



Malí alchymisté

Matuš Kotry



Se svými bratrancei a sestřenicemi trávíte léto v dědečkově domě, starém vrzajícím stavení plném pavouků, myší a tajemství. Jednoho dne tě tvá nejzvědavější sestřenice vyzve, abys zjistil, co se skrývá ve sklepě. Tvůj nejodvážnější bratranec otevře dveře a zavede tě dolů do zatuchlé temné místnosti. V dávno zapomenutém koutě najdeš podivnou sbírku svíček, skleněných křivulí a zkumavek.

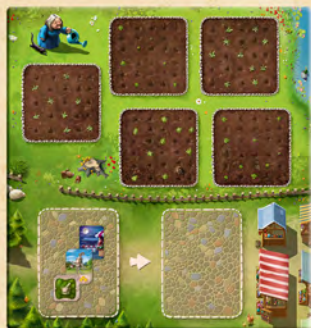
Tohle musí být vybavení z dob, kdy byl tvůj dědeček alchymistou!

Kdybys našel nějaké přísady, mohl bys z nich nejspíš uvařit kouzelný lektvar...

Malí alchymisté jsou kouzelnou hrou pro 2 až 4 hráče. Hráči soutěží v přípravě a prodeji lektvarů. Je to jako si otevřít stánek s limonádou, ale ta limonáda je kouzelná.

Hra je určena pro všechny od 7 let. (A to opravdu pro všechny. Tato hra může být zábavná i pro dospělé.) První hru hraje na 1. úrovni. Zapečetěné krabičky obsahují nové komponenty pro 2.–7. úroveň. Každou úroveň lze odemknout, když hráči splní společný cíl. Složitost hry roste s vašimi schopnostmi.

Herní materiál



1 plán trhu



4 zástěny, každá s držákem na přísady

33 dílků přísad:



žába / kapradina / kuří noha – 6 ks

štír / pířko / mandragora – 5 ks



4 záznamové trojúhelníky

60 žetonů lektvarů:



20 lektvarů létání

20 lektvarů štěstí

20 lektvarů ohně



1 arch samolepek
s klíči
Zatím je
neodlupujte.



3 destičky zákazníků
a 1 destička zavřeného trhu



48 mincí
o hodnotách 1 a 5



4 lahvičky



6 tajemných krabiček
Žádnou z nich zatím
neotvírejte.



CGE.AS/LA-RULES



TUTO APLIKACI POTŘEBUJETE KE HRANÍ

Naskenujte tento QR kód a stáhněte si aplikaci. Nebo vyhledejte „Little Alchemists“ na Google Play nebo v App Store. Aplikace funguje na telefonech a tabletech.

Ujistěte se, že vaše aplikace je **Little Alchemists Companion**. Existují i další "alchymistické" aplikace, včetně aplikace pro původní deskovou hru Alchymisté.

6 tajemných krabiček

Co je schované v těchto krabičkách? Tajemství! Zatím je neotvírejte.



Každá z těchto tajemných krabiček obsahuje překvapení, která začnete přidávat po první hře. Jak krabičky otvírat se naučíte na konci první hry.

Každá úroveň Malých alchymistů je vytvořena tak, aby se dala hrát jako samostatná hra. K odemčení dalších úrovní přispějí svými akcemi všichni hráči společně. Pokud by daná úroveň působila příliš náročně, vždy se můžete rozhodnout hrát některou z předchozích. Cílem je najít výzvu, kterou si všichni hráči užijí.



Sestavení zástěn a záznamových trojúhelníků

Před první hrou slepte dvourstvé záznamové trojúhelníky oboustrannou lepicí páskou

Složte držáky přísad a vložte je do drážek na zástěnách.

oboustranná lepicí páska



Příprava hry

Přísady



Pro hru 3 hráčů odstraňte dílky se 4.
Pro hru 2 hráčů odstraňte dílky s 3+ a 4.

Dílky označené * a ☾ jsou součástí hry.
Těmito symboly se prozatím nezapomínejte
– nemají žádné zvláštní efekty.



Zamíchejte dílky a umístěte
5 přísad lícem nahoru na tato místa.



Každému hráči rozdejte
3 náhodné přísady.

Zbytek dílků
s přísadami
položte lícem dolů
na zákazníky.

Zákazníci

Zamíchejte destičky zákazníkům a položte je lícem nahoru na destičku zavřeného trhu.



Zavřený trh

Umístěte destičku zavřeného trhu
dospodu sloupku se zákazníky
a přísadami.

Mince a lektvary

Z žetonů mincí a lektvarů vytvořte společnou zásobu na místě, kam všichni snadno dosáhnou.

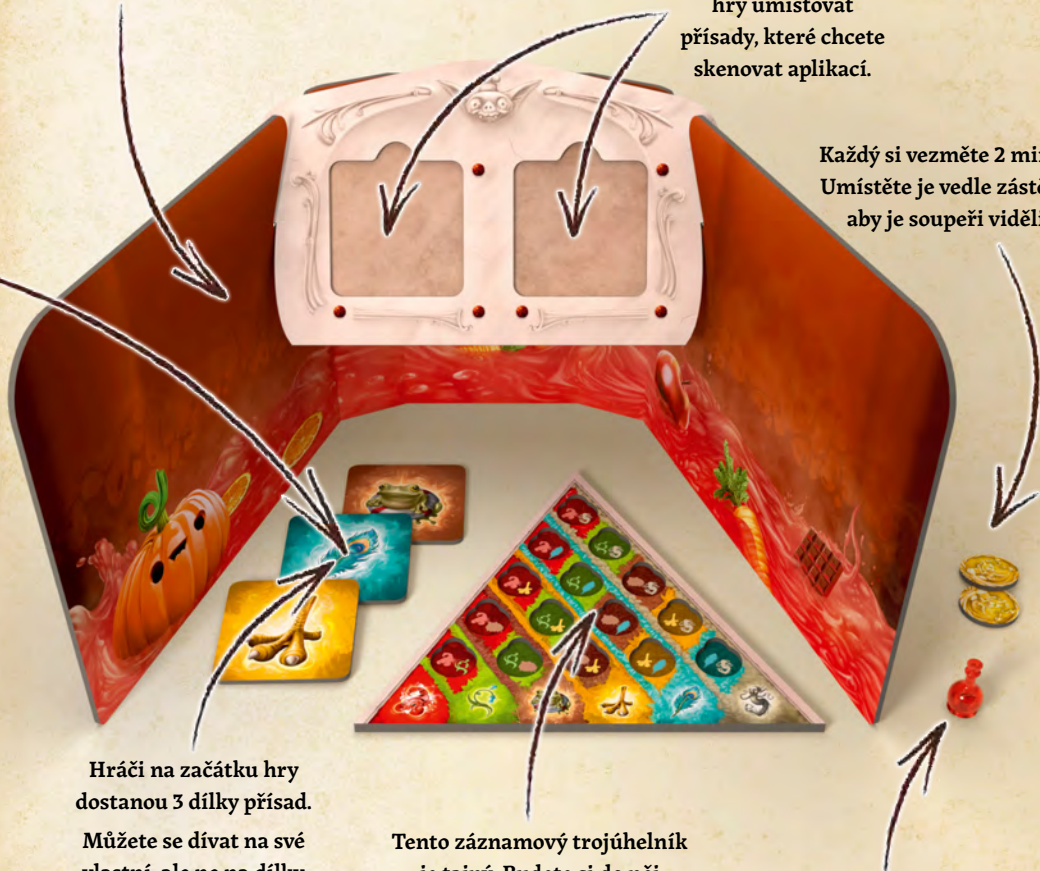


Zástěny hráčů

Zástěna hráče.

Zde budete gěhem hry umisťovat přísady, které chcete skenovat aplikací.

Každý si vezme 2 mince. Umístěte je vedle zástěny, aby je soupeři viděli.



Hráči na začátku hry dostanou 3 dílky přísad.

Můžete se dívat na své vlastní, ale ne na dílky ostatních hráčů.

Tento záznamový trojúhelník je tajný. Budete si do něj zaznamenávat výsledky vašich alchymistických experimentů.

Tuto lahvičku si prozatím nechte u zástěny. Každý hráč si vezme barvu odpovídající jeho zástěně.

Spusťte aplikaci

Otevřete aplikaci Little Alchemists a spusťte novou hru. Zapište si kód z horní části obrazovky. Tento kód vám umožní pokračovat ve hře na novém zařízení, pokud vašemu dojde během hry baterie. Doporučujeme také hrát se zapnutým zvukem: díky tomu budou vaše úspěchy či neúspěchy vždy jasné!

Průběh hry

Ve hře Malí alchymisté budete objevovat tajemství alchymie prostřednictvím vaření lektvarů. Během svého tahu smícháte dvě různé přísady a zjistíte, jaký lektvar z nich vznikne. Po několika tazích se na trhu objeví zákazníci, kteří si od vás rádi za mince koupí konkrétní lektvary. Proto je dobré vědět, jak se různé druhy lektvarů vyrábějí. Jakmile všichni zákazníci odejdou, hra končí a hráč s největším počtem mincí vyhrává!

Jak uvařit lektvar

Ve svém tahu můžete uvařit 1 lektvar.

- 1 Vložte dvě z vašich přísad do držáku schovaného za vaši zástěnou. Nikdo jiný je nesmí vidět.
- 2 V aplikaci klikněte na **Uvařit lektvar**.
- 3 Dílky přísad naskenujte aplikací. Pokud máte potíže se skenováním nebo samotnou aplikací, podívejte se na Praktické pokyny na straně 22.
- 4 Aplikace vám ukáže, jaký lektvar jste vyrobili. Ukažte ho ostatním hráčům. (Uvidí výsledek, ale nebudou vědět, které přísady jste použili.)
- 5 Ve svém záznamovém trojúhelníku najděte místo, kde se kříží obě použité přísady zobrazeny obě použité přísady. Pokud je toto místo prázdné, vezměte žeton lektvaru, který odpovídá vašemu výsledku, a vložte ho dovnitř.



Příklad: Řekněme, že naskenujete štíra s pírkem a aplikace vám ukáže lektvar létání. To znamená, že při každém skenování štíra a pírků získáte znovu lektvar létání. Tuto informaci vyznačte ve záznamovém trojúhelníku tak, že umístíte žeton odpovídajícího lektvaru do místa, kde se protínají sloupce štíra a pírků.

Poznámka: Aplikace mění kombinace přísad s každou novou hrou. V jedné hře tak můžete ze dvou přísad uvařit lektvar létání, ale v jiné hře lektvar ohně.



Nákup přísad

Na místním trhu je k dispozici 5 přísad umístěných lícem vzhůru. Během svého tahu můžete tyto přísady zakoupit u přátelské bylinkářky ze sousedství.

Přísady můžete koupit kdykoli během svého tahu, a za každý dílek zaplatíte jednu minci. Prázdná políčka na tržišti do konce svého tahu nezaplňujete.

Konec tahu

Na konci svého tahu:

- 1** Odhodte 2 naskenované dílky přísad: položte je lícem dolů do prostřed stolu a vytvořte odhazovací hromádku.
- 2** Z horní části dobíracího sloupečku si vytáhněte 2 nové dílky. (Neberte si žádný z pěti lícem nahoru položených dílků přísad.)
- 3** Doplňte všechna prázdná políčka na plánu trhu.
- 4** Hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Předějte zařízení, které používáte, hráči po své levici.



Poznámka: Dobrat 2 přísady si můžete i v případě, že jste si nějaké koupili během svého tahu.

Teď, když víte, jak vyrábět lektvary, můžete začít hrát hru! Abyste se připravili na příchod zákazníků na trh, měli byste se pokusit přijít na to, jak uvařit co nejvíce různých druhů lektvarů.

Jakmile bude sloupeček dílků přísad prázdný, vraťte se k těmto pravidlům, abyste se o zákaznických dozvěděli víc.

MÍCHÁNÍ 2 STEJNÝCH PŘÍSad

Pokud smícháte 2 stejné přísady – například dvě pírká – lektvar neuvaříte. Budete je ale moci vyměnit za jinou přísadu. Namísto žetonu lektvaru si zdarma vezmete jeden lícem vzhůru obrácený dílek přísady z desky trhu.

Toto se počítá jako akce Vaření lektvaru pro tento tah, takže dále postupujte jako obvykle dle pokynů pro konec tahu.

Vždy je lepší uvařit lektvar ze dvou různých přísad. Míchat dvě stejné byste měli jen v krajním případě, když máte v ruce nepoužitelné přísady a nemůžete si koupit další.

NEZAJÍMAVÝ TRH

Ve výjimečných případech, kdy se na trhu objeví 4 – nebo dokonce 5! – dílků se stejnými přísadami, je všechno zamíchejte zpět do sloupečku a vyložte nové. (Pokud se tím problém nevyřeší, můžete to zkusit znovu v příštím tahu.)

Zákazníci!

Jakmile vám dojdou přísady v dobíracím sloupečku, přesuňte odkrytého zákazníka na prázdné místo na plánu trhu.

Zamíchejte hromádku odhozených přísad a nově vzniklý sloupeček položte lícem dolů na zbylé zákazníky. Pokud dříve ve sloupečku nezbylo dost dílků, aby si hráč na konci svého tahu mohl dobrat 2 přísady, může si je dobrat nyní.

Po zbytek hry bude na trhu vždy nějaký zákazník. Tito zákazníci jsou z vašich alchymistických dovedností téměř stejně nadšení jako z toho, že si mohou koupit lektvar! Slušně zaplatí každému malému alchymistovi, který před jejich očima dokáže vytvořit konkrétní lektvar.



Prodej lektvaru

Pod obrázkem každého zákazníka je vidět, který lektvar si chce koupit a kolik za něj zaplatí.



Například tento zákazník vám zaplatí 3 mince, pokud uvaříte ohnivý lektvar.

Poté, co ve svém tahu uvaříte lektvar, zkontrolujte, zda odpovídá tomu, který zákazník chce. Pokud ano:

- 1 Vezměte si daný počet mincí jako odměnu za prodej lektvaru.
- 2 Položte svou lahvičku na zákazníka.

Každý zákazník chce koupit lektvary od co nejvíce různých alchymistů. Proto nesmíte prodat lektvar stejnému zákazníkovi dvakrát. Lahvička, kterou jste položili na zákazníka, znamená, že si od vás druhý lektvar už nekoupí. (Stále si však rád koupí lektvary od ostatních alchymistů!)

Pokud vyrobený lektvar neodpovídá potřebám současného zákazníka, prodat jej v tomto tahu nepůjde. Ale možná se dozvíte něco, co vám pomůže příště uvařit ten správný lektvar!

Další zákazník

Pokaždé, když v dobíracím sloupečku dojdou přísady, přijde na trh nový zákazník. Ten předchozí odejde pro daný den domů a je nahrazen nově příchozím zákazníkem. Před odchodem však ještě všem alchymistům laskavě vrátí jejich lahvičky.

Stejně jako dříve zamíchejte vyřazené přísady a položte je lícem dolů na zbývající zákazníky.

Tip: Vždy vidíte, který zákazník přijde jako další a jaký lektvar si chce koupit.



Konec hry

Poslední destička na hromádce je uzavřený trh: když je tato destička odhalena, trh se pro daný den uzavírá a hra končí!

Stiskněte v aplikaci tlačítko **Konec hry** a spočítejte mince všech hráčů. Vyhrává hráč, který jich má nejvíce.

Další úroveň?

Na konci hry vám aplikace zadá test. **Všichni hráči budou spolupracovat** a spojí své znalosti z výroby lektvarů, které během hry získali. Pokud v testu uspějete, aplikace vám umožní odemknout 2. úroveň.



Druhá úroveň

Váš dědeček je z lektvarů, které jste vyčarovali z jeho starých křivulí, přímo uchvácen! Kéž by ve městě existovala opravdová alchymistická škola, kde byste se všichni mohli naučit, jak správně využít svůj talent. Rozhodne se ji založit, a vy se stáváte jeho prvními studenty. Teď už dokážete víc než jen vyrábět lektvary – můžete začít odhalovat skutečná tajemství alchymie!

Gratulujeme k dosažení 2. úrovně! Otevřete krabičku 2. úrovně, kde najdete nové komponenty.

Nové komponenty a příprava hry

Připravte hru stejně jako pro 1. úroveň a položte všechny nové komponenty poblíž plánu trhu.



1 deska teorií



6 žetonů teorií



5 drahokamů



8 rozbitých drahokamů

Položte drahokamy v hodnotě 4 bodů na dva drahokamy v hodnotě 3 bodů.

Sdílení teorie

Ve všech dalších úrovních hry Malí alchymisté budou hráči soutěžit o to, komu se podaří odhalit tajné alchemické vlastnosti jednotlivých přísad a podělit se o ně s ostatními studenty.

Ve svém tahu můžete místo uvaření lektvaru použít aplikaci pro sdílení teorie. V jednom tahu však nemůžete udělat obojí; vždy si vybíráte pouze jednu akci.

Když chcete sdílet teorii, aplikace zobrazí všech 6 přísad. Vyberte v aplikaci přísadu, z níž umíte uvařit 2 různé lektvary a současně je žeton přísady stále volný (tj. není vsazený do desky teorií). Poté budete vyzváni, abyste vybrali, které dva lektvary můžete s danou přísadou uvařit.

Aplikace vám sdělí, zda byla vaše teorie správná, nebo ne.

Pokud jste měli pravdu, umístěte žeton teorie dané přísady na desku teorií, abyste ukázali, které lektvary vyrábí. Poté si z hromádky vezměte vrchní drahokam.

Pokud jste se mylili, řekněte to ostatním hráčům – neříkejte jim ale v čem jste se mylili! Vezměte si rozbitý drahokam. Tyto rozbité drahokamy mají na konci hry hodnotu -1 bod. Nakonec přesuňte 2 horní dílky přísad z dobíracího sloupečku lícem dolů na odkládací hromádku. Tyto přísady získali starší alchymisté, zatímco jste byli zabráněni do práce v laboratoři.

Příklad:

- 1 Bětka si myslí, že ze žáby se dá uvařit buď lektvar ohně, nebo létání. V aplikaci si vybere žábu a pak zvolí tuto kombinaci.
- 2 Aplikace jí potvrdí, že má pravdu. Bětka teorii označí na desce teorií a vezme si vrchní drahokam ze sloupečku. (Použila místo pod lektvary, ale mohla klidně použít i místo nad nimi.)



Konec tahu

Pokud se rozhodnete sdílet teorii, nebudete si na konci svého tahu dobírat žádné přísady. Stále však můžete nakupovat přísady na trhu.

Drahokamy



Každý drahokam má hodnotu počtu bodů, které jsou na něm uvedeny. Hlavní rozdíl mezi drahokamy a mincemi spočívá v tom, že **drahokamy nelze použít k nákupu přísad**.

Konec hry – řešení záhady

Když se vám podaří sdílet správné teorie pro všechny přísady kromě jedné, hra končí. (Teorie pro poslední přísadu je zřejmá, protože na plánu teorií zbývá už jen jedno políčko.)



Pokud hru ukončíte tímto způsobem, získáte klíče. Spočítejte všechny velké destičky (zákazníci a destička zavřeného trhu), které jsou stále v sloupečku. To je počet klíčů, které jste získali. (Nepočítejte zákazníky, kteří trh během hry navštívili.)



Daný počet klíčů nalepte je na zámky krabičky 3. úrovně. Jakmile jsou všechny zámky zakryty, odemkli jste 3. úroveň! Pomocí aplikace naskenujte krabičku a otevřete ji. Poté také můžete odstranit pečeť z této stránky. Pokud máte další klíče, použijte je na další krabičku v pořadí.

Hra může také skončit odhalením destičky zavřeného tržiště (stejně jako hra na 1. úrovni), ale v takovém případě žádné klíče nezískáte.

Závěrečné bodování

Na konci hry spočítejte všechny své body za drahokamy a mince. Vítězí hráč s nejvíce body!

Přehled tahu 2. úrovně



Třetí úroveň

Nové lektvary!

Za utržené peníze z prodeje lektvarů se dědečkovi podařilo koupit nové vybavení do vaší školy. S pomocí planoucích hořáků a kroutících se měděných trubek nyní dokážete uvařit dva nové druhy lektvarů.



Lektvar lásky



Lektvar duchů

Alchymické vlastnosti jednotlivých ingrediencí se náhle změnily! Od nynějška má každá přísada potenciál k výrobě ne dvou, ale tří různých druhů lektvarů.

Nové komponenty a příprava hry



24 žetonů lektvarů:
12 lektvarů lásky a
12 lektvarů duchů



Umístěte nové **žetony lektvarů** vedle ostatních.



2 samolepky



Přilepením samolepek na zadní stranu desky 2. úrovně vytvořte **desku 3. úrovně**.

(**Nelepte** samolepky na přední stranu. Třeba se někdy budete chtít k 2. úrovni vrátit.)



2 noví zákazníci

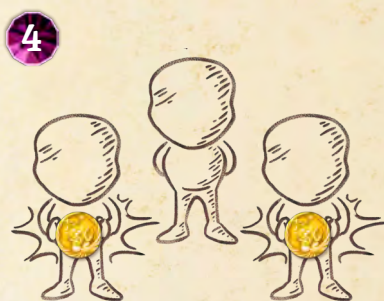


Nové zákazníci zamíchejte mezi původní zákazníky. Všimněte si, že jsou za nové lektvary ochotni zaplatit více mincí!

Tipování správné teorie

Pokud některý hráč sdílí správnou teorii, mají ostatní hráči od 3. úrovně možnost se zapojit do hry.

- 1 Poté, co aplikace potvrdí, že je vaše teorie **správná**, ukažte obrazovku ostatním hráčům.
- 2 Všichni ostatní hráči v postupném pořadí dostanou jednu šanci si nahlas tipnout, ze které přísady lze uvařit zobrazené lektvary.
- 3 Poté, co si všichni tipnou, stiskněte v aplikaci tlačítko **Odhalit přísadu**.
- 4 Každý hráč, který tipoval správně, získá 1 minci.
- 5 Získáte vrchní drahokam a umístíte žeton teorie dané přísady na plán teorií.



Konec hry

Pokud na konci hry získáte další klíče, můžete odemknout další úrovně podle stejných pravidel, která jste se naučili ve 2. úrovni.

Čtvrtá úroveň

Mazlíčci!

Zvědaví zvířecí kamarádi, přilákáni vůní kouzelných lektvarů, se přišli podívat, na čem pracujete. Usadí se u alchymisty, který dokáže uvařit lektvar, který se jim nejvíce zamlouvá.

Nové komponenty

Čtvrtá úroveň rozšiřuje hru o zvířátka, která mohou alchymisté chovat jako domácí mazlíčky. Tyto dílky na začátku hry umístíte poblíž plánu trhu, ale zvířátko získá každý hráč hned ve svém prvním tahu.



4 zvířátka

Získání mazlíčka

Poté, co uvaříte první lektvar, najdete zvířátko, které odpovídá tomu, jaký lektvar jste vyrobili. Vezměte si toto zvířátko jako svého nového mazlíčka, pokud již není zabrané.

Není-li odpovídající zvířátko již k dispozici, můžete si vzít kterékoli jiné zbývající. Tímto způsobem bude mít každý po prvním tahu svého mazlíčka. Zbýlá zvířátka vraťte do krabice.

Mince od mazlíčků

Každé zvířátko má rádo jiný druh lektvaru.

Když ve kterém tahu po prvním kole uvaříte lektvar odpovídající druhu, který se zamlouvá vašemu mazlíčkovi, získáte 1 minci.

Kočka má ráda 2 různé lektvary, takže získáte minci, když uvaříte kterýkoli z nich.



Svého mazlíčka můžete připevnit takto k vaší zástěně a mít ho tak neustále na očích.



Přehled dosavadních pravidel

Odsud hra začne nabírat na komplikovanosti! Zde je shrnutí všech pravidel, která jste se dosud naučili.

Ve svém tahu bud' **Uvaříte lektvar**, nebo budete **Sdílet teorii**:

Výroba lektvaru

- 1 Vyberte z ruky dvě přísady a stisknutím tlačítka **Uvařit lektvar** v aplikaci je naskenujte.
- 2 Pomocí žetonu lektvaru zanechte do záznamového trojúhelníku, který lektvar jste uvařili.
- 3 Pokud je to první lektvar, který jste v této hře uvařili, vezměte si takového mazlíčka, který se k lektvaru hodí. Není-li dané zvířátko již k dispozici, můžete si místo něj vzít libovolné jiné dostupné zvířátko.
 - Po zbytek hry získáte minci vždy, když uvaříte lektvar, který odpovídá vašemu mazlíčkovi.
- 4 Pokud je na trhu zákazník, který má zájem o lektvar shodný s tím, jaký jste právě vyrobili, prodáte mu ho. Získejte uvedený počet mincí a položte svou lahvičku na tohoto zákazníka. Druhý lektvar mu již prodat nemůžete.
- 5 Odhodte použité přísady a vytáhněte si ze sloupečku dvě nové.

Sdílení teorie

- 1 Když znáte všechny možné lektvary, které lze z dané přísady uvařit, využijte v aplikaci tlačítko **Sdílet teorii**.
- 2 Vyberte přísadu a poté určete, které lektvary můžete s danou přísadou uvařit.
- 3 **Pokud je vaše teorie správná:**
 - Ukažte obrazovku ostatním hráčům. V pořadí po směru hodinových ručiček si každý hráč nahlas tipne, z jaké přísady lze uvařit lektvary, které aplikace zobrazí. Každý hráč, který uhodne správně, získá jednu minci.
 - Umístěte žeton teorie dané přísady na správné políčko na plánu teorií a ze sloupečku si vezměte si vrchní drahokam, který na konci hry přináší body.
- 4 **Pokud je vaše teorie nesprávná:**
 - Vezměte si rozbitý drahokam. Ten má na konci hry zápornou bodovou hodnotu.
 - Odhodte 2 horní přísady z dobíracího sloupečku.
- 5 Pokud jste ve svém tahu sdíleli teorii, neberte si z hromádky žádné přísady.

Navíc si můžete kdykoli během svého tahu od bylinkářky koupit přísady vyložené lícem nahoru. Každá přísada stojí 1 minci. Na konci svého tahu doplňte všechna prázdná políčka pro přísady na plánu trhu.

Jakmile je sloupeček přísad poprvé prázdný, posuňte na trh horní destičku zákazníka. Zamíchejte všechny odhozené přísady a položte je na zbývající zákazníky. Pokaždé, když je sloupeček přísad prázdný, nahradíte stávajícího zákazníka novým a všechny lahvičky vrátíte příslušným hráčům.

Hra může skončit dvěma způsoby:

- 1 Když hráč získá poslední drahokam ve sloupečku poté, co sdílel správnou teorii. Hráči obdrží klíče za každý zbývající dílek zákazníka a zavřeného trhu v dobíracím sloupečku, které použijí na zámky na další krabičky v číselném pořadí.
- 2 Když se odhalí dílek uzavřeného trhu. Pokud hra skončí tímto způsobem, hráči nezískají žádné klíče.

Hráči získají body uvedené na jejich běžných a rozbitých drahokamech, a 1 bod za každou minci. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

Pátá úroveň

Tajemné houby

Jednoho dne, zatímco se touláte po okolních kopcích a hledáte štíry, objevíte vchod do skryté jeskyně. Uvnitř najdete svítící fialové houby. Ty budou jistě kouzelné. Nemůžete se dočkat, až odhalíte jejich skryté vlastnosti!

Houby jsou novou přísadou, kterou lze smíchat s jakoukoli jinou a vytvořit z ní lektvar! Hra je stejná jako ve 4. úrovni, jen musíte vyřešit jednu další přísadu navíc.

Nové komponenty



4 nástavce, 1 pro záznamový trojúhelník každého hráče



1 plán teorií 5. úrovně



1 žeton teorie s houbou



4 nové dílky přísad



1 nový 5bodový drahokam

Příprava hry



Tři dílky přísad jsou označeny ✨. Nahradte je novými **dílky s houbou**. (Na úrovních 5, 6 a 7 se již dílky s hvězdičkou nepoužívají.)

Použijte nový **plán teorií**. Ten předchozí nechte v krabici.



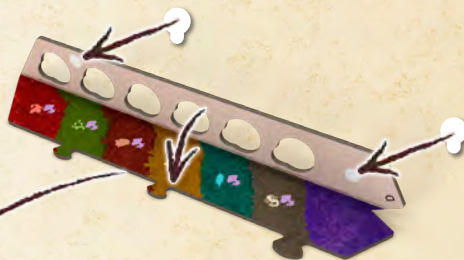
Při přípravě sloupečku s drahokamy se **5bodový drahokam** umístí na vrchol.



Nový plán teorií je tak velký, že je rozdělený na dvě části! Než začnete hrát, spojte je dohromady.



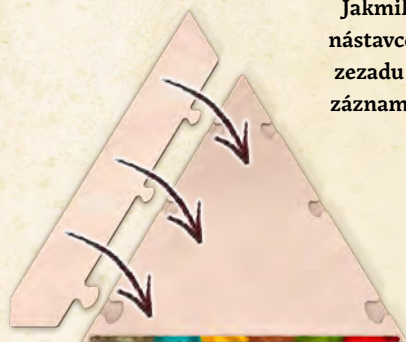
Před první hrou
použijte oboustrannou
lepící pásku a složte
dvouvrstvé nástavce.



Oboustranná
lepící páska



Jakmile máte houbičkové
nástavce složené, připojte je
zezadu ke každému ze čtyř
záznamových trojúhelníků.



Jak používat nový plán teorií

Nový plán teorií vám toho řekne mnohem víc než ten starý – kromě toho, že ukazuje, co dokážete z každé přísady uvařit, ukazuje také, co dvě přísady vytvoří, když se na plánu protnou.

Příklad: Řekněme, že víte, že z houby umíte uvařit lektvary lásky, ohně a létání. A také víte, že smícháním houby s kuřím nohou vznikne lektvar ohně. Existují pouze dva způsoby, jak něco smíchat s houbou, abyste získali oheň, takže pro kuřím nohu máte pouze dvě možnosti pro napsání správné teorie.

Pokud se naučíte, jak uvařit nový lektvar pouze z informací na plánu teorií, neumísťujte do záznamového trojúhelníku žádné žetony lektvarů. Počkejte, až lektvar skutečně uvaříte. (Později se dozvíte proč.)



Šestá úroveň

Obchod vzkvétá! Spokojení zákazníci všem vyprávějí o vašich kvalitních lektvarech. Díky této zprávě přišel na váš trh nový obchodník – a má na prodej nové zářivé artefakty.

Nové komponenty



6 artefaktů s fialovou stuhou



6 artefaktů se zlatou stuhou

Artefakty

Kromě 5 dílků přísad otočených lícem vzhůru budou nyní na trhu k zakoupení také 3 artefakty. Existují dva různé druhy artefaktů: artefakty s fialovou stuhou a artefakty se zlatou stuhou. Všechny artefakty s fialovou stuhou dávají svému majiteli skvělou speciální schopnost a také pár bodů. Artefakty se zlatou stuhou nemají žádnou zvláštní schopnost, ale mohou vám dát spoustu bodů, pokud splníte jejich podmínky!



Příprava hry

Na začátku hry jsou na trhu 3 náhodné artefakty s fialovou stuhou. Jak to připravit:

- 1 Zamíchejte destičky artefaktů lícem dolů a vytvořte sloupeček.
- 2 Tahejte destičky, dokud nebudou lícem vzhůru 3 artefakty s fialovou stuhou.
- 3 Všechny artefakty se zlatou stuhou otočte zpět lícem dolů a zamíchejte je se zbývajícimi artefakty.
- 4 Vytvořte sloupeček zbylých artefaktů a položte ho vedle 3 artefaktů s fialovou stuhou. Odtud budete během hry dobírat nové artefakty.



Nákup artefaktů

Poté, co uvaříte lektvar nebo se podělíte o teorii, můžete si na trhu koupit jeden artefakt za cenu uvedenou ve vrchní části destičky. Všechny zakoupené artefakty si nechávejte před svou zástěnou.

Pokud během svého tahu nějaký artefakt koupíte, odhalte na konci tahu nový ze sloupečku, a původní jím nahradte.

Půlbody

Na 6. a 7. úrovni má mince hodnotu pouze $\frac{1}{2}$ bodu. (Takže 5 mincí má hodnotu $2\frac{1}{2}$ bodu.) To znamená, že bude často lepší použít mince na nákup artefaktů a přísad, než je šetřit na závěrečné bodování!

Body za znalost

Všechny artefakty se zlatými stuhami dávají body pouze po skončení hry. Většina z nich dává body za každý žeton lektvaru určitého druhu, který jste přidali do svého záznamového trojúhelníku.



V tomto příkladu vám artefakt přinese 6 bodů ($3 \times 2 = 6$).



Nepřímé informace

Na straně 17 je uvedeno, že nemáte označovat žádné lektvary, které jste si odvodili pouze z plánu teorií. Důvodem je to, že artefakty se zlatou stuhou vám mohou dát body pouze za lektvary, které jste skutečně vyrobili. Proto mějte na paměti, že žetony lektvarů si můžete vzít pouze tehdy, když lektvar skutečně uvaříte a nemáte tuto kombinaci přísad již označenou.



Sedmá úroveň

Nové komponenty

Vaše studium alchymie se opravdu vyplácí! Brzy se z vás stanou opravdoví alchymisté. Nyní jste hodni pracovat s nejnebezpečnější přísadou ze všech – modrými květy! Pozor: koušou.



1 Artefakt
Čajová souprava



4 nástavce, 1 pro záznamový
trojúhelník každého hráče



1 plán teorií 7. úrovně



4 nové dílky přísad



23 žetonů lektvarů:
10 lektvarů přání
a 13 lektvarů na nic



1 žeton teorie
s květinou



1 nový 5bodový drahokam

Příprava hry



Čtyři dílky přísad jsou označeny ☾. Nahradte je novými **dílkami s modrými květy**. (Destičky se symbolem měsícem se ve hře 7. úrovně nebudou používat.)

Pomocí **nástavců** připojte modré květy k záznamovému trojúhelníku každého hráče. Sestavte je stejným způsobem, jako jste sestavili ty pro houby. (I na



této úrovni používáte nástavce s houbami).

Použijte **plán teorií 7. úrovně**. Všechny ostatní plány teorií nechte v krabici.

Artefakt Čajová souprava zamíchejte mezi ostatní artefakty.

Přidejte **5bodový drahokam** na vrchol sloupečku drahokamů. Výsledkem bude sloupeček s hodnotami v pořadí 5, 5, 4, 4, 4, 4, 3, 3.

Lektvar přání

S tolika přísadami, které můžete vyzkoušet, možná nakonec objevíte i lektvar přání, ten nejkouzelnější lektvar ze všech.



Tento lektvar má účinek jakéhokoli jiného lektvaru, který si přejete využít (včetně lektvaru na nic). Když lektvar uvaříte:

- Můžete si přát, aby z něj byl lektvar, který má se zamlouvá vašemu mazlíčkovi, a získáte za něj 1 minci.
- Můžete si přát, aby z něj byl lektvar, který shání současného zákazníka, a prodáte jej za plnou cenu.

Pokud si vyberete lektvar, který chce váš zákazník koupit, nezískáte bonus pro svého mazlíčka, ledaže by se vašemu mazlíčkovi zamlouval ten stejný.

Po vyslovení přání se ujistěte, že jste svůj záznamový trojúhelník označili žetonem lektvaru přání – nikoliv lektvarem, který jste si přáli!

Lektvary přání získají zpět svou sílu po skončení hry. Na konci hry se při získávání bodů za artefakty se zlatými stuhami **všechny lektvary přání** ve vašem záznamovém trojúhelníku považují za typ, který si vyberete!

Příklad: Řekněme, že jste našli 2 různé způsoby, jak uvařit lektvar přání. Ve záznamovém trojúhelníku máte tedy 2 lektvary přání. Pokud k tomu máte například artefakt, který dává body za různé způsoby výroby lektvaru létání, oba lektvary přání můžete počítat jako lektvary létání, i když jste je původně prodávali zákazníkům jako lektvary ohně nebo štěstí.

Lektvar na nic

Při dosažení nejvyšší úrovně alchymie byste se již měli umět vyrovnat s trochou toho zklamání. Z některých vašich pokusů vznikne lektvar na nic. Ten nemá žádnou moc. Vlastně to vůbec není lektvar: je to spíš polévka s příchutí peří a hub.



Když uvaříte lektvar na nic, zaneste jej do svého záznamového trojúhelníku. Vašemu mazlíčkovi se nijak zvlášť nezamlouvá. Žádný zákazník si ho nekoupí. Šikovný alchymista však přesto může tuto informaci využít k vyvození zajímavých teorií.

Co znamená lektvar na nic?

Dvě přísady, z nichž byl lektvar na nic vyroben, nemají společný žádný typ lektvaru. Při pohledu na nový plán teorií zjistíte, že lektvary na nic lze uvařit pouze malým počtem specifických kombinací.

Příklad: Už víte, že díky žábě můžete uvařit lektvary ohně, létání nebo duchů. Právě jste smíchali žabu a štíra a vyrobili jste lektvar na nic. Pomocí tabulky teorie můžete automaticky odvodit, že štír patří na zakroužkované prázdné místo!



Odměny pro Mistry alchymie

Nezbývají už žádné další úrovně, které byste mohli odemknout. Pokud chcete, můžete od této chvíle lepit vyhrané klíče na zámky níže. Po vyplnění každého řádku získáte trofej zobrazenou na jeho konci!





**Alchymisté, prosím,
neodstraňujte hned tyto pečetě!
V pravidlech dostanete pokyn,
kdy to máte udělat.**

Technické tipy

Aplikace má potíže se skenováním mých dílků s přísadami.

Obvykle je to způsobeno tím, že držíte zařízení příliš blízko nebo příliš daleko. Zkuste jej držet v klidu. Vzdálenost mírně upravte, dokud nebudou obě přísady na obrazovce jasně viditelné. Pokud se zdá, že fotoaparát snímá hodně odlesků, zkuste posunout zástěnu s držákem přísad mimo světlo. Nebo pokud se vám dílky zdají příliš tmavé, zkuste posunout zástěnu do lepšího světla. Pokud máte stále potíže, změňte nastavení skenování v aplikaci na možnost Ruční výběr.

Moje aplikace nevidí přísady. Horní polovina obrazovky je černá.

Aplikace potřebuje oprávnění k použití fotoaparátu. Oprávnění budete muset udělit změnou nastavení v zařízení. Pokud jste oprávnění udělili, odejděte z obrazovky míchání přísad a zkuste to znovu. Pokud má aplikace přístup k fotoaparátu, v horní polovině obrazovky se zobrazí naskenované dílky.

Je možné začít svůj tah s více než 3 přísadami?

Ano. Pokud nakoupíte přísady na trhu, budete všechny zbývající tahy začínat s více než 3 přísadami. Vaše zásoba přísad se tak zvětšila!

Mohu zákazníkovi prodat lektvar, který jsem už vyrobil?

Zákazníkovi musíte vždy prodat čerstvý lektvar, který jste vyrobili v daném tahu. Nedáváte mu žeton lektvaru, pouze svou lahvičku.

Co když nevím, jak uvařit lektvar, který zákazník chce?

I přesto mu můžete zkusit namíchat lektvar. Pokud se vám podaří namíchat správný lektvar náhodou, stále se počítá!

Kdy je dobré nakoupit přísady?

Někdy budete možná potřebovat získat více informací o jedné konkrétní přísadě. Nebo už možná znáte výsledky všech kombinací přísad, které máte v ruce. Jindy můžete nakoupit přísady, které již znáte, abyste mohli uvařit konkrétní lektvar pro zákazníka.

Mohu si ve svém tahu koupit na trhu více než jednu přísadu?

Ano, pokud na to máte dostatek mincí. Jen nezapomeňte, že mince mají na konci hry také hodnotu bodů.

Musím při výrobě lektvaru říct, které přísady jsem použil?

Ne, vlastně byste to neměli říkat vůbec nikomu. Odhodte dílky lícem dolů, abyste je udrželi v tajnosti.

Hra Matúše Kotryho

| | |
|--------------------------|--|
| Vývojářský tým: | Matúš Kotry Iva Nedvídková Anežka „Angie“ Seberová Jan Zvoníček Jakub Uhlíř Vít Vodička |
| Grafický design: | Michaela Zaoralová Štěpán Drašťák |
| Ilustrace: | Štěpán Drašťák František Sedláček Dávid Jablonovský David Cochard |
| Vývojářský tým aplikace: | Matúš Kotry Radim „Finder“ Pech Tibor Vizi |
| Trailer a 3D grafika: | Radim „Finder“ Pech Roman Bednář |
| Produkce: | Vít Vodička |
| Pravidla: | Jason Holt |
| Editor: | Gus Cook |
| Překlad: | Klára Nedvídková |
| Vedoucí projektu: | Jan Zvoníček |
| Dozor projektu: | Petr Murmak |

PODĚKOVÁNÍ:

Naším klíčovým testerům: rodina Nedvídkova: Adam, Martin a Jakub; Dominik, Lukáš a Tomáš Vaňci s jejich přáteli; Základní škola Juventa Milovice; Ruda Malý; District 5; rodina Zadražilova: Sonička, Zuzana, Tomáš; rodina Murmakova: Lenka, Terka, Lukáš, Monika; rodina Vodičkova: Mára, Kačka, Viki; oratoř Salesiánského Střediska mládeže Kobylisy; školní družina ZŠ Petra Strozziho; ScioŠkola Praha; Zdeněk Záhora; Vojtík Záhora; Pettka a Mikeš; Anežka a Pavel Češka; Gamer Pie festival; Laura a Lenka Pospíšilovy; děti Kočičkova a holky Ludíkovy; Kryši, Jaši a Karolínka; rodina Horálkova: Zdeňka, Vendy a Lucka; rodina Hasáková: Luisa a Alfred; rodina Šabatova: Glum, Zuzka, Matěj, Kuba a Ema; rodina Kroupova: Zuzka a Elvírka; rodina Fišerova: Stefánek a Aleksandra.

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:

Mé dceři Anně za to, že mě inspirovala k vytvoření této hry a zároveň byla jejím testerem číslo 1!

Všem umělcům a grafikům, kteří na této hře pracovali, za tvrdou práci a skvělou spolupráci. Zvláště pak Štěpánu Drašťákovi, který udělal nemožné, abychom tuto hru dokončili včas!

Mé snoubence Jance a všem ostatním partnerům lidí pracujících na této hře za trpělivost a podporu.

A všem v CGE, kteří pomohli tuto hru uskutečnit, včetně dětí z CGE, které byly těmi nejlepšími testovacími hráči vůbec!

© Czech Games Edition
Srpen 2024
www.CzechGames.com



MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM



Videonávod (EN)



cge.as/la-htp



**Nepřehrabujte se v krabici
a nejprve si přečtete tento návod!**

Tato hra obsahuje mnoho skrytých překvapení. Pokud je nechcete odhalit předčasně, neotvírejte žádnou z nalezených papírových krabiček, dokud k tomu nedostanete pokyn!

Také zatím neodlepujte žádné nálepky.