

Matúš Kotry

炼金术士



今天，我终于收到了新的炼金锅。

这下我的实验室才算真正齐备了！

数天以来，我一直按照计划进行原料的收集和脱水。现在，我应该先混合什么呢？强烈的预感告诉我是乌鸦的羽毛和曼德拉草的根。

当然，人们都说放只蟾蜍进去准没错。

但话说回来，他们知道什么？这是我的实验室，我的研究！一旦我发表了自己的理论，他们可不得踏破我的门槛！我必须证明自己是一位具有伟大想法的炼金术士。

好了！现在我要打起精神，是时候认真工作了。无论是知识、财富还是名望，你都能在这漆黑的锅底找到它。

游戏概述

2至4位玩家将各自扮演一位炼金术士，互相比拼探索神秘学奥妙的能力。游戏中，获取分数的方式有很多种，而发表理论——修正理论是最主要的方式。修正！？是的，这就是问题所在。

玩家们通过混合原料并使用平板电脑或智能手机上的APP扫描得出合成结果，进而增长知识。根据现有的知识，玩家们就可以推论出如何制作能够卖给冒险者的药剂。游戏中的金币可以用于购买魔法神器——一些非常有用但极其昂贵的东西。

玩家声望的增减受到他们理论是被发表还是推翻的影响。游戏结束时，声望会转换成分数，神器和证书也一样。得分最高者获得游戏胜利。

炼金术的基础原理

啊哈！新来的学生。多么令人愉快啊！每次遇到你这种胸怀科学之光的人，我都无法抑制心中的喜悦。你准备好揭开自然的神秘面纱，通过探索和发现让自己备受尊敬了吗？

好的，年轻的朋友。这将是一场漫长的旅途，你需要坚忍不拔的毅力和聪慧敏锐的头脑。在我们穿越这片森林之前，先开始用这些原料简单地合成出一瓶药剂吧！看到没？这是一朵蘑菇，这是一只蟾蜍。现在，你唯一需要的就是一间配备齐全的实验室。等你搭建好了再通知我。

卡牌读取设备

为了体验《炼金术士》，你们需要使用平板电脑或智能手机下载相关的APP。你们可以扫描下方二维码或者登陆cge.as/ald。这个APP是免费的，因为你们已经为游戏付费了。（如果没有APP，请查看下文的解决方法。）



只需要一台设备就够了，玩家之间可以共享使用。

一旦你们下载好了《炼金术士》APP，打开它然后点击 **输入游戏密码** 按钮，并输入以下四位密码：**DEMO**。

合成药剂

准备好了？干得不错！现在，把这些原料扔进你的炼金锅里，搅拌一下直到颜色发生变化。

炼金术士通过混合两种不同的原料来合成药剂。点击 **亲自试药** 按钮并使用摄像头扫描这两张卡牌：



你可能需要调整角度让所有的卡牌位于同一取景框内。当APP识别出这些卡牌后，屏幕的下半区域会显示它们。当APP显示正确的图案后，点击 **确认**。

恭喜你合成了自己的第一瓶药剂！如果你完全按照我的说明操作，应该会得到 。这是一瓶治愈药剂。

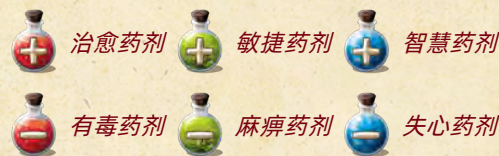
两种看似普通的原料竟然能够合成不可思议的东西？好吧，是时候传授你一些理论知识了。

药性



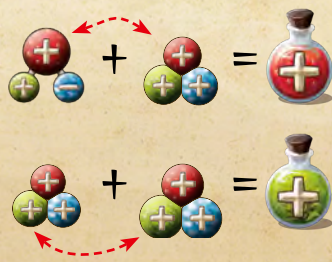
每种原料都刚好对应1种药性。每种药性都包含红色、绿色和蓝色三种属性。每种属性又分为正面效果(符号『+』)和负面效果(符号『-』)。

当两种药性混合在一起时，相匹配的属性会得到加强。它们可能合成以下某种药剂：



为了弄清楚到底会合成哪种药剂，你需要找到两种药性之间互相匹配的属性(即它们的颜色和正负符号一致，只是图案一大一小)。

示例：



突击测试：

我已经给出了蝎子和鸟爪的真实药性。现在，你能够告诉我它们会合成哪种药剂吗？

为了验证你的答案，使用APP扫描以下两张卡牌：

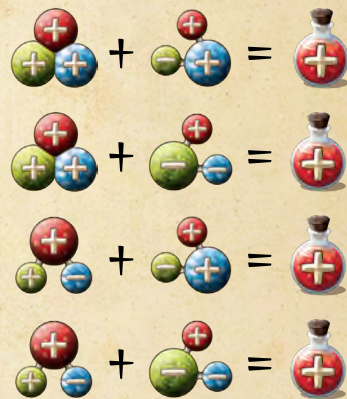


推论

一旦你知道原料所对应的药性，合成药剂将非常简单，但问题就是我们不知道。情况并不完美，但正因如此才有许多的秘密等待着我们解开，有众多的经费等待着我们燃烧。

通过你的第一次实验，你已经知道蘑菇和蟾蜍会合成 。关于它们的药性，你能够从中得到哪些信息呢？

只有4种方式能够合成 。



我们不知道是以上哪种组合，也不知道正确的组合中哪种药性对应哪种原料。但是我们能够确定蘑菇和蟾蜍不可能是以下四种药性：



因为它们当中都没有 符号，更确切地说，这些药性的红色属性都是负面效果。

为了成为一名成功的炼金术士，你需要定期记录实验结果。



游戏中，三角形的结果版图被用于记录玩家得出的实验结果。拿取一个+ 标记并将它嵌入蘑菇和蟾蜍栏的交汇处。

推论表被用于记录你从实验结果中得到的信息。如上图所示，你通过这次实验排除了蘑菇和蟾蜍药性的4种可能。通常来说，你必须继续排除其他的可能性，直到得出唯一的结果。

你的推论表仅供个人使用。你可以按照自己喜欢的方式记录结果。

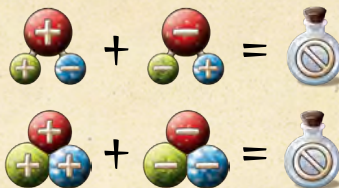
中性药剂

每种药性都刚好存在一种中和它的药性。如果将一对药性中和的原料混合在一起，你会合成一瓶没有任何效果的药剂，就像一碗可口的汤品。

如果两种药性之间没有任何属性能够匹配，它们就会相互中和产生一瓶中性药剂。



示例：



当你合成中性药剂时，不要感到沮丧，因为你会从中得到许多信息。现在，你需要弄清楚如何利用它们。

可以确定：

- 每种药性都刚好存在一种中和它的药性。（但与其他药性混合时则会合成红色、蓝色或绿色的药剂。）
- 如果两种药性能够中和，它们的每种属性都是相对的（即颜色和图案大小一致，只是正负符号相反）。
- 如果两种药性能够中和，它们将位于推论

表的相邻行。为此，我们专门将推论表的背景明暗度设计成两两一致的。

突击测试：

我已经给出了鸟爪的真实药性。试验一下鸟爪和蟾蜍会合成什么，然后告诉我：蟾蜍对应了哪种药性？



现在，年轻的炼金术士，你已经完成了所有的基础训练课程。是的，没有遗漏！而我必须回去继续工作了。

希望你获得更多的成就。对传授你知识的老师而言，最好的回报莫过于发表一些重大的理论。

手动选择

卡牌读取时，你也可以手动选择原料。与摄像头扫描不同，你需要避免让其他玩家看到，然后点击你想混合的两种原料。至于其他的操作都是一样的。

网站读取

登录 alchemists.czechgames.com，你会发现一个网页版APP，但遗憾的是你只能手动选择原料。

裁判版图

如果你们因为某些原因没有对应的电子设备，但仍想体验《炼金术士》。这时候，你们需要一位玩家担任场外裁判的角色，他(或她)可以使用盒盖隐藏裁判版图。

裁判版图上的8个原料片是随机嵌入8个方槽内的，而8种药性则绘在版图的固定位置，所以担任场外裁判的玩家无需担心或记忆每种原料对应的真实药性。更方便地是，任意两种原料的合成结果早已绘在版图上方的三角形区域。

场外裁判可以代替卡牌读取设备完成所有的验证工作。无论何时，如果一位玩家需要『扫描』原料卡，他(或她)都需要将对应的卡牌面朝下交给场外裁判。然后，场外裁判根据版图所示告诉他(或她)合成结果。最后，场外裁判将使用到的原料卡弃至弃牌堆中。

如果电子设备没电了，你们还想借助裁判版图继续游戏，则可以通过简单的算法将四位密码转换成8种原料的排列顺序表单：……实际上，仔细想想，这些信息应该对所有玩家保密。所以你们应该找到一位不参与游戏的玩家扮演场外裁判的角色，并完成上述所有的操作。

场外裁判测试：

右图的裁判版图对应着初始化的APP，你可以『扫描』本页的所有示例，看一看结果是否与APP的一致。



初始设置

嘿！炼金术的范畴可不只是合成药剂。炼金术士们渴望着知识——当然，是能够让他们备受尊敬的那部分。要知道闻名全球可不容易，你需要赶在其他同行之前抢先发表理论，同时找出他们理论中的错误，还要在强力神器售罄之前抢购它们。你知道的，自己不是城镇中唯一的炼金术士。

大师还是学徒？

你可以体验大师难度或学徒难度的《炼金术士》。对你的第一次游戏而言，我们建议你选择学徒难度——部分规则得到了简化，学院会议更加宽松。

但即便如此，它仍提供了一切的可能。

一些初始设置的细节取决于你们正在体验什么难度的游戏。

2人, 3人或4人游戏？

4人游戏时，使用版图的这一面（如下图所示）。2人或3人游戏时，初始设置都是一样的，只不过版图换成了另一面。



冒险者片

面朝下洗混所有的冒险者片并随机移除一个（不要查看内容，放回盒中）。然后，将洗好的所有冒险者片叠放到版图的冒险者区，并翻开最顶部的一个。

会议片

如果是学徒难度，请使用这一面。如果是大师难度，请使用这一面。将会议片插入冒险者片中：绘有会议的会议片放到最顶部的两片冒险者片下方（即第三的位置），绘有会议的会议片放到最后的冒险者片上方（即倒数第二的位置）。



神器卡

将所有的神器卡按照牌背分成 I, II, 和 III 三堆。洗混每堆神器卡后, 从 I 堆中随机抽取3张并放到神器展示区。然后, 从 II 堆和 III 堆各随机抽取3张放到版图的旁边备用。这些神器卡都是面朝上展示的, 玩家们可以随时查看它们。最后, 将剩余的所有神器卡放回盒中, 它们不会在本局游戏中被使用。



展览版图

目前, 只需要将这个版图放到一旁。你们会在游戏的最后一轮使用它。



行动顺位区

对应顺位格的奖励。

顺位标记

每位玩家选择一种颜色, 并将其中一个烧瓶作为自己的顺位标记。



轮次结束 流程提示

未使用的 小方块区

医院

麻痹的 炼金术士 顺位格

原料卡

洗混所有的原料卡, 翻开其中5张并面朝上放到原料展示区。剩余的原料卡将面朝下放到这个区域。

亲自试药 行动区

会议区

结果标记

金币标记

帮助卡

面朝下洗混所有的帮助卡并放到版图的这片区域。

收集原料 行动区

原料 展示区



玩家的实验室

公开部分

你已经合成的药剂类型,获得的证书,获得的神器,获得的金币数,手牌类型和数量等始终是公开的信息。

玩家版图



行动小方块



行动小方块的数量取决于实际游戏的玩家人数。

- 2位玩家: 每人6个小方块。
- 3位玩家: 每人5个小方块。
- 4位玩家: 每人4个小方块。

将剩余的行动小方块放回盒中。

无论如何,你们在第一个游戏轮都只有3个行动小方块可供使用。将你们剩余的一个(或多个)小方块放到冒险者区,以便提醒自己在第一个游戏轮结束时拿回它们。

隐藏部分

你手中的原料卡和帮助卡类型,放置的印章类型,实验使用到的原料卡以及你从实验结果得出的推论等始终是私密的信息,应该隐藏在实验室屏风的后面。

投标卡



帮助卡

每位玩家抓取2张帮助卡,自行选择保留其中一张并弃置另一张。



原料卡

学徒难度: 每位玩家从原料卡堆顶抓取3张原料卡。

大师难度: 每位玩家从原料卡堆顶抓取2张原料卡。



印章

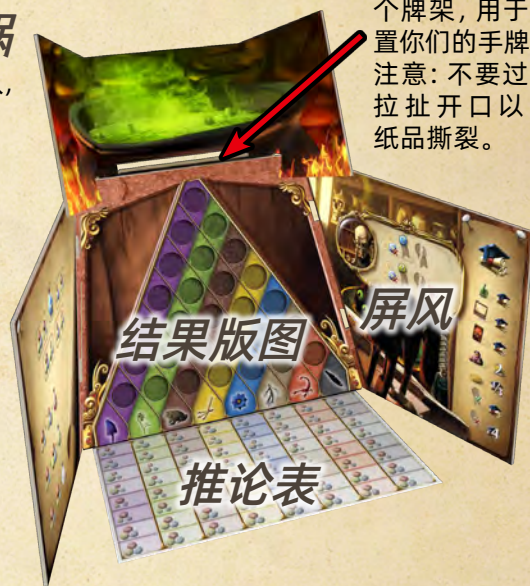


安装你的实验室

实验室炼金锅

炼金锅能够从左边或右边嵌入,甚至能够独自立起来。

炼金锅底部的开口是一个牌架,用于放置你的手牌。注意:不要过分拉扯开口以免纸品撕裂。



理论版图



证书

如右图所示设置。

声望标记

每位玩家将自己颜色的另一个烧瓶放到声望轨的数字10处，即声望标记的初始位置。

冲突标记

仅在大师难度的游戏中使用。体验学徒难度时，将这些标记放回盒中。



药性标记



起始玩家标记

最近去过实验室的人成为起始玩家并获得该标记。



初始化卡牌读取设备

游戏开始时，打开APP并选择**大师**或**学徒**难度，然后点击**开始新的游戏**按钮。现在APP已经为每种原料随机分配了一种药性。（如果你想记忆上局游戏的原料和药性信息，试图为本局游戏创造优势，你一定会大失所望。）

每次随机初始化都会生成一个四位密码。记下它！如果你需要使用其他设备来完成游戏（例如，初始化的卡牌读取设备没电了），只需要点击**输入游戏密码**并输入以上密码即可。新的设备会继承之前的数据。如果你们愿意，也可以使用多个卡牌读取设备共同游戏。

游戏轮

一局游戏共持续6个游戏轮。每个游戏轮开始时，玩家们依次选择自己的行动顺位，然后各自声明当前游戏轮的行动。每个游戏轮，玩家们会沿着版图按照顺时针顺序依次结算每个行动区。


选择行动顺位



你的一天始于森林中的悠闲漫步，寻找有趣的东西以便在实验室中好好地研究它们。或者你可以花费一些时间帮助城镇中的居民们……当然，作为回报他们会为你提供后续的帮助。

从起始玩家开始，按照顺时针顺序每位玩家选择一个行动顺位格。位于下方的顺位格会让你获得更多的卡牌，但执行行动时会让你处于劣势地位。

轮到你选择时，将你的顺位标记放到其中一个未被占据的顺位格，然后抓取对应的卡牌。

玩家们不能选择相同的顺位格，也不能(主动)选择最下方的绿色顺位格——它是专门为前一个游戏轮喝下药剂的炼金术士准备的。(详见规则书第10页) 2人游戏中，你无法选择绘有  的顺位格。

抓取原料卡



从原料卡堆顶抓取对应数量的原料卡。不要拿取任何面朝上的原料展示区的卡牌，它们是专门为收集原料行动区准备的。

抓取帮助卡



这些是你之前帮助城镇居民的回报。从帮助卡堆顶抓取对应数量的帮助卡。

如果任何一个牌堆用光了，请洗混对应的弃牌堆以形成新的牌堆。

帮助卡

在一个游戏轮的某些环节，帮助卡会为你创造一次优势。这些卡牌上写明了使用时机，有些是『立即打出』，这意味着你必须在抓到它后立即打出。本规则书的最后对卡牌做了详细的说明。当你打出一张帮助卡后，将它弃至对应弃牌堆中。

毫无收获



有时候(通常是会议截止日来临时)，你需要尽快获得一些东西。这

种情况下，忘掉收集原料和帮助居民吧！你只能匆忙地吃下早餐，然后奔向实验室完成自己的工作。

如果你选择这个顺位格，你不会抓取任何卡牌，但至少会最先行动……当然也有可能是第二顺位。

支付金币



有时候，你没有时间做早餐而是买个面包卷，边走边吃地穿过整个城镇。

为了选择这个顺位格，你必须支付1金币。如果你没有金币，则无法选择它。

这个顺位格不会让你抓取任何卡牌，但你一定会最先行动。是的，有时候这很重要。

行动顺位

对游戏轮的后续阶段而言，玩家们的行动顺位一般都由行动顺位区的顺位标记决定。

起始玩家标记对当前游戏轮不会产生其他的影响。每个游戏轮结束时，它会向左传递，这意味着下个游戏轮的起始玩家将发生变化。

声明行动

一旦所有玩家选择好自己的行动顺位(并抓取对应的卡牌)，是时候声明各自的行动了。行动顺位区最下方的玩家必须最先声明他(或她)的行动，然后由下往上依次声明。行动顺位区最上方的(即获得卡牌最少的)玩家具有优势，在声明行动之前能够看到其他玩家将要做什么。注意：轮到玩家声明行动时，他(或她)必须一次性声明自己所有的行动。

将你的行动小方块放到当前游戏轮自己想执行的行动区。如下图所示，不同的行动区拥有不同的放置要求。

每个行动区中，每位玩家都有自己对应的一行行动格，对应关系与玩家的行动顺位一致。如果你是行动顺位区最下方的玩



第一次执行该行动需要1个小方块。第二次执行该行动同样需要1个小方块。





该行动可以被执行三次，但每个行动格都需要1个小方块。



该行动需要2个小方块，但只能被执行一次。



第一次执行该行动需要1个小方块。第二次执行该行动需要2个小方块。

家，你会最先声明行动，然后将自己的行动小方块放到行动区最下方的一行行动格中。以此类推，其他玩家按照由下往上的顺序依次声明行动，在放置小方块时也按照由下往上的顺序放到行动格中。这意味着行动顺位区最上方的玩家最后声明行动，小方块会被放到最上方(相对于其他玩家而不是版图)的行动格中。在2人游戏中，绘有  或  的行动格禁止使用。

示例：

参见本页左侧的行动顺位区。蓝色玩家位于最下方，他必须最先声明行动。然后是红色玩家。再来看下本页底部的图片，红色玩家的小方块总是被放到中间一行的行动格中。绿色玩家总是位于最上方，她在声明行动之前知道蓝色和红色玩家计划做什么。

第一个游戏轮的特例



在第一个游戏轮中，你们只能使用3个行动小方块。在后续的游戏轮中，你们可以使用足额的小方块。(具体数量取决于实际游戏的玩家人数，详见规则书第6页。)



在第一个游戏轮中，玩家们无法执行绘有左侧符号的三个行动。

结算行动区

如下图所示，玩家们会按照顺时针顺序依次结算每个行动区。



按照这个顺序依次结算行动区。

每个行动区中，玩家们按照顺序依次执行自己的行动，从最上方的玩家开始。轮到你执行行动时，移除自己的小方块。（如果对应的行动需要2个小方块，那么移除时也要移除2个。）一旦行动区中所有玩家都执行了自己的第一次行动，则开始执行第二次行动（执行顺序不变）。



示例：

一旦所有玩家按照左图的顺序执行完当前行动区的行动，他们将开始结算下一个行动区。

撤销行动

当轮到你执行一个行动时，你可能改变想法决定撤销它。这时候，拿回你的一个（或多个）小方块并将它们放到未使用的小方块区。当前游戏轮结束时，每两个未使用的小方块会让你抓取1张帮助卡，详见规则书第16页。

第一个游戏轮可用的行动

在第一个游戏轮中，你们能够执行5个行动，我们将优先介绍它们。

收集原料



有时候，为了收集想要的原料，你必须在森林中多呆一会儿——迈着坚定的步伐并确保自己成功地避开了狼、熊和敌对的炼金术士们。

当轮到你执行收集原料行动时，你可以从原料展示区拿取1张面朝上的卡牌，也可以从原料卡堆顶抓取1张。原料展示区的卡牌被拿走后不会立即补充，这是为了限制后续玩家的选择。一旦原料展示区的所有卡牌都被拿走，你唯一的选择就是从原料卡堆顶抓取卡牌。（当然，你总是可以撤销行动的，但别忘了将自己的小方块放到未使用的小方块区。）



一旦收集原料行动区所有玩家的行动都被执行，从版图上移除剩余的所有原料卡，并将它们面朝下弃至弃牌堆中，直到下个游戏轮开始时才会重新翻开5张面朝上的原料卡。

转化原料



这位备受尊敬的炼金术士已经发现了将原料转化成金币的方法。如果你能够提供原料，他很高兴与你分享那些金币。这或许是他太过年迈以至于无法独自收集原料，又或许是他已经厌恶起个大早来防范盗贼们。

当轮到你执行转化原料行动时，弃置1张原料卡并从银行拿取1金币。对这个行动而言，优先执行不会创造任何优势。

无论何时你弃置原料卡，其他玩家都无法查看它的内容。（原料卡的）弃牌堆总是面朝下的。

小提示：当你真的需要时，这是一种快速获取金币的方法。但如果你想获得2金币，它可不管用。对富有经验的炼金术士而言，向冒险者出售药剂和获得证书才是最主要的赚钱手段。

购买神器



从来没有人说过，『成功』就像一个摆满昂贵配件的架子。

当轮到你执行购买神器行动时，从神器展示区拿取1张卡牌并支付该牌左上角的费用，然后将它放到自己面前让所有玩家都能看到。



费用

游戏结束时为你提供分数

效果

较早出现的神器其效果通常能持续整局游戏。如果一个效果没有特别说明每个游戏轮仅限使用一次，那么只要你满足它的使用条件就可以使用它。

其他的神器具有即时效果但只能使用一次，而且效果通常作用于购买神器行动本身。

大多数的神器在游戏结束时都会为玩家提供分数。部分神器提供的分数不是固定的，详见卡牌的文字说明。

游戏开始时，神器展示区只存在绘有 I 的神器。当玩家买走后，不会立即补充新的神器。在第三个游戏轮结束的会议期间，所有剩余的神器都会被弃置，下一堆的3张新神器会被展示。（第五个游戏轮结束的会议期间也是如此）届时，绘有 III 和 IIII 的神器将出现在神器展示区，以供所有玩家阅读和提前规划。



试验

由于飞猪事件频发，城镇法庭已经禁止使用动物做实验，所以现在炼金术士们不得不用活人试验他们的药剂。幸运的是，城镇中有一大批炼金学徒。即便是最糟糕的情况，你至少能够亲自试药。

每个游戏轮的最后两个行动都会提示你们大量的信息——你们混合两种原料后将合成哪种药剂。无论是学徒试药还是亲自试药，合成药剂的流程都一样：



1. 选择你想混合的2种原料。
2. 将它们放到你的炼金锅中以防其他玩家看到。
3. 点击 **学徒试药** 或 **亲自试药**，这取决于你要执行的行动。
4. 扫描原料，当卡牌读取设备识别出它们后点击 **确认**。
5. 向其他所有玩家展示合成结果。是的，他们知道你合成了哪种药剂，但是不知道你使用了哪些原料。
6. 将对应的结果标记嵌入你的结果版图中。
7. 将对应的结果标记放到你的玩家版图上，用于提示其他玩家你合成了哪种药剂。(除非你之前已经合成过同类的药剂)。注意：这个行动是强制的。你合成的药剂是公开信息。
8. 弃置你使用到的原料卡。它们总是被面朝下地弃置。

(即使你们达成一致意见使用读取设备的『手动选择』功能，你们也应该将原料卡放到炼金锅中。这样才能避免你们忘记最后要弃置它们。)

以上两个行动的最大不同在于当你合成出一瓶负面药剂时出现的情况。蓝色和绿色药剂都会产生让人讨厌的效果，这也是炼金术士们配备学徒的原因。

你的第一个游戏轮

现在，你了解的规则足以体验《炼金术士》的第一个游戏轮。好吧！不得不说对整个游戏轮而言，还有一些东西会在亲自试药行动区之后结算。但是别着急，你将在下文中了解它们。

如果你们愿意，现在可以开始第一个游戏轮了。稍后，再回来学习其他3个行动区的规则。游戏轮结束的操作请见规则书第16页。

学徒试药



为了科学，一位学徒可以喝下任何东西——直到他感到不适——此后，他仍会为了科学和1金币喝下任何东西。

第一位执行学徒试药行动的玩家按照上文所述的那样操作。

后续执行学徒试药行动的玩家可能有一些劣势。一旦这位学徒喝下负面药剂，他为科学献身的热情将大打折扣。在合成负面药剂的玩家之后执行该行动的所有玩家都要为此支付1金币。(你总是可以撤销行动并将自己的小方块放到未使用的小方块区。如果无法支付这位学徒的费用，你必须撤销这次行动。)

每个游戏轮都会有新学徒加入——一位胸怀科学之光的人，一位不知道自己前任经历过什么的人。因此，每个游戏轮在玩家首次合成负面药剂之前的实验都是免费的。

示例：



黄色玩家最先行动。第一位玩家永远不需要支付金币，所以他免费获得学徒试药的机会，结果合成出。

对蓝色玩家而言，这是个好消息，意味着自己也不需要支付金币。结果他合成出。

学徒仍然感到满心欢喜。同样地，绿色玩家也不需要支付金币，结果她合成出。现在，学徒表现得一脸悲伤，而绿色玩家却提醒他说自己已经告诉过你风险了。因此，这位学徒只好忍气吞声。现在，轮到红色玩家。如果她也想让学徒试药，她必须向银行支付1金币。她的确这么做了，结果合成出。实际上，她合成出什么药剂都没关系。这时候，如果黄色和绿色玩家还想执行自己的第二次试药行动，他们必须各自支付1金币。

亲自试药



这是弄清楚药剂效果最简单的方法。当然，它存在一些缺点。

亲自试药的好处在于你不需要支付任何金币，缺点是你可能受到负面药剂的效果影响。你喝下不同的负面药剂就会遭受不同的效果：



这是一瓶失心药剂。(喝下它后)你不记得自己喝过它，也不记得自己全身裸体的侧翻着跟斗穿过城镇大街。但是其他居民可记得！

你失去1声望。



这是一瓶麻痹药剂。(喝下它后)你无法活动自己的四肢，想来明天早上也无法起床了。



将你的顺位标记移到这个顺位格中。下个游戏轮，你无法像其他玩家一样自主选择行动顺位，而是按照该行动格的图示抓取对应的卡牌并且最后行动。

这个惩罚只会持续一个游戏轮。如果当前游戏轮你的顺位标记一直位于麻痹顺位格，你会在亲自试药之前拿回它们。这是为了将你和当前处于麻痹状态的玩家区分开来。(如果你不幸再次喝下麻痹药剂，你必须将自己的顺位标记再次放到麻痹顺位格。)



恭喜！喝下毒药后你竟然还活着。作为新手，你一定产生了免疫力。但即便如此，你仍会感到不适，需要一段时间恢复。



你必须将自己的行动小方块放到医院，而不是放回自己的玩家版图上。在下一个游戏轮中，你将失去1个可用的小方块。

同一个游戏轮中，任何负面药剂都不会影响你两次。正面药剂和中性药剂没有任何效果，但总会让你感到如释重负。

当你被麻痹时，可能发生在你身上的其他有趣事情

如果多位玩家喝下了绿色药剂，他们都会将自己的顺位标记放到绿色顺位格中。相比于后放置的玩家，先放置顺位标记的玩家会优先行动。

如果起始玩家标记传递给一位被麻痹的玩家，他(或她)会将标记传给自己左手位的玩家。(这位左手位玩家获得起始玩家

的所有优势。一般而言，同一玩家接连获得这些优势会有点不公平。)更不幸的是，如果这位左手位玩家也被麻痹了，这时候起始玩家标记会继续向左传递，直到被一位未麻痹的玩家获得。最不幸的是，如果所有玩家都被麻痹了，这时候起始玩家标记不会传递。下个游戏轮，起始玩家是当前游戏轮本应成为起始玩家的人。

第二个游戏轮可用的行动

第一个游戏轮过后,所有行动区都是可用的,玩家们也会获得足额的行动小方块。更值得欣慰的是,你们已经知道一些原料的相关信息。现在,是时候运用它们了。

出售药剂



让攻击更加迅速的敏捷药剂,消灭敌人的有毒药剂……冒险者们需要各种各样的药剂,也知道去哪里购买它们。如果你知道合成方法,出售药剂是个不错的赚钱手段。当然,如果你自认为能够蒙骗他们,赚点小钱也并非难事。

每个游戏轮(除第一个游戏轮外)开始时,一位新的冒险者都会来到城镇,等待着你们出售药剂。冒险者片的底部有他们想要的药剂类型。


注意:出售药剂行动区需要2个行动小方块,并且每个游戏轮你只能执行一次。该行动区的结算略有不同:你们可能不会按照正常的顺位执行行动。关于这点,我们会稍后解释。现在还是来说说轮到你们时将发生什么。

提供药剂

当轮到你们执行出售药剂行动时,你必须从冒险者想要的三种药剂中选择一种出售。**你的选择会受到已执行该行动的玩家限制。**

4人游戏中,你将一个该行动格内自己的小方块放到选择出售的药剂下方。这会封锁冒险者片上的这种药剂,以免在你之后的玩家也出售它。注意:无论你是否合成这种药剂,后续的玩家都无法选择出售它。

3人游戏中,冒险者只会购买两瓶药剂。如果你是第一位执行该行动的玩家,你可以从三种药剂中任选其一。如果你选择了第三种药剂,将一个小方块放到对应位置并封锁它,对第二位执行该行动的玩家而言只能二选其一。如果你选择了前两种药剂之一,同样将一个小方块放到对应位置但这会同时封锁前两种药剂,对第二位执行该行动的玩家而言只能选择第三种药剂。无论如何,每个游戏轮只有两位玩家能够出售药剂。

2人游戏中,只有第一位执行该行动的玩家能够出售一瓶药剂。绘有  的行动格会同时封锁三种药剂。

无论如何:

- 第一位玩家总能从三种药剂中任选一种出售。
- 能够出售的药剂总数为游戏参与人数减1。





当轮到你们执行出售药剂行动时,如果你不愿意也可以撤销行动。如果所有玩家都撤销行动,则无人出售药剂。撤销行动的玩家必须将自己的小方块放到未使用的小方块区。(详见规则书第16页。)

许下承诺

当你出售一瓶药剂时,它就一定是冒险者想要的吗?当然无法保证!你是炼金术士而不是完美主义者。嘿!如果你想用一条胳膊来担保不可行,必须来点实际的东西(金币之类的)。


你的承诺反映出你合成的药剂与冒险者期望的有多少差距。以下是合成品质的四个等级:


品质等级


-  完全匹配。你合成出符号和颜色全都正确的药剂。
-  符号正确。你合成出符号正确但颜色错误的药剂。
-  中性药剂。你合成出中性药剂。
-  符号错误。你合成出符号错误且颜色未知的药剂。

当轮到你们执行出售药剂行动时,将你的另一个行动小方块放到某个品质等级对应的行动格内。(你无需关注其他玩家的小方块,因为允许多位玩家许下同一承诺。)


如果合成出承诺品质甚至更好的药剂,你将获得对应数量的金币。(参见另一个行动小方块同一行的图示)如果合成出比承诺品质更糟的药剂,你无法获得对应数量的金币。注意:即使合成出的药剂比承诺品质更好,你也无法获得更多的金币。

 **相信我。它值这个价。**如果兑现了『完全匹配』的承诺,你获得4金币,但前提是你必须合成出符号和颜色都正确的药剂。

 **这应该是个好东西。**如果兑现了『符号正确』的承诺,你获得3金币,但前提是你必须合成出符号正确的药剂。(即使颜色正确,你也只能获得3金币。)

 **这玩意儿的确是在实验室中合成的,可以保证它没有任何负面效果。我把它归为顺势疗法用药。**

如果兑现了『中性药剂』的承诺,你获得2金币,只要你没有合成出错误符号的药剂就能够获得它。因此,合成出中性药剂也视作兑现承诺。









 **我敢保证瓶子中一定有东西就是了。**你得到了。虽然只有1金币,但毕竟你合成出任何东西都能获得它。




合成药剂

为冒险者合成药剂与实验中合成药剂一样。你将2张原料卡放到自己的炼金锅中然后单击 **出售药剂** 按钮。

卡牌读取设备会显示6种不同效果的药剂。点击你承诺为冒险者合成的那种(即使你知道自己的原料会合成其他药剂,你也必须点击它)。

扫描原料卡后单击 **确认**。卡牌读取设备不会告诉你具体合成了什么,它只会告诉你品质等级。

向其他玩家展示合成结果。如果是  或  ,你自然知道自己合成了哪种药剂。将对应的结果标记放到自己的结果版图和玩家版图上,就像之前的实验那样。如果是  你只知道药剂的符号并不知道颜色是什么。这时候,将一个双色的未确定的结果标记(例如  或  等)嵌入结果版图中(但是不需要将它放到玩家版图上)。如果是  ,你只知道药剂的符号。这时候,将一个无色的未确定的结果标记( 或 )嵌入结果版图中。具体示例详见规则书的下一页。

 如果你兑现了自己承诺的品质,从银行拿取对应数量的金币。**无论你承诺什么,只要合成出  或  ,都会让你失去1声望。**最后,不要忘记面朝下弃置2张使用到的原料卡。

出售劣质药剂只能让你小赚一点,但这件事会传播开来。如果你的声望过低,冒险者并不愿意从你这购买药剂。

报酬承诺和销售事项

我(签署以下契约的冒险者)郑重宣誓:我已经阅读并同意出售药剂相关的所有事项,具体如下。

所有款项必须预先支付。药剂可能产生未知的副作用。*附录中公开注释了药剂的效果**无论发生什么,我都无权索赔更多的东西。

X

*药剂的副作用包括但不限于以下症状:嗜睡,头昏眼花,出现幻觉,失去知觉,精神过度兴奋,失眠,部分或全身麻痹,以及暂时或永久性的失明、失聪、失声或失去肢体(甚至是不断长出人类或其他生物的肢体)。

**本契约并未承诺药剂一定会产生上述已知的效果,它可能出现未知的副作用。

示例:

这位友善的野蛮人正在寻找一瓶药剂。



这是一局3人游戏。绿色玩家最先行动并试图合成出。无论是选择合成还是，这两个行动格都会同时被封锁，因此只有可供其他玩家选择。

然后是红色玩家行动。她不知道如何使用手中的原料合成出一瓶负面药剂，也不想冒险失去声望，所以她最终撤销了行动并将自己的小方块放到未使用的小方块区。

现在，轮到黄色玩家行动。他唯一的选择就是合成。他决定试一试，于是将一个方块放到下方的行动格，另一个放到对应2金币承诺的行动格——他虽然需要金币，但无法确定能够合成出来。(绿色玩家也选择了对应2金币的承诺，但这并不冲突。)

黄色玩家准备好2张原料卡，然后在卡牌读取设备中选择合成并开始扫描。接下来的操作取决于卡牌读取设备的显示结果：

完全匹配！黄色玩家合成出。他将一个标记放到自己的结果版图和玩家版图上。同时，他会获得2金币。

符号正确！但是颜色错误。黄色玩家可能合成了或。他将一个标记嵌入自己的结果版图中并从银行拿取2金币。

啊哈！黄色玩家合成出中性药剂。他将一个标记嵌入自己的结果版图中并从银行拿取2金币。这位野蛮人必须支付但满脸不高兴——本应该是瓶有用的药剂的。黄色玩家因此失去1声望。

该死！黄色玩家合成出负面药剂，不得不让人怀疑加入了一些奇怪的东西。他将一个标记嵌入自己的结果版图中，但无法获得任何金币。因为没有兑现之前的承诺——合成出(至少)符号正确的药剂——黄色玩家失去1声望。



提供折扣

给！你的药剂。据说今天城镇中还有更便宜的哦！那些最会砍价的人将获得特别的折扣。

你可能已经注意到最先执行出售药剂行动的玩家比其他人更具优势。如果所有人都选择执行该行动，则最后的玩家可能无法出售任何药剂。

因此，在最先行动的玩家选择第一瓶药剂之前，每个人都有机会通过提供折扣的方式成为实际最先行动的玩家。虽然我们提供折扣放到最后解释，但结算该行动区时它却是玩家最先考虑的事情。如果你是唯一执行该行动的玩家，你可以跳过提供折扣环节，直接进入售卖环节。

每位玩家都有4张投标卡，分别代表0、-1、-2和-3的折扣。如果多位玩家声明了出售药剂行动，他们会各自秘密选择一张投标卡并面朝下放到桌子上。当所有人都选择好后，同时翻开它们。

冒险者倾心于更大的折扣。每张投标卡上都绘有一定数量的笑脸。玩家们根据投标卡上的笑脸数重新分配各自的小方块位置，这意味着笑脸数最多的玩家将最先执行出售药剂行动。

但是正常的行动顺位也很重要。当多位玩家的笑脸数相同时，它有助于打破平局。

示例：



将你们的投标卡面朝上放到桌子上，直到结算完出售药剂行动区。你们给出的折扣会限制自己的品质承诺。当轮到你执行出售药剂行动时，你无法许下折扣后收入(应得金币减去提供的折扣)为零甚至更少的承诺。注意：确定折扣后收入时会先结算声望区域的惩罚效果(如果有的话)。

示例：

红色玩家打出-2的投标卡。

- 她可以许下合成药剂完全匹配的承诺，因为折扣后收入为2金币。
- 她也可以许下合成药剂符号正确的承诺，因为折扣后收入为1金币。
- 她无法许下其他的两个承诺，因为折扣后收入分别为0和-1金币。

即使红色玩家确信自己无法合成符号正确的药剂，她仍然可以许下这样的承诺。(或许她只是期待着两种原料能够合成出中性药剂。又或许她只是想封锁那种药剂，以免后续的玩家选择出售它。)

声望的影响

游戏中，你们的声望会发生升降。结束时，声望会转换成分数。而游戏期间，声望也是有作用的。冒险者们更倾心于向备受尊敬的炼金术士购买药剂。

绿色区域：14~17声望

如果你的声望标记位于绿色区域，你在投标时会获得1额外的笑脸。例如，如果打出0的投标卡，你总计拥有2笑脸而不再是1笑脸。

但是你会承担一定的风险。无论何时，如果你失去声望都会额外失去1声望。例如，如果出售一瓶符号错误的药剂，你将失去2声望而不再是1声望。如果在结算会议时失去2声望，你也会额外失去1声望(总计失去3声望)。即使失去声望让你不再位于绿色区域，该惩罚效果仍然适用于当前的结算。例如，如果你现在拥有14声望，由于出售了一瓶中性药剂，在结算后你只拥有12声望。

如果你合成出品质良好的药剂，所有人对你的期望都会增加。

蓝色区域：18声望或更高

如果你的声望标记位于蓝色区域，收益会更大，你不仅会在投标时获得1额外的笑脸，还会在兑现承诺时获得1额外的金币。(例如，你提供了-3的折扣并选择了3金币的承诺。你的最终收入将是1金币。)

无论何时，当你失去声望时都会额外失去2声望。同样地，失去声望让你不再位于蓝色区域，该惩罚仍然适用。例如，如果你现在拥有18声望，一次性失去5声望，在结算后你只拥有11声望。(这确实可能发生，但多么令人惊讶啊!)

爬得越高，摔得越狠。

红色区域：6声望或更低

如果你的声望标记位于这片糟糕的区域，你每次兑现承诺时都会少获得1金币。这不是折扣，而是售卖顺位决定后适用的惩罚规则。例如，如果提供-2的折扣，你必须许下完全匹配的承诺。(正常来说，完全匹配的承诺应得4金币，但受到惩罚规则约束你只能获得3金币，算上折扣后实际收入为1金币。)你无法提供-3的折扣。

好处是当你失去声望时都会少失去1声望。例如，现在出售一瓶符号错误的药剂对你不再产生任何影响。如果结算会议让你失去2声望，你只会失去1声望。

你的声望不会降到1以下。任何导致声望降到1以下的效果都只能让你停在1声望。

当所有人都认为你是糟糕的炼金术士时，很难让他们觉得你更加糟糕。

发表理论



选择执行发表理论行动的玩家会按照正常顺序结算。

每次行动，玩家都可以发表一篇新的理论或者赞同其他玩家发表的理论。

发表新的理论

当你知道一种原料的药性（或者你认为自己知道，又或者你确信其他人不知道）时，你可以发表一篇关于它的理论。是冒着风险早早地发表理论，还是不断地求证直到确定，这完全取决于你自己。



为了发表一篇理论，你将选择一种药性标记，并将它放到理论版图的某本书籍上。这视作你对这本书中原料药性的公开声明。为了标记这是你发表的理论，你还会将一个自己的印章面朝下放到这本书的任意一个印章格内。

轮到你支付出版费用了！你向银行支付1金币。

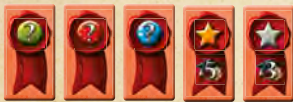


什么？你觉得出版社应该付费给你？不，朋友。这可是学术理论。

一旦你发表了自己的理论，获得1声望。

如果你自信满满，没人怀疑你是错的。

印章



将你的印章面朝下放到自己面前或者是屏幕后面。当你放置印章时，也请面朝下放置。为什么要保密？因为印章是你对自己理论正确与否的押注。

带有星星的印章是你确定后的押注。你拥有两个金质星星印章和三个银质星星印章。你将使用它们对那些重量级（让你受益一生的）理论押注。好吧！也许不会赌上你的一生，但至少有声望受损的风险。游戏结束时，当且仅当理论正确时，对应的每个金质印章才会让你获得5分，每个银质印章让你获得3分。如果理论错误，你失去分数。（详见规则书第17页）或者游戏中如果其他玩家

推翻了你的理论，你也可能因此失去声望。（详见规则书第14页。）

当你**对原料药性的某种属性存疑**时，你可以放置一个不带星星的印章（绘有问号，背景色与属性颜色一致）。如果你所放印章对应的属性被证实与真实药性不符，你不会受到任何惩罚，毕竟你的确是对这种属性存疑的。（仅仅比较属性的颜色，与图案大小无关。）此外，游戏结束时这些不带星星的印章不会为你提供任何分数。（详见规则书第17页。）

示例：

蓝色玩家发表了关于蝎子药性的理论（参见本页左侧）。他选择放置自己的印章，以表示自己**对蝎子药性的红色属性存疑**。如果有玩家证实蝎子药性中的红色属性为**+**，则蓝色玩家不会失去声望。

除非理论被推翻，否则与之对应的所有印章都会面朝下地保留在原地，直到游戏结束。

亲爱的同行：当你打开这封信时，我已经陷入关于蝎子理论的问题当中。我希望你知道我已经确定它的蓝色和绿色属性，但红色属性……

可用的药性标记和原料

对于当前未放有药性标记的原料，你可以发表一篇关于它的理论，也只能将一个未使用的药性标记放到它对应的书籍上。这样做的原因很简单：每个药性标记刚好对应1种原料。每种原料也刚好对应1种药性。所以任何关于原料或药性的其他理论都可能推翻已发表的理论。是的！你可以尝试着告诉出版社已发表的理论是错误的，但出版社并不相信你——那篇理论已经公开发表了，而你的却没有。很显然已发表的理论更令人信服。

你可能咬牙切齿，撕扯着自己的头发，但是有个更好的办法来教育教育那些愚蠢的人们。你可以在下个游戏轮指出他们的不专业性——推翻他们的理论，详见规则书的下一页。

赞同理论

有时候，你的同行赶在你之前发表了理论。多么不幸啊！其他人会赞赏发表理论的人，却忽略了最早的发现者是你。但话说回来，你还是可以获得一些尊敬的，只要赞同那篇已发表的理论。



为了赞同其他玩家发表的理论，你只需要将自己的印章放到对应书籍的印章格内即可，就像你自己发表一篇理论那样。你无法赞同自己的理论，换

句话说，同一篇理论对应的所有印章格内不可能存在两个相同颜色的印章。

你必须向银行支付1金币，也必须向该理论印章格内放有印章的其他所有玩家各支付1金币。

你当然可以成为这篇理论的联合发表人……只是出个价吧。

你不会因为赞同理论而获得任何声望，除非这导致你的印章总数比其他所有玩家都多（游戏轮结束时你会因此获得声望奖励，详见规则书第16页）。

每篇理论只对应三个印章格。2人或3人游戏中，所有玩家都能够赞同同一篇理论。但在4人游戏中，可能有玩家无法赞同已放有三个印章的理论。

证书

研究团体对一些原料十分感兴趣，以至于他们乐意为你所做的研究颁发证书。当然，你必须先保证自己的研究领域与他们对口。

理论版图的中央放有5个证书片。为了获得证书，你需要研究绘在它们上面的3或4种原料。

如果你针对一个证书片上的2种原料，在它们对应理论的印章格内都放有印章，你将获得它作为自己的第一份证书。（无论这些印章是你发表理论还是赞同理论时放置的，也无论它们是否带有星星。）

示例：



蓝色玩家发表了一篇关于蝎子的理论。如果他能够自己发表或者赞同其他人的一篇关于蟾蜍或蘑菇的理论，他将立即获得上图中的证书。

当你获得证书时，立即拿取对应的证书片并将它面朝下放到自己的版图上。然后，你立即从银行拿取2金币。游戏结束时，每份证书为你提供1或2分。

金币旨在鼓励你在科学的道路上继续前行。你只能将它们作为经费使用，而且是研究委员会允许的方面，例如……哈哈！开玩笑的。大部分的炼金术士都将他们的经费用于购买新的神器。如果有人问起，你可以说「为了最前沿的研究，这些钱已经被用于购置相关的设备了」。

一旦你获得证书就没有人能够拿走它，后续的游戏轮中它一直属于你。即使你的一篇理论被推翻，你也不会失去它对应的证书和自己已获得的金币。

继第一份证书之后，你可以获得其他证书但难度会加大——你必须在证书片上的3种原料（如果是中间的证书片，则是4种原料中的3种）对应理论的印章格内都放有自己的印章。这也是证书片的反面绘有数字「3」的原因。

如果你发表或赞同一篇理论能够让自己同时获得2份证书，选择其中一份作为自己的第一份证书，这也意味着你需要在第二份证书上的3种原料都放有自己的印章。



推翻理论



很显然，放有炼金术士正式印章的所有理论都被视作正确的理论，但有时候其他理论可能更正确。

严格来说，这个行动到第二个游戏轮才可用。但实际上在第一篇理论发表之前，你们都不会执行它。如果你证实一篇理论是错误的，

你将获得2声望。相应地，在这篇理论的印章格内放有印章的玩家都会有失去声望的风险，详见下文。

学徒难度下，推翻理论的逻辑更加简单。如果这是你们的第一次游戏，现在你们可以跳过大师难度下的推翻理论规则。当熟悉学徒难度下的这部分规则后，你们才能更好地理解它。

利用卡牌读取设备执行推翻理论行动有些操作上的不同，具体取决于当前游戏的难度。如果发现卡牌读取设备的初始化错误，可以回到主菜单并修改设置，然后点击 **继续游戏**。

学徒难度的推翻理论

点击 **推翻理论** 并将卡牌读取设备放到大家都能看到的地方，屏幕上显示了8种原料和3种属性。推翻理论不会用到你们手中的卡牌。

为了推翻理论，你只需要声明哪种属性是错误的。点击你试图推翻的理论所对应的原料，然后点击你试图证实是错误的属性，最后点击 **确认**。

卡牌读取设备会向所有玩家显示所选原料对应属性的符号。将它与理论书籍上的药性标记对比。

如果卡牌读取设备显示的符号与药性标记的符号匹配，你的推翻理论失败。(但这并不意味着该药性标记正确，只是说你想证实它是错的但结果失败了。)由于你浪费了同行的时间，你失去1声望。

如果卡牌读取设备显示的符号与药性标记的符号相悖，你的推翻理论成功。后续操作详见下文。

无论如何，所有玩家都会知道所选原料的对应属性是什么。他们可以在自己的推论表中记录相关的信息。

当执行该行动时，你不允许选择一种相关理论尚未发表的原料。

推翻理论的结果

无论哪种难度，只要你推翻了一篇理论，以下事情就会发生：

1. 获得2声望。
2. 从理论版图上移除对应原料的药性标记。
3. 翻开理论版图上对应理论印章格内的所有印章。
4. 如果不带星星印章的问号背景色与被推翻理论的属性颜色匹配，那么该印章的拥有者不会失去声望。
5. 如果不带星星印章的问号背景色与被推翻理论的属性颜色不匹配，则该印章的拥有者失去5声望。
6. 放有带星星印章(金质或银质)的玩家失去5声望。
7. 从游戏中移除对应理论印章格内的所有印章它们无法被再次使用。(可以将它们面朝上放到理论版图的旁边，以便所有玩家很容易看出有哪些印章尚未被使用。)
8. 如果你有一个小方块位于发表理论行动区，你可以选择『立即发表』理论。(详见下文)

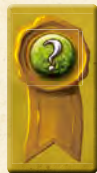
示例：



蓝色玩家操作卡牌读取设备显示蝎子蓝色属性的结果是+。这意味着推翻理论失败，蓝色玩家失去1声望。

接下来是红色玩家。她操作设备显示蝎子绿色属性的结果是+。这意味着当前蝎子对应的药性标记是错误的。

红色玩家获得2声望，然后开始翻开蝎子理论印章格内的三个印章。



黄色玩家对绿色属性存疑，不会失去声望。

蓝色玩家对红色属性存疑，失去5声望。

绿色玩家放有带星星的印章，失去5声望。

从游戏中移除以上三个印章，后续的游戏不再使用它们。

推翻自己的理论

你可以试图推翻任何理论，即使是你自己发表或赞同的。如果成功，你获得2声望。但如果翻开你的印章后发现与被推翻理论的属性颜色不匹配，你会因此失去5声望。这种情况下，统一结算声望的增减，即一次性扣掉3声望，而不是先加2再扣5。

例如，如果你现在拥有13声望，你会直接从13声望中扣掉3声望，而不是从15声望中扣掉5声望。(如果你认为这并没有什么区别，请回看规则书第12页的『声望的影响』。)

立即发表

如果你证实理论是错误的并且有自己的小方块位于发表理论行动区，你可以立即发表一篇新的理论。

这篇理论必须满足以下条件之一：

一篇与你刚才推翻的理论中原料对应的新理论；

一篇与你刚才推翻的理论中药性标记对应的新理论。

示例：

红色玩家已经证实蝎子的药性不可能是+。如果她有任何小方块位于发表理论行动区，她可以立即使用其中一个来发表一篇新的理论(为蝎子匹配一个新的药性标记，或者将旧的药性标记匹配给另一种原料)，但她无法借助这个效果来发表其他不相关的东西。(例如，乌鸦的羽毛的药性是+。)

如果你可以在发表理论行动区执行2次行动，你将第1次行动用于结算一次『立即发表』的效果。倘若后续你又获得了『立即发表』的效果，你将使用第2次行动结算它。

如果你没有任何小方块位于发表理论行动区，则无法结算『立即发表』的效果。『立即发表』是可选的：如果你愿意，也可以等到结算发表理论行动区时再发表或赞同自己中意的理论。(但别忘了你的同行可以推翻理论，并使用『立即发表』的效果抢先发表它们。)

记忆无法保留

喝下药剂可没有固定的流程和先后顺序。




你允许发表已被证实是错误的理论。例如，如果一次推翻理论行动证实蝎子的绿色属性为+，但这并不能阻止任何玩家发表一篇蝎子药性是+的理论。你甚至可以发表当前游戏轮中被推翻的理论。

唯一的限制是你不能借助『立即发表』的效果来发表刚被推翻的那篇理论。(如果可以，那将是多么糟糕的表现啊!)

大师难度的推翻理论

在大师难度下，仅知道哪种属性是错误的还不够，你必须借助一次实验来证实那种属性是错误的。

示例：

如果你想推翻前一页中关于蝎子的理论，分析如下：你需要找到一些与蝎子混合后能够合成 ， 或  的东西。这三种结果中的任何一种都能够证实当前蝎子对应的药性标记是错误的。

点击 **推翻理论** 并将卡牌读取设备放到所有玩家都能看到的地方，屏幕上显示了8种原料。同样地，**推翻理论不会用到玩家手中的原料卡。**

选择2种原料。然后，屏幕会显示7种药剂，选择其中一种并考虑以下2种可能：

1. 卡牌读取设备显示这2种原料的确能够合成你所选的药剂。
2. 卡牌读取设备显示这2种原料无法合成你所选的药剂。

声明哪个结果会导致一篇理论被推翻或者引发两篇理论间的新的冲突（详见下文）。一旦所有玩家都清楚你的声明，点击

确认。


如果你的实验没有推翻一篇理论或者至少引发两篇理论间的新的冲突，由于浪费了研究团体的时间你失去1声望。

如果你推翻了一篇理论，这视作行动成功，你获得2声望。在大师难度的推翻理论中，可能没有实际推翻一篇理论就引发两篇理论间的冲突，这也会让你获得2声望。但通常来说，你总会推翻一些东西：

推翻1篇理论

最常见的情形往往最简单。你需要证实一种原料的某种属性与已发表的理论相悖。（如果成功了）你获得2声望，同时在对应理论印章格内放入印章的其他所有玩家存在失去声望的风险。（详见上文的『推翻理论的结果』。）

示例：

为了证实上一页蝎子的绿色属性是错误的，你声明蝎子和蘑菇会合成一瓶 。卡牌读取设备显示结果的确如此。这样你就通过绿色属性推翻了当前的蝎子理论，在其印章格内放入印章的所有玩家都失去5声望。（除了对绿色属性存疑的玩家。）


如果你正在阅读大师难度的推翻理论规则，现在你可以跳过剩余的内容直接进行游戏。因为你碰到的情况基本如此。如果在推翻理论环节出现了其他情况，你再回来阅读剩余的部分。

推翻2篇理论

在推翻理论过程中，如果两种原料的合成结果证实对应的两篇理论都是错误的，你可以同时推翻它们。换句话说，如果你证实两种原料的同一属性与它们各自发表的理论相悖，你可以同时推翻这两篇理论。

示例：



理论和蘑菇理论，它们的绿色属性都不是 。）

当你推翻两篇理论后，翻开它们印章格内的所有印章并累计惩罚统一结算。例如，如果一位玩家因为两篇理论各自失去5声望，他将一次性扣掉10声望，而不是先扣5再扣5。


即使你同时推翻了两篇理论，你也只能获得2声望作为奖励。同时，你只能结算一次『立即发表』的效果而不是两次。


引发冲突

有时候，你的实验会证实两篇理论中必定有一篇是错误的，但无法确定是哪一篇。

示例：



在你推翻蝎子理论之前，已经有玩家发表了关于蟾蜍的理论。你知道并声明蟾蜍和蝎子会合成 。然后，你通过卡牌读取设备证实的确如此。

按照理论版图的显示，蟾蜍和蝎子药性中的蓝色属性都是正面效果（卡牌读取设备也佐证了正面效果的存在）。但是，你无法证实这两篇理论都是错误的，即使根据当前的药性标记它们本应该合成出 。就这样你引发了一场冲突。

与之前的示例不同，本例中卡牌读取设备显示的否定结果帮助你推翻了理论。同时，它给予你的对手更少的信息。

无论何时，只要你引发两篇理论间的新的冲突，就视作你的推翻理论成功。你获得2声望，但没有人失去声望。因为并不清楚到底是哪一篇理论出现错误，可想而知你也不会结算『立即发表』的效果。

冲突状态下的理论



如果2篇理论被证实是冲突的，使用一对冲突标记记录它们。相关的印章和药性标记会被保留在原地，但在

结算会议、证书和最佳炼金术士奖励时它们不会被纳入其中。（详见规则书第16页。）任何玩家都不能赞同冲突状态下的理论。


游戏结束的计分期间，冲突标记没有任何效果。冲突状态下的理论可以被推翻。

对于冲突状态下的两篇理论，推翻其中任何一篇都会导致冲突标记从游戏中移除，另一篇理论（即使它是错误的）恢复到正常状态。




无效的证实


对原料和合成结果的选择应该满足以下条件之一：

1. 能够至少推翻一篇具体的理论；
2. 能够引发两篇理论间的新的冲突，详见上文。

如果你的选择无法满足以上任何一个条件，你应该点击  按钮并重新思考如何证实。进一步说，如果你执行完一系列操作但无法满足以上任何一个条件，你的推翻理论失败并失去1声望。

示例：

除了曼德拉草的根和乌鸦的羽毛外，所有的原料都有对应的理论被发表，这意味着只有  和  药性标记不在理论版图上。黄色玩家知道曼德拉草的根和乌鸦的羽毛不会合成出 。他如果证实了这点，就间接证实了当前理论版图上存在错误的理论，但问题是这个信息不足以推翻任何已发表的理论，也无法引发两篇理论间的新的冲突——因为尚未有玩家发表关于这两种原料的理论。所以他应该尝试寻找其他的证实方法。

如果他忘记了规则并向其他玩家证实曼德拉草的根和乌鸦的羽毛不会合成 ，他将失去1声望。

注意：当你引发两篇理论间的冲突时，它必须是一场新的冲突。如果你引发的是一对冲突标记记录下的两篇理论，这也是一场无效的证实，同时你将失去1声望。但是，你可以将一篇冲突状态下的理论用于另一场冲突的证实。

游戏轮结束

行动顺位区旁边方框中的内容向你们展示了游戏轮结束时的流程——按照所示顺序结算它们。

最佳炼金术士奖励



理论版图上，印章数最多的玩家获得1声望。如果没有发表理论，则无人获得这一奖励。如果多位玩家并列最多，则他们都获得1声望。这些印章包括你发表理论时放置的，也包括你赞同理论时放置的。当然，更无需在意它是否带有星星（因为这些信息都是保密的）。但如果是大师难度，冲突状态下的理论其印章格内的印章不会被纳入其中。

未使用的小方块



你不可能总是按照计划地进行游戏，有时候你不得不撤销行动并将自己的小方块放到未使用的小方块区。游戏轮结束时，这片区域每有一对你的小方块，你就会抓取1张帮助卡。（未配对的小方块没有任何效果。）

拿回你未使用的小方块。现在，你应该获得足额的小方块了……除非亲自试药行动让你躺在医院里。

医院



一旦未使用的小方块区是空置的，就将医院中的所有小方块放到未使用的小方块区。在下一个游戏轮结束时，它们会被视作未使用的小方块。

新的冒险者



移除已展示的（旧的）冒险者片，翻开下一个（新的）冒险者片并放到冒险者区。如果这次翻开的是会议片，它将在下一个游戏轮结束时结算。（将会议片放到会议区，位于亲自试药行动区的后面。）
无论是否是会议片，最顶部的冒险者片都会面朝上展示。你们总是提前知道下一个游戏轮哪位冒险者会进入城镇。

会议



炼金会议是个露脸的好地方。炼金术士们不远千里地赶来交流学术。是的，确实是个吹牛的好日子，但不得不说三明治的确很棒！

如果你正确设置了冒险者堆，在第3个和第5个游戏轮结束时将举行会议。（如果设置错误，现在修正它。）会议发生在亲自试药行动之后，最佳炼金术士奖励和其他游戏轮结束流程之前。

发表（或赞同）了会议片要求数量的理论的玩家获得1声望。没有达到要求的玩家失去会议片上对应的声望。与最佳炼金术士奖励一样，计算每位玩家各自的印章总数（不包括冲突状态下的理论所对应的印章）。

没人喜欢不吹牛皮、寂静无聊的会议——那太尴尬了！当会议纪要纸供不应求时，出版社的办公室总是炸开了锅。

新的神器卡



会议的结束也标志着新神器的到来。从版图上移除所有剩余的神器，然后展示三张新的神器卡（第一次会议后展示牌背为 III 的，第二次会议后展示牌背为 IIII 的）。

现在，是时候结算最佳炼金术士奖励和游戏轮结束时后续的流程了。

下一个游戏轮的设置

如果还有任何原料卡保留在原料展示区，从游戏中移除它们并补充5张新的原料卡。如果原料卡堆用光（无论是设置还是其他时候），洗混对应的弃牌堆以形成新的原料卡堆。

玩家们各自从行动顺位区拿回自己的顺位标记。（除了当前游戏轮位于麻痹顺位格的玩家。）

向左传递起始玩家标记。（如果传到位于麻痹顺位格的玩家，详见规则书第10页『当你被麻痹时，可能发生在你身上的其他有趣事情』）

至此下一个游戏轮的设置完成。你准备好揭开炼金术的秘密，为声望『而战』并嘲笑那个发表荒谬蝎子理论的蠢蛋了吗？

最后的游戏轮

一局游戏共持续6个游戏轮。最后的游戏轮开始时，最后一个冒险者片会被放到出售药剂行动区的旁边。虽然总共有6个冒险者片，但你随机选择了一个放回盒中，而且第一个游戏轮是没有冒险者片的。

展览

基本上炼金术士们都是相互之间沟通交流，偶尔喜欢面向大众展示他们的技巧。



4人游戏时使用这个版图的另一面

当你们为最后的游戏轮设置时，用展览版图覆盖住学徒试药和亲自试药行动区（现

在它们被展览药剂行动区代替了）。选择卡牌读取设备上的 **最后的游戏轮**。

展览行动的声明与其他行动一样，但是会受到展览版图上数字的影响。（2人或3人游戏使用绘有数字3的一面，4人游戏使用另一面。）

最后的游戏轮中，展览是最后一个被结算的行动区（位于发表理论之后）。每个小方块都对应1次行动。

当轮到你展览药剂时，你从该行动区移除一个自己的小方块，并将它放到展览版图上任意一种药剂的下方，以表示它是你承诺展出的药剂。（你不能放到自己已展出的药剂下方。展览版图上没有中性药剂，因为没人会对蟾蜍汤感兴趣。）

就像做实验一样，你在实验室中准备好两种原料，然后点击卡牌读取设备的 **展览药剂** 并扫描原料，最后弃置使用到的原料。（与正常的操作没什么区别）

如果你没有合成出承诺的药剂，你将自己的小方块移至 **区域** 并失去1声望。

如果你是最先展出某种药剂的玩家，你获得1声望并将自己的小方块放到这种药剂最上方的 **格子** 内。

如果你展出了某种药剂但不是最先的玩家，你将自己的小方块放到这种药剂其他的 **格子** 内。你不会因此获得声望，但可以尝试合成与之相对的药剂。（详见下文。）

如果你展出了同一颜色符号相对的2瓶药剂，毫无疑问，你向世人证明了自己精通

这种颜色。你获得2声望。(允许多位玩家获得这一奖励。)

没人强制你在最后的游戏轮执行该行动。但是请注意：最终计时时你手中的原料


卡没有任何效果，与其如此不如通过这个行动最后利用一下它们。

与正常流程一样，一旦结算完所有的行动区，开始结算最佳炼金术士奖励和抓

取帮助卡(根据未使用的小方块的配对情况)。然后，就轮到最终计分。

最终计分

声望和分数

表示**声望**的获得与失去。游戏中，一些特定的神器会给予玩家声望奖励。玩家所处的声望区域也会影响他们失去声望的多少。



游戏结束时，玩家各自统计**分数**，声望的奖励和惩罚不再适用。即使玩家在揭示原料的真实药性后可能失去分数，但通常而言他们的分数都会是正的。

游戏结束时，你将根据以下事项统计分数：



你的所有声望转换成分数。例如，游戏结束时如果你拥有16声望，你将获得16分。



然后，统计你的**神器**提供的分数。

特例：如果某位玩家获得了『魔镜』，他(或她)应该在其他神器和证书之前先统计该卡提供的分数。

如果某位玩家获得了『智慧圣像』，在大揭秘环节之后才会统计该卡提供的分数。



接下来，统计你的**证书**提供的分数。



如果你手中还有任何帮助卡剩余，**每张帮助卡让你获得2金币。**



现在将金币转换成分数，**1金币等价于1/3分。**或者换种方式，每有3金币就可以购买1分。(将所有剩余的金币作为打破平手的依据。)

大揭秘

现在，真相终于要浮出水面了。将卡牌读取设备放到所有玩家都能看到的地方，然后点击 **公布答案**。

你们想知道答案吗？是的，当然了！这是你们的辉煌时刻！

卡牌读取设备将显示每种原料对应的真实药性。然后，一篇接一篇地结算理论。对于每篇理论，翻开其印章格内的所有印章。

如果一篇理论是**正确的**，放有正确印章的玩家根据以下事项计分：

- 金质星星的印章：5分。
- 银质星星的印章：3分。
- 不带星星的印章：0分。

如果一篇理论是**错误的**，放有印章的玩家根据以下事项计分：

- 带星星的印章：-4分。
- 不带星星的印章，属性怀疑错误：-4分。
- 不带星星的印章，属性怀疑正确：0分。

如何判断对不带星星印章上的属性怀疑是否正确呢？请查看错误理论的属性。**如果只有一种属性错误，那么对这种属性存疑的印章就怀疑正确**，相应地，对其他属性存

疑的印章就怀疑错误。**如果不止一种属性错误，那么所有印章都怀疑错误。**

注意：玩家失去的是分数而不是声望。他们不会因为处于蓝色区域失去额外的2声望。在最终计分环节，红色、绿色和蓝色区域没有任何效果。

这时候，冲突标记无关紧要。印章会被计正分还是负分与冲突标记无关。(更何况在学徒难度下，根本就不会使用冲突标记。)

胜利者

分数最高的玩家获得游戏胜利。平局时，如上文所述通过剩余的金币决出胜负。如果还平局，他们共享胜利。干得漂亮！



学徒难度和大师难度的区别

两种难度之间共有以下三点不同：

1. 游戏开始时，**学徒难度下每位玩家获得3张原料卡，大师难度下只能获得2张。**
2. **会议片**的内容不一样。(大师难度下会议『评判』更加严格。)
3. **推翻理论的规则**不一样。(学徒难度的推翻理论更加简单)不要忘记将卡牌读取设备设置成对应的难度。

我们建议你在第一次游戏时体验学徒难度，而后任由你自己决定。

你可以混搭两种难度。例如，初始抓取2张原料卡，但是使用学徒难度的会议片，推翻理论时又遵照大师难度的规则。

考虑到玩家水平的不同，平衡使用难度的标准也是可以的。例如，新手玩家初始抓取3张原料卡，而老手玩家只抓取2张。结

算会议时，新手玩家适用学徒难度，老手玩家适用大师难度。推翻理论时，也可以使用卡牌读取设备来回切换难度模式。

记住！如何使用和混搭规则并不重要，重要的是让每位玩家都能够体验游戏的乐趣。

利用你的推论表

正如游戏教学所说,你可以通过各种行动(甚至是其他玩家的行动)获得信息。然后,按照自己喜欢的方式在推论表上记录它们——只要保证你自己能够看懂就行。以下部分提供了多个示例,向大家多角度地展示了如何记录信息。

试验



你从**学徒试药**和**亲自试药**行动中**获得大量信息**。例如,你可能混合**蟾蜍**和**蘑菇**后发现它们合成出**+**。事实上,这是我们的第一次实验。(详见规则书第2页)在你的推论表上,你可以排除所有带**-**的药性,它们不可能存在于**蟾蜍**或**蘑菇**中。如左图所示,它们都被**叉掉了**。

推翻理论

你可以从**推翻理论**行动中**得到相同的信息**。它们是公开的。

在**大师难度**下,如果其他玩家证实**蘑菇**和**蟾蜍**能够合成出**+**,你可以在自己的推论表上记录这点。(但是如果其他玩家证实**蘑菇**和**蟾蜍**不能合成出**+**,你可能不太清楚如何利用这一信息。你不得不自己想办法解决它!)

在**学徒难度**下,你一次只能知道一种原料的信息,但很具体——是**正面效果**(『+』),还是**负面效果**(『-』)。如果其他

玩家证实**蟾蜍**药性中带有**+**,你可以从**蟾蜍**一栏排除四种带有**-**的药性。过后,如果又有玩家证实**蘑菇**药性中带有**+**,你又可以**从蘑菇**一栏排除。

模棱两可的结果



当你**出售药剂**时,你没有必要有**确定的结果**。你甚至可以将其**视作一次实验**。例如,如果你试图出售**+**药剂并将**蘑菇**和**蟾蜍**混合,卡牌读取设备显示『**完全匹配**』,这和你通过**亲自试药**得出信息**异曲同工**。

不少时候**结果是模棱两可**的。假设你试图混合**蟾蜍**和**曼德拉草**的根合成出**+**,卡牌读取设备显示结果为**+**。这时候,你能**获得什么信息**?

你知道自己已经合成出**+**或**+**。你将**+**标记嵌入自己的**结果版图**中。现在,你可以排除**+**和**+**,因为它们无法合成出**+**或**+**。用**红叉**在你的推论表上记录这点——不仅是**曼德拉草**的根一栏,**蟾蜍**也一样。(只不过在此之前你已经把它排除了。)

设计师

Matúš Kotry

插画: David Cochard

平面设计: Filip Murmak

测试组长: Petr Murmak

中文汉化: 天凌

中文美术: 天凌、洪恩、熊童子

中文校对: 王琰珩♥小爽、

尔达、荷蛋、熊童子

感谢: 乌华、涛涛、Motto

测试者: Vladimír Brummer, Jirina Mertová, Aleš Vitek, Marcela, Vitek, dilli, Vytick, lája, Martin, Lukáš, Krupin, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlik, Zdeněk, Paul, PitrPicko, Dita, Elwen, Ester, FlyGon, Gekon, Ianča, lirka Bauma, Lenka, Markéta, Michal, lMonča, Olaf, Patrik, Petr, Plema, Pogo, Radka, Stáňa, Filip, Tomáš, Tuko, Vodka, Yuyka, Yuri, Zeus, the Brno Board Game Club and other participants at various gaming events throughout the Czech Republic and the world.

©Czech Games Edition, October 2014

www.CzechGames.com



中性配对

正如规则书第3页所述，**中性药剂**是由药性中所有属性符号都相对的两原料混合而成。（但愿你没有忘记，每种药性都刚好存在一种中和它的药性。）能够互相中和的药性都位于推论表的相邻行。（这也是推论表背景明暗度的意义所在。）

你可以通过试验、推翻理论或者出售药剂行动来获得中性配对药剂的相关信息。如果你发现曼德拉草的根和蘑菇合成出，这意味着它们是中性格对的原料。当然，仅凭这点还无法排除任何可能性，但你之前已经获得这两种原料的部分信息。

通过之前的实验，你发现曼德拉草的根不可能是或，由于蘑菇能够中和曼德拉草的根，所以蘑菇不可能是或相邻行的药性。左图的绿色箭头表示了你如何排除蘑菇药性的2种可能。

中性配对提供的信息是双向的。在第一次实验中，你知道蘑菇药性中一定带有，

由于曼德拉草的根能够中和蘑菇，所以曼德拉草的根药性中一定带有。你可以根据已排除的蘑菇药性逐一排除能够中性配对的曼德拉草的根的药性。左图的紫色箭头反映了这点。

进阶技巧

当你正在为曼德拉草的根思考剩余的2种可能时，回过头来看一看之前的实验。你知道为什么标记能够让你排除左图中红叉标记的2种可能吗？

本例中，还有许多其他的排除原因和方法我们没有提到，而这些正是《炼金术士》的乐趣所在。利用你的智慧头脑赶在其他同行之前逐步发觉真相吧！



推论和存疑



最终，这些原料都只剩下两种可能。你已经知道它们的红色和蓝色属性。如果你还知道一种原料的绿色属性，你就能够推论出它们的真实药性。

但是你可能需要在找到答案之前发表一篇理论。此时，你是否意识到规则设计中允许对绿色属性存疑的原因呢？



神器附录

帽子上的羽毛

例如,如果你混合蟾蜍和蝎子成功合成出自己承诺的药剂,随后又混合蟾蜍和曼德拉草的根也成功合成出对应药剂,那么你将获得3分。(因为你总共使用了3种不同的原料。)

特例:如果你还拥有『魔法研钵』,另一位玩家将使用到的原料卡中随机选择1张准备放至一旁,另一张归还至你手中。一旦你知道归还的是哪张,你可以选择不发动『魔法研钵』的效果,而是让2张原料卡都放至一旁。

魔镜

最终计时时,你应该优先结算这张卡牌的效果(趁着游戏结束声望尚未转换成分数之前)。『魔镜』只会根据声望让你获得额外的分数,你从神器和证书中获得的分数对它毫无影响。

向下取整:14声望价值2分,15声望才价值3分。

魔法研钵

无论何时,当你合成药剂并弃置使用到的原料时,你请另一位玩家从两张原料卡中随机选择一张。只有被选择的卡牌会被弃置。你保留另一张。

这适用于出售药剂、学徒试药、亲自试药和展览药剂等行动。

潜望镜

在下一位玩家行动之前,你得知结果之后,你立即使用『潜望镜』的效果。『潜望镜』适用于出售药剂、学徒试药、亲自试药和展览药剂等行动,不适用于神器『思想帽』。

印刷机

当你赞同一篇理论时,你仍然必须向该理论印章格内已放有印章的玩家支付1金币,但不用再向银行支付1金币。这意味着你可以免费发表新的理论。

尊者长袍

每次获得声望都会额外加1。例如,如果你推翻一篇理论,你获得3声望而不再是2声望。

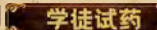
特例:如果你成功推翻了自己的理论(详见规则书第14页),『尊者长袍』的效果仅适用于声望净增加的情况(换句话说,只有推翻理论时你对颜色属性的怀疑正确才行)。如果你的声望是净减少的,『尊者长袍』的效果不再适用。

权威印章

当你发表一篇新的理论时,你获得3声望而不再是1声望。当你赞同一篇理论时,你获得2声望而不再是0声望。

这一效果可以与『尊者长袍』叠加。如果你同时拥有这两个神器,你发表一篇新的理论会获得4声望,赞同一篇理论会获得3声望。

思想帽

使用  按钮。和正常操作一样,你必须向其他玩家展示结果,但没有

合成出负面药剂的惩罚。你不允许在两次实验中重复使用原料卡。例如,如果你想混合蝎子和蟾蜍,以及曼德拉草的根和蟾蜍,你需要有2张蟾蜍卡。

智慧圣像

『智慧圣像』不会和其他神器一起计分。你将在大揭秘后结算它。当你为正确理论的印章计时时,你自己的印章(无论是否带有星星)获得额外1分。『智慧圣像』的效果不适用于错误的理论。

女巫的木箱

你仍然能够选择带抓取原料卡效果的顺位格,只是不会真的抓取它们。你仍然可以通过收集料行动或『草药商』获得原料卡。

帮助卡附录

每张帮助卡都写明了使用时机。你允许同时打出多张帮助卡,它们的效果会叠加。(详见下文。)

助手

你忠实的助手乐于做些差事,所以它能够完成更多的工作。

3人或4人游戏中,你可以在盒中找到一些多余的行动小方块。2人游戏(或者3人游戏时一次性打出2张『助手』)中,你可以使用一个中立玩家的行动小方块。游戏轮结束时,别忘记归还它们。

『助手』只会让你在当前游戏轮获得一个额外的小方块。你仍然受到每个行动区最大行动数的限制。

合伙人

我和我的合伙人先行一步,有问题吗?没有?好的,感谢!

由于你的小方块位于行动区的最上面一行,在你之后声明行动的玩家都必须将他们的小方块放到(比正常情况)低一行的行动格内。如果有玩家已经位于最上面一行(因为也打出了『合伙人』),将他们的小方块移至第二行,而你的仍将位于最上面一行。



换句话说,后打出(行动顺位靠前)的玩家更有优势,他们联络到的合伙人实力更强劲。

关于出售药剂行动区,你的『合伙人』允许你最先行动,但售卖的实际顺序与玩家提供的折扣有关,换句话说你们仍会按照正常流程投标决定。(当然,如果平手,你的『合伙人』会让你占据优势。)


如果你打出两张『合伙人』,你必须将它们用于两个不同的行动区。

酒吧女招待

她会找到一些东西让你的药剂更加出彩。

详见规则书第11页的『品质等级』。例如,你打出『酒吧女招待』并承诺自己会合成出符号正确的药剂。如果你合成出 ,这时候视作你合成出 。(你不会因为合

成出中性药剂而失去声望。你兑现了自己的承诺。)

如果你打出2张『酒吧女招待』并合成出 ,第1张的效果让这瓶药剂视作完成匹配,第2张的效果让你获得1声望。

看门人

知道谁能让我提早进入实验室是个不错的消息。

当你打出这张卡牌时,将它放到版图的旁边(介于转化原料和出售药剂行动区之间)。它类似于一个提早结算的亲自试药行动区。如果你打出2张『看门人』,你将放置2个小方块到其中一张卡牌上,然后立即弃置另一张。(因为表示『看门人』的效果只需要一张卡牌。)

如果其他玩家已经在上述位置放有『看门人』,也可以使用他们放置的卡牌来表示这一效果。按照正常的行动顺位将你的小方块放到他们上面。

通过这张卡牌执行的行动不会受到亲自试药最多2次的限制。你甚至可以在最后的游戏轮亲自试药行动不可用的情况下打出『看门人』。

当执行『看门人』行动时,你可以撤销它。一旦这张卡牌上所有的行动都被执行,将它弃至弃牌堆中。

草药商

她知道穿越森林的所有秘道,并且总能发现品质最好的原料。

你可以弃置任意2张原料卡,没必要一定是刚刚抓取的3张卡牌中的2张。

一旦你抓到本牌,必须立即打出它。如果你一次性抓取2张『草药商』,先结算第一张,再结算第二张。

商人

他的建议是免费的,甚至比免费的还要好:因为有利可图。

按照正常规则,使用一个小方块封锁住你出售的药剂(即使那里已经有一个小方块)。这会让所有玩家都可能出售一瓶药剂。

如果你不是最先执行行动的玩家,还打出了多张『商人』,你会因为第一张『商人』的效果被视作最先行动的玩家,这意味着剩余的每张『商人』都会让你获得1金币。

店主

如果你花点时间与店主交谈,就会发现他可能调整售价。

你打出的『店主』越多,获得的折扣就越多。但无论如何,购买价格都不可能降到0以下。

智者

年迈的炼金术士拥有许多的秘密,其中之一就是他能够从乌鸦的羽毛中提炼出多少金币。

如果你打出2张『智者』,转化一种原料时你会获得3金币。从卡牌内容来看,这是显而易见的。

我们之所以重复一遍是因为不想让这位智者成为整个游戏唯一没有文字介绍的人。