Alchemicus

Wprowadzenie

Każdy z Graczy rozpoczyna grę jako zwykły zielarz, posiadający tylko skromny ogród i mały przydomowy straganik. Podczas gry Gracze dokładają wszelkich starań, by stać się najsłynniejszymi alchemikami w całym królestwie.
Droga do Sławy nieraz bywa długa i trudna. Wiedzie ona poprzez żmudne pozyskiwanie surowców, warzenie przeróżnych mikstur, wytapianie czystych metali oraz sumienne składanie darów dla wpływowych mieszkańców królestwa.
Może się też zdarzyć, że któremuś z Graczy uda się również rzecz tak niezwykła, jak wytworzenie złota. Takiego mistrza czeka wielka sława. Jednak pamiętajmy, że Duch Transmutacji jest niezwykle zazdrosny o swe sekrety i niechętnie je zdradza śmiertelnikom…

Wykaz elementów gry

- Instrukcja
- Plansza do gry
- 4 pionki Graczy – Alchemików
- 1 pionek Ducha Transmutacji (złoty)
- 140 kart Gry (*18 Horten [Ogród], 18 Metalle [Kopalnia], 18 Pergula [Stragan], 14 Fornax [Huta], 14 Alembic [Alembik], 14 Taberna [Sklep], 14 Domo [Pracownia], 10 Labrium [Laboratorium], 10 Donarium [Skarbiec], 10 Gloria [Sława]*)
- 48 żetonów Sławy (*24 x 1, 16 x 5, 8 x 10*)

Przygotowanie do gry

W dostępnym dla wszystkich Graczy miejscu, należy ułożyć planszę gry.
Na wewnętrznym kręgu Ducha Transmutacji, na polu *Labrium*, ustawiamy pionek Ducha Transmutacji.
Każdy z Graczy wybiera swój pionek i kładzie go przed sobą.
Każdemu Graczowi należy wydać po jednej karcie Horten (*Ogród*) i jednej karcie Pergula (*Stragan*). Gracze rozpoczynają grę z tymi kartami wyłożonymi przed sobą. Karty wyłożone przed sobą na stole oznaczają wybudowane i posiadane przez Gracza budynki. Budynki Horten (*Ogród*) i Pergula (*Stragan*) mają odzwierciedlać początki kariery zielarza, który pragnie zostać alchemikiem.
Następnie resztę kart gry należy dokładnie potasować, po czym każdemu z Graczy rozdać po 5 losowych kart, a resztę odłożyć w miejsce łatwo dostępne dla każdego Gracza, tworząc stos kart do dobierania. Obok należy położyć żetony Sławy.
Rozpoczyna Gracz najstarszy wiekiem, ten który w poprzedniej grze zdobył najmniejszą ilość punktów Sławy lub Gracz wybrany w sposób losowy. Jako drugi, ruch wykonywać będzie Gracz siedzący z lewej strony Gracza rozpoczynającego grę.

Cel gry

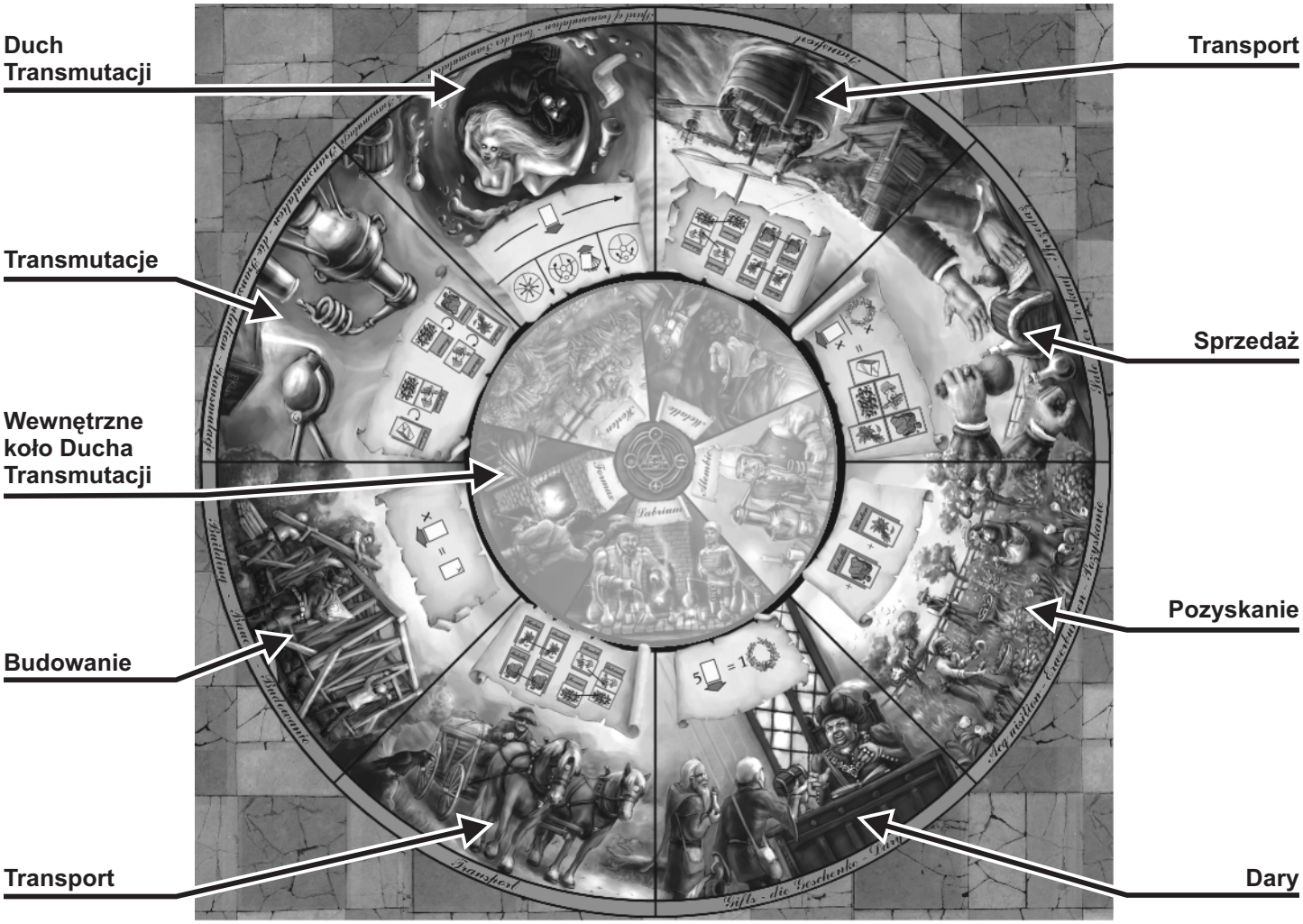
Grę wygrywa ten z Graczy, który jako **pierwszy zdobędzie 20 punktów Sławy** (*Patrz punkt 5. Zakończenie tury*).

Przebieg rozgrywki

Gracze kolejno, zaczynając od pierwszego, wykonują swoje tury. Każda tura składa się z następujących faz:

1. Dobranie karty.
2. Poruszenie pionkiem.
3. Wykonanie akcji związanej z polem gry.
4. Ewentualne zagranie karty Sławy.
5. Zakończenie tury.

Rysunek 1. *Plansza gry.*



1. Dobranie karty

Gracz dobiera jedną kartę ze stosu kart Gry.
Karty, które Gracz posiada w dłoni mają dwa zastosowania. Pierwsze – zgodne z poniższym opisem i symbolami na karcie.
Drugie zastosowanie – każda karta trzymana na ręku, stanowi walutę gry. Odrzucając jedną dowolną kartę, uiszczamy opłatę w wysokości jednej jednostki waluty.

Budynki (*działają dopiero po wybudowaniu*)

Horten (*Ogród*): podczas *Pozyskania* o ile jest na niej miejsce, umieszcza się na niej kartę surowca – ziół;
Metalle (*Kopalnia*): podczas *Pozyskania* o ile jest na niej miejsce, umieszcza się na niej kartę surowca – rudy metali;
Alembic (*Alembik*): podczas *Transmutacji* przemienia zioła w tynktury;
Fornax (*Huta*): podczas *Transmutacji* przemienia rudę w metale;
Labrium (*Laboratorium*): podczas *Transmutacji* przemienia tynktury i metale (potrzebne są oba jednocześnie) w złoto. Dopóki w *Labrium* znajduje się złoto, nie można tam przenosić kolejnych porcji tynktury, bądź metali;
Pergula (*Stragan*): umożliwia podczas *Sprzedaży* odrzucenie 1 karty surowca i otrzymanie za nią określonej liczby kart do ręki lub punktu Sławy: za 1 kartę ziół lub rudy – 1 kartę do ręki; za 1 kartę tynktury lub metali – 3 karty do ręki, za 1 kartę złota – 5 kart do ręki lub 1 punkt Sławy;
Taberna (*Sklep*): umożliwia podczas *Sprzedaży* odrzucenie do 3 kart surowca i otrzymanie za nie kart do ręki lub punktów Sławy: za 1 kartę ziół albo rudy – 1 kartę do ręki, za 1 kartę tynktury albo metali – 3 karty do ręki albo 1 punkt Sławy, za 1 kartę złota – 5 kart do ręki lub 3 punkty Sławy;
Donarium (*Skarbiec*): umożliwia podczas *Sprzedaży* odrzucenie 1 karty złota i otrzymanie za nie 6 kart do ręki lub 5 punktów Sławy;
Domo (*Pracownia*): za każdą zbudowaną Pracownię, podczas *Transportu*, *Pozyskania* lub *Transmutacji*, Gracz dostaje do ręki 1 dodatkową kartę. Nie trzeba wykonywać akcji związanej z polem, wystarczy samo postawienie pionka Gracza na którymś z pól, do których dodaje bonus Pracownia;

Karta Sławy

Gloria (*Sława*): kartę Sławy można zagrać tylko na koniec swojej tury, bez względu na to, na jakim polu znajduje się pionek Gracza. Aby ją zagrać najpierw należy ponieść jej koszt, tj. odrzucić z ręki 5 kart. Gracz natychmiast otrzymuje 1 punkt Sławy. Karty Sławy, w odróżnieniu od wszystkich innych kart, nie wystawia się przed siebie tylko odrzuca na stos kart odrzuconych. **Można zagrać tylko jedną kartę Sławy na turę**.

2. Poruszenie pionkiem

Gracz przesuwa swój pionek o 1, 2 lub 3 pola po zewnętrznym Alchemicznym Kręgu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz może także przesunąć swój pionek o 4 lub 5 pól. Za tak intensywny wysiłek, zmuszony jest zapłacić 1 punkt Sławy (płacąc 1 punkt Sławy, Gracz może przesunąć swój pionek zarówno o 4 jak i o 5 pól).
Podczas pierwszej tury gry Gracz, zamiast ruchu, stawia swój pionek na dowolnym, wybranym przez siebie polu Alchemicznego Kręgu.

Rysunek 2. *Karta gry*

3. Wykonanie akcji związanej z polem gry

Gracz stawia swój pionek na jednym z ośmiu pól alchemicznego kręgu. Następnie może wykonać akcję przypisaną do tego pola, **jednak nie jest to obowiązkowe** (**za wyjątkiem pola Ducha Transmutacji**). W zależności od pola, Gracz może wykonać jedną z wymienionych niżej akcji.

3.1. Budowanie

Gracz może zbudować budynek wykładając przed siebie wybraną kartę z ręki i uiszczając opłatę podaną w jej prawym górnym rogu. Uiszczenie opłaty polega na odrzuceniu odpowiedniej ilości kart z ręki na stos kart odrzuconych.

Przykład: Gracz chce wybudować Alembik, wykładając przed siebie odpowiednią kartę. Koszt jego budowy wynosi 3 jednostki, zatem Gracz musi odrzucić z ręki 3 dowolne inne karty.

Gracz podczas akcji budowania może wystawić dowolną ilość kart z ręki przed siebie, o ile tylko jest w stanie uiścić za nie opłatę.

Gracz może mieć wyłożonych przed sobą maksymalnie 12 budynków. Jeżeli chce zbudować budynek przekraczający ten limit, to musi zburzyć jeden ze swoich wybudowanych wcześniej budynków (odrzucić symbolizującą go kartę na stos kart odrzuconych).

Nie ma ograniczenia co do ilości wystawionych takich samych budynków (wszystkie 12 budynków może być jednego rodzaju).

3.2. Duch Transmutacji

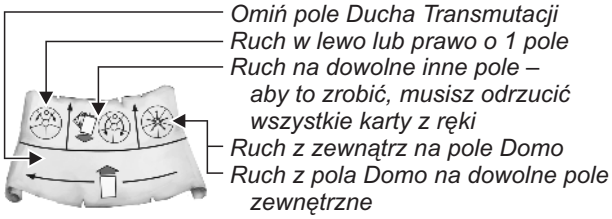
Duch Transmutacji jest zazdrosny i zwykle nie pozwala nikomu tworzyć złota, ale czasami lubi też robić psikusy i psuje alchemikom wyniki reakcji w Alembikach, czy wytop rudy w Hutach, a nawet potrafi doprowadzić do nieurodzaju zbioru ziół, zanieczyszczenia rudy metali albo choroby pracowników.

Pionek Ducha Transmutacji wskazuje, który typ budynków jest pod jego władaniem i w danej chwili nie spełnia swoich zdań. **Budynki wskazywane przez pionek Ducha Transmutacji nie pełnią swoich funkcji u wszystkich Graczy**.

Gdy pionek Ducha Transmutacji stoi na polu oznaczającym Kopalnie, te w fazie pozyskania nie wydobywają rudy. Analogicznie Ogrody nie produkują ziół. Gdy pionek stoi na Alembiku, te nie transmutują znajdujących się w nich ziół w tynktury, a zablokowane Huty nie wytapiają metalu z rudy. Gdy pionek stoi na Laboratorium, niemożliwa jest przemiana metali i tynktur w złoto. W sytuacji, gdy pionek Ducha stoi w centralnym punkcie koła Ducha Transmutacji, blokowane jest działanie Pracowni, czyli żaden z posiadających je Graczy nie otrzymuje dodatkowych kart do ręki. **Dodatkowo, przestawiając pionek Ducha na to pole, Gracz może zabrać losowo wybraną kartę któremuś z pozostałych Graczy, ale tylko tych, którzy posiadają przynajmniej jedną Pracownię**. Gdy kolejny Gracz przesunie pionek Ducha Transmutacji z centralnego pola na pole powodujące blokadę innego budynku (np. Alembiku), nie otrzymuje za to żadnej karty, a Pracownie zaczynają ponownie działać.

Przesunięcie pionka Ducha Transmutacji jest obowiązkowe.

Rysunek 3. *Wewnętrzne koło Ducha Transmutacji i dozwolone na nim ruchy*



Gdy pionek Gracza przechodzi ponad polem Ducha Transmutacji, ale się na nim nie zatrzymuje, Gracz dobiera jedną kartę ze stosu do ręki. Jest to nagroda od Ducha Transmutacji, za to, że Gracz go nie niepokoił w tej turze.

Gdy Gracz postawi swój pionek na polu Ducha Transmutacji, może:
- przesunąć pionek Ducha Transmutacji o jedno pole w lewo lub prawo na wewnętrznym kole transmutacji ,
- odrzucić wszystkie posiadane przez siebie na ręce karty, po czym przesunąć pionek Ducha Transmutacji na dowolne pole,
- przesunąć pionek Ducha Transmutacji z dowolnego pola zewnętrznego na pole centralne,
- przesunąć pionek Ducha Transmutacji z pola centralnego na dowolne pole zewnętrzne.

Na polu Ducha Transmutacji może znajdować się pionek tylko jednego Gracza. Jeżeli na polu Ducha Transmutacji jest już pionek jakiegoś Gracza, żaden inny Gracz, nie może postawić tam swojego pionka.

3.3. Pozyskanie

Wszystkie ogrody i kopalnie Gracza jednocześnie pozyskują surowce. Możliwe jest to tylko wtedy, jeśli w danej Kopalni lub Ogrodzie nie ma jeszcze surowca oraz gdy Duch Transmutacji nie blokuje działania obiektów określonego typu.
Jako surowiec pobieramy kartę ze stosu kart do dobierania i kładziemy ją zakrytą na karcie Kopalni lub Ogrodu, w sposób zgodny z obrazkiem na karcie, tj. pionowo.

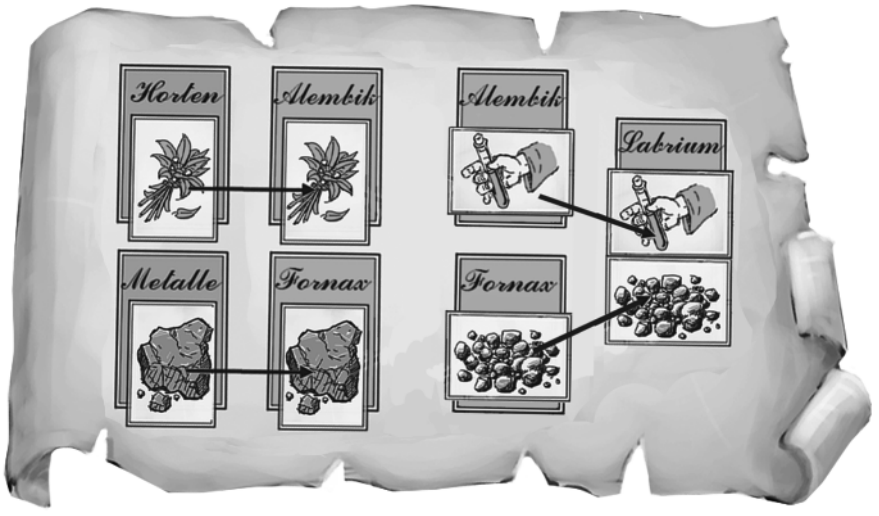
3.4. Transport

Podczas akcji transportu, Gracz może przenieść swoje pozyskane lub przetworzone towary. Transportujemy w sposób następujący: zioła z Ogrodu (*Horten*) do Alembika (*Alembic*), rudę z Kopalni (*Metalle*) do Huty (*Fornax*), tynktury z Alembika (*Alembic*) do Laboratorium (*Labrium*), metale z Huty (*Fornax*) do Laboratorium (*Labrium*).
Aby coś przetransportować, docelowe miejsce musi być puste. W docelowym budynku, kartę surowca kładziemy w sposób zgodny z obrazkiem na karcie docelowej. Kolejność transportowania jest dowolna.
Przykład: Gracz posiada w swojej Kopalni wydobytą rudę, w Hucie wytopiony metal oraz puste Laboratorium. Gracz decyduje się najpierw przetransportować metal z Huty do Laboratorium, co zwolni miejsce w hucie na to, by przetransportować rudę z Kopalni do Huty.

3.5. Transmutacja

Podczas transmutacji, Gracz uruchamia swoje Alembiki (*Alembic*), Huty (*Fornax*) i Laboratoria (*Labrium*), przekształcając umieszczone tam przedmioty w inne. Alembik przekształca zioła w tynktury, Huta wytapia z rudy metale, a Laboratorium przekształca metale i tynktury w złoto.
Aby proces transmutacji mógł zajść, określony budynek nie może być blokowany przez Ducha Transmutacji (nie może stać na nim pionek Ducha Transmutacji), oraz muszą znajdować się tam wszystkie wymagane do procesu surowce (*laboratorium nie wyprodukuje złota jeśli nie będzie w nim zarówno metalu jak i tynktury*).

Rysunek 4. *Możliwe opcje transportu surowców (przedstawione na planszy na polu Transport)*



3.6. Sprzedaż

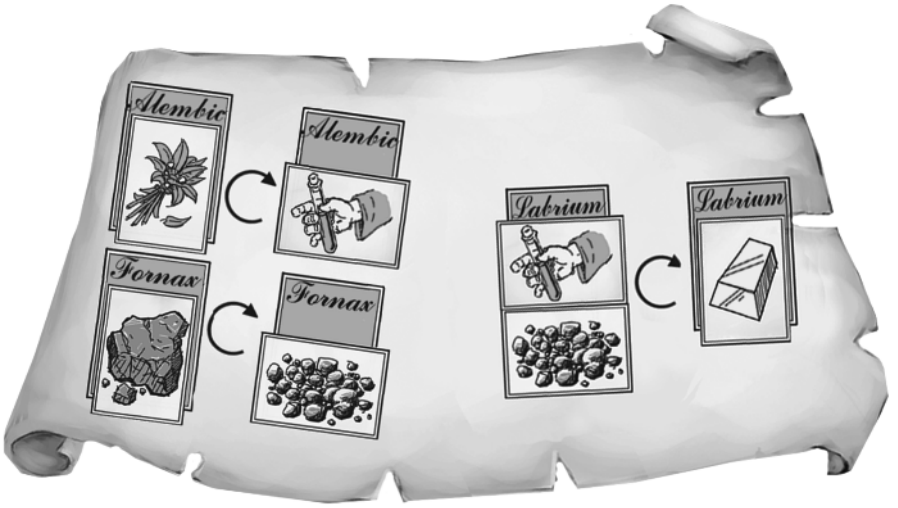
Gdy Gracz postawi swój pionek na polu Sprzedaż, może sprzedać swoje towary za pomocą straganów, sklepów i skarbców. Każdy z tych budynków umożliwia sprzedaż określonej liczby towarów. Każdy Stragan umożliwia sprzedaż tylko jednej sztuki dowolnego towaru, Sklep trzech sztuk, a Skarbiec – tylko jednej sztuki złota.

Na karcie budynku służącego do sprzedaży przedstawiony jest cennik, według którego Gracz określa cenę towaru podczas sprzedaży. Przy sprzedaży niektórych rodzajów towarów za pomocą straganu lub sklepu, Gracz może wybierać pomiędzy sprzedażą za określoną ilość kart lub za punkty Sławy.

Towary przeznaczone do sprzedaży mogą się znajdować w dowolnym budynku Gracza.

Przykład: Nie ma znaczenia, czy zioła znajdują się w ogrodzie, czy w alembiku, ich cena jest taka sama.

Rysunek 5. *Możliwe transmutacje (przedstawione na planszy na polu Transmutacje)*



Do wykonania akcji sprzedaży nie jest konieczne umieszczanie towaru w sklepie, straganie, czy skarbcu. Te budynki nie magazynują towarów.

Przykład: Gracz wybudował 1 Stragan (Pergula) i 1 Sklep (Tawerna). Posiada też zioła w Ogrodzie(Horten), zioła w Alembiku (Alembic), rudę w Kopalni (Metalle) i metale w Hucie (Fornax). Gracz decyduje się sprzedać wszystko i podejmuje takie decyzje: w sklepie sprzedaje metale z Huty za 1 punkt Sławy, rudę z Kopalni w zamian za 1 kartę gry i zioła z Alembika za 1 kartę gry, a na Straganie sprzedaje zioła z Ogrodu za 1 kartę Gry.

3.7. Dary

Jeśli Gracz zdecyduje się postawić swój pionek na polu z darami, może odrzucić 5 dowolnych kart z ręki, żeby automatycznie za nie otrzymać 1 punkt Sławy. Można to zrobić tylko raz podczas każdej wizyty na Polu Darów.

4. Zagranie karty Sławy

Jeżeli Gracz posiada w ręku kartę Sława, może nią zagrać na koniec swojej tury. Koszt zagrania karty Sławy to 5 kart gry, które Gracz musi odrzucić (*analogicznie jak przy budowaniu budynków*). Jeżeli Gracz zagra kartę Sławy, natychmiast otrzymuje za to 1 punkt Sławy.

5. Zakończenie tury

Na zakończenie swojej tury, Gracz nie może mieć w ręku więcej niż 10 kart. Jeżeli Gracz ma w ręku więcej niż 10 kart, odrzuca ich nadmiar na stos kart odrzuconych. W dowolnym innym momencie gry, Gracz może mieć w ręku dowolną ilość kart. Limit 10 kart sprawdza się tylko na zakończenie tury Gracza.

Należy sprawdzić, czy Gracz nie zgromadził 20 punktów Sławy. Jeżeli tak się nie stało, swój ruch rozpoczyna Gracz siedzący po jego lewej stronie.

Jeżeli Gracz zgromadził 20 punktów Sławy, następuje ostatnia kolejka gry. W tej kolejce swoje tury mają jedynie Gracze, którzy wykonali podczas całej gry mniej tur, niż Gracz, który pierwszy zgromadził 20 punktów Sławy. Po dokończeniu kolejki następuje podsumowanie punktów. Zwycięża Gracz z największą ilością punktów Sławy. Jeżeli jest remis, decyduje suma cen wybudowanych przez Graczy budynków. Jeżeli i to nie wyłania zwycięzcy, należy uznać remis.

Inne zasady dotyczące gry

Gdy w jakimś momencie gry skończą się karty do dobierania, należy przetasować dokładnie stos kart odrzuconych i położyć je koszulkami do góry, jako nowy stos kart do dobierania.
Punkty Sławy posiadane przez Graczy są jawne, tak by każdy wiedział ile punktów Sławy zdobyli przeciwnicy.

Opcjonalne zasady zaawansowane

Gracze mogą także zagrać w wersję zaawansowaną gry. Wtedy stosujemy następujące dodatkowe zasady gry. Jedną lub wszystkie do wyboru.

Bank kart (zasada zalecana)

Podczas przygotowania do gry na stół wykłada się pięć odkrytych kart. Stanowią one bank kart. Gracz podczas fazy dobierania karty, może zadecydować, że zamiast dobierać losową kartę ze stosu, bierze jedną kartę z banku kart. W zamian za ten przywilej rezygnuje z dobierania karty w sposób normalny, a także dodatkowo musi odrzucić jedną kartę z ręki na stos kart odrzuconych.
Gracz może w ten sposób w swojej turze dobrać tylko jedną kartę z banku kart.
Po dobraniu karty z banku kart, na zwolnione miejsce, Gracz dokłada nową odkrytą kartę pochodzącą ze stosu kart.
Gdy podczas gry skończy się stos kart do dobierania, należy również dołączyć do nich karty z banku kart i po przetasowaniu rozłożyć 5 nowych, losowych kart jako nowy bank kart.

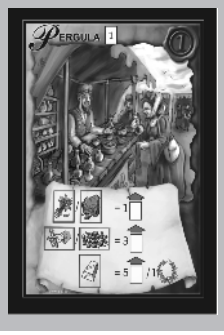
Zaawansowana sprzedaż surowców

W trakcie akcji Sprzedaży, gdy Gracz wybiera sprzedaż któregoś ze swoich towarów za karty (ale nie za Sławę), inny Gracz, poczynając od Gracza siedzącego po jego lewej stronie, może odkupić ten towar. Może to zrobić tylko wtedy gdy posiada wolne miejsce na swoim budynku, tak by położyć ten towar w sposób legalny.
Koszt takiego odkupienia surowca wynosi odrzucenie kart w ilości równej ilości, jaką Gracz sprzedający otrzymał ze sprzedaży, plus jedną.
Przykład: Gracz sprzedaje Tynkturę ze swojego Alembika za pomocą sklepu. Wybiera, że chce za swoją Tynkturę otrzymać karty. Otrzymuje więc 3 karty. Gracz siedzący po jego lewej stronie deklaruje chęć zakupu tej Tynktury. Odrzuca więc 4 karty (3 otrzymane przez Gracza sprzedającego +1), po czym kładzie Tynkturę na swoim Laboratorium na pustym miejscu przeznaczonym na Tynkturę.

Andrzej „Soulless" Kozakowski

Cykl produkcyjny

Budynki handlowe



Pracownia

Karta Sławy

Alchemicus NOCTIS

Co to jest?

Alchemicus Noctis jest niesamodzielnym dodatkiem do gry Alchemicus. Do rozgrywki potrzebna jest wersja podstawowa gry. Alchemicus Noctis wprowadza element bezpośredniej negatywnej interakcji między graczami, więc czyni grę agresywniejszą.

Wprowadzenie

W Alchemicus Noctis, Gracze ponownie wcielają się w alchemików, starających się zdobyć największą sławę w królestwie.
W dodatku Noctis Gracze otrzymują do dyspozycji nowe możliwości. Są one reprezentowane przez nową, oddzielną talię kart Noctis.

Przygotowanie do gry

Grę należy przygotować tak jak do gry w wersję podstawową.
Oprócz tego **każdy Gracz otrzymuje z talii kart Noctis – jedną kartę Golem**. Talię Noctis następnie należy potasować i umieścić obok talii podstawowej.

Cel gry

Podczas gry w Alchemicus - Noctis, grę wygrywa ten z graczy, który pierwszy **zdobędzie 20 punktów Sławy**.

Przebieg rozgrywki

Występują niewielkie różnice w stosunku do gry w wersję podstawową gry. Gracze kolejno, zaczynając od pierwszego, wykonują swoje tury. Każda tura składa się
z następujących faz:

1. Dobranie karty ze stosu kart podstawowych, **lub odrzucenie jednej karty z ręki i dobranie jednej karty ze stosu kart Noctis**.
2. **Zagrywanie kart Noctis** (dowolnej ilości).
3. Przesunięcie pionka (nie można postawić pionka na polu Ducha Transmutacji, jeśli jest tam pionek innego Gracza).
4. Wykonanie akcji związanej z polem gry.
5. Ewentualne zagranie karty Sławy.
6. Zakończenie tury.

Inne różnice w rozgrywce

1. Kartę Noctis można dobrać przy przechodzeniu nad polem Ducha Transmutacji (Gracz ma wybór dobieranej karty, albo z talii podstawowej, albo z talii Noctis).
2. Gracz otrzymuje jedną kartę Noctis po zatrzymaniu się na polu Ducha Transmutacji.
3. Kart Noctis nie można dobierać w ramach zapłaty za sprzedaż surowców w budynkach handlowych.
4. Kartami Noctis można płacić koszt zagrywania wszystkich innych kart, tak samo jakby były to karty z talii podstawowej.

Opis kart Noctis

Golem (koszt 2) – można zagrać na własny budynek. Budynek ten chroniony jest od tej pory przez Golema i inni Gracze nie mogą zagrywać od tej pory na ten budynek żadnych kart. Karta pozostaje podłożona pod kartę budynku.
Gdy Gracz zagrywa kartę Golem na swój budynek, na którym znajduje się już karta Spiritus, Golem nie usuwa tej karty. Spiritus może zostać usunięty tylko poprzez zagranie karty Homunculus lub podczas dokonywania transmutacji.

Mutabilus (koszt 1) – po zagraniu tej karty, Gracz zabiera jednemu z pozostałych Graczy jeden towar podstawowy (zioła lub rudę metali) niezależnie od tego gdzie on się znajduje i umieszcza ten surowiec na swoim budynku. Przejęte w ten sposób zioła można umieszczać zarówno w Ogrodzie (Horten), jak i Alembiku, zaś rudę w Kopalni (Metalle), bądź Hucie (Fornax), pod warunkiem że Gracz ma tam wolne miejsce na dany typ towaru.

Spiritus (koszt 2) – blokuje jedną transmutację w budynku innego Gracza. Kartę Spiritus umieszcza się na budynku innego Gracza. Podczas następnej transmutacji u tego Gracza, zamiast zamiany towarów, Gracz ten odrzuca kartę Spiritus ze swojego budynku. Dotyczy to tylko sytuacji, przy której transmutacja byłaby normalnie udana, czyli w budynku muszą być wszystkie składniki, a sam budynek nie może być blokowany Duchem Transmutacji. Jeśli warunki te nie są spełnione, karta Spiritus pozostaje na budynku.

Homunculus (koszt 2) – zagrany na surowiec przeciwnika, cofa dokonaną transmutację, doprowadzając transmutowane towary do ich formy wyjściowej (nie cofnie transmutacji metali ani tynktury, o ile te znajdują się już w Labrium) lub odrzuca jedną kartę Spiritus leżącą na budynku.

Pactum (koszt 3) – po zagraniu tej karty, Gracz natychmiast dociąga 3 karty z talii Noctis.

Infamia (koszt 5) – zagrana na innego Gracza, pozbawia go jednego punktu Sławy. Gracz może się przed tym obronić odrzucając jednego ze swoich aktywnych Golemów (chroniącego już jakiś budynek), lub 5 dowolnych kart z ręki.

Wyścig po złoto (alternatywny wariant gry)

W tym wariancie rozgrywki gracze nie zdobywają punktów sławy, a zwycięzcą zostaje ten z nich, który jako pierwszy wytworzy i sprzeda złoto. Należy też zastosować kilka zasad zmieniających podstawowe reguły gry i funkcje niektórych kart.

Gloria – zagranie tej karty pozwala wykonać ruch pionkiem o jedno dodatkowe pole. Można zagrać kilka kart jednocześnie. Koszt zagrania karty wynosi 1.

Golem – oprócz funkcji podstawowych (obrona budynku i obrona przed Infamią) golema można także zagrać kładąc go na jednym z zewnętrznych pól planszy. W takiej sytuacji pierwszy z graczy, którego ruch po planszy miałby zakończyć się na polu leżącym za polem, na którym znajduje się golem, zostaje w swoim ruchu przez golema zatrzymany. Pionek kończy ruch na polu, na którym znajduje się golem. Gracz może wykonać akcję determinowaną przez to pole, zaś karta golema jest usuwana. Kolejni gracze przesuwają swoje pionki bez ograniczeń. Na każdym polu planszy może znajdować się najwyżej 1 golem

Infamia – jeśli Gracz, przeciwko któremu została zagrana karta Infamia nie obroni się przed nią natychmiast po jej zagraniu (oddając 5 kart lub golema z budynku), zostaje obciążony złą sławą. Kartę Infamia należy położyć odkrytą obok niego, a odłożyć ją można jedynie wtedy, gdy Gracz ten zatrzyma swój pionek na polu Darów i odrzuci 4 karty z ręki, lub po zatrzymaniu pionka na dowolnym polu planszy i odrzuceniu 8 kart. Gracz obciążony Infamią nie może sprzedawać złota. Gracz może być obciążony co najwyżej dwiema kartami Infamii jednocześnie.

Złoto można sprzedać wyłącznie poprzez budynek Donarium.

Alchemicus
NOCTIS

Autor gry: **Andrzej „Soulless" Kozakowski**

Grafika: **Paweł Klus**
Grafika Noctis: **Sandra Kochanowska, Radosław Jaszczuk**
Skład i dodatkowa grafika: **Andrzej „Soulless" Kozakowski**
Tłumaczenia: **Paweł Goździewicz (Eng)**
Paula Himmelmayr, Peer Sylvester (Ger - Alchemicus)
Dorota Manelska (Ger - Noctis)

Koordynacja projektu: **Mirosław Talik**
Koordynacja II wydania: **Andrzej Kurek**
Redakcja: **Andrzej Kurek, Hanna „poswix" Matejczyk**

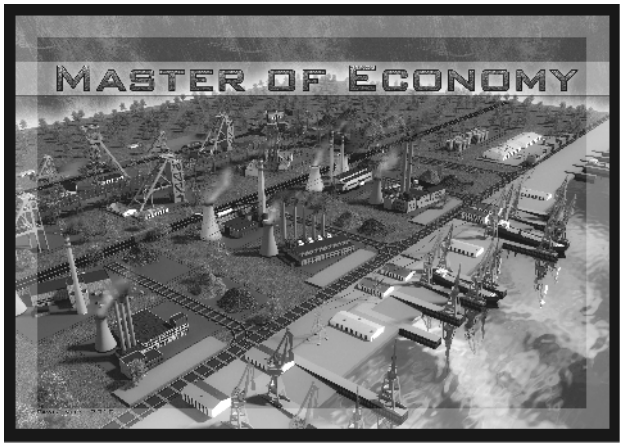
Główni testerzy: **Krzysztof „brat" Sowa, Krzysztof „Koval" Kowalewski, Michał Walczak-Ślusarczyk,**
Testerzy: **Kolder, M.G., Evenfall, Jar, Ziela, Przemek Dorecki, Plazma, Kuba, Mayasty, Jadwiga Kurek, Goszczko Squad & Goździewicz, Tomek Ochnio, Paweł Bułacz, Robert Jaskuła, Marcin Cyprys, Andrzej Hładki, Familia Teryks, Dariusz "mazoku" Starzyński, Sebastian "seba" Pawlak, Michał "Charon" Murawski, Paula Himmelmayr, Andrzej Palicki, Szymon, oraz grupy graczy z gdańskiego klubu „Schron", krakowskiego klubu „Strych", i inni.**

Wydanie II
Gdynia 2010

Wydawca:
Wydanie I (2009) - Ace of Brains
Wydanie II (Noctis Edition, 2010) - SINONIS
ul. Orkana 4c / 48, 40 - 553 KATOWICE, POLAND
www.sinonis.pl

Dystrybucja hurtowa:
Business 24 Sp. z o.o.,
ul. Tuwima 6d/15, 81-594 Gdynia, POLAND
antypirx@wp.pl

SINONIS
www.sinonis.pl



MASTER OF ECONOMY

W pudełku znajdziesz składniki symulatora finansowego, zebrane w przystępną postać gry planszowej dla 2-4 osób. Osią rozgrywki jest zarządzanie korporacjami przemysłowymi, które dla uczestników gry są źródłem ich prywatnego dochodu. Zagwarantowanie wysokiej rentowności prowadzonej firmy oraz umiejętne reinwestowanie zysków w jej dalszy rozwój, bądź też w akcje innych, szybciej zdobywających pozycję rynkową przedsiębiorstw, jest kluczem do wygranej.

Czynnikiem wyróżniającym symulator, który trzymasz w ręku, jest całkowity brak elementu losowego. Wynik rozgrywki zależy wyłącznie od decyzji graczy, ich zdolności planowania i wyboru reakcji na posunięcia inwestycyjne przeciwników. Symulator wymaga efektywnego połączenia działań optymalizujących przepływy towarowe i pieniężne w korporacjach oraz spekulacji ich akcjami. Znalezienie właściwego balansu pomiędzy tymi sposobami pomnażania wartości majątku gracza jest podstawowym elementem zwycięskiej strategii.

http://www.boardgamegeek.com/boardgame/75441/master-of-economy

SHOW BUSINESS

„Show business" jest ekonomiczno-taktyczną grą dla 2-5 graczy, w wieku powyżej 13 lat, o czasie rozgrywki od 45 minut do 2 godzin. W grze działasz jako menadżer zespołu muzycznego, grającego w 5 głównych stylach muzycznych: rock, pop, black (np.: rap, soul, R&B), jazz, club (elektroniczna muzyka taneczna), rywalizując z innymi menadżerami o sławę i pieniądze dla siebie i swoich muzyków.

Zatrudnij najlepszych muzyków i motywuj ich do napisania popularnych piosenek. Przewiduj trendy rynkowe i wpływaj na media, żeby piosenki twojego zespołu trafiły na szczyty list przebojów. Użyj swoich kontaktów w branży i zatrudnij dostępnych na rynku profesjonalistów do wsparcia swojej grupy lub żeby utrudnić osiągnięcie sukcesu rywalom. Zakontraktuj najbardziej opłacalne koncerty i objedź Europę ze swoim tournee. Zatroszcz się o najwyższy poziom zadowolenia członków zespołu, żeby twoi muzycy pozostali z tobą najdłużej jak to możliwe. Masz rok czasu, aby przenieść swoich debiutantów na szczyt popularności. Zdobądź sławę i pieniądze większe niż twoi konkurenci.

http://www.boardgamegeek.com/boardgame/69232/show-business