żetony kameleonów



żetony esencji soli, siarki i eteru



żetony bonusów

~ 20 mniejszych drewnianych znaczników (po 5 w każdym z 4 kolorów graczy) do wykorzystania na 4 torach opanowania żywołów (1 zapasowy)



~ 12 większych drewnianych znaczników (po 3 w każdym z 4 kolorów graczy) do wykorzystania na torze punktów zwycięstwa, na torze kolejności i jako oznaczenie koloru gracza.



~ 16 niestandardowych kości (6 czarnych, 5 białych i 5 czerwonych)



~ 80 akrylowych kostek substancji



~ niniejsza instrukcja



~ komponenty do gry solo (dla zautomatyzowanego przeciwnika – Botmegistusa):



9 kart podstawowych



4 karty specjalizacji



4 karty osobowości



1 karta stanu



1 zwykła kość sześcienna

Przygotowanie gry

Aby przygotować grę Trismegistus, należy wykonać kolejno poniższe kroki.

Przygotowanie gry wprowadzającej

Jeśli chcecie po raz pierwszy zagrać w grę Trismegistus, zalecamy skorzystanie z przedstawionego poniżej przygotowania gry wprowadzającej.

Najpierw znajdźcie plansze laboratoriów dla następujących alchemików: **Claude Duval**, **Isaac Newton**, **Heinrich Cornelius Agrippa** i **Roger Bacon**. Komponenty gry dla poszczególnych alchemików można zidentyfikować po ich portretach, które pokazano na ilustracjach poniżej.

1. Ustalcie losowo gracza rozpoczynającego (lub wybierzcie najbardziej zaawansowanego gracza). Otrzymuje on/ona planszę laboratorium **Duvala** oraz drewniane kafle formuł z portretem tego alchemika, a także przedstawione na ilustracji poniżej karty eksperymentu startowego, eksperymentu mistrzowskiego i publikacji oraz pokazany kafel artefaktu startowego. Gracz ten umieszcza jeden ze swoich większych drewnianych znaczników na pozycji 1 toru kolejności w bieżącej rundzie (nr 17 na ilustracji przedstawiającej przygotowanie gry – str. 6).



2. Drugi gracz powinien otrzymać planszę laboratorium **Newtona** oraz drewniane kafle formuł z portretem tego alchemika, a także przedstawione poniżej karty i kafel artefaktu. Ten gracz umieszcza jeden ze swoich większych drewnianych znaczników na pozycji 2 toru kolejności w bieżącej rundzie i otrzymuje 1 żeton eterycznej kości.



3. Trzeci gracz (jeśli bierze udział w grze) powinien otrzymać planszę laboratorium **Agrippy** oraz drewniane kafle formuł z portretem tego alchemika, a także przedstawione poniżej karty i kafel artefaktu. Ten gracz umieszcza jeden ze swoich większych drewnianych znaczników na pozycji 3 toru kolejności w bieżącej rundzie i otrzymuje 2 żetony eterycznych kości.



4. Czwarty gracz (jeśli bierze udział w grze) powinien otrzymać planszę laboratorium **Bacona** oraz drewniane kafle formuł z portretem tego alchemika, a także przedstawione poniżej karty i kafel artefaktu. Ten gracz umieszcza jeden ze swoich większych drewnianych znaczników na pozycji 4 toru kolejności w bieżącej

rundzie i otrzymuje 2 żetony eterycznych kości oraz dodatkową (oprócz substancji startowych, które każdy gracz otrzyma zgodnie z opisanym dalej pełnym przy-



gotowaniem gry) substancję  (oznaczaną akrylową kostką na odpowiednim polu na planszy laboratorium gracza).

5. Każdy gracz powinien teraz umieścić swój artefakt startowy w skrajnie prawym wcięciu na dolnej krawędzi swojej planszy laboratorium (czyli przy transmutacji miedzi w cynę).

Nieużywane plansze laboratoriów, karty eksperymentów startowych, karty eksperymentów mistrzowskich oraz kafle artefaktów startowych należy odłożyć do pudełka. Następnie należy wykonać przedstawione dalej kroki ogólnego przygotowania gry, ignorując wszelkie kroki związane z określaniem kolejności graczy i wybieraniem przez nich początkowych eksperymentów, artefaktów i publikacji (w grze wprowadzającej elementy te zostały z góry przydzielone poszczególnym graczom).

Ogólne przygotowanie gry

- 1 Rozłóżcie główną planszę gry i umieśćcie ją na środku stołu.
- 2 Podzielcie wszystkie karty na osobne talie: eksperymenty startowe, eksperymenty mistrzowskie, eksperymenty poziomu 1, eksperymenty poziomu 2, eksperymenty poziomu 3 oraz publikacje.
- 3 Usuńcie wszystkie karty przeznaczone dla większej liczby graczy, czyli w grze dla 2 graczy usuńcie wszystkie karty oznaczone „3+” i „4+”, a w grze dla 3 graczy usuńcie wszystkie karty oznaczone „4+”.
- 4 Potasujcie oddzielnie każdą z talii. Umieśćcie wszystkie talie zakryte obok planszy.
- 5 Umieśćcie talię eksperymentów poziomu 1 na planszy na polu przeznaczonym na bieżącą talię eksperymentów i wyłóżcie po 1 karcie eksperymentu na każdą z 5 ksiąg eksperymentów.
- 6 Umieśćcie talię publikacji na przeznaczonym na nią polu na planszy.
- 7 Podzielcie wszystkie kafle artefaktów na stosy zgodnie z ich rodzajami: startowe, poziomu 1, poziomu 2 i poziomu 3.
- 8 Potasujcie oddzielnie każdy stos. Umieśćcie wszystkie stosy artefaktów zakryte obok planszy.
- 9 Umieśćcie stos artefaktów poziomu 1 na planszy na polu przeznaczonym na bieżący stos artefaktów i uzupełnijcie każde z sześciu pól na rynku artefaktów jednym, odkrytym artefaktem z tego stosu.

- 10 Losowo rozłóżcie po 1 odkrytym żetonie esencji dominującej na każdym z końcowych pól torów opanowania żywiołów (zasłaniając nadrukowane tam esencje). Ten krok jest opcjonalny i można go całkowicie pominąć. W takim przypadku będziecie korzystać z układu esencji nadrukowanych bezpośrednio na planszy.
- 11 Potasujcie wszystkie żetony bonusów i losowo umieśćcie po 1 odkrytym żetonie bonusu na każdym polu bonusowym (oznaczonym przez „x”) na torach opanowania żywiołów. Niewykorzystane żetony bonusów odłóżcie do pudełka.
- 12 Umieśćcie żetony esencji, żetony eterycznych kości, żetony kameleonów, żetony reakcji i kostki substancji na przeznaczonych dla nich obszarach planszy (lub obok planszy w miejscu, gdzie będą łatwo dostępne dla wszystkich graczy).

Przygotowanie kości

W zależności od liczby graczy usuńcie następujące kości z dostępnej puli (odkładając je do pudełka):

- ~ Przy 4 graczach nie usuwajcie żadnych kości.
- ~ Przy 3 graczach usuńcie 1 czarną kość.
- ~ Przy 2 graczach usuńcie 1 czerwoną i 1 czarną kość.

Pozostałe kości umieśćcie obok głównej planszy gry.

Przygotowanie głównej planszy gry



Przygotowanie planszy gracza



24

19



20



21

2. gracz



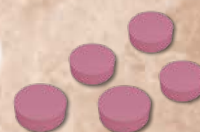
3. gracz



4. gracz



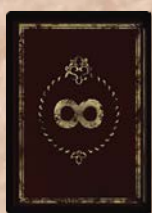
16



23



26



26



27



25



Rzut kośćmi i przygotowanie puli kości

Aby wypełnić alchemiczne misy na środku głównej planszy gry, należy wykonać następujące kroki:

- 13** Rzucić wszystkimi przygotowanymi kośćmi (najlepiej obok planszy, aby nie poprzestawiać innych elementów gry) i rozmieścić je w misach z odpowiadającymi im symbolami.
- 14** Jeśli któraś z mis zawiera 6 lub więcej kości, należy wziąć wszystkie kości z tej misy i rzucić nimi ponownie, przypisując je znowu do mis z odpowiadającymi im symbolami. Jeśli kilka mis zawiera 6 lub więcej kości, najpierw należy wybrać do przerzutu misę z symbolem występującym wcześniej na tej liście: ♄ > ♃ > ♅ > ♆ > ♁ > ♂ > ♀.
- 15** Powyższy krok należy powtarzać, dopóki nie będzie żadnej misy zawierającej 6 lub więcej kości.

Przygotowanie graczy

Jeśli zamierzacie rozegrać grę wprowadzającą i wykonaliście przygotowanie do gry wprowadzającej, to pomińcie poniższe kroki przygotowania, które zostały oznaczone kolorem czerwonym.

- 16** Każdy gracz wybiera kolor i bierze wszystkie drewniane znaczniki w wybranym kolorze.
- 17** Osoba, która jako ostatnia przeprowadzała alchemiczną transmutację (lub wybrana losowo), zostaje graczem startowym i umieszcza jeden ze swoich większych drewnianych znaczników na pozycji 1 toru kolejności w bieżącej rundzie.
- 18** Pozostali gracze (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) umieszczają po jednym swoim większym drewnianym znaczniku na kolejnych polach toru kolejności w bieżącej rundzie.
- 19** Począwszy od ostatniego gracza i kolejno przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera teraz 1 planszę laboratorium oraz bierze wszystkie 8 drewnianych kafli formuł z takim samym portretem alchemika, jaki jest wydrukowany na wybranej planszy laboratorium.
- 20** Każdy gracz otrzymuje 2 żetony reakcji. Umieszcza je odkryte (gotowe do wykorzystania) obok swojej planszy laboratorium.
- 21** Dodatkowo drugi gracz otrzymuje 1 żeton eterycznej kości, trzeci gracz (jeśli bierze udział w grze) otrzymuje 2 żetony eterycznych kości, a czwarty gracz (jeśli bierze udział w grze) otrzymuje 2 żetony eterycznych kości i do-

datkową kostkę ręki ♀ (oprócz tych kostek substancji, które każdy z graczy otrzyma w kroku 23).

- 22** Każdy gracz umieszcza po 1 swoim mniejszym drewnianym znaczniku na każdym z torów opanowania żywiołów na polu „0” oraz 1 ze swoich większych drewnianych znaczników na polu „0” toru punktów zwycięstwa. Ostatni z większych drewnianych znaczników można umieścić na swojej planszy laboratorium jako przypomnienie koloru gracza.
- 23** Każdy gracz umieszcza po 1 kostce substancji na następujących polach do przechowywania surowych (okrągłych) substancji na swojej planszy laboratorium ♄, ♃, ♅ i ♆. Dodatkowo każdy gracz bierze po 1 żetonie esencji soli, siarki i eteru.
- 24** Każdy gracz losowo umieszcza po 1 swoim odkrytym kaflu formuły na każdym z 8 pól przeznaczonych na formuły w kolumnach eksperymentów u góry swojej planszy laboratorium (po 2 kafle na kolumnę).
- 25** Każdy gracz otrzymuje 2 karty eksperymentów startowych, 2 karty eksperymentów mistrzowskich, 2 karty publikacji i 2 kafle artefaktów startowych. Wszystkie te elementy powinny być rozdawane zakryte.
- 26** Każdy gracz w sekrecie wybiera po 1 elemencie z każdej pary otrzymanej w poprzednim kroku. Następnie gracze odsłaniają wybrane artefakty i eksperymenty startowe. Każdy gracz umieszcza wybrany przez siebie artefakt startowy w dowolnym z 6 wcięć, przeznaczonych na artefakty, w dolnej części planszy laboratorium. Wybraną publikację i eksperyment mistrzowski każdy gracz zatrzymuje na ręce i nie ujawnia ich pozostałym graczom. Niewybrane eksperymenty startowe, eksperymenty mistrzowskie i artefakty startowe należy odłożyć do pudełka.
- 27** Niewybrane publikacje należy razem przetasować i odłożyć zakryte na spód talii publikacji.
- 28** Teraz jesteście gotowi, aby pójść w ślady Trismegistusa w poszukiwaniu ostatecznej formuły!

Ważne:

Wszyscy gracze powinni przyjrzeć się kościom dostępnym w puli na głównej planszy gry i wybrać swój eksperyment startowy, eksperyment mistrzowski, publikację i artefakt (tego wyboru wszyscy gracze dokonują równocześnie). Po dokonaniu tych wyborów gracze rozmieszczają artefakty startowe na swoich planszach laboratoriów zgodnie z aktualną kolejnością.

Struktura rundy i akcje graczy

Podczas każdej z 3 rund każdy gracz będzie wykonywać pewną liczbę akcji oraz reagować na akcje wykonywane przez przeciwników. Po tym, jak w swojej turze dany gracz wykona akcję (i da przeciwnikom czas na ich reakcje), tura przechodzi do następnego gracza.

Tura gracza

Każda tura gracza składa się z 4 faz: dobierania kości, akcji, reakcji przeciwników i porządkowania laboratorium.

Faza dobierania kości

Jeśli na torze mocy na twojej planszy laboratorium znajduje się jakaś kość, **możesz** (ale nie musisz) pominąć fazę dobierania kości. Natomiast jeśli tor mocy na twojej planszy laboratorium jest pusty (nie ma na nim żadnej kości), **musisz** dobrać kość. Wybierz dowolną kość z głównej planszy gry i wykonaj poniższe kroki:

- 1 Ustal liczbę kości w misie, z której bierzesz kość, **włącznie** z właśnie dobraną kością i umieść tę kość na swoim torze mocy na pozycji odpowiadającej ustalonej liczbie.



- 2 Opcjonalnie możesz wydać maksymalnie 1 żeton eterycznej kości, aby przesunąć dobraną kość o 1 pole w lewo na torze mocy. Nie można przy tym przekraczać maksymalnej wartości mocy 5.

Ważne:

Jeśli gracz zdecyduje się dobrać kolejną kość w sytuacji, gdy na torze mocy posiada kość dobraną wcześniej, wówczas ma obowiązek usunąć starą kość z toru i przenieść ją do obszaru zużytych kości. Warto zaznaczyć, że pomimo, iż takie zagranie jest dozwolone, to dobór nowej kości w takiej sytuacji będzie zwykle pomijany, ponieważ gracze będą zazwyczaj starać się wykorzystywać całą moc wszystkich dobieranych kości.

Przykład: Anna dobiera kość z misy z rtęcią  na głównej planszy gry. Misa ta zawiera 3 kości (włącznie z kością dobraną przez Annę), więc umieszcza ona dobraną kość na pozycji 3 swojego toru mocy. Natychmiast wydaje też 1 żeton eterycznej kości. Pozwala jej to na przesunięcie tej kości z pozycji 3 na pozycję 4. Anna ma jeszcze 1 żeton eterycznej kości, ale nie może go teraz wydać, gdyż na daną kość można wydać tylko 1 żeton eterycznej kości.



Dobieranie

Po dobraniu kości z symbolem  należy postępować zgodnie z zasadami opisanymi wyżej z jednym wyjątkiem. Po dołożeniu kości na tor mocy gracz musi ją obrócić, tak aby wskazywała inny, wybrany przez niego, symbol. W ten sposób moc kości została ustalona w oparciu o liczbę kości w misie , lecz na potrzeby wszystkich akcji i reakcji kość będzie traktowana jako mająca wybrany przez gracza symbol.

Rtęć i złoto

Dwie substancje mają specjalne właściwości.

Rtęć  jest zarówno substancją, jak i esencją. Gdy otrzymuje się ją jako esencję, jest traktowana tak samo, jakby została otrzymana jako surowa substancja i można ją wydawać albo jako substancję, albo jako esencję. Dalsze konsekwencje tej zasady są opisane na stronie 15 w zasadach rządzących transmutacjami.

Złoto  jest dzokerem. Może być zawsze wydawane jako dowolna inna substancja. Oznacza to też zastąpienie rtęci  wydawanej jako esencja. Inne specjalne właściwości złota są opisane na stronie 18 pod nagłówkiem „Odblokowywanie formuł przy pomocy złota”.

Faza akcji

Wydadz moc swojej kości (przesuwając ją w kierunku pozycji 0 na swoim torze mocy), aby wykonać dokładnie jedną z poniższych akcji. Nie ma możliwości spasowania.

~ Wydadz 1 lub więcej punktów mocy, aby zebrać substancje.

Za każdy wydany punkt mocy otrzymujesz 1 kostkę substancji i umieszczasz ją na swojej planszy laboratorium w obszarze do przechowywania **surowej substancji** o symbolu odpowiadającym symbolowi na twojej kości.



~ Wydadz 1 lub więcej punktów mocy, aby uzyskać esencje alchemiczne.

Za każdy wydany punkt mocy otrzymujesz 1 esencję i dodajesz ją do swoich zasobów. Typ uzyskiwanej esencji jest pokazany obok miski z symbolem odpowiadającym symbolowi na twojej kości.

Uwaga! Na karcie pomocy wkradł się błąd i esencje zostały błędnie (na odwrót) przypisane do symboli miedzi i cyny. Natomiast symbole na planszy są przedstawione prawidłowo.

Uwaga! Jeśli użyjesz kości z symbolem ♂ do wykonania tej akcji, możesz wybrać dowolną esencję, ale jeśli w jednej akcji chcesz uzyskać kilka esencji (wydając więcej niż 1 punkt mocy), to wszystkie uzyskane esencje muszą być tego samego typu.



~ Wydadz 1 lub więcej punktów mocy aby przeprowadzić transmutację.

Za każdy wydany punkt mocy możesz transmutować 1 surową albo oczyszczoną substancję wzdłuż strzałki transmutacji o kolorze **odpowiadającym kolorowi twojej kości**. Wszystkie transmutacje wykonywane w ramach jednej akcji muszą skutkować otrzymaniem takiej samej substancji wynikowej. Jest dozwolone, aby w jednej akcji transmutować różne formy substancji (surowe i/albo oczyszczone), ale musi to być ten sam metal. Za każdą jedną transmutację należy zapłacić dowolną esencją (esencje mogą, ale nie muszą być takie same). Dodatkowe koszty i szczegóły związane z tą akcją można znaleźć w dalszej części instrukcji pod nagłówkiem „Transmutacje i aktywowanie artefaktów” – str. 15.



~ Wydadz dokładnie 3 punkty mocy, aby uzyskać artefakt z rynku artefaktów.

Wybierz 1 z 2 artefaktów dostępnych na polach w kolorze odpowiadającym kolorowi twojej kości. Umieść zdobyty artefakt w dowolnym wcięciu na artefakty na swojej planszy laboratorium (jeśli wybrane wcięcie jest już zajęte, usuń stary artefakt z gry) oraz natychmiast skorzystaj ze zdolności artefaktu (przy pierwszym wykorzystaniu artefaktu nie zużywa się). Uzupełnij puste miejsca na rynku artefaktów, odkrywając nowy artefakt z bieżącego stosu artefaktów.



- ~ Wyдай dokładnie 1 punkt mocy, aby naładować dowolny ze swoich zużytych artefaktów.

Odwróć zużyty artefakt na drugą stronę (awerssem do góry).



- ~ Wyдай dokładnie 1 punkt mocy, aby uzyskać kartę eksperymentu.

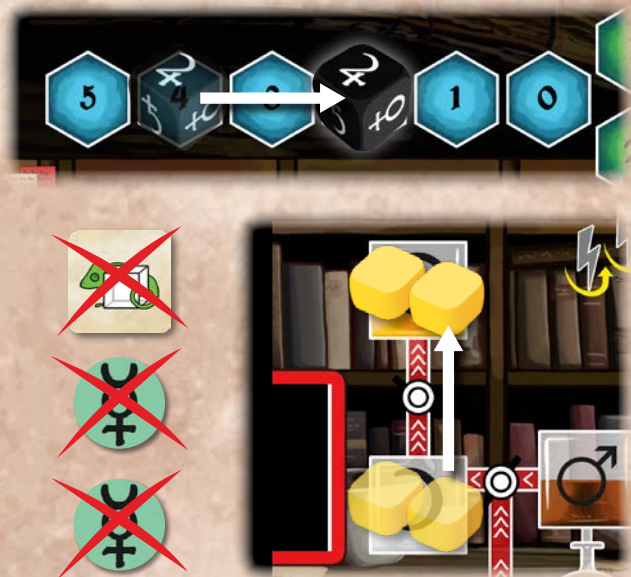
Weź kartę eksperymentu z głównej planszy gry z książki odpowiadającej symbolowi na twojej kości. Umieść zdobyty eksperyment odkryty obok swojej planszy laboratorium. Jeśli masz już 2 eksperymenty obok swojej planszy (nie wliczając w to eksperymentu mistrzowskiego trzymanego na ręce), nie możesz wykonać tej akcji. Jeśli zakupiony eksperyment pochodzi z bieżącej talii eksperymentów, należy natychmiast zastąpić go nowym eksperymentem z talii. Jeżeli natomiast została zakupiona karta eksperymentu pochodząca z wcześniejszej rundy, wówczas nie należy uzupełniać pustego pola nową kartą.

Na przykład w drugiej rundzie należy uzupełnić każdy wzięty eksperyment poziomu 2, ale nie należy uzupełniać wziętego eksperymentu poziomu 1.



Żetony kameleonów

Pewne efekty w grze (formuły, żetony bonusów) pozwalają na zdobycie żetonu kameleona. Żeton kameleona możesz odrzucić przed swoją akcją, aby wykonać tę akcję tak, jakbyś posiadał/a inną kość: możesz przy tym zmienić zarówno symbol jak i kolor kości na potrzeby tej jednej akcji (może to być akcja kosztująca kilka punktów mocy zgodnie z objaśnieniami poszczególnych akcji). Nie należy zmieniać ścianki na kości, gdyż żeton kameleona nie wpływa na ewentualne przyszłe akcje wykonywane przy użyciu tej samej kości ani na reakcje innych graczy (wszyscy gracze będą więc reagować, wykorzystując symbol i/lub kolor posiadanej przez ciebie kości i ignorując użycie przez ciebie żetonu kameleona).



Na przykład odrzucenie żetonu kameleona mogłoby ci pozwolić na przeprowadzenie transmutacji wzdłuż czerwonej strzałki przy wykorzystaniu mocy czarnej kości, przy czym transmutację tę można wykonać kilka razy podczas tej samej akcji (zużywając odpowiednią liczbę punktów mocy).

Akcje darmowe

W trakcie swojej tury możesz też wykonywać dowolne z poniższych akcji darmowych (w dowolnej kolejności i dowolną liczbę razy, tuż przed i/albo tuż po swojej akcji głównej, ale nie w jej trakcie ani nie w trakcie innych akcji darmowych):

- ~ Zakup formuły ze swojej planszy laboratorium i dodanie jej do swojego kamienia filozoficznego. Jest to szczegółowo opisane dalej pod nagłówkiem „Kamień filozoficzny” – str. 18.



- ~ Wykorzystanie formuły dostępnej w kamieniu filozoficznym (poprzez odwrócenie jej rewersem do góry) w celu skorzystania z jej zdolności specjalnej.



- ~ Przeprowadzenie eksperymentu umieszczonego obok planszy laboratorium lub eksperymentu mistrzowskiego z ręki poprzez zapłacenie jego kosztu w kostkach substancji. Jest to opisane szczegółowo dalej pod nagłówkiem „Przeprowadzanie eksperymentów” – str. 17.

Faza reakcji przeciwników

Po wykonaniu przez ciebie akcji (i ewentualnych akcji darmowych) każdy z pozostałych graczy może odwrócić **jeden** ze swoich odkrytych żetonów reakcji na drugą stronę, aby wykonać **dokładnie 1** z następujących reakcji:

- ~ Otrzymać 1 kostkę substancji i umieścić ją na **swojej** planszy laboratorium w obszarze do przechowywania surowej substancji o symbolu odpowiadającym symbolowi na **kości aktywnego gracza**.
- ~ Otrzymać 1 esencję i dodać ją do **swoich** zasobów. Typ uzyskiwanej esencji jest pokazany obok miski z symbolem odpowiadającym symbolowi na **kości aktywnego gracza**.
- ~ Transmutować 1 surową albo oczyszczoną substancję wzdłuż strzałki transmutacji o kolorze odpowiadającym kolorowi **kości aktywnego gracza** i stosując normalne reguły transmutacji.
- ~ Naładować 1 zużyty artefakt na **swojej** planszy laboratorium.

Uwaga! Kość gracza reagującego nie ma wpływu na reakcje, a wykonywanie reakcji nie zużywa punktów mocy żadnej z kości.

Ważne:

Skutki reakcji ograniczają się zwykle do planszy laboratorium danego gracza i najczęściej nie wpływają na stan gry na głównej planszy. Oznacza to, że reakcje mogą być wykonywane równocześnie przez wszystkich przeciwników aktywnego gracza. Jednakże każdy z graczy może zażyczyć sobie, aby reakcje były wykonywane w kolejności od gracza siedzącego bezpośrednio po lewej stronie aktywnego gracza i kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż wszyscy będą mieć szansę zareagować albo spasować.

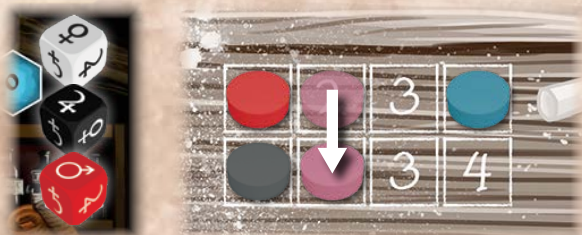
Faza porządkowania laboratorium

Po wykonaniu swojej akcji i pozwoleniu przeciwnikom na wykonanie reakcji:

- 1 Sprawdź pozycję kości na torze mocy. Jeśli jest na pozycji 0, przenieś ją na obszar zużytych kości na swojej planszy laboratorium.



- 2 Jeśli obszar zużytych kości zawiera teraz 3 kości, przesunij swój znacznik kolejności na pierwszą wolną pozycję na torze kolejności w nowej rundzie.



W tej rundzie nie będziesz już dobierać nowych kości ani wykonywać akcji, ale **możesz normalnie reagować** na akcje przeciwników (wykorzystując odkryte żetony reakcji, jeśli masz jeszcze jakieś dostępne). Ponieważ nie będziesz już wykonywać swoich tur w tej rundzie, to nie możesz też wykonywać w tej rundzie żadnych akcji darmowych.

- 3 Jeżeli jakiegokolwiek znaczniki graczy znajdują się w tym momencie na polu z żetonem bonusu (lub dalej) na którymś z torów opanowania żywiołów, usuń te żetony bonusów – nie będą już więcej dostępne.

Ważne:

Wszyscy gracze, którzy dotarli na pole z żetonem bonusu w **turze aktywnego gracza** (poprzez reakcje), będą mogli skorzystać z jego zdolności. Zużyte żetony bonusów są usuwane z torów opanowania żywiołów dopiero na koniec **tury aktywnego gracza**.

Po wykonaniu tego kroku tura przechodzi do gracza, którego znacznik jest następny na torze kolejności w bieżącej rundzie. Jeśli nie ma takiego gracza, **runda się kończy**.

Koniec rundy

Na koniec rundy należy wykonać kolejno następujące kroki, aby przygotować następną rundę gry.

- 1 Wszyscy gracze odwracają swoje zużyte artefakty i żetony reakcji awerssem do góry.
- 2 Jeśli była to trzecia runda, należy pominąć kolejne kroki i przejść od razu do **podliczania punktów na koniec gry** – str. 20.
- 3 Usunąć wszystkie artefakty z rynku artefaktów (ale nie z plansz laboratoriów graczy).
- 4 Zastąpić bieżący stos artefaktów stosem artefaktów poziomu odpowiadającego numerowi następnej rundy.
- 5 Uzupełnić rynek artefaktów 6 nowymi artefaktami z nowego stosu artefaktów.
- 6 Usunąć z głównej planszy gry wszystkie eksperymenty poziomu mniejszego o 1 od numeru bieżącej rundy (nie usuwacie żadnych ukończonych i nieukończonych eksperymentów należących do graczy). Oznacza to, że na koniec rundy 1 nie usuwacie żadnych eksperymentów, a na koniec rundy 2 usuwacie wszystkie eksperymenty poziomu 1, jakie pozostały na głównej planszy gry.



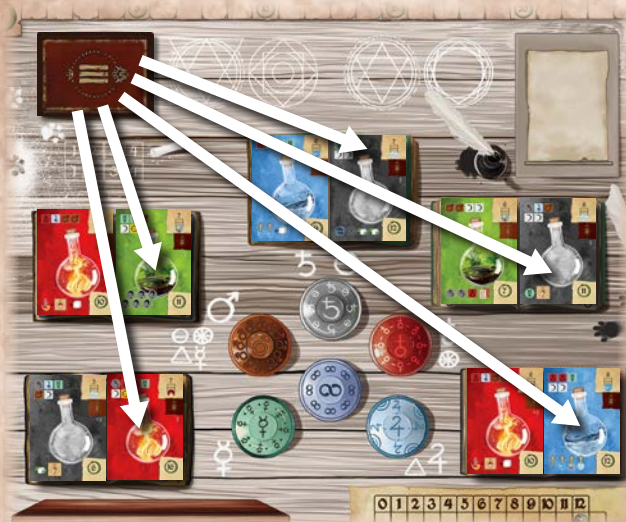
Przykład: Na koniec rundy 2 usunąć wszystkie eksperymenty poziomu 1 z głównej planszy gry.

- 7 Zastąpcie bieżącą talię eksperymentów talią eksperymentów poziomu równego numerowi następnej rundy.



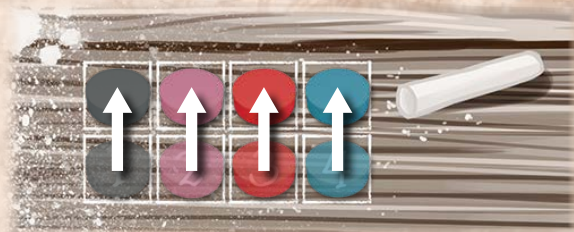
Przykład: Na koniec rundy 2 zastąpcie bieżącą talię eksperymentów (poziomu 2) talią eksperymentów poziomu 3.

- 8 Dodajcie po 1 nowym eksperymencie dobranym z nowej talii eksperymentów do każdej książki eksperymentów na głównej planszy gry.



Przykład: Na koniec rundy 2 dodajcie po 1 nowym eksperymencie poziomu 3 do każdej książki eksperymentów.

- 9 Przesuńcie wszystkie znaczniki kolejności z toru kolejności w następnej rundzie na te same pozycje na torze kolejności w bieżącej rundzie.



- 10 Zbierzcie wszystkie kości będące w grze (ze wszystkich mis na planszy głównej i z laboratoriów graczy) i rzućcie nimi, przeprowadzając procedurę opisaną pod nagłówkiem „Rzut kośćmi i przygotowanie puli kości” – str. 8.



Szczegółowe zasady gry

Ta część instrukcji zawiera szczegółowe opisy najważniejszych elementów gry Trismegistus: transmutacji, eksperymentów i korzystania z kamienia filozoficznego.

Surowe i oczyszczone substancje

- ~ Kostka substancji leżąca na okrągłym polu do przechowywania substancji w laboratorium gracza jest **surową substancją**. Surowe substancje są oznaczane w grze okrągłymi ikonami:



Ołów



Miedź



Cyna



Rtęć



Żelazo

- ~ jest symbolem oznaczającym **dowolną surową substancję**.
- ~ Kostka substancji leżąca na kwadratowym polu do przechowywania substancji w laboratorium gracza jest **oczyszczoną substancją**. Oczyszczone substancje są oznaczane w grze kwadratowymi ikonami:



- ~ jest symbolem oznaczającym **dowolną oczyszczoną substancję**.
- ~ Ołów jest zawsze surową substancją.
- ~ Srebro i złoto są zawsze oczyszczonymi substancjami. Zdolność pozwalająca zdobyć dowolną surową substancję nie pozwala na zdobycie srebra ani złota .
- ~ Złoto jest dzokerem i może zastąpić w grze dowolną substancję na dowolne potrzeby.
- ~ **Oczyszczona substancja może być zawsze używana zamiast swojego surowego odpowiednika, ale nie vice versa.**

Transmutacje i aktywowanie artefaktów

Transmutacja jest działaniem polegającym na przeniesieniu 1 kostki substancji z jednego z pól do przechowywania substancji w laboratorium gracza na inne takie pole wzdłuż strzałki transmutacji, co w efekcie zamienia jedną substancję w inną, a wynikowa substancja zawsze będzie miała postać oczyszczoną.

Gdy wykonujesz transmutację w ramach akcji, każda pojedyncza transmutacja jest przeprowadzana osobno i kosztuje jeden punkt mocy. Transmutacje wykonywane jako akcje (z wykorzystaniem mocy) lub reakcje (z użyciem żetonu reakcji) są ograniczone przez kolor kości aktywnego gracza. Jednakże niektóre eksperymenty, artefakty i formuły mogą dawać dowolne transmutacje , które nie zużywają mocy i nie są ograniczone kolorem, ale też są przeprowadzane zgodnie z poniższymi krokami:

- 1 Wybierz 1 kostkę surowej albo oczyszczonej substancji na swojej planszy laboratorium (za wyjątkiem złota).
- 2 Zapłać 1 żeton esencji albo 1 rtęć .
- 3 Przesuń swój znacznik o 1 pole w górę na torze opanowania żywiołu oznaczonego symbolem zapłaconej esencji.
- 4 Jeśli twój znacznik wejdzie na pole z żetonem bonusu, wykonaj jego efekt natychmiast.
- 5 Przesuń kostkę substancji wzdłuż strzałki transmutacji do następnego pola do przechowywania oczyszczonej substancji (ołów staje się miedzią , miedź / staje się cyną , cyna / staje się rtęcią itd.)

Ważne:

Jeśli jesteś już na ostatnim polu danego toru opanowania żywiołu i z jakiegokolwiek powodu miał(a)byś przesunąć na nim swój znacznik w górę, zamiast tego otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa (niezależnie od liczby pól o jaką próbujesz przesunąć do góry znacznik zawsze będzie to 1 punkt).

- 6** Kolor strzałki transmutacji **musi odpowiadać** kolorowi kości na twoim torze mocy (jeśli transmutacja jest wykonywana jako akcja) albo kolorowi kości na torze mocy aktywnego gracza (jeśli transmutacja jest wykonywana jako reakcja). W przypadku korzystania z dowolnej transmutacji  kolor strzałki transmutacji może być dowolny.
- 7** Jeśli użyta strzałka transmutacji powiązana jest z aktywnym (odwróconym awersem do góry) artefaktem, **możesz** teraz skorzystać ze zdolności tego artefaktu. Jeśli to zrobisz, odwróć artefakt na drugą stronę (awersem do dołu).

Ważne reguły związane z transmutacją

- ~ Możesz transmutować zarówno surowe, jak i oczyszczone substancje (ale nie jedne i drugie w tej samej akcji).
- ~ Rtęć  może być używana jako esencja.
- ~ Złoto  może być używane jako dowolna substancja, w tym również jako esencja rtęci .
- ~ Jeśli nie możesz zapłacić żetonu esencji albo rtęci , **nie możesz przeprowadzić transmutacji**.
- ~ W ramach jednej akcji można wykonać kilka transmutacji (każda kosztuje 1 punkt mocy), ale wszystkie transmutacje wykonywane w ramach jednej akcji muszą skutkować otrzymaniem takiej samej substancji wynikowej. Jest dozwolone, aby w jednej akcji transmutować różne formy substancji (surowe i/albo oczyszczone), ale musi to być ten sam metal. Za każdą jedną transmutację należy zapłacić dowolną esencją (esencje mogą, ale nie muszą być takie same).
- ~ Transmutacje mogą być przeprowadzane tylko wzdłuż strzałek transmutacji. Nie można na przykład transmutować surowej substancji w jej oczyszczoną wersję.
- ~ Gdy przeprowadzasz transmutację jako reakcję, wykorzystujesz kolor kości na torze mocy aktywnego gracza, a nie kolor kości na swoim torze mocy.
- ~ Jeśli właściwość specjalna daje ci kilka dowolnych transmutacji, to każda z nich może być przeprowadzana wzdłuż dowolnej strzałki transmutacji.

Przykład: Anna postanawia w swojej turze przeprowadzić transmutację. Wydaje 2 punkty mocy, aby dwukrotnie transmutować srebro  w złoto . Może to zrobić, ponieważ dobrana przez nią kość jest czerwona (co odpowiada kolorowi strzałki transmutacji, z której będzie korzystała) i będzie przeprowadzać wszystkie transmutacje wzdłuż tej samej strzałki transmutacji.



Anna najpierw transmutuje 1 srebro  w 1 złoto . Ponieważ nie ma żadnych żetonów esencji, płaci 1 rtęć  i przesuwa swój znacznik na torze opanowania żywiołu ziemi, a następnie przesuwa kostkę substancji z pola do przechowywania srebra  na swojej planszy laboratorium na pole do przechowywania złota  wzdłuż czerwonej strzałki transmutacji.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
				x				x				
				x				x				

Ponieważ transmutacja odbyła się wzdłuż strzałki przypisanej do aktywnego artefaktu, Anna zużywa go (odwracając go awersem do dołu) i natychmiast dodaje 2 kostki substancji do swojego pola do przechowywania srebra .



Anna przeprowadza drugą transmutację, przesuując kostkę substancji z pola do przechowywania srebra  na pole do przechowywania złota . Może to zrobić w ramach tej samej akcji, ponieważ obie transmutacje odbywają się wzdłuż tej samej strzałki transmutacji. Musi zapłacić żeton esencji albo rtęć , a ponieważ ich nie ma, decyduje się zapłacić złotem . 1 złoto  może zastąpić dowolną substancję, więc używa go jako rtęci  i przesuwa swój znacznik na torze opanowania żywiołu ziemi.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		→		x				x		2	4	∞

Teraz Anna przesuwając jedną ze swoich kostek substancji z pola do przechowywania srebra ☾ na pole do przechowywania złota ☼, ale nie aktywuje ponownie artefaktu, ponieważ jest on już zużyty.

Anna mogłaby wydać jeszcze 1 punkt mocy, aby wykonać kolejną transmutację (znowu transmutując srebro ☾ w złoto ☼ wzdłuż tej samej strzałki transmutacji i wydając złoto ☼ zamiast rtęci ☿), ale decyduje się na tym zakończyć swoją turę.



Ważne:

Każdy tor opanowania żywiołu odpowiada jednemu symbolowi żywiołu i jednemu rodzajowi esencji. Symbol żywiołu jest przedstawiony na pozycji 12 danego toru, natomiast rodzaj esencji jest przedstawiony przez żeton dominującej esencji umieszczony na końcu danego toru (albo nadrukowany bezpośrednio na planszy). Esencja ma znaczenie podczas transmutacji (jak opisano powyżej), natomiast żywioł ma znaczenie przy przeprowadzaniu eksperymentów (jak opisano poniżej) i rozpatrywaniu efektów pozwalających na przesunięcie swojego znacznika na torze określonego żywiołu (np. z nagród za eksperymenty lub kamień filozoficzny).

Przeprowadzanie eksperymentów

Jako akcję darmową **podczas swojej tury** możesz przeprowadzić eksperyment, który masz obok swojej planszy, albo eksperyment mistrzowski, który trzymasz w ręce. Aby przeprowadzić eksperyment:

- 1 Sprawdź wymaganie eksperymentu, dotyczące toru opanowania żywiołu (każdy eksperyment jest przypisany do jednego z żywiołów, co jest oznaczone przez kolor karty i wymaganie dotyczące toru opanowania danego żywiołu w prawym górnym rogu karty). Jeśli pozycja twojego znacznika na torze opanowania danego żywiołu jest równa

lub wyższa niż wymaganie na karcie, możesz przeprowadzić dany eksperyment (wymaganie to można też obniżyć zgodnie z wyjaśnieniami pod nagłówkiem „Zniżki dla eksperymentów” – str. 18).



		→								2	4	∞

- 2 Zapłacić koszt eksperymentu w postaci kostek substancji wskazanych w lewym górnym rogu karty. Pamiętaj, że zawsze możesz użyć złota ☼ jako dowolnej substancji.
- 3 W dowolnej kolejności zrealizuj bonusy wskazane w lewym dolnym rogu karty eksperymentu. Wszystkie efekty muszą być albo natychmiast wykorzystane (np. dowolne transmutacje, przesunięcia na torach), albo zignorowane (i wtedy przepadają). Niektóre efekty dają punkty zwycięstwa w oparciu o pewne warunki – te punkty należy natychmiast podliczyć. Nie należy podliczać punktów zwycięstwa pokazanych w prawym dolnym rogu karty eksperymentu, ponieważ zostaną one podliczone na końcu gry.



- 4 Wsuń kartę eksperymentu do odpowiadającej jej kolumny ukończonych eksperymentów u góry swojej planszy laboratorium. Poszczególne kolory kolumn odpowiadają kolorom kart (żywiołom), przy czym ostatnia kolumna (żywiołu powietrza) jest oznaczona na planszy laboratorium kolorem żółtym, a karty eksperymentów dla tego żywiołu są czarne. Jeśli jest to pierwszy eksperyment w danej kolumnie, otrzymujesz żeton formuły z tej kolumny, który umieszczasz w swoim kamieniu filozoficznym w środkowej części swojej planszy laboratorium (szczegóły dotyczące umieszczania żetonów formuł w kamieniu filozoficznym opisano dalej pod nagłówkiem „Kamień filozoficzny” – str. 18).



Zniżki dla eksperymentów

Istnieją dwa rodzaje zniżek, które możesz otrzymać za każdym razem, gdy przeprowadzasz eksperyment:

- ~ Możesz obniżyć wymaganie dotyczące toru opanowania żywiołu, wydając srebro  – za każdą wydaną kostkę srebra  możesz obniżyć wymaganie dotyczące toru opanowania żywiołu o 1.
Uwaga! Nie zmienia to twojej faktycznej pozycji na torze opanowania danego żywiołu.
- ~ Możesz zignorować koszt jednej substancji wymaganej przez eksperyment ALBO obniżyć wymaganie dotyczące toru opanowania żywiołu o 1 za każdą formułę odblokowaną w kolumnie ukończonych eksperymentów dla danego żywiołu (odpowiadającego przeprowadzanemu właśnie eksperymentowi).

Przykład: Anna chce przeprowadzić eksperyment poziom 2.



Jednakże jej znacznik jest na pozycji 4 toru opanowania żywiołu powietrza , a posiadane przez nią substancje to      . Anna jest o 1 pozycję za nisko na torze opanowania żywiołu powietrza i brakuje jej 1 kostki żelaza . Ponieważ jednak w kolumnie ukończonych eksperymentów dla żywiołu powietrza  ma już odblokowaną jedną formułę, to



może wykorzystać zniżkę na zapłacenie za brakujące żelazo , a następnie może wydać dodatkowe srebro , aby obniżyć wymaganie dotyczące toru opanowania powietrza  o 1. Teraz ma wszystko, co jest potrzebne do przeprowadzenia tego eksperymentu.

Kamień filozoficzny

Siatka pól w środkowej części każdej planszy laboratorium służy do tworzenia kamienia filozoficznego. Każdy alchemik w grze ma inne bonusy za ukończenie fragmentu kamienia

filozoficznego i inny zestaw formuł. Każda z tych formuł jest umieszczona podczas przygotowania gry w jednym z 8 miejsc na formuły u góry planszy laboratorium. Nie można korzystać z tych formuł, dopóki nie zostaną odblokowane:

- ~ Odblokowujesz 1 z formuł dostępnych w danej kolumnie ukończonych eksperymentów po przeprowadzeniu pierwszego eksperymentu dla danego żywiołu.
- ~ W swojej turze jako akcję darmową możesz odblokować 1 lub więcej formuł, płacąc odpowiednią liczbę kostek złota , jak wyjaśniono poniżej.

Odblokowywanie formuł przy pomocy złota

W zależności od tego, ile formuł już odblokowałeś przy pomocy złota , płacisz:

- ~ 1 złoto  za pierwszą formułę,
- ~ 2 złota  za drugą formułę,
- ~ 3 złota  za trzecią formułę,
- ~ 4 złota  za czwartą formułę.

Gdy odblokowujesz formułę przy pomocy złota , umieść 1 kostkę substancji obok zwolnionego pola formuły u góry planszy laboratorium (staraj się nie zasłonić ikony zniżki, aby o niej nie zapomnieć), żeby zaznaczyć, iż dana formuła została kupiona za złoto , a nie zwolniona przez przeprowadzenie eksperymentu. Te kostki substancji pomagają też w ustaleniu ceny, jaką masz zapłacić za odblokowanie następnej formuły przy pomocy złota .

Ważne:

Możesz odblokować co najwyżej 1 formułę z każdej kolumny, korzystając z każdej z powyższych metod. Nigdy nie możesz zapłacić złotem za odblokowanie formuły z danej kolumny, jeśli jedno z pól formuł tej kolumny jest już oznaczone kostką substancji. Przeprowadzanie dalszych eksperymentów (poza pierwszym) nigdy nie odblokuje drugiej formuły z tej samej kolumny. Jeśli pierwsza formuła została odblokowana przez przeprowadzenie eksperymentu, to drugą można tylko kupić za złoto .

Umieszczanie formuł w kamieniu filozoficznym

Po odblokowaniu formuły należy ją natychmiast umieścić na pustym polu w środkowej części planszy laboratorium, gdzie będzie częścią tworzonego kamienia filozoficznego. Po umieszczeniu formuły sprawdź, czy nie został ukończony jakiś wiersz i/lub kolumna (tematycznie: fragmenty kamienia filozoficznego):

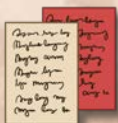
- ~ Jeśli został ukończony wiersz, natychmiast otrzymujesz wszystkie bonusy z lewej i prawej strony danego wiersza.
- ~ Jeśli została ukończona kolumna, natychmiast otrzymujesz wszystkie bonusy z góry i dołu danej kolumny.
- ~ Jeśli jedną formułą naraz zostały ukończone wiersz i kolumna, otrzymujesz bonusy i za wiersz, i za kolumnę.

Ważne:

Wszystkie bonusy są otrzymywane natychmiast po ukończeniu wiersza i/lub kolumny. Jeśli nie możesz wykorzystać niektórych bonusów, przepadają – nie będzie można użyć ich później. Jednakże bonus z formuły (nadrukowany na żetonie formuły) może być wykorzystany w późniejszym momencie gry jako akcja darmowa. Nie musisz z niego korzystać od razu po umieszczeniu formuły w kamieniu filozoficznym.

Karty publikacji

Publikacje stanowią specjalny rodzaj kart, które możesz zdobywać w trakcie gry (trzymasz je na ręce, nie ujawniając innym graczom) i wykorzystać do zdobycia punktów na końcu gry (więcej szczegółów na ten temat można znaleźć dalej pod nagłówkiem „**Podliczanie punktów na koniec gry**” – str. 20). Gdy jakaś zdolność w grze pozwala ci zdobyć karty publikacji (poprzez poniższy symbol), wykonaj następujące kroki:



- ~ Dobierz 2 karty publikacji z talii i dodaj je do innych kart publikacji na ręce.
- ~ Zwróć 1 dowolną kartę publikacji ze swojej ręki na spód talii publikacji (możesz zwrócić jedną z właśnie dobranych albo z posiadanych wcześniej).
- ~ Jeśli w talii publikacji jest tylko 1 karta, po prostu dobierz ją na rękę i nie zwracaj żadnych kart.
- ~ W mało prawdopodobnym przypadku, gdyby talia publikacji była pusta, po prostu ignoruj tę zdolność przez resztę gry.

Ważne:

Publikacje nigdy nie są usuwane z gry i nie ma żadnego limitu odnośnie liczby kart publikacji, które gracz może mieć na ręce.

Dodatkowe zasady

Niektóre efekty w grze mogą być wywoływane w tym samym momencie i stwarzać problem kolejności ich zastosowania. Poniżej przedstawiamy kilka zasad rozstrzygających takie konflikty.

- ~ Żaden efekt nie może zostać zastosowany pomiędzy przesunięciem transmutowanej substancji a aktywacją artefaktu.
- ~ Kiedy wykonujesz transmutację wielu substancji w ramach jednej akcji, dozwolone jest wykorzystanie dowolnych elementów zdobytych we wcześniejszych transmutacjach do wykonania kolejnych. Na przykład jeśli pierwsza transmutacja wygeneruje żetony esencji, można nimi zapłacić, wykonując kolejne transmutacje.
- ~ Formuły i żetony kameleonów można wykorzystywać, a eksperymenty wykonywać wyłącznie w trakcie swojej tury (nigdy w trakcie reakcji). Należy jednak pamiętać, że podczas wykorzystania reakcji do wykonania transmutacji jest dozwolone aktywowanie artefaktu.

Podliczanie punktów na koniec gry

Gra kończy się po zakończeniu trzeciej rundy. Zdobyte punkty zwycięstwa należy zaznaczać, przesuwając swój znacznik na torze punktów zwycięstwa. Punkty podliczane na koniec gry należy dodać do punktów zdobytych przez graczy w trakcie gry.

1. Eksperymenty

Dodaj wszystkie punkty zwycięstwa nadrukowane w prawym dolnym rogu na kartach ukończonych eksperymentów. Nieukończone eksperymenty, leżące obok planszy laboratorium, podobnie, jak nieukończony eksperyment mistrzowski (trzymany na ręce) nie dają żadnych punktów.

2. Publikacje

Każdy gracz powinien teraz odkryć swoje karty publikacji z ręki. Aby zdobyć punkty za publikacje, trzeba posiadać odpowiednie symbole żywiołów.



Gracz może posiadać symbole żywiołów nadrukowane na pozyskanych artefaktach oraz na ukończonych eksperymentach (symbole na nieukończonych eksperymentach się nie liczą). Ponadto, jeśli gracz dotarł do końcowej pozycji (12) na torze opanowania żywiołu, to jest to traktowane tak, jakby zdobył dodatkowy symbol danego żywiołu. Każdy symbol żywiołu może być użyty tylko raz do ukończenia jednej publikacji (w przypadku artefaktów z dwoma symbolami żywiołów oba symbole mogą posłużyć do ukończenia jednej publikacji albo każdy z nich może posłużyć do ukończenia innej publikacji). Gracze otrzymują punkty zwycięstwa tylko za te publikacje, które byli w stanie ukończyć.

3. Kamień filozoficzny

Odblokowane formuły przyczyniają się do ukończenia kamienia filozoficznego każdego z graczy.

Gracze otrzymują punkty w zależności od tego, ile formuł przenieśli do swoich kamieni filozoficznych, zgodnie z poniższą tabelą:

Umieszczone formuły

0-1	2	3	4	5	6	7
0	1	4	9	16	25	36

Punkty zwycięstwa

4. Punkty za dodatkowe elementy

Za każde złoto  i każdy żeton eterycznej kości , które pozostały w twoim laboratorium, zdobywasz 1 punkt zwycięstwa. Wszelkie inne substancje, artefakty, esencje i żetony kameleonów nie dają żadnych punktów zwycięstwa.

5. Tory opanowania żywiołów

Za dotarcie na któreś z 3 końcowych pól na każdym torze opanowania żywiołu (pozycja 10 / 11 / 12) otrzymujesz odpowiednio 2 / 4 / 7 punktów zwycięstwa.

6. Ustalenie zwycięzcy

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa udowadnia, że jest najlepszym alchemikiem i zwycięzcą gry. W przypadku remisu zwycięzcą jest ten gracz spośród remisujących, który ukończył najwięcej eksperymentów. Przy dalszym remisie gracze zwyciężają wspólnie i także zapisują się w alchemicznych annałach.

Moduł wariantowy: osiągnięcia

Jeśli preferujecie więcej interakcji w grze, możecie dołączyć karty osiągnięć, które pozwolą wam ścigać się z innymi graczami po dodatkowe punkty. **Uwaga!** Osiągnięcia nie są wykorzystywane w trybie solo.

Przygotowanie osiągnięć

Podczas ogólnego przygotowania gry potasujcie karty osiągnięć i dobierzcie losowo 4. Umieśćcie je odkryte obok planszy. Nieużywane osiągnięcia odłóżcie z powrotem do pudełka. Nie będą one używane w danej grze.

Odblokowywanie osiągnięć

W swojej turze (nie podczas reakcji) możesz odblokować osiągnięcie – jest to akcja darmowa. Aby odblokować osiągnięcie, musisz być w stanie pokazać, że masz aktualnie wszystkie wymagane składniki na swojej planszy laboratorium. Może to być określona liczba ukończonych eksperymentów danego rodzaju (ukończony eksperyment mistrzowski jest traktowany tak samo, jak inne eksperymenty), określona liczba artefaktów, osiągnięcie odpowiednich pozycji na torach opanowania żywiołów itd.

Jeśli udało ci się odblokować osiągnięcie, umieść je natychmiast odkryte obok swojej planszy laboratorium. Niektóre osiągnięcia mają natychmiastowe bonusy przedstawione w lewym dolnym rogu karty. Zrealizuj te bonusy natychmiast po

Ważne:

Aby odblokować osiągnięcie, **nie musisz wydawać** żadnych zasobów określonych w wymaganiach tego osiągnięcia. Wystarczy po prostu zademonstrować fakt posiadania wszystkich wymaganych elementów. Nawet jeśli w toku gry stracisz jakieś elementy, które były potrzebne do odblokowania osiągnięcia, nie tracisz samego osiągnięcia. Po odblokowaniu osiągnięcia nie jest wymagane żadne dodatkowe działanie. Osiągnięcia dadzą punkty zwycięstwa w podobny sposób, jak eksperymenty, podliczane na końcu gry.

odblokowaniu osiągnięcia (inaczej przypadną). Natomiast wartość osiągnięcia w punktach zwycięstwa zostanie dodana do sumy twoich punktów przy końcowym podliczaniu punktów. Osiągnięcia nie są uzupełniane po odblokowaniu. Inni gracze nie mogą już odblokować osiągnięcia, które zostało odblokowane przez innego gracza.

Podziękowania

Projekt gry: Daniele Tascini, Federico Pierlorenzi
Tryb solo: Dávid Turczy, Nick Shaw
Opracowanie gry: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Rainer Åhlfors, Małgorzata Mitura
Kierownictwo artystyczne: Kuba Polkowski
Ilustracje: Paulina Wach
Projekt graficzny: Zbigniew Umgelter, Paulina Wach
Instrukcja: Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Rainer Åhlfors
Tłumaczenie: Jakub Niedźwiedz
Redakcja: Bartosz Chlebicki
Skład graficzny: Łukasz Kempniński
Konsultacje: Łukasz Gralak

Zespół Board & Dice

Kierownik wykonawczy: Andrei Novac
Lokalizacja i kierownictwo artystyczne: Kuba Polkowski
Marketing: Filip Głowacz
Sprzedaż: Ireneusz Huszcza
Rozwijanie gier: Błażej Kubacki

Zespół Lucrum Games:

Lokalizacja: Bartosz Chlebicki
Wsparcie eventów i sklepów: Łukasz Gralak
Sprzedaż i logistyka: Łukasz Damięcki
Marketing: Karol Duda

Specjalne podziękowania

Chcielibyśmy przekazać specjalne podziękowania dla Johna Albertsona i Philippe'a Légera za dodatkowe testowanie trybu solo.

Botmegistus - przeciwnik w trybie solo

Botmegistus jest wirtualnym przeciwnikiem, który pozwala na rozegranie gry Trismegistus w trybie solo. W niniejszych zasadach zwrot „ty” odnosi się do gracza ludzkiego, prowadzącego rozgrywkę solo.

Przygotowanie do gry solo

- ~ Przygotuj główną planszę gry i swoje komponenty, tak jak w przypadku gry dla 2 graczy, przy czym ty będziesz rozpoczynać grę.
- ~ Odlóż na razie 4 karty specjalizacji na bok, będą potrzebne później.
- ~ Daj Botmegistusowi jego kartę stanu (umieść ją gdzieś obok planszy).
- ~ Potasuj karty podstawowe Botmegistusa, tworząc talię i umieść ją zakrytą obok jego karty stanu.
- ~ Daj Botmegistusowi 1 żeton eterycznej kości i 2 złota (trzymaj je na jego karcie stanu).
- ~ Nie dawaj mu planszy laboratorium, żetonów formuł, początkowych esencji ani początkowych substancji (poza złotem wspomnianym powyżej).
- ~ Nie dawaj mu początkowego zestawu artefaktów, publikacji ani eksperymentów.
- ~ Po tym, jak wybierzesz swój artefakt startowy (spośród dwóch dobranych), daj Botmegistusowi odrzucony przez ciebie artefakt startowy. Następnie znajdź kartę osobowości Botmegistusa pasującą symbolem żywiołu do symbolu na jego startowym artefakcie i wtasuj ją do talii kart Botmegistusa. Odlóż pozostałe 3 karty osobowości do pudełka, gdyż nie będą używane w tej grze. **Uwaga!** W pierwszej grze przeciwko Botmegistusowi zalecamy pominąć ten krok i grać bez karty osobowości. Jest to jeden ze sposobów na zmniejszenie stopnia trudności (pozostałe znajdziesz na stronie 26).
- ~ Rzuć dwukrotnie jedną z nieużywanych kości, przesuwając za każdym razem znacznik Botmegistusa na odpowiednim torze opanowania żywiołu: jeśli wypadnie symbol ♄/♂/♂/♀, przesunij jego znacznik na torze z esencją dominującą odpowiednio soli/eteru/siarki/rtęci. Jeśli wypadnie symbol ♂ lub ♀, przesunij znacznik Botmegistusa na tym torze, na którym jego znacznik jest najniżej (szczegóły opisano dalej pod nagłówkiem „Przesuwanie znacznika na torze” – str. 24).

Zmiany w przebiegu gry

Ty rozgrywasz swoją turę tak samo, jak w normalnej grze.

W turze Botmegistusa odkryj następną kartę z jego talii, aby ustalić, co będzie robił w danej turze. Jeśli talia kart Botmegistusa się wyczerpie, przetasuj wszystkie zużyte karty, aby utworzyć nową talię.

Wariant z zaawansowanym planowaniem

Gdy już zagraasz kilka razy przeciwko Botmegistusowi i będziesz chciał/a mieć możliwość lepszego przewidywania działań przeciwnika, możesz zastosować następujący wariant. Na początku gry odkryj 2 karty z talii Botmegistusa i ustaw je obok siebie. W turze Botmegistusa rzuć zwykłą kością sześcienną. Przy wyniku 1, 2 lub 3 użyj lewej karty do ustalenia, co będzie robić w danej turze. Przy wyniku 4, 5 lub 6 użyj prawej karty do ustalenia, co będzie robić w danej turze. Następnie odrzuć wykorzystaną kartę i zastąp ją nową kartą z talii. Wszystkie pozostałe reguły nie ulegają zmianie.

Uwaga ogólna: Botmegistus zdobywa jedynie eksperymenty, artefakty i złoto, a czasem też żetony eterycznych kości. Wszystkie inne zasoby są przez niego ignorowane.

Faza dobierania kości

Jeśli Botmegistus nie ma kości na swojej karcie stanu, to dobiera kość w oparciu o kolor/symbole przedstawione na aktywnej karcie zgodnie z poniższą listą priorytetów:

- 1 W pierwszej kolejności stara się wybrać kość w kolorze przedstawionym na odkrytej karcie, wybierając spośród poniższych opcji tę kość, która ma największą moc (przy remisie stosuje opcję podaną wyżej):
 - Kość w tym samym kolorze, co na karcie, z symbolem ∞. Botmegistus obróci ją na symbol przedstawiony na karcie (ten z lewej, jeśli na karcie są 2 symbole).
 - Kość w tym samym kolorze, co na karcie, z symbolem przedstawionym na karcie (tym z lewej, jeśli na karcie są 2 symbole).
 - (Jeśli na karcie są 2 symbole): Kość w tym samym kolorze, co na karcie, z symbolem przedstawionym na karcie po prawej stronie.
- 2 Jeśli nie istnieje żadna z powyższych kości, dobiera kość w innym kolorze niż przedstawiony na odkrytej karcie, wybierając spośród poniższych opcji tę kość, która ma największą moc (przy remisie stosuje opcję podaną wyżej; priorytet wyboru kolorów kości o tej samej mocy:  >  > ):
 - Kość w innym kolorze niż na karcie, z symbolem ∞. Botmegistus obróci ją na symbol przedstawiony na karcie (ten z lewej, jeśli na karcie są 2 symbole).
 - Kość w innym kolorze niż na karcie, z symbolem przedstawionym na karcie (tym z lewej, jeśli na karcie są 2 symbole).
 - (Jeśli na karcie są 2 symbole): Kość w innym kolorze niż na karcie, z symbolem przedstawionym na karcie po prawej stronie.
- 3 Jeśli nie istnieje żadna z powyższych kości, dobiera kość o największej mocy w tym samym kolorze (a jeśli nie ma takiej, to w innym kolorze zgodnie z podanym wyżej priorytetem wyboru kolorów), co na karcie. W przypadku remisu rozstrzyga symbol kości w kolejności:

$$\text{♂} > \text{♀} > \text{♂} > \text{♂} > \text{♂}$$

Jeśli na karcie jest napis „max” zamiast symbolu kości, Botmegistus dobiera kość o najwyższej mocy w danym kolorze. Jeśli będzie to kość z symbolem ∞, Botmegistus obraca ją na ♂. Jeśli nie ma żadnej kości w tym kolorze, dobierze kość w innym kolorze, korzystając z przedstawionego powyżej priorytetu wyboru koloru.

Umieść dobraną kość na odpowiedniej pozycji na torze mocy Botmegistusa. Jeśli Botmegistus ma jakieś żetony eterycznych kości i dobrał kość o mocy mniejszej niż 5, wydaje teraz 1 żeton eterycznej kości, aby zwiększyć moc dobranej kości o 1.

Faza akcji

Wydawanie mocy

Botmegistus wydaje tyle mocy, ile wskazano (za pomocą niebieskich sześciokątów) na jego odkrytej karcie (będzie to 1, 2 lub 3). Jeśli nie ma wystarczającej liczby punktów mocy, to wydaje całą posiadaną moc (nadal wykonuje swoją akcję normalnie, nawet jeśli nie był w stanie wydać w pełni podanej liczby punktów mocy).

Wykonywanie akcji

Botmegistus wykonuje teraz akcję wskazaną na jego odkrytej karcie, którą będzie jedna z poniższych akcji:

Karty podstawowe:



Zdobywa artefakt.



Przesuwa swój znacznik na wskazanych torach. Będą to albo tory konkretnych żywiołów, albo tor, na którym jego znacznik jest aktualnie najniżej.



Bierze kartę eksperymentu (albo 1 złoto, jeśli ma w danym momencie 2 nieukończone eksperymenty).



Zdobywa 1 złoto (umieść kostkę substancji na jego karcie stanu).

Karty specjalizacji:



Zdobywa 1 artefakt i 1 złoto.



Przesuwa swój znacznik na każdym torze opanowania żywiołów o 1 pozycję do góry.



Zdobywa 5 punktów zwycięstwa i 1 złoto.



Bierze kartę eksperymentu (albo 1 złoto, jeśli ma w danym momencie 2 nieukończone eksperymenty), a następnie dwukrotnie przesuwa swój znacznik na torze, na którym jego znacznik jest aktualnie najniżej (należy ustalić ten tor na nowo przed każdym przesunięciem).

Karty osobowości:

(1 na daną grę)



Jeśli Botmegistus jest na tej samej lub na niższej pozycji niż ty na torze opanowania żywiołu ziemi, przesuwa się o 2 pozycje do góry na torze ziemi. Jeśli jest już wyżej od ciebie na tym torze, to zamiast tego zdobywa 5 punktów zwycięstwa i 3 złota.



Jeśli Botmegistus jest na tej samej lub na niższej pozycji niż ty na torze opanowania żywiołu wody, przesuwa się o 2 pozycje do góry na torze wody. Jeśli jest już wyżej od ciebie na tym torze, to zamiast tego zdobywa 5 punktów zwycięstwa i przesuwa się o 1 pozycję do góry na torach ognia, ziemi i powietrza.



Jeśli Botmegistus jest na tej samej lub na niższej pozycji niż ty na torze opanowania żywiołu ognia, przesuwa się o 2 pozycje do góry na torze ognia. Jeśli jest już wyżej od ciebie na tym torze, to zamiast tego zdobywa 10 punktów zwycięstwa.



Jeśli Botmegistus jest na tej samej lub na niższej pozycji niż ty na torze opanowania żywiołu powietrza, przesuwa się o 2 pozycje do góry na torze powietrza. Jeśli jest już wyżej od ciebie na tym torze, to zamiast tego zdobywa 5 punktów zwycięstwa i 1 artefakt.

Zdobywanie artefaktu

Zdobywając artefakt, Botmegistus wybiera artefakt z pola tego samego koloru, co kolor jego aktualnej kości. W pierwszej kolejności wybiera ten z nich, który ma więcej symboli żywiołów. W przypadku remisu, rzuć zwykłą kością sześciocienną. Przy wyniku 1, 2 lub 3 Botmegistus weźmie artefakt z lewego pola. Przy wyniku 4, 5 lub 6 Botmegistus weźmie artefakt z prawego pola.

Umieść wybrany kafel artefaktu odkryty obok karty stanu Botmegistusa.

Zdobywanie eksperymentu

Botmegistus może mieć obok swojej karty stanu 2 nieukończonych eksperymenty. Jeśli nie może wziąć kolejnego eksperymentu, to zamiast tego zdobywa 1 złoto (jak wskazano na kartach).

Wybiera eksperyment z książki na planszy przypisanej do symbolu, który jest na jego aktualnej kości. Jeśli na danej księdze dostępne są 2 eksperymenty, należy posłużyć się poniższą listą priorytetów:

- 1 Eksperyment przypisany do żywiołu, którego Botmegistus jeszcze nie ma.
- 2 Eksperyment, który Botmegistus może natychmiast ukończyć (również wydając złoto za brakujące wymagania, jak opisano dalej pod nagłówkiem „Kończenie eksperymentów” – str. 25).
 - Jeśli może ukończyć oba eksperymenty, wybiera ten, który jest wart więcej punktów zwycięstwa.
- 3 Eksperyment, dla którego Botmegistus jest bliższy spełnienia wymagań na torze opanowania żywiołu.
- 4 Eksperyment, dla którego ty już spełniasz lub jesteś bliższy spełnienia wymagań na torze opanowania żywiołu.
- 5 Eksperyment wart więcej punktów zwycięstwa.
- 6 Eksperyment po lewej stronie.

Przesuwanie znacznika na torze

Jeśli Botmegistus ma przesunąć swój znacznik na torze opanowania żywiołu, na którym jego znacznik jest najniższy, a jest kilka takich torów, to wybiera tor według następującej listy priorytetów:

- 1 Tor, na którym jest najbliżej kolejnego pola bonusowego z dostępnym nadal żetonem bonusu;

- 2 Tor, na którym wyprzedza cię o więcej pól;
- 3 Tor, na którym ty wyprzedzasz jego o mniej pól;
- 4 Pierwszy tor od lewej;

Jeśli jakiś efekt powoduje kilkukrotne przesunięcie znacznika na torze, na którym znacznik Botmegistusa jest najniżej, to należy ustalić właściwy tor (zgodnie z powyższymi priorytetami) przed każdym przesunięciem. Jeśli Botmegistus dotrze do pola bonusowego z dostępnym żetonem bonusu przed tobą, zdobywa bonus natychmiast:



Zdobywa żeton eterycznej kości.



Przesuwa swój znacznik o 1 pole do góry na torze, na którym najmniej brakuje mu do spełnienia wymagań na jednym z jego nieukończonych eksperymentów albo na torze, na którym jego znacznik jest najniżej, jeśli nie ma żadnych nieukończonych eksperymentów.



Zdobywa natychmiast 5 punktów zwycięstwa.

Jeśli Botmegistus ma przesunąć swój znacznik na konkretnym torze opanowania żywiołu, ale jest już na najwyższej pozycji na danym torze, to zamiast tego przesuwa swój znacznik na innym torze, zgodnie z wcześniejszą listą priorytetów.

Kończenie eksperymentów

Po wykonaniu akcji Botmegistusa sprawdź, czy może on ukończyć któryś ze swoich nieukończonych eksperymentów. Aby ukończyć eksperyment, ignoruje wszystkie wymagania dotyczące substancji i musi jedynie spełnić wymaganie dotyczące pozycji na danym **torze opanowania żywiołu**. Jeśli ma dostępne złoto, to może wydać 1 złoto za każdy poziom wymagania, którego mu brakuje. Wydane złoto wraca do wspólnej puli.

Jeśli to możliwe, Botmegistus *może* ukończyć oba eksperymenty naraz. Jeśli potencjalnie mógłby ukończyć dowolny ze swoich dwóch nieukończonych eksperymentów, ale nie oba naraz (tzn. wydając złoto na jeden z nich tak, że zabraknie mu złota na ukończenie drugiego), to w pierwszej kolejności kończy eksperyment przypisany do tego żywiołu, którego nie ma jeszcze wśród swoich ukończonych eksperymentów albo (jeśli jest takich kilka) eksperyment wart najwięcej punktów zwycięstwa. Botmegistus nie otrzymuje żadnych korzyści z ukończonych eksperymentów poza punktami zwycięstwa na koniec gry. Wsuwaj ukończone eksperymenty Botmegistusa pod jego kartę stanu tak, aby wystawały symbole żywiołów.

Faza reakcji

Możesz reagować na akcję Botmegistusa tak samo, jak w normalnej grze. Botmegistus nigdy nie reaguje na twoje akcje.

Faza porządkowania laboratorium

Po wykonaniu akcji przez Botmegistusa (i ewentualnym ukończeniu przez niego jakichś eksperymentów), jeśli moc jego kości spadła do 0, przenieś tę kość na obszar zużytych kości na jego karcie stanu. Jeśli jest to już trzecia kość na obszarze zużytych kości na jego karcie stanu, przesunij jego znacznik kolejności na pierwsze wolne pole na torze kolejności w następnej rundzie.

Jeśli jakiś znacznik gracza (w tym Botmegistusa) znajduje się teraz na polu z żetonem bonusu (lub dalej) na dowolnym torze opanowania żywiołu, usuń ten żeton bonusu (nie będzie on już dostępny).

Koniec rundy

Wykonaj normalne czynności związane z końcem rundy na planszy swojego laboratorium i na głównej planszy gry.

Żetony eterycznych kości

Na końcu rundy 1 daj Botmegistusowi 2 żetony eterycznych kości. Na końcu rundy 2 daj Botmegistusowi 3 żetony eterycznych kości.

Dodawanie karty specjalizacji

Na końcu rundy 1 sprawdź, który symbol żywiołu występuje najczęściej na artefaktach i ukończonych eksperymentach Botmegistusa (w przypadku remisu wybierz losowo jeden z nich). Wtasuj kartę specjalizacji odpowiadającą temu żywiołowi do pozostałych kart w talii Botmegistusa (nie dodawaj w tym momencie do talii jego stosu kart odrzuconych).

Na końcu rundy 2 dodaj nową kartę specjalizacji w ten sam sposób jak powyżej, ignorując przy tym typ żywiołu, którego karta została już dodana na końcu rundy 1 (trzeba dodać nową kartę z innym symbolem żywiołu niż w rundzie 1, ponieważ dla każdego żywiołu istnieje tylko 1 karta specjalizacji; oczywiście karta dodana w rundzie 1 pozostaje w posiadaniu Botmegistusa i w rundzie 3 Botmegistus będzie operował dwiema kartami specjalizacji).

Zmiany w podliczaniu punktów na koniec gry

Ty podliczasz swoje punkty tak, jak w normalnej grze.

Przed końcowym podliczaniem punktów dobierz 2 losowe karty eksperymentów mistrzowskich. Jeśli Botmegistus osiągnął wymagany przez którąś z tych kart poziom opanowania danego żywiołu, natychmiast kończy ten eksperyment (jeśli może ukończyć oba, wybiera ten, który daje więcej punktów zwycięstwa, a drugi odrzuca). Nie może wydać złota, aby obniżyć to wymaganie.

Następnie Botmegistus dolicza:

- ~ Punkty zwycięstwa wymienione na wszystkich ukończonych przez siebie eksperymentach.
- ~ Punkty zwycięstwa za dotarcie na punktowane pola na torach opanowania żywiołów.
- ~ 3 punkty zwycięstwa za każdy symbol żywiołu na swoich artefaktach.
- ~ 3 punkty zwycięstwa za każdy pozostały żeton eterycznej kości.
- ~ Policz, ile formuł kamienia filozoficznego mógłby odblokować: każdy typ (ziemia, ogień, woda, powietrze) eksperymentu (włącznie z ewentualnym ukończonym eksperymentem mistrzowskim) liczy się za 1, dodatkowo może wydać 2 złota, aby zwiększyć liczbę formuł o 1 (tyle razy, na ile go stać, maksymalnie dochodząc do 7 formuł). Następnie otrzymuje punkty za formuły zgodnie z tabelą z normalnych zasad.

Umieszczone formuły

0-1	2	3	4	5	6	7
0	1	4	9	16	25	36

Punkty zwycięstwa

- ~ Jeśli po tej operacji zostało mu jeszcze jakieś złoto, zdobywa po 1 punkcie zwycięstwa za każde pozostałe złoto.

Jeśli twój wynik jest wyższy niż Botmegistusa, wygrujesz!

Dostosowywanie stopnia trudności

Zwiększanie stopnia trudności

Wykorzystaj dowolne z poniższych opcji, aby zwiększyć możliwości zdobywania punktów zwycięstwa przez Botmegistusa:

- ~ Botmegistus zaczyna grę z 1 dodatkowym złotem.
- ~ Daj Botmegistusowi losowy, nieukończony eksperyment startowy.
- ~ Botmegistus zaczyna na pozycji 1 na wszystkich torach opanowania żywiołów (zamiast pozycji 0, jak ty) przed przesunięciem znaczników zgodnie z początkowymi rzutami kośćmi.
- ~ Rzuć kośćmi 4 razy lub więcej (zamiast 2 razy), żeby ustalić początkowe pozycje Botmegistusa na torach opanowania żywiołów.
- ~ Karty osobowości dają dolną nagrodę (z punktami zwycięstwa), gdy twoja pozycja na danym torze opanowania żywiołu jest taka sama, jak pozycja Botmegistusa (zamiast górnej nagrody).
- ~ Na końcu gry dobierz 3 karty eksperymentów mistrzowskich (zamiast 2), gdy Botmegistus próbuje ukończyć jeden z nich.
- ~ Pozwól Botmegistusowi wydawać złoto w celu obniżenia wymagania ukończenia eksperymentu mistrzowskiego.

Wykorzystaj dowolne z poniższych opcji, aby utrudnić sobie rozgrywkę:

- ~ Botmegistus zostaje graczem startowym, ale ty nie otrzymujesz rekompensaty w postaci eterycznej kości.
- ~ Usuń dodatkową białą kość podczas przygotowywania gry (gra będzie wykorzystywać 5 czarnych, 4 białe i 4 czerwone kości).
- ~ Dobierz tylko 1 publikację i/lub tylko 1 eksperyment mistrzowski podczas przygotowywania gry (zamiast wybierać z dwóch).

Zmniejszanie stopnia trudności

Wykorzystaj dowolne z poniższych opcji, aby zmniejszyć możliwości zdobywania punktów zwycięstwa przez Botmegistusa:

- ~ Botmegistus zaczyna grę z 1 złotem mniej.
- ~ Nie rzucaj kośćmi, aby ustalić początkowe przesunięcia znaczników Botmegistusa na torach opanowania żywiołów.
- ~ Nie dodawaj eksperymentu mistrzowskiego do laboratorium Botmegistusa przy końcowym podliczaniu punktów.
- ~ Nie korzystaj z kart specjalizacji.
- ~ Nie korzystaj z kart osobowości.

Często zapomniane zasady

- ~ Oczyszczona substancja może być zawsze używana w miejsce swojego surowego odpowiednika, ale nie na odwrót.
- ~ Podczas reagowania na akcje innych graczy możesz wybrać wzięcie 1 substancji, 1 esencji, przeprowadzenie 1 transmutacji albo naładowanie artefaktu. Nie możesz wykonywać żadnych innych akcji (ani akcji darmowych).
- ~ Podczas przeprowadzania transmutacji pamiętaj, że:
 - Możesz transmutować surowe i/albo oczyszczone substancje.
 - Musisz wybrać transmutację wzdłuż strzałki o kolorze odpowiadającym kolorowi kości znajdującej się na twoim torze mocy.
 - W wyniku transmutacji zawsze otrzymujesz oczyszczoną substancję.
 - Zawsze musisz zapłacić 1 esencję za każdą transmutację, a następnie przesunąć swój znacznik na torze opanowania żywiołu przypisanym do wykorzystanej esencji.
- ~ Wszyscy gracze, którzy w tej samej turze dotrą swoim znacznikiem do pola z żetonem bonusu (poprzez reakcje) mogą skorzystać z efektu tego bonusu. Żeton bonusu jest usuwany z toru opanowania żywiołu dopiero na koniec tury aktywnego gracza.
- ~ Po dobraniu kości z symbolem  musisz obrócić ją na ściankę z innym, wybranym przez siebie symbolem.
- ~ Jeśli korzystasz z żetonu kameleona do zmiany kości, nie zmieniasz fizycznie ścianki, na którą ta kość jest obrocona.
- ~ Srebro  może być używane do płacenia za brakujący poziom opanowania żywiołu wymagany przez przeprowadzany eksperyment (nie należy przesuwając swojego znacznika, a jedynie zapłacić różnicę kosztami srebra ).
- ~ Złoto  jest dzokerem i może zastąpić dowolną substancję. Można je wykorzystać zamiast innej substancji potrzebnej z dowolnego powodu. Obejmuje to również użycie srebra  do opłacenia brakującego poziomu opanowania żywiołu.
- ~ Nie wydawaj żadnych zasobów przy odblokowywaniu osiągnięcia. Wystarczy zademonstrować fakt posiadania wszystkich wymaganych składników.
- ~ Przy odblokowywaniu formuły pamiętaj, że:
 - Możesz odblokować co najwyżej 1 formułę z każdej kolumny eksperymentów (żywiołu) poprzez przeprowadzenie eksperymentu z tej kolumny.
 - Możesz odblokować co najwyżej 1 formułę z każdej kolumny eksperymentów (żywiołu) przy pomocy złota .
 - Odblokowując formułę przy pomocy złota , pamiętaj o rosnącej cenie: pierwsza/druga/trzecia/czwarta formuła kosztuje odpowiednio 1/2/3/4 złota .
- ~ Każda odblokowana formuła zapewnia zniżkę dla 1 substancji lub 1 poziomu opanowania żywiołu wymaganych przez dowolny eksperyment przeprowadzany w danej kolumnie (dla danego żywiołu).
- ~ Jeśli chodzi o eksperymenty, pamiętaj, że:
 - Nie możesz mieć więcej niż 2 nieukończone eksperymenty obok swojej planszy laboratorium.
 - Twój nieukończony eksperyment mistrzowski trzymasz w ręce i nie wlicza się on do powyższego limitu.
 - Przeprowadzenie eksperymentu jest akcją darmową, którą możesz wykonać w swojej turze (ale nie podczas reagowania na akcje innych graczy ani nie po przestawieniu w danej rundzie swojego znacznika kolejności do drugiego wiersza).

Opis symboli

	Surowa substancja, ołów
	Surowa substancja, miedź
	Surowa substancja, cyna
	Surowa substancja, rtęć (także esencja)
	Surowa substancja, żelazo
	Dowolna surowa substancja
	Oczyszczona substancja, miedź
	Oczyszczona substancja, cyna
	Oczyszczona substancja, rtęć
	Oczyszczona substancja, żelazo
	Oczyszczona substancja, srebro
	Oczyszczona substancja, złoto
	Dowolna oczyszczona substancja
	Esencja soli
	Esencja siarki
	Esencja eteru
	Dowolna esencja
	Przesuń swój znacznik w górę o 1 pozycję na dowolnym torze opanowania żywiołu.
	Przesuń swój znacznik w górę o 1 pozycję na torze opanowania żywiołu, na którym pozycja twojego znacznika jest najniższa ze wszystkich torów.
	Przesuń swój znacznik w górę o 2 pozycje na jednym wybranym torze opanowania żywiołu.
	Przesuń swój znacznik w górę o 3 pozycje na jednym wybranym torze opanowania żywiołu.
	Przesuń swoje znaczniki w górę o 1 pozycję na trzech różnych torach opanowania żywiołów.
	Przesuń swój znacznik w dół o 1 pozycję na dowolnym torze opanowania żywiołu.

	Symbol żywiołu ognia/wody/ziemi/powietrza
	Wymagany poziom na torze opanowania żywiołu ognia/wody/ziemi/powietrza (dla przeprowadzenia eksperymentu)
	Wymagany poziom na jednym (dowolnym) torze opanowania żywiołu.
	Twój poziom na torze opanowania żywiołu ognia/wody/ziemi/powietrza
	Twój najniższy poziom ze wszystkich torów opanowania żywiołów
	Przesuń swój znacznik w górę o 1 pozycję na torze opanowania żywiołu ognia/wody/ziemi/powietrza.
	Eksperyment LUB Liczba ukończonych eksperymentów (jako mnożnik nagrody przedstawionej po lewej stronie znaku „x”)
	Eksperyment dla żywiołu ognia/wody/ziemi/powietrza LUB Liczba ukończonych eksperymentów dla danego żywiołu (jako mnożnik dla nagrody przedstawionej po lewej stronie znaku „x”)
	Dwukrotnie wymień 1 surową substancję na 1 oczyszczoną substancję tego samego metalu.
	Wymień 1 surową substancję na 1 inną surową substancję.
	Trzy razy wymień dowolną oczyszczoną substancję na 1 złoto.
	Wymień 1 złoto na 5 dowolnych surowych substancji.
	Transmutacja wzdłuż czarnej/białej/czerwonej strzałki transmutacji.
	Transmutacja wzdłuż strzałki transmutacji dowolnego koloru

	Dobierz 2 karty publikacji i dodaj je do swojej ręki. Następnie odłóż dowolną 1 kartę publikacji z ręki na spód talii publikacji.
	Punkty zwycięstwa
	Liczba formuł (odkrytych i zakrytych), które są już częścią twojego kamienia filozoficznego (jako mnożnik dla nagrody przedstawionej przed tym symbolem)
	Żeton reakcji LUB Zdobądź 1 żeton reakcji.
	Zużyty żeton reakcji (na rewersie żetonu)
	Przywróć żeton reakcji (odwracając go na drugą stronę).
	Żeton eterycznej kości (używany do zwiększania mocy kości o 1 podczas jej dobierania)
	Żeton kameleona (używany do zmieniania koloru i/lub wartości kości podczas jednej akcji)
	Artefakt LUB Liczba posiadanych artefaktów (jako mnożnik nagrody przedstawionej po lewej stronie znaku „x”)
	Artefakt żywiołu ognia/wody/ziemi/powietrza LUB Liczba posiadanych artefaktów (odkrytych i zakrytych) dla danego żywiołu (jako mnożnik dla nagrody przedstawionej po lewej stronie znaku „x”)
	Liczba symboli żywiołów ognia i powietrza na twoich artefaktach (jako mnożnik dla nagrody przedstawionej po lewej stronie znaku „x”)
	Zdobądź losowy artefakt, dobierając go z bieżącego stosu artefaktów (natychmiast otrzymaj efekt tego artefaktu, jak przy uzyskaniu artefaktu w wyniku akcji).