

Matuř Kotry



炼金术士

国王的傀儡



我的同行们在做什么？几个星期以来，他们一直把自己关在实验室里，只有在秘密访问宫廷图书馆时才会露面。他们也在研究国王的谜题吗？这群蠢货！他们在皇家百科全书中找到的配方都是我写的！我知道曼德拉草根的本质，我将是为国王的傀儡赋予生命的人！

关于本扩展

《国王的傀儡》实际上包含4个扩展：

在**启动资金**中，玩家有机会在自己的实验室中个性化设置初始资源。

忙碌的日子扩展通过在顺位格上提供新的奖励（以及新的费用！）让每轮游戏都变的不一樣。

皇家百科全书是一个全新的供你发表理论的场所。

在**傀儡项目**中，玩家会面临用魔法和黏土制造生命的挑战。

这些扩展按照复杂程度排序。**启动资金**和**忙碌的日子**比较适合新手玩家。**皇家百科全书**适合熟悉基础游戏的玩家。**傀儡项目**为老手玩家准备了新的减分挑战。

这4个扩展可以任意组合在一起使用，除了**傀儡项目**默认包含了**皇家百科全书**。

大多数扩展都会使用**宫廷图书馆**的书籍标记，会在下一页进行说明。

使用相同的App

请将你的《Alchemists: Lab Equipment》APP升级至2.0及以上版本，为扩展游戏做准备。APP现在提供了进行扩展游戏的选择。请注意，扩展游戏使用5个字母的密码，基础游戏使用4个字母的密码。



宫廷图书馆

书籍标记

如果你想探知古人的智慧,你必须围着沸腾的炼金锅工作好几个星期。或者只需办个借书证。

新的推论表

古人把药剂的药性分为两类,分别用太阳和月亮表示。要使用宫廷图书馆,你需要知道哪个是哪个。每种药性都被标记在新的推论表中。**神秘的象征意义:**太阳表示有0个负面属性,或者恰好是2个。(把它想象成2个负面属性相互抵消。)月亮表示有1个或3个负面属性。

推论表的下半部分只在傀儡项目中使用。

3个扩展为你提供了获得书籍标记的方法:

- 启动资金可以在游戏开始时给你1个书籍标记。
- 忙碌的日子在一些顺位格中提供了书籍标记。
- 傀儡项目有一个访问图书馆的行动区。

任何时候你获得书籍标记后,必须立即使用它。**拿起卡牌读取设备,确保只有你自己能看到,**然后点击**访问图书馆**。卡牌读取设备将随机选择4种原料显示。选择其

中一个并点击**确认**。卡牌读取设备将告诉你这个原料的药性是太阳还是月亮。

示例:你选择了一本探究蘑菇本质的巨著。卡牌读取设备告诉你蘑菇的药性是月亮。你就可以排除所有太阳标志的药性。

将书籍标记保留在你的玩家版图上。它会提醒其他玩家你有一些额外的信息,也记录了你读过的书的数量,如果你获得了神器桃花芯木书柜,就与书籍的数量有关联了。



启动资金

祝贺你!你的启动资金申请已经被批准了。你的新炼金术实验室将按照你的研究方向进行个性化设置。

游戏配件

全部20张启动卡



复制器神器卡



一些书籍标记

新的推论表



游戏设置

将复制器洗混到神器卡牌堆I,所以它有可能成为游戏开始时可购买的神器之一。设置游戏版图——包括所有的初始卡牌和板块——并且选出起始玩家。玩家可以在选择启动资金之前,知道游戏的初始状态。

玩家不再像基础游戏一样,在游戏开始时拥有2个金币,1张帮助卡和2张原料卡。取而代之的是,洗混所有启动卡,给每位玩家发放4张。**每位玩家选择2张启动卡,弃掉其余2张。**在首轮游戏开始前,玩家同时翻开选择的启动卡。

你将使用你的启动卡上所示的资源开始游戏:

- 金币:**拿取所示数量的金币。
- 原料卡:**从原料卡牌堆顶随机抽取所示数量的原料卡。

帮助卡:抽取两张启动卡上所示数量的帮助卡。然后再抽取1张。决定弃掉其中的一张,然后将其余的保留。

书籍标记:拿取1个书籍标记并立即使用,如上文**宫廷图书馆**中所述。(你可以先查看自己的原料卡。)

声望:一些资金来源会让你获得声望。有些名声不好的事情,则会给你更多的东西。计算所有启动卡上获得和失去的声望,然后根据总数调整你的声望标记。

延时声望:一些启动卡会说明在第一个游戏轮结束之后,再获得所示的声望。这样的话,你会在第一个游戏轮结束后,再获得这张卡牌上的收益。

有两张启动卡让你在游戏开始时就有神器:



秘密神器:秘密查看所有未使用的III神器卡,保留1张,将其余的放回盒中。你的选择在游戏中的对

其他玩家**保密**。在最后一轮游戏结束,计分之前,翻开你的秘密神器。(如果你选择了黄金圣坛,在声望转换成分数前,翻开并使用它的效果。帽子上的羽毛可以在展览时翻开。)如果你的秘密神器的费用少于5金币,那么用5减去它的费用,获得与差值相等的额外分数。(例如,费用为3金币的神器会给你额外的2分。)



起始神器:从未使用的II神器卡中选择1张。将它**正面向上**放在你面前的桌子上,让所有人都能看到。这个神器在游戏开始时,就是你的了!

啊,嫉妒可真是难看的事。关于“你怎么可能得到这么有价值的东西”的流言开始满天飞了。如果这个神器通常需要支付3金币,那么你必须失去5声望来支付它。如果费用为4金币,那么你要失去7声望。这个声望的损失会和你从启动卡中获得或失去的声望累计,所以你的声望标记只会移动一次。



保留你决定使用的2张启动卡。如果你得到了复制器,你还可以再使用一次这两张启动卡。



在大师难度中,启动资源是平衡的。如果你进行**学徒难度**的游戏,每位玩家在获得启动资金时再抽取**1张原料卡**。

忙碌的日子

一位野心勃勃的炼金术士在早餐前完成的工作，比绝大多数人一整天完成的还要多。

游戏配件

一些书籍标记



新的推论表



18个顺位区版图，使用其中的6个



游戏设置

在设置游戏版图时，设置一个顺位区版图堆：

1. 如果你没有使用傀儡项目扩展，就移除所有左上角带有傀儡标记的顺位区版图。
2. 将版图分为1-2, 3-4, 5-6三组。
3. 从每组中随机选择2个，不要查看。
4. 将选出的6个版图按数字顺序正面向下叠成一堆，数字最小的在顶部，数字最大的在底部。
5. 将版图堆放在游戏版图顺位区的旁边。将堆顶的版图翻开，正面向上覆盖在基础游戏的顺位区上。这是第一轮游戏的顺位区。
6. 将新的堆顶的版图翻开，仍然放在堆顶。这是下一轮游戏的顺位区。前两轮游戏使用标记为1-2的版图，以此类推。



选择行动顺位

在每轮游戏开始时，由顺位区版图决定可用的顺位区。选择行动顺位的规则与基础游戏一样。标有的顺位格只有在3人及以上游戏中才可以使用。标有的顺位格只能在4人游戏中使用。（为了帮助玩家记忆，可以用未使用颜色的烧瓶占据不能使用的顺位格。）

新的顺位区提供了更多的机会，但是也有更多的顺位格需要费用。和基础游戏中一样，左边是费用，右边是奖励。如果你不能支付费用，你就不能选择该顺位格。



支付声望：失去所示数量的声望。这会因为你处于理论版图的蓝色、绿色或红色区域，而受到常规惩罚或奖励的影响。



花费行动：将1个你的行动小方块放在未使用的小方块区。这个行动小方块在本游戏轮不能再使用。



花费批准标记：认识国王可真好。将你的1个批准标记放回银行，来使用这个顺位格。如果你没有启用傀儡项目扩展，那么你就不会有批准标记，请在设置阶段移除这个版图。



获得声望：获得所示数量的声望。



获得金币：获得所示数量的金币。



阅读书籍：拿取1个书籍标记并立即使用，如上一页宫廷图书馆中所述。

游戏轮结束

在每轮游戏结束时更换顺位区版图。每当翻开新的冒险者时，对顺位区版图执行同样的操作：

1. 从游戏版图上移除顺位区版图。
2. 将顶部的顺位区版图放在游戏版图上。
3. 翻开版图堆顶的下一个版图。



皇家百科全书

如果你的学徒拒绝喝你的药剂，给他展示皇家百科全书的相应页面。

“看到了吗？这些原料没有毒。百科全书里就是这么说的。”不过不要让他知道那篇文章是你自己写的。

游戏配件

双面百科全书版图



1个百科全书证书



16个原料标记



每位玩家1个白色不带星星的印章



每位玩家1个额外的银质星星印章



游戏设置

如果你使用了傀儡项目，就使用百科全书版图印有傀儡标记的一面。否则使用另一面。将百科全书版图放在理论版图旁边。将原料标记放在版图附近。

百科全书证书放在百科全书版图中间。将2个对应颜色的印章发给每位玩家。

发表理论

皇家百科全书提供了一个新的场所来发表你对炼金术的见解。轮到你执行发表理论的行动时，你可以使用该行动在皇家百科全书中发表或赞同一篇文章，来代替常规的发表理论。

费用取决于你是否使用了傀儡项目。如果没有使用傀儡项目，则费用与通常一样：向银行支付1金币，并且向该文章上放上印章的其他所有玩家各支付1金币。如果使用了傀儡项目，就向银行支付1个批准标记来代替1金币，但是你仍然要像通常一样向其他玩家支付金币。

常规理论与百科全书文章的主要区别是百科全书文章是关于某一种属性的。撰写新的文章：

1. 选择一种还没有相应文章的属性（红色、绿色或蓝色）。
2. 拿取这个属性的2个结果标记，放置在百科全书版图上相应颜色的区域内。将它们翻到你想要撰写文章的符号一面（ $\oplus\oplus$ ， $\oplus\ominus$ ， $\ominus\oplus$ 或 $\ominus\ominus$ ）。
3. 在每个结果标记下面放置2个原料标记，每篇文章必须与4种不同原料相关。

发表的文章具体是什么意思？是指每一对原料都包含该属性的相应符号。

红色示例：



这篇文章声称蟾蜍和曼德拉草根都包含 \oplus ，蝎子和蕨类植物都包含 \ominus 。注意：这并不一定意味着蟾蜍和曼德拉草根能合成 \oplus 。

蓝色示例：



这篇文章声称这4种原料都包含 \oplus 。

当你发表或赞同一篇文章时，在印章格内放1个你的印章。像常规理论一样，发表一篇新的文章可以获得1声望。

质疑文章

如果你在文章上放置了带有星星的印章，那你就是在拿自己的名誉冒险。无论是在游戏进行中，还是游戏结束时，一旦文章被证明是错误的，你都将面临惩罚。带有星星的印章在大揭秘中会让你加分。

像常规理论一样，你可以使用不带星星的印章质疑，但是含义有所不同。此时你质疑的是原料，而不是属性。



使用与原料标记所在空格颜色一致的不带星星的印章，来质疑对4种原料之一。例如，要质疑本页中红色属性文章中的蝎子，需要使用蓝色不带星星的印章，因为蝎子在蓝色格子。这表示你很确定蟾蜍和曼德拉草根有 \oplus ，蕨类植物有 \ominus 。



质疑红色属性文章中的蕨类植物，需要使用白色不带星星的印章。白色不带星星的印章只在百科全书版图上有**效**。在常规的理论版图上，它不能质疑任何一个属性。

百科全书证书

百科全书证书也是证书。如果你没有证书，那么当你在2篇百科全书文章上都有印章时，可以拿取这个证书。如果你已经有了一个证书，那么要等到你在3篇文章上都有印章时，才能拿取。

限制

如果一种属性已经有一篇文章，那么你就不能再针对这一属性写文章了，因为版图上的区域已经被占用了。你也会受到可用的原料标记的限制。每种原料标记只有2个，所以一种原料不能在3篇文章中都出现。

你不能发表与版图上的其他文章原料完全相同的文章。因为皇家百科全书想要内容更丰富一些。（如果4种原料中有3种相同，是可以的。）

理论版图和百科全书版图不会彼此限制。你甚至可以发表一篇与已发表的理论冲突的文章。

推翻理论

你可以使用推翻理论的行动来推翻一篇百科全书文章。你必须证明文章中有一种原料标注了错误的符号。推翻理论的步骤(学徒难度或大师难度)与基础游戏相同。

推翻理论的结果也与基础游戏相同:尝试推翻理论失败,你会失去1声望;如果尝试成功,则获得2声望。如果一篇文章被推翻了,移除上面的所有标记,并翻开印章。在这篇文章上有印章的所有玩家都会失去5声望,正确的印章质疑除外。

判定印章质疑是否正确,请记住**不带星星的印章的含义**:“这篇文章上的其他原料都是正确的。”如果你推翻理论的结果并不能反驳这个说法,那么这个印章就质疑正确,它的拥有者不会失去声望。但如果你推翻的结果能够证明另一个原料也是错误的,那么这个印章的拥有者失去5声望。

如果你不是很确定,本页中的示例可以帮助你。



学徒难度示例

最常见的示例

你无知的同行写了一篇关于蓝色属性的文章。你证明了蘑菇是, 推翻了这篇文章。你获得2声望。在这篇文章上放有印章的玩家都失去5声望,除非他们对蘑菇提出了质疑。(蘑菇在绿色格子上,所以绿色印章是质疑蘑菇的印章。)

第五种原料

这不太常见,但是是一次成功的推翻理论的尝试。

证明蝎子有是一种比较困难的推翻文章的方式。因为只有4个原料有, 所以文章中的一种原料是错的。若推翻了这篇文章,你获得2声望。在这篇文章上放置带有星星的印章的玩家失去5声望,但是放置不带星星的印章的玩家不会失去声望——你没有指出哪一种特定的原料是错误的,所以错误的原料有可能就是被质疑的那一种。

大师难度示例

大师难度的推翻理论非常深奥难懂。使用学徒难度的推翻理论规则并不丢人,特别是第一次在游戏中加入皇家百科全书。

最常见的示例

你证明了花和蘑菇会合成。这就像是在学徒难度中推翻理论。质疑蘑菇的印章不会失去声望。而其他情况会失去声望。

双重错误

如果你证明了蟾蜍和蘑菇会合成, 那么所有印章都会失去声望。因为不带星星的印章的含义是声明了其他3个原料是正确的,而你已经证明了4个原料中有2个肯定是错误的。

失败的尝试

你证明了蟾蜍和蘑菇会合成。这并不能推翻蓝色属性的文章。2个的原料也有可能合成的药剂。

注意:当判定文章是否被推翻时,只考虑当前所展示的内容。忽略之前展示的内容,其他文章,以及其他已发表的理论。

双色法则

你证明了乌鸦羽毛和蘑菇会合成。推翻了蓝色属性的文章,并且获得2声望。

什么?!我们刚才不是说……?

是的,好吧,事实证明炼金术遵循**双色法则**。如果两种原料在同一种属性中的符号相同,那么它们合成的药剂必然是两种颜色之一:

如果符号对应 药剂必然是



你可以自行验证。

继续说完这个示例,哪个不带星星的印章的质疑是正确的呢?两种原料中有一种是错误的,但是你无法证明哪一个是错的。所以对乌鸦羽毛或蘑菇提出质疑的玩家都不会失去声望。不过,质疑蟾蜍的玩家会失去声望:他们的印章声明除了蟾蜍以外的原料都是正确的,而你证明了蟾蜍以外的原料肯定有错误。

重新考虑第五种原料

和学徒难度的示例类似。你证明了蟾蜍和蝎子会合成。你已经证明了蕨类植物、蘑菇或者乌鸦的羽毛应该被蝎子替代。有一个质疑蟾蜍的印章声明其他3种原料都是正确的。那么这个印章的质疑不正确,它的拥有者会失去声望。对蕨类植物、蘑菇或者乌鸦的羽毛提出质疑的不带星星的印章,它们的质疑是正确的,不会让拥有者失去声望。

另一种双重错误

如果你证明了蝎子和曼德拉草根会合成, 那么所有印章的拥有者都会失去声望。只有4种原料有, 所以你证明了文章中的2种原料肯定是错误的。

推翻多个理论

即使是在学徒难度中,也有可能同时推翻1个理论和1篇百科全书文章。结果与基础游戏相同(在大师难度的推翻理论中):**成功推翻理论可以获得2声望**,不是每推翻一个理论或一篇文章获得2声望。失去声望的玩家,则会因为被推翻的每个理论和每篇文章失去声望。像通常一样,失去的声望(以及获得的2声望)全部加在一起再扣除,失去声望的额外惩罚(或补偿)只执行一次。

当然,在大师难度中,现在可以在一次推翻理论行动中尝试同时推翻2个理论和1篇文章。虽然只能获得2声望,但是你可以心满意足、目空一切地露出得意的笑。

引发冲突

冲突标记(在大师难度的推翻理论中)不适用于百科全书文章。玩家可以发表与已发表的理论冲突的文章,引发与百科全书文章的冲突不算作一次成功的推翻尝试。

如果一本很有声望的杂志与皇家百科全书相矛盾,这会让他们觉得自己很前卫,是学术先锋。如果皇家百科全书与既定理论相矛盾,拜托,那可是皇家百科全书——他们才不会担心平民们在想什么。

立即发表

立即发表不仅仅针对常规理论。如果你推翻了一篇百科全书文章,那么你也可以选择立即发表一篇关于**同样属性的不同的文章**。新的文章可以使用不同的符号和/或不同的原料。

游戏轮结束和最终计分

百科全书文章在任何统计理论数量或计分的情况下都算作理论。在游戏轮结束时,它们将被计算在最佳炼金术士奖励和会议的结算中。在游戏结束时,它们在常规理论之后按照相同的方式计分。如果一种原料错误,那么质疑了这种原料的玩家不会失去声望。如果多种原料错误,那么所有在这篇文章上放有印章的玩家都失去4声望。



傀儡项目

沉默而又无形，成堆的黏土蹲在你的实验室里。这是你研究的重点，但不能发表任何成果。
你在这个项目中的理论必须保密，因为这是国王下令进行的特殊项目。

游戏配件

傀儡研究版图



计分提示版图

4张朝臣帮助卡



全部16个批准标记



8个国王情绪片, 使用其中6个 (2人游戏中不使用)



每位玩家6个报告标记



每位玩家1个额外的烧瓶, 作为傀儡进度标记



全部12个书籍标记



皇家戒指图章和桃花芯木书柜神器卡

每位玩家1张新的推论表



傀儡项目扩展版图



暗箱神器版图



3个会议片



1个进度报告片

把进度报告片放在会议区。

如何设置版图



所有版图的推荐布局



游戏设置

扩展版图放在游戏主版图旁边，增加了2个行动区。暗箱神器版图覆盖在原版图的购买神器行动区上面。

傀儡研究版图放在任何有空间的地方。每位玩家将1个自己的烧瓶放在最下方的进度格上。



神器

将皇家戒指图章和桃花芯木书柜洗混到相应的牌堆中（如果你同时使用了启动资金扩展，也将复制器同样洗混到牌堆）。

在为游戏设置神器卡时，从每个神器卡牌堆额外抽取1张神器卡，作为**暗箱神器**。将从I堆抽出的神器卡放在暗箱神器版图上。其余2张正面向上放在一边。它们将与所属牌堆的神器卡同时加入游戏。

会议片

每次会议将使用一对会议片。我们只使用基础游戏中的第一个会议片。将它与下面的这个会议片配对。根据学徒或大师难度，将它们翻到对应的一面。



第一次会议，使用这一对会议片。

第二次会议，使用下面的这一对会议片。看起来像常规会议的会议片有学徒或大师两面。



这一对会议片用于第二次会议。

将这两对会议片像通常一样插入冒险者片中。

帮助卡



将4张朝臣帮助卡洗混到帮助卡牌堆。

标记



将批准标记放在研究傀儡行动区附近。



将书籍标记放在访问图书馆行动区附近。

皇家百科全书

关于皇家百科全书的设置见第4页的说明。这是**傀儡项目**必需的扩展。不要忘记使用百科全书版图带有傀儡标记的一面。

国王情绪片



你需要将2个国王情绪片留在盒子里。在3人游戏中，移除2个带有3标记的国王情绪片。在4人游戏中，移除2个带有4标记的国王情绪片。将最终剩余的6个国王情绪片组成牌堆。洗混后，正面向下放在研究傀儡行动区旁边。

将顶部的国王情绪片翻开，根据上面所示的数字，在研究傀儡行动区放置批准标记。弃掉这个国王情绪片。可用的批准标记在每轮游戏都会变化。

在2人游戏中，每轮游戏只有1个批准标记。将国王情绪片放回盒子中，在研究傀儡行动区放置1个批准标记。

报告标记



用来向国王汇报你的进度。将它们与你的印章放在一起，对其他玩家保密。

行动小方块

行动小方块的数量取决于玩家人数和当前的游戏轮数：

	第1轮游戏	第2和3轮游戏	第4、5和6轮游戏
2位玩家	3 	6 	6 
3位玩家	3 	5 	6 
4位玩家	3 	5 	5 

换句话说：

2位玩家：像通常一样，在第1轮游戏中，使用3个行动小方块，在后续的游戏轮中使用6个小方块。

3位玩家：像通常一样，在第1轮游戏中，使用3个行动小方块，在接下来的2轮游戏中，使用5个小方块。第一次会议之后，使用6个小方块进行剩余的游戏。

4位玩家：像通常一样，在第1轮游戏中，使用3个行动小方块。然后在后续的游戏轮中使用5个小方块。

新的推论表

新的推论表替代了基础游戏中的推论表。包含了用来记录你在**傀儡项目**中的研究的区域。

声明行动

傀儡项目提供了2个新的可供选择的行动——研究傀儡和访问图书馆。每个行动需要1个小方块。每位玩家最多可以在这两个区域各执行2个行动。**新的行动在第一个游戏轮就可以执行。**

在每轮游戏结束时还有一次提交进度报告的机会，但是不用声明而且不需要行动小方块。

结算行动区

声明行动结束后，按照下列顺序进行结算：

1. 收集原料
2. 转化原料
3. 出售药剂*
4. **研究傀儡**
5. 购买神器
6. **访问图书馆**
7. 推翻理论*
8. 发表理论*
9. 学徒试药
10. 亲自试药

然后玩家可以提交**进度报告**。

* 像通常一样，这三个行动在第一个游戏轮无法执行。

研究傀儡



国王对傀儡研究特别感兴趣。他看起来对在这个领域工作的人都非常友善——只要他们在他烦躁之前完成工作。

这个行动区允许你在傀儡身上测试原料或者活化傀儡。这两个行动都会给你一个批准标记。国王的批准是有限制的，所以先下手为强。（见第7页的**国王情绪片**。）



前两次使用这个行动区，只能选择**测试傀儡**。如果你已经执行了至少2次测试，你可以再次测试傀儡，也可以活化傀儡。

测试傀儡

这个行动会帮你发现活化傀儡所需的信息。如下测试傀儡：

1. 将**1张原料卡**放到炼金锅中。
2. 在卡牌读取设备上选择**研究傀儡**。

3. 然后点击 **测试傀儡**。
4. 扫描原料卡。
5. 记录结果。
6. **弃掉原料卡**。
7. 将你的烧瓶在傀儡研究版图上向上移动一格。
8. 如果行动格上有批准标记，拿取1个放在自己的玩家版图上。

结果

傀儡会对你的原料产生反应。它的胸部可能会发光。或者耳朵会往外冒蒸汽。可能两种反应都有，也可能什么反应都没有。

但是这些奇怪的反应是什么意思呢？根据古老的传说，胸部对特定大小的某一种属性有反应，耳朵对特定大小的另一种不同属性有反应。2种属性总是颜色不同，但两者的大小可能相同也可能不同。注意，傀儡只对属性的**大小**有反应，而不是符号。

示例：

如果在面对小号绿色属性时，耳朵会冒蒸汽，那么只有以下4种药性会导致耳朵冒蒸汽：



能让胸部发光的属性必然是红色或蓝色，有可能是大号，也可能是小号。

当然，在你得到一些信息之前，你无法知道傀儡会有什么反应，不过可以参考下面的示例：

示例：

假设你已经知道蟾蜍是月亮属性，而且有⊕。它一定是下面两种药性之一：



你给傀儡喂食了一只蟾蜍，蒸汽从它的耳朵冒了出来。



这告诉了我们什么？好吧，我们知道蟾蜍有**小号红色属性**，所以我们可以确定耳朵对**大号红色属性**没有反应。其他的大小和颜色的属性蟾蜍都可能有，所以都可能让耳朵产生反应。

我们也可以说说另一种反应的情况：**小号红色属性**不能让胸部发光。

我们将这两条信息记录到推论表上：



示例：

现在假设我们发现了蘑菇的本质：



我们之后用一个行动来测试傀儡对蘑菇的反应，并且发现蘑菇会让耳朵冒蒸汽，让胸部发光：



这让我们在胸部和耳朵的反应属性中同时排除了小号红色、大号蓝色和大号绿色属性：



中和配对

如果你有足够的经验进行傀儡项目的游戏，那么你就一定知道**中和配对**——可以合成中性药剂的两种药性。看一看你的推论表，这些中和配对都是一个在另一个的上面。注意，它们在每一种属性中的大小都是一样的。

所以，如果你知道两种原料会合成中性药剂，那么你就能够知道它们对傀儡的胸部和耳朵有一样的作用。反过来也一样：两种有相同作用的原料一定是中和配对。

傀儡进度标记



在你发送进度报告或尝试活化傀儡前，你需要至少测试傀儡2次。傀儡项目中的额外烧瓶可以帮你记录进度。你的前两次测试，每一次都可以让你的烧瓶向上移动1格。如果你成功活化了傀儡，你的烧瓶会移动到最顶端。

即使你已经测试过2次傀儡，你还可以执行更多的测试操作并获得批准标记（如果还有的话）。只是不会移动烧瓶。

活化傀儡

实际上你不需要知道如何活化傀儡，因为你在活化傀儡前必须至少测试2次，**详细说明在第11页**。你可以跳转阅读，但是在你给新手玩家说明这个扩展时，我们建议在有玩家完成2次后，再进行活化的说明。

购买神器



在你友好的邻居神器商人那里有更多的选择。如果你是国王的朋友，选择就更多了，商人也会更加友好。

购买神器行动照常进行。但是如果你有批准标记，效果会更好。

你可以购买暗箱神器格上的卡牌，来替代从神器展示区购买卡牌。这个神器比标注的花费少花1金币，但你必须支付1个批准标记。

暗箱神器在更换其他神器卡时一起更换。

访问图书馆



有时我想我的同行们之所以同意参与傀儡计划，可能只是想能够进入宫廷图书馆。

当你执行这个行动时，向银行支付1个批准标记，并拿取1个书籍标记。立即阅读这本书，操作参考第2页**宫廷图书馆**部分。

注意：如果书籍标记用完了，你还是可以执行这个行动。用其他适合的替代品来代表这个标记。

发表理论



知道这么多关于傀儡的事情却被禁止发表相关的理论，这确实令人很沮丧。不过，至少你在这个项目上的工作给你带来了足够的声望，让你可以为皇家百科全书编写文章。

照常发表常规的理论。但是，发表或赞同皇家百科全书里的文章，需要支付1个批准标记，来替代支付1金币。在赞同文章时，你也需要像通常一样，给在这篇文章上放有印章的玩家每人1金币。

游戏轮结束

游戏轮结束基本与基础游戏一样。主要的区别如下。

进度报告



国王让你进入图书馆。他给了你在皇家百科全书发表文章的机会。现在他想知道你的特殊研究项目进展如何。

每个游戏轮，在结算完亲自试药行动后，每位玩家都有机会提交进度报告。这不需要行动小方块。

只有测试了两次傀儡之后，你才可以提交进度报告。即使你已经成功地活化傀儡，你也可以提交进度报告。所有玩家可以同时提交进度报告。（不过，如果有人需要根据别人的行动来做决定，那么玩家应该从最低的顺位格开始选择提交或者不提交。）

报告由报告标记表示。将标记面朝下放在版图上来描述傀儡对什么颜色和大小有反应。（傀儡的反应详见第8页。）

每一对空格可以容纳一位玩家的报告。使用哪一对空格无关紧要。一份报告由1个或2个报告标记表示。每位玩家只能对发光的胸部和冒着热气的耳朵各提交一次报告。

每轮游戏你只能提交一次报告。有以下3种方法：

- 将2个报告标记放在自己的发光的胸部或冒着热气的耳朵下方的2个空格上。这意味着你认为产生该反应的大小和颜色组合是报告标记的两种之一。
- 在2个空格上只放置1个报告标记。这意味着你确定该大小和颜色会产生反应。
- 从已有的2个报告标记中移除1个。这意味着你现在可以确定剩余的标记描述了正确的大小和颜色。

当然，你不需要提交准确的报告，但如果你的报告是错误的，就会在游戏结束时受到惩罚。不能向已经有一个报告标记的报告中添加第二个报告标记。也不能从只有一个报告标记的报告中移除该标记。你最多只能有一个胸部的报告和一个耳朵的报告。

会议

通常在第3轮和第5轮游戏有会议。会议使用第7页所示的2个会议片。在为接下来的游戏轮设置会议片时，将有进度报告提示的会议片放在进度报告片的上面，将另一个会议片放在旁边（在高得离谱的塔上）。



这个图标提醒你玩家有机会在会议片结算之前提交进度报告。其中一个会议片将评估你提交了多少进度报告。

第一次会议



在学徒难度下，提交了至少一份报告的玩家，获得1声望并抽取1张帮助卡。



在大师难度下，提交了至少一份报告的玩家，抽取1张帮助卡。没有声望奖励，但有一个惩罚：没有提交报告的玩家，失去2声望！



第一次会议的后半段使用基础游戏的会议片。

第二次会议



在第二次会议中，用特殊的方式为进度报告计分：有1个报告标记的报告计分为1。对于本次会议，有2个报告标记的报告计分为1/2，因为它不太精确。总分最高的玩家获得2声望。总分最低的玩家失去2声望。

如果多位玩家总分并列最高，那么都获得2声望，除非都是0。如果多位玩家总分同样最低，那么都失去2声望。（特别是都为0的时候。以你们为耻！）

同时，成功活化傀儡的玩家都会获得3声望。



第二次会议也使用新会议片，如果你想获得声望，需要比以前多一个理论。

示例：



红色玩家的报告计分为1 1/2，所以获得2声望。蓝色和黄色玩家的报告都为1，打成平手。他们的声望值不变。绿色玩家的报告计分为1/2，失去2声望。

净损失或收益

将两个会议片对声望的损失和收益加起来，计算净损失或收益。如果是净损失，任何额外的惩罚或声望损失的补偿只触发一次。如果是净收益，任何奖励，比如来自尊者长袍的奖励，都只触发一次。

总的来说，当你同时有多个损失或收益时，将所有的损失和收益加起来，只执行一次惩罚、补偿或奖励。

新的神器卡

在每次会议之后，移除剩余的神器卡，展示新的神器卡。不要忘了，也要对暗箱神器进行同样的操作。

下一个游戏轮的设置

移除研究傀儡行动区剩余的批准标记，并翻开新的国王情绪片。在行动区放置相应数量的标记。批准标记永远不会累积到下一轮游戏。

在2人游戏中，每个游戏轮只有一个批准标记可用。

最终计分

在最终计时时，有一些额外的得分方式（或扣分！）。

如果你有剩余的批准标记，在金币转换成分数前，每个批准标记让你获得2金币。

在大揭秘时，国王会根据进度报告的准确性来奖励你（或惩罚你）：

- 1个正确标记的报告：4分。
- 2个标记中有1个正确标记的报告：2分。
- 2个标记都不正确的报告：-6分。
- 1个错误标记的报告：-8分。胸部和耳朵的报告分别计分。你最多可以获得8分的奖励，但是错误可能会让你失去16分！

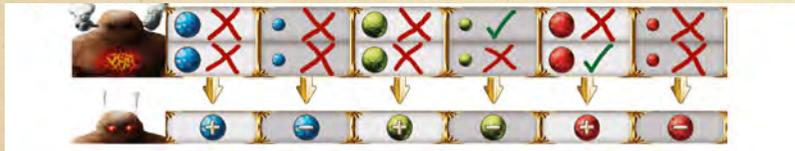
无论你的进度报告如何，如果你在游戏中成功地活化了傀儡，就可以获得5分。

如何活化傀儡

活化傀儡是一个复杂的过程，炼金术士不仅要观察傀儡耳朵冒出的蒸汽，还有来自他们自己的耳朵的。如果你第一次尝试没有做到，不要太难过。

当某两种原料混合在一起时，就会活化傀儡。哪两种？想知道这个，你需要了解耳朵和胸部对什么有反应：

示例：



耳朵会对小号绿色的有反应，胸部会对大号红色的有反应。

你的推论表显示了如何将有关尺寸的信息转换为有关符号的信息。如果傀儡对大的有反应，那么活化就需要在这个属性有正面效果。如果它对小的做出反应，那么活化需要在这个属性有负面效果。

示例：



如果这个表是正确的，那么傀儡需要 和 才能活化。

在这里，我们只考虑属性符号(而不是大小)。你的测试已经告诉你哪两种颜色是重要的。推论表告诉你每种颜色应该有什么符号。现在你需要找到相应属性和符号的两种药性。有两种这样的药性。

示例：有两种药性有 和 。



一旦你确定了药性，还有一个步骤：你需要发现哪两种原料对应这两种药性！

注意：你可能会认为任何能让胸部和耳朵都做出反应的东西一定是能够活化傀儡的原料之一。但事实并非如此。



活化傀儡



如果你已经测试了傀儡两次，你可以尝试活化。活化傀儡是研究傀儡行动区的两个选择之一。

尝试活化傀儡：

1. 宣布你现在要活化傀儡。
2. 在卡牌读取设备上选择 **研究傀儡**。
3. 然后点击 **活化傀儡**。
4. **秘密地选择你认为会活化傀儡的2种原料。**(原料由国王提供，你不需要使用原料卡。)
5. 查看结果。



如果成功活化傀儡，你还要：

6. 将你的傀儡进度标记放在傀儡研究版图的顶部。
7. 如果该格有剩余的批准标记，拿取1个放在自己的玩家版图。



但是如果这两种原料没有活化傀儡，那么你失去2声望。

活化傀儡会在游戏结束时让你获得5分。还会在第二次会议时，让你获得3声望。所以这绝对是你想要成功的事。

游戏设置提示

在傀儡项目扩展中,使用如下数量的行动小方块:

	第1轮	第2和3轮	第4、5、6轮
2人游戏	3 	6 	6 
3人游戏	3 	5 	6 
4人游戏	3 	5 	5 

在傀儡项目中,使用如下会议片:
第一次会议使用这两个会议片。



第二次会议使用这两个会议片。



扩展卡牌

只有使用新扩展时,才会用到相应的新卡牌:

启动资金

- 复制器神器卡

傀儡项目

- 桃花芯木书柜神器卡
- 皇家戒指图章神器卡
- 4张朝臣帮助卡

特别是,不要在**没有傀儡项目**的情况下使用桃花心木书柜。如果没有访问图书馆的行动区,它是很弱的。

复制器



当你复制一张通常会在第一轮结束后给你声望的启动卡时,你会立即获得声望。如果一张启动卡让你用复制器开始游戏,那么复制器的效果会在第一轮和第二轮结束时触发。

印刷机和百科全书文章



在傀儡项目扩展中,当你发表或赞同百科全书文章时,你不能使用印刷机,因为它需要一个批准标记。但是,如果你不使用傀儡项目,印刷机可以在百科全书文章上使用,如同理论一样。

炼金术士的常见问题(关于基础游戏)

如何在我抽取原料卡时使用草药商?

在你打出草药商之前完成你正在做的事情。如果一个顺位格给了你原料卡和草药商,那么在使用草药商之前,抽取所有的原料卡。同样地,在游戏开始时,你会抽取所有卡牌,选择保留哪张卡牌,然后才会使用草药商。

关于在游戏开始时被弃置的帮助卡……是面朝上还是面朝下被弃置?

所有帮助卡弃牌堆中的卡牌都是面朝上的。

我尊敬的同行和我在一个有冲突标记的理论上放有印章。在推翻过程中,冲突被移除。现在,这个理论突然变成了一个证书。我们谁会得到证书?

检查是否只有在完成“推翻理论”或“发表理论”行动后才有资格获得证书。在这个特殊情况下,如果这是你的推翻理论行动,你就能得到证书。如果这是他或她的行动,你的同行就会得到证书。如果在其他人的行动期间移除了标记,那么证书将发给你们当中第一个执行发表理论或推翻理论行动的人(即使推翻尝试不成功)。

我用潜望镜监视我同行的实验。我的同行知道我看到的是哪种原料吗?

当然不知道。你是在监视。你的同行应该把两张牌都面朝下递给你。你把它们洗混,选择一张查看。然后弃掉它们。

在发表理论行动区有一个我的小方块。但是我在推翻理论时使用它进行了立即发表。我还可以使用速度之靴执行第二个发表理论行动吗?

可以。但是你要等到发表理论行动区所有玩家都执行完之后再行动。

我撤销了自己的行动。我还可以使用速度之靴执行这个行动吗?

可以,在所有玩家之后执行。

速度之靴和看门人如果搭配使用?

将看门人视为一个行动格。如果你在这里有行动小方块,就可以使用速度之靴再次执行该行动。

“任何负面药剂都不会影响你两次”是什么意思?

蓝色药剂、红色药剂和绿色药剂各自不能在同一个游戏轮中影响你两次。但是两种不同的负面药剂都可以影响你。例如,你可以被下毒和麻痹。好的一面是,你的免疫是适用于整个游戏轮的,所以如果你在使用看门人卡之前就中毒了,你在本轮随后的亲自试药行动中,就会免疫毒药。

设计师 Matúš Kotry

插画: David Cochar
其他美术: Jakub Politzer
平面设计: Filip Murmak
其他设计: František Horálek
翻译: Jason Holt
测试组长: Petr Murmak
中文汉化: 熊童子
中文美术: 荷蛋、洪恩
中文校对: 荷蛋、尔达、熊童子
感谢: 乌华、涛涛、Motto

测试者: Jiřka, Filip, Vitek, Dilli, David, Ivka, Chasník, Petr, Vlaada, Marcela, Alenka, Dita, Zdeňka, Michal, Ondra, and other participants at various gaming events throughout the Czech Republic and the world.

感谢: Everyone who contributed to the development of this game, especially the testers who were willing to risk headaches from facing such a difficult challenge!

© Czech Games Edition, October 2016.

www.CzechGames.com

