



Piccoli Alchimisti Matúš Kotry



Tu e tuoi cuginetti state passando le vacanze estive nella casa del nonno, un cigolante e antico edificio pieno di ragni, topolini e segreti.

Un giorno, il cuginetto più ficcanaso vi sfida a vedere cosa c'è in cantina.

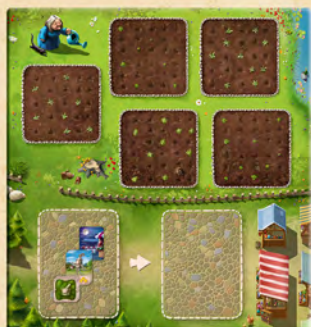
Aprite la porta, immergendovi nell'oscurità completamente avvolti dall'odore di muffa. In un angolino dimenticato, vi imbattete in una curiosa collezione di candele e boccette: deve trattarsi degli strumenti di quando vostro nonno praticava l'alchimia!

Se riuscite a trovare degli ingredienti, potreste usare questo equipaggiamento per distillare una pozione magica...

Piccoli Alchimisti è un gioco magico per 2-4 giocatori. I giocatori gareggiano per miscelare e vendere pozioni. È come gestire il classico chiosco delle limonate, con la differenza che questa volta la limonata è magica!

Il gioco è pensato per ragazzi dai 7 anni in su (fino a qualsiasi età: questo gioco diventerà anche gli adulti). Cominciate giocando a livello 1. Le scatoline sigillate contengono i componenti per i livelli superiori, dal 2 al 7. Ogni livello sarà sbloccato quando i giocatori raggiungeranno un obiettivo comune, permettendo di far crescere la complessità delle meccaniche di pari passo con l'abilità dei giocatori.

Componenti



1 plancia mercato



4 schermi, ognuno con un porta-ingredienti

33 tessere ingrediente



Rane / Felci / Zampe di Pollo – 6 pezzi
Scorpioni / Piume / Mandragola – 5 pezzi



4 placette triangolari

60 segnalini risultato



20 pozioni di volo



20 pozioni della fortuna



20 pozioni del fuoco



1 foglietto di adesivi chiave
Per il momento non staccateli.



3 tessere cliente
e 1 tessera mercato chiuso



48 monete
(taglio da 1 e da 5)



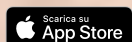
4 flaconi



6 scatoline misteriose
Per il momento non apritele.



CGE.AS/LA-RULES



AVETE BISOGNO DI QUESTA APP PER GIOCARE

Scansionate questo codice QR per scaricare l'app oppure cercare "Little Alchemists" su Google Play o sull'App Store. L'app è supportata su cellulari e tablet.

Assicuratevi che la vostra app sia **Little Alchemists Companion**. Troverete infatti molte altre app per "alchimisti" sullo store, inclusa l'app per il gioco Alchimisti originale.

6 Scatoline Misteriose

Cosa contengono queste scatoline? Segreti! Per il momento non apritele.



Ognuna di queste scatoline misteriose cela delle sorprese, che potete aggiungere dopo le vostre prime partite. Vi sarà detto quando aprire le scatoline alla fine della vostra prima partita.

Ogni livello di Piccoli Alchimisti è giocato come una partita singola. Le azioni di tutti i giocatori contribuiranno a sbloccare il livello successivo. Se qualche livello vi sembra troppo difficile, potete sempre decidere di giocare un livello più semplice. L'obiettivo è quello di trovare una sfida sufficientemente interessante e divertente per tutti i giocatori.



Montare le plancette triangolari

Prima della vostra prima partita, usate gli adesivi bifronti per montare le plancette a doppio strato.

adesivi
bifronti



Piegate inoltre i porta-ingredienti e inseriteli nelle tacche nel vostro schermo.





Preparazione

Tessere Ingrediente



Nelle **partite a 3 giocatori**,
rimuovete le tessere con il 4.

Nelle **partite a 2 giocatori**,
rimuovete le tessere con il 3+ e il 4.

Le tessere con la  e la  dovrebbero
sempre essere incluse nella vostra partita.
Per ora non vi curate del significato di questi
simboli: non hanno alcun effetto speciale.



Mescolate le tessere e
rivelatene 5 su questi spazi.



Date 3 tessere coperte casuali
ad ogni giocatore.

Impilate le tessere
ingrediente restanti,
coperte, sopra le
tessere cliente.

Tessere Cliente

Mescolate le tessere cliente
e impilatele, scoperte, sulla
tessera mercato chiuso.



Tessera Mercato Chiuso

Piazzate la tessera mercato chiuso
alla base della pila.

Monete e Segnalini Risultato

Tenete le monete e i segnalini risultato in mucchietti alla portata di tutti i giocatori.

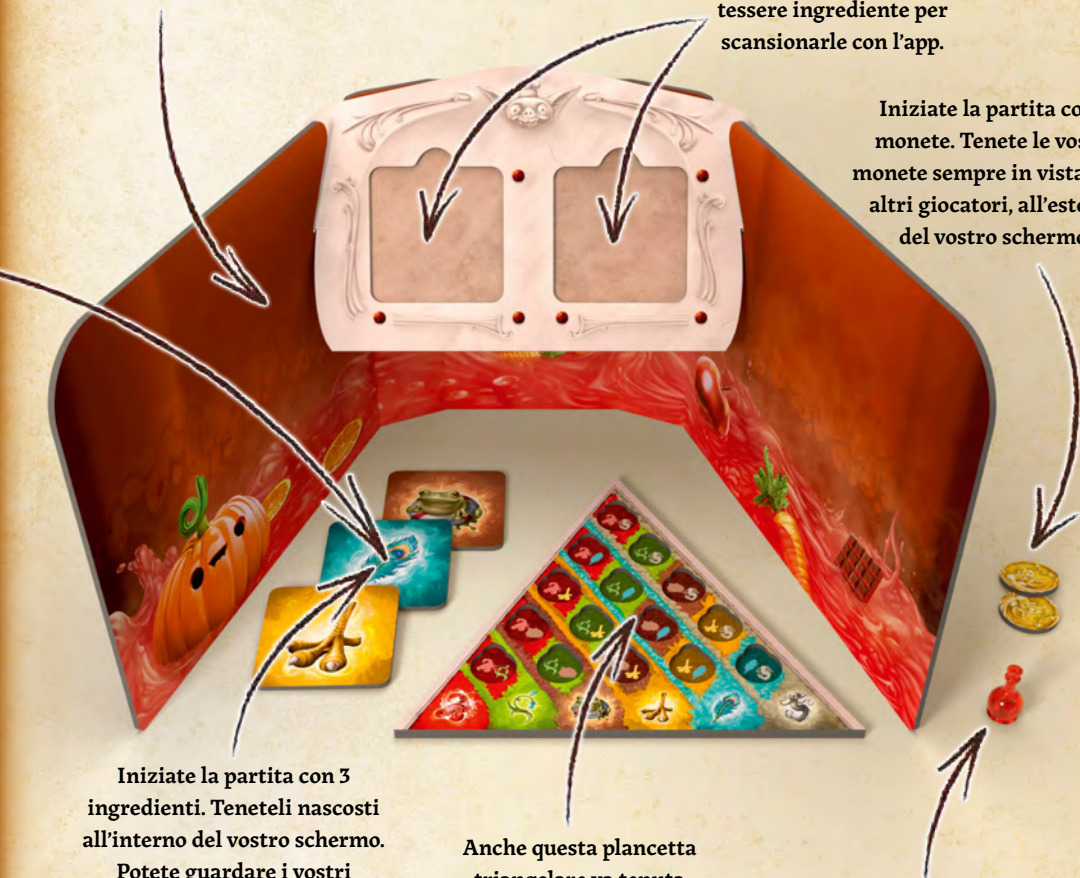


Schermi

Il vostro schermo

Durante la partita piazzarete qui le tessere ingrediente per scansionarle con l'app.

Iniziate la partita con 2 monete. Tenete le vostre monete sempre in vista degli altri giocatori, all'esterno del vostro schermo.



Iniziate la partita con 3 ingredienti. Teneteli nascosti all'interno del vostro schermo. Potete guardare i vostri ingredienti liberamente, ma non quelli degli altri giocatori.

Anche questa plancetta triangolare va tenuta segreta. La userete per registrare i risultati dei vostri esperimenti alchemici.

Il vostro flacone è quello del colore del vostro schermo. Tenete questo flacone visibile agli altri giocatori, all'esterno del vostro schermo.

Avviate l'App

Aprite l'app *Little Alchemists* e iniziate una nuova partita. Prendete nota del codice indicato nella parte alta dello schermo. Questo codice vi permetterà di proseguire una partita iniziata spostandovi su un nuovo dispositivo, se quello precedente si scarica. Consigliamo anche di giocare con i suoni attivati: questo costringerà tutti i giocatori a giocare onestamente!

Flusso di Gioco

In Piccoli Alchimisti, scoprirete i segreti dell'alchimia miscelando pozioni. Nel vostro turno, mescolerete due ingredienti differenti per scoprire quale pozione sarà creata. Dopo alcuni turni, i clienti inizieranno ad affluire nel mercato. Vorranno comprare da voi specifiche pozioni per cui è bene aver scoperto come crearle. Una volta che tutti i clienti sono stati serviti, la partita si conclude con la vittoria del giocatore con più monete.

Creare una pozione

Nel vostro turno, potete creare 1 pozione.

- 1 Mettete 2 delle vostre tessere ingrediente nel porta-ingredienti celato dal vostro schermo. Gli altri giocatori non potranno vedere quali ingredienti avete giocato.
- 2 Nell'app, cliccate su **Creare una Pozione**.
- 3 Scansionate le tessere con l'app. Se avete problemi con la scansione, leggete gli Utili Suggerimenti a pag. 22.
- 4 L'app vi mostrerà che pozione avete creato. Mostratela agli altri giocatori (che sapranno il risultato, ma non gli ingredienti che avete usato).
- 5 Consultando la vostra plancetta triangolare, trovate lo spazio che mostra entrambi gli ingredienti che avete usato. Se quello spazio è vuoto, prendete un segnalino risultato che raffigura la pozione creata e inseritelo sullo spazio.



Esempio: supponiamo che abbiate mescolato una piuma e uno scorpione e che l'app vi abbia detto che avete ottenuto una pozione di volo. Questo significa che otterrete una pozione di volo ogni volta che miscelerete questi due ingredienti. Tenete traccia di questa informazione sulla vostra plancetta triangolare piazzando un segnalino risultato che mostra una pozione di volo sulla casella all'intersezione della colonna dello scorpione e della colonna della piuma.

Nota: l'app cambia le pozioni ottenute ad ogni partita. Pertanto, due ingredienti potrebbero dare una pozione di volo in una partita, ma una pozione del fuoco nella successiva.



Comprare gli Ingredienti

Ci sono 5 ingredienti rivelati nel mercato locale. Nel vostro turno, potete comprare questi ingredienti dagli amichevoli erboristi di zona.

Potete comprare ingredienti in qualsiasi momento del vostro turno, pagando una moneta per tessera. Non ripristinate il mercato con nuove tessere fino alla fine del vostro turno.

Fine del Turno

Alla fine del vostro turno:

- 1** Scartate le 2 tessere che avete scansionato: piazzatele coperte al centro del tavolo, nella pila degli scarti.
- 2** Pescate 2 nuove tessere ingrediente dalla cima della pila (non potete prendere nessuna delle 5 tessere rivelate).
- 3** Ripristinate la plancia mercato riempiendo tutti gli spazi vuoti con nuove tessere rivelate dalla cima della pila.
- 4** La partita continua in senso orario. Passate il dispositivo che state usando al giocatore successivo in senso orario.



Nota: pescherete 2 ingredienti anche se avete comprato degli ingredienti durante il vostro turno.

Ora che sapete come creare le pozioni, potete iniziare a giocare! Per prepararvi all'arrivo dei clienti al mercato, dovrete cercare di creare il maggior numero possibile di pozioni differenti.

Non appena la pila degli ingredienti si esaurirà, proseguite a leggere le regole per sapere di più riguardo i clienti.

MISCELARE 2 INGREDIENTI IDENTICI

Se mescolate due copie dello stesso ingrediente, come ad esempio due piume, non creerete alcuna pozione ma vi sarà permesso di trasformare i due ingredienti identici in un altro. Invece di prendere un segnalino risultato, prendete un ingrediente rivelato dalla plancia mercato, senza pagare alcuna moneta.

Questa operazione conta come azione **Creare una Pozione** del vostro turno, per cui proseguite con la **Fine del Turno**, come di consueto.

Di norma è **sempre meglio** creare una pozione con due ingredienti differenti. Dovreste ridurvi a questo solo come ultima spiaggia, quando avete diversi ingredienti inutili in mano e non potete o non ha senso comprare ulteriori ingredienti.

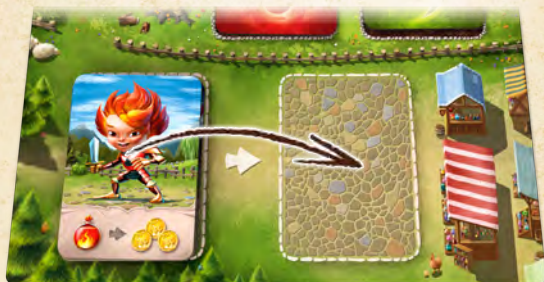
MERCATO NOIOSO

Nel raro caso in cui 4 (o anche 5!) delle tessere nel mercato mostrino lo stesso ingrediente, rimescolatele nella pila e estraetene di nuove (se questo non risolve il problema, ripeterete questa operazione il turno successivo, e così via).

Clienti!

Non appena esaurite gli ingredienti della pila, spostate immediatamente sullo spazio vuoto della plancia mercato il cliente rivelato in cima alla pila.

Poi mescolate la pila degli ingredienti scartati e piazzatela, coperta, sopra i rimanenti clienti. Se il giocatore del turno precedente non è riuscito a pescare 2 ingredienti alla fine del proprio turno, può farlo ora, pescando le eventuali tessere mancanti.



Per il resto della partita, ci sarà sempre esattamente un cliente in visita al mercato. I clienti sono affascinati dalle vostre abilità alchemiche e sono venuti per comprare un certo tipo di pozione. Pagheranno lautamente qualunque alchimista che sarà in grado di creare la loro pozione preferita davanti ai loro occhi.

Vendere una pozione

Sotto l'immagine di ciascun cliente, potete vedere quale tipo di pozione vuole comprare e quanto è disposto a pagare.



Ad esempio, questo cliente vi pagherà 3 monete se create una pozione di fuoco.

Dopo aver creato la pozione del vostro turno, verificate se corrisponde a quella voluta dal cliente. Se così è:

- 1 Prendete il numero corrispondente di monete dalla banca.
- 2 Piazzate il vostro flacone sul cliente.

Ogni cliente vuole comprare pozioni dal maggior numero di alchimisti possibile. Pertanto un giocatore non può vendere allo stesso cliente due volte. Il vostro flacone piazzato su un cliente indica che non comprerà una seconda pozione da voi (ma è ancora disposto a comprare pozioni dagli altri alchimisti!).

Se la pozione che create non corrisponde a quella richiesta dal cliente corrente, non venderete nulla stavolta. Ma forse avrete imparato a creare la giusta pozione alla prossima occasione!

Successivo Cliente

Ogni volta che la pila si esaurisce di ingredienti, un nuovo cliente arriva al mercato, mentre il precedente cliente torna a casa per lasciare spazio al nuovo. Prima di andar via, restituisce gentilmente tutti i flaconi ai rispettivi proprietari.

Come prima, mescolate gli ingredienti scartati e rimpilateli, coperti, in cima ai clienti rimasti.

Suggerimento: in qualsiasi momento potete vedere quale cliente sta per arrivare e quale pozione vuole comprare.



Fine della Partita

L'ultima tessera della pila è il mercato chiuso: quando questa tessera viene rivelata, il mercato chiude e la partita è conclusa!

Cliccate su **Terminare Partita** e contate le monete di ciascuno. Il giocatore con più monete è dichiarato vincitore.

Prossimo Livello?

Alla fine della partita, l'app vi sottoporrà ad una prova collettiva. **Tutti i giocatori dovranno collaborare**, condividendo la propria conoscenza delle pozioni ottenuta durante la partita. Se superate la prova, l'app vi permetterà di sbloccare il livello 2.



Livello 2

Vostro nonno è colpito dalle pozioni che avete creato con il suo vecchio armamentario. Vuole che la città abbia una vera scuola di alchimia, in modo che possiate sfruttare propriamente il vostro talento innato. Decide pertanto di fondarne una e voi sarete i suoi primi studenti. Adesso potete fare di più che semplicemente creare pozioni: potete iniziare a scoprire i segreti dell'alchimia!

Congratulazioni per aver raggiunto il livello 2! Aprite la scatola del livello 2 e prendete i nuovi componenti al suo interno.

Nuovi Componenti e Modifiche alla Preparazione

In aggiunta alla normale preparazione per il livello 1, piazzate tutti i nuovi componenti accanto alla plancia mercato.



1 plancia teoria



6 segnalini teoria



5 gemme integre



8 gemme incrinatae

Impilate le gemme di valore 4 sopra le gemme di valore 3.

Condividere una Teoria

In tutti i successive livelli di Piccoli Alchimisti, i giocatori gareggeranno per condividere con gli altri studenti le segrete proprietà alchemiche di ciascun ingrediente.

Nel vostro turno, invece di fare una pozione, potete usare l'app per condividere una teoria. Non potete fare entrambe le cose in uno stesso turno.

Quando volete condividere una teoria, l'app mostrerà tutti gli ingredienti. Se conoscete le due pozioni che un ingrediente può creare, e la relativa teoria è ancora disponibile, selezionate quell'ingrediente e poi selezionate le due pozioni legate ad esso.

L'app vi dirà se la vostra teoria è corretta o sbagliata.

Se è corretta, piazzate il segnalino teoria di quell'ingrediente sulla plancia teoria, in corrispondenza della coppia di pozioni legate a quell'ingrediente. Poi, prendete la gemma integra in cima alla pila.

Se è sbagliata, comunicate agli altri giocatori che avete sbagliato, senza però rivelare la natura dell'errore! Prendete una gemma incrinata. Queste gemme incrinatae valgono -1 punto a fine partita.

Infine, piazzate nella pila degli scarti, tenendole coperte, le 2 tessere in cima alla pila. Queste tessere sono state acquistate da qualche anziano alchimista mentre eravate impegnati in laboratorio.

Nota: la teoria che condividete deve essere differente da tutte le teorie precedentemente condivise.

Esempio:

- 1 *Elisabetta pensa che il guano di rana possa produrre pozioni del fuoco e pozioni di volo. Pertanto sceglie la rana sull'app e seleziona le due pozioni indicate.*
- 2 *L'app le rivela che ha ragione, per cui colloca il segnalino teoria sulla plancia teoria e prende la gemma in cima alla pila (il segnalino è stato collocato nello spazio sotto l'icona delle due pozioni ma poteva essere indifferentemente collocato nello spazio sopra a tale icona).*



Fine del Turno

Se scegliete di condividere una teoria, non pescherete alcun ingrediente alla fine del vostro turno. Potete, comunque, ancora comprare ingredienti dal mercato.

Gemme



Ogni gemma vale il numero di punti indicato su di essa. La grande differenza fra le gemme e le monete è che le **gemme non possono essere spese per comprare ingredienti**.

Fine della Partita – Risolvere l'Enigma

Quando delle teorie corrette sono state condivise per tutti gli ingredienti eccetto uno, la partita si conclude (la teoria per l'ultimo ingrediente è ovvia, dato che la plancia teoria ha un solo spazio rimasto vuoto).



Finire la partita in questo modo vi permette di ottenere chiavi. Contate tutte le tessere grandi (cliente e mercato chiuso) che sono ancora nella pila e prendete altrettante chiavi (non contate il cliente che è in visita o quelli che hanno già visitato il mercato).



Quando ottenete queste chiavi attaccatele sui lucchetti della scatola 3. Una volta che tutti i lucchetti sono stati aperti, avete sbloccato il livello 3! Scansionate la scatola con l'app e apritela. Poi, procedete a rimuovere il sigillo da questa pagina. Se avete ottenuto delle chiavi aggiuntive, usatele sui lucchetti delle successive scatoline, procedendo in ordine numerico crescente di scatola.

La partita può anche finire nel modo usuale quando la tessera mercato vuoto viene rivelata (vd. livello 1), ma in questo caso non otterrete alcuna chiave.

Punteggio

Alla fine della partita, sommate tutti i punti forniti dalle gemme e dalle monete. Il giocatore con più punti è dichiarato vincitore!

Flusso di Gioco a Livello 2



Livello 3

Nuove Pozioni!

Grazie al successo nelle vendite della vostra scuola di pozioni, vostro nonno è riuscito a comprare dell'equipaggiamento aggiuntivo per voi. Con l'aiuto di fornelli fiammeggianti e serpeggianti tubi di rame, siete ora in grado di miscelare due nuovi tipi di pozione.



Pozione d'amore



Pozione spettrale

Avete arricchito la vostra conoscenza delle proprietà alchemiche di ciascun ingrediente! D'ora in poi, ogni ingrediente ha il potenziale di creare non 2, ma 3 differenti tipi di pozione.

Nuovi Componenti e Preparazione



24 segnalini risultato:
12 pozioni d'amore e
12 pozioni spettrali



Piazzate i **segnalini risultato** per le nuove pozioni assieme agli altri segnalini risultato.



2 adesivi



Create la **plancia teoria per il livello 3** attaccando gli adesivi sul **retro** della plancia teoria del livello 2.

(**Non** attaccate gli adesivi sul fronte della plancia teoria. Un giorno potreste voler rigiocare il livello 2).



2 nuovi clienti



Mescolate i **nuovi clienti** ai clienti originali. Notate che costoro saranno disposti a pagare più monete per le nuove pozioni!

Indovinare una Teoria corretta

Dal livello 3 in poi, gli altri giocatori hanno la possibilità di collaborare con voi quando condividete una teoria corretta.

- 1 Dopo che l'app conferma che la vostra teoria è **corretta**, mostrate lo schermo del dispositivo agli altri giocatori.
- 2 In ordine di turno, tutti gli altri giocatori possono fare un tentativo per indovinare qual è l'ingrediente collegato alle pozioni mostrate.
- 3 Dopo che tutti hanno tentato di indovinare, cliccate su **Rivelare Ingrediente** nell'app.
- 4 Ogni giocatore che ha indovinato correttamente l'ingrediente riceve 1 moneta.
- 5 Ottenete la gemma integra in cima alla pila e piazzate il segnalino ingrediente sulla plancia teoria, come di consueto.



Fine della Partita

Completate la partita, ottenete le chiavi per i lucchetti e sbloccate i livelli successivi nel modo che avete imparato nel livello 2.

Livello 4

Cuccioli!

Attratti dalla fragranza delle pozioni magiche, un certo numero di teneri cuccioli magici arrivano per ammirare il vostro lavoro. Si affezioneranno all'alchimista che crea le loro pozioni preferite.

Nuovi Componenti

Il Livello 4 introduce i cuccioli, che gli alchimisti possono tenere con sé come animaletti da compagnia. Queste tessere iniziano vicino alla plancia mercato, ma ogni giocatore otterrà un cucciolo durante il suo primo turno.



4 cuccioli

Ottenere un Cucciolo

Dopo aver creato la vostra prima pozione, individuate il cucciolo che corrisponde alla pozione che avete creato. Prendetelo come vostro nuovo animaletto da compagnia ... a meno che non sia già stato preso.

Se il cucciolo che corrisponde alla vostra pozione non è più disponibile, potete prendere un qualsiasi altro cucciolo. In questo modo, ogni giocatore avrà un cucciolo alla fine del primo round. Riponete ogni eventuale cucciolo non assegnato nella scatola.



Monete dai Cuccioli

A ogni cucciolo piace un differente tipo di pozione.

In qualsiasi vostro turno eccetto il primo, quando create la pozione che piace al vostro cucciolo, ricevete immediatamente 1 moneta.

Al gattino piacciono 2 differenti pozioni, per cui vi fornirà 1 moneta ogni volta che create una qualsiasi delle due pozioni.



Il Flusso di Gioco a questo punto

Da questo momento in poi, il gioco inizia a diventare davvero complesso! Ecco un sommario di tutte le regole fino a questo punto.

Nel vostro turno, potete o **Creare una Pozione** o **Condividere una Teoria**:

Creare una Pozione

- 1 Prendete due ingredienti dalla vostra mano e cliccate su **Creare una Pozione** nell'app per scansionarli.
- 2 Utilizzate un segnalino risultato per tener traccia, sulla vostra plancetta triangolare, della pozione che si ottiene combinando i due elementi.
- 3 Se questa è la prima pozione che create in questa partita, prendete il cucciolo a cui piace quel tipo di pozione. Se tale cucciolo non è più disponibile, prendete invece uno qualsiasi dei cuccioli ancora disponibili.
 - Per il resto della partita, ogni volta che create la pozione che piace al vostro cucciolo, ricevete immediatamente una moneta.
- 4 Se c'è un cliente nel mercato che vuole la pozione che avete creato, vendetegliela. Ricevete il numero indicato di monete e piazzate il vostro flacone su tale cliente. Non potete più vendere pozioni a quel cliente.
- 5 Scartate gli ingredienti che avete usato e pescate due nuovi ingredienti dalla pila.

In aggiunta, potete sempre comprare gli ingredienti degli erboristi, rivelati sulla plancia mercato, in qualsiasi momento del vostro turno. Ogni ingrediente costa 1 moneta. Alla fine del turno ripristinate tutti gli spazi ingrediente vuoti della plancia mercato.

La prima volta che la pila degli ingredienti si svuota, aggiungete al mercato il cliente in cima alla pila. Poi rimescolate gli ingredienti e impilateli sopra i rimanenti clienti. Ogni volta che la pila si esaurisce, sostituite il cliente attuale con uno nuovo preso dalla pila e riprendete tutti i flaconi dal cliente che è andato via.

La partita può finire in due modi:

- 1 Non appena un giocatore prende l'ultima gemma integra della pila mentre condivide una teoria. In questo caso i giocatori ricevono un numero di chiavi pari al numero di tessere cliente e mercato chiuso rimaste nella pila. Con esse possono aprire le successive scatoline, procedendo in ordine numerico crescente.
- 2 La tessera mercato chiuso è rivelata. In questo caso i giocatori non ottengono nessuna chiave.

I giocatori ottengono 1 punto per ogni moneta e ricevono punti positivi e negativi rispettivamente per le gemme integre e incrinata in loro possesso. Il giocatore con più punti è dichiarato vincitore.

Condividere una Teoria

- 1 Se conoscete tutte le differenti pozioni che un ingrediente può generare, cliccate su **Condividere una Teoria** nell'app.
- 2 Selezionate un ingrediente, poi indicate quali solo le pozioni che quell'ingrediente può generare.
- 3 **Se la risposta è corretta:**
 - Mostrate lo schermo agli altri giocatori. In senso orario, ogni giocatore può cercare di indovinare qual è l'ingrediente che produce le pozioni indicate sullo schermo. Ogni giocatore che indovina ottiene 1 moneta.
 - Piazzate il segnalino teoria dell'ingrediente sul corretto spazio della plancia teoria e prendete la gemma integra in cima alla pila, che varrà punti a fine partita.
- 4 **Se la vostra risposta non è corretta:**
 - Prendete una gemma incrinata. Varrà punti negativi a fine partita.
 - Scartate i 2 ingredienti che si trovano in cima alla pila.
- 5 Nei turni in cui condividete una teoria, non pescate alcun ingrediente dalla pila.

Livello 5

Funghi Misteriosi

Un giorno, mentre vagate per le colline in cerca di scorpioni, scoprite l'entrata di una caverna celata. All'interno, vi imbattete in dei funghi viola luminescenti. Sono certamente magici. Non vedete l'ora di scoprirne le proprietà alchemiche!

I funghi sono un nuovo ingrediente che può essere miscelato con qualsiasi altro ingrediente per creare una pozione! Il flusso di gioco resta lo stesso del livello 4, ma dovrete gestire un ingrediente aggiuntivo.

Nuovi Componenti



4 estensioni,
1 per plancetta triangolare



1 plancia teoria di livello 5



1 segnalino
teoria fungo



4 nuove tessere ingrediente



1 nuova gemma
integra da 5 punti

Preparazione



Prendete le tre tessere ingrediente contrassegnate da una ✨ e sostituitele con le nuove **tessere fungo** (le tessere ingrediente rimosse non saranno usate nei livelli 5, 6 e 7).



Nel preparare le gemme, collocate la **gemma integra da 5 punti** in cima alla pila delle gemme.

Utilizzate la nuova **plancia teoria**. Riponete quella dei livelli inferiori nella scatola.



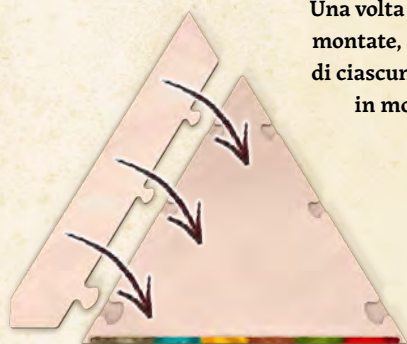
La nuova plancia teoria è così grande da essere costituita da due pezzi! Ricordatevi di unirli assieme prima di iniziare a giocare.



Prima della vostra prima partita, usate l'adesivo bifronte per montare le estensioni a due strati.



Una volta che le estensioni sono montate, agganciatele sul retro di ciascuna plancia triangolare, in modo da estenderla.



Come usare la nuova Plancia Teoria

La nuova plancia teoria vi mostra molto di più della precedente: oltre a illustrare le pozioni che ciascun ingrediente può creare, mostra anche il risultato ottenuto combinando due ingredienti qualsiasi.

Esempio: supponiamo di sapere che il fungo possa essere usato per creare pozioni d'amore, di fuoco e del volo. Supponiamo anche di sapere che miscelando il fungo con una zampa di pollo si ottenga una pozione di fuoco. Ci sono solo 2 modi per incrociare la tessere fungo già collocate e ottenere una pozione di fuoco, ovvero le 2 posizioni cerchiare: pertanto la zampa di pollo deve per forza andare in una di queste due posizioni.

Se riuscite a capire come creare una nuova pozione soltanto grazie all'informazione fornita dalla plancia teoria, non dovete collocare un segnalino risultato nella vostra plancetta triangolare. Dovete prima creare effettivamente quella pozione, per poterlo fare (più avanti nei livelli vedremo perché).



Livello 6

Gli affari vanno a gonfie vele! I clienti soddisfatti stanno facendo girare la voce, parlando della qualità delle vostre pozioni. Udendo queste voci, un nuovo mercante è giunto al mercato, per vendere un armamentario di nuovi scintillanti artefatti.

Nuovi componenti



6 artefatti viola



6 artefatti oro

Artefatti

In aggiunta alle consuete 5 tessere ingrediente rivelate, il mercato presenta ora anche 3 artefatti rivelati disponibili all'acquisto. Ci sono due differenti tipi di artefatti: quelli con il titolo su pergamena viola (= artefatti viola) e quelli con il titolo su pergamena oro (= artefatti oro). Gli artefatti viola conferiscono al proprietario una simpatica abilità speciale, oltre ad un certo numero di punti. Gli artefatti oro non forniscono alcuna abilità speciale, ma possono fornirvi un sacco di punti se ne soddisfatte i requisiti a fine partita!



Preparazione

Il mercato inizia con 3 artefatti viola. Preparate gli artefatti in questo modo:

- 1 Mescolate le tessere artefatto e formate con esse una pila.
- 2 Rivelate artefatti dalla cima della pila finché non avete rivelato 3 artefatti viola.
- 3 Rimescolate nella pila qualsiasi artefatto oro rivelato in questo modo.
- 4 Collocate la pila degli artefatti così ottenuta a fianco dei 3 artefatti viola rivelati. Questa è la pila da cui saranno pescati gli artefatti durante la partita.



Comprare artefatti

Dopo aver creato una pozione o condiviso una teoria, potete comprare un singolo artefatto dal mercato. Per farlo dovete pagare un quantitativo di monete pari al costo dell'artefatto. Tenete gli artefatti che comprate, scoperti, di fronte a voi.

Alla fine del vostro turno, rivelate un nuovo artefatto dalla pila se ne avete comprato uno.

Mezzi punti

Nei livelli 6 e 7 una moneta varrà solo mezzo punto (pertanto 5 monete varranno $2\frac{1}{2}$ punti). Questo significa che spesso il miglior uso per le monete sarà quello di acquistare artefatti e ingredienti piuttosto che conservarle per fare punti!

Punti per la conoscenza

Tutti gli artefatti oro forniscono punti extra a fine partita. La maggior parte di loro fornisce punti per ogni segnalino risultato di un certo tipo che avete piazzato sulla vostra plancetta triangolare.



L'artefatto in questo esempio vi fornirà 6 punti ($3 \times 2 = 6$).



Informazione Indiretta

A pagina 17 vi era stato detto di non piazzare alcun segnalino risultato se lo avevate solo dedotto dalla plancia teoria. La ragione di questa regola è dovuta al fatto che gli artefatti oro vi ricompensano solo per le pozioni da voi effettivamente create. Pertanto, potete piazzare un segnalino risultato sulla vostra plancetta triangolare soltanto quando create una pozione e non avete già un segnalino risultato sulla combinazione dei due relativi ingredienti.



Livello 7

Nuovi Componenti

I vostri studi alchemici stanno dando i loro frutti! State per diventare dei veri Alchimisti. Siete ora capaci di lavorare con l'ingrediente più pericoloso di tutti: i fiori blu. Fate attenzione: mordono!



1 artefatto
Servizio da Tè



4 estensioni,
1 per plancetta triangolare



1 plancia teoria di livello 7



4 nuove tessere ingrediente



23 segnalini risultato:
10 pozioni dei desideri
e 13 pozioni inefficaci



1 segnalino
teoria fiore blu



1 nuova gemma
integra da 5 punti

Preparazione



Alcune tessere ingrediente sono contrassegnate da una ☾. Sostituitele con le nuove **tessere fiore blu** (le tessere ingrediente rimosse non saranno usate nel livello 7).

Usate le **estensioni** per aggiungere i fiori blu alla plancetta triangolare di tutti i giocatori. Agganciatele alle plancette nello stesso modo in cui avete unito le estensioni per i funghi (che comunque



dovete continuare a usare, naturalmente).

Usate la **plancia teoria per il livello 7**. Riponete tutte le altre plance teoria nella scatola.

Mescolate l'**artefatto Servizio da Tè** con gli altri artefatti.

Aggiungete la **gemma integra da 5 punti** in cima alla pila. Il risultato sarà una pila di gemme con i seguenti valori a scendere: 5, 5, 4, 4, 4, 3, 3.

Pozione dei Desideri

Con tutti questi ingredienti a disposizione potete finalmente creare la pozione dei desideri, la più potente pozione magica di tutte.



Questa pozione ha l'effetto di qualsiasi altra pozione desideriate (inclusa una pozione inefficace). Quando create la pozione dei desideri, scegliete una pozione:

- Se avete scelto la pozione che piace al vostro cucciolo, ricevete 1 moneta.
- Se avete scelto la pozione richiesta dal cliente corrente, gliela potete vendere.

Chiaramente potete ottenere 1 moneta dal vostro cucciolo e vendere la pozione al vostro cliente, solo se entrambi gradiscono la stessa pozione.

Dopo aver effettuato la scelta, assicuratevi di piazzare un segnalino risultato pozione dei desideri sulla vostra plancetta triangolare (non piazzate il segnalino risultato della pozione che avete scelto!).

Le pozioni dei desideri rivelano il loro reale potere alla fine della partita. A fine partita, infatti, nel calcolare il valore degli artefatti oro, **tutte le pozioni dei desideri** sulla vostra plancetta triangolare saranno considerate di un tipo a vostra scelta!

Esempio: supponiamo che abbiate trovato 2 modi differenti per creare una pozione dei desideri. Avrete pertanto 2 pozioni dei desideri sulla vostra plancetta triangolare. Supponiamo inoltre che abbiate un artefatto che vi fornisce punti per tutte le vostre pozioni di volo. Potete contare sia le pozioni dei desideri che le pozioni di volo, anche se avevate venduto ai clienti le 2 pozioni dei desideri da voi create come pozioni del fuoco e della fortuna.

Pozione Inefficace

Nel raggiungere i più alti picchi dell'alchimia vi siete anche imbattuti in un fenomeno sconcertante. Alcune delle vostre combinazioni di ingredienti generano una pozione inefficace. Una pozione inefficace non ha alcun potere. In effetti, non è neanche una vera pozione: si tratta piuttosto di una zuppa di piume e funghi, o di qualsiasi altro ingrediente abbiate usato.

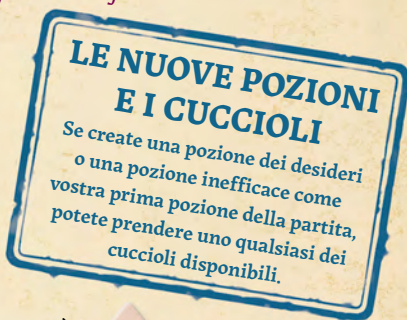


Quando create una pozione inefficace, registrate il risultato sulla vostra plancetta triangolare, come di consueto. Al vostro cucciolo non piace e nessun cliente vorrà comprarla. Comunque, un abile alchimista può ancora usare questa informazione per dedurre interessanti teorie.

Che cosa indica una Pozione Inefficace?

I due ingredienti che avete accoppiato **non condividono alcun tipo di pozione**. Consultando la plancia teoria, potete vedere che le pozioni inefficaci possono essere create solo a partire da un ristretto numero di combinazioni di ingredienti.

Esempio: già sapete che la rana può produrre pozioni di fuoco, di volo e spettrali. Avete appena mescolato guano di rana e scorpione ottenendo una pozione inefficace. Usando la plancia teoria, potete automaticamente dedurre che lo scorpione va nello spazio cerchiato, ovvero in quello collegato agli altri 3 tipi di pozione!



Ricompense per i Campioni

Non ci sono nuovi livelli da sbloccare. Se volete, d'ora in poi, potete attaccare le chiavi che vincete sui lucchetti qui sotto. Dopo aver completato ciascuna linea, sarete ricompensati con il trofeo mostrato alla fine della linea (nessun effetto sul gioco)!





Alchimisti, per favore non rimuovete questi sigilli senza autorizzazione! Vi sarà detto chiaramente quando farlo.

Utili Suggerimenti

L'app riscontra dei problemi nella scansione delle tessere ingrediente.

Di solito ciò accade se tenete il dispositivo troppo vicino o troppo lontano. Tenetelo fermo. Quindi aggiustate progressivamente la distanza in modo che ambedue gli ingredienti siano visibili all'interno dello schermo. Se la telecamera sembra mostrare un sacco di riflessi, cambiate la vostra posizione rispetto alla fonte di luce. O se è troppo buio, accendete fonti di luci aggiuntive. Se riscontrate ancora problemi, provate a cambiare le impostazioni di scansione della vostra app passando alla modalità Inserimento Manuale.

La mia app non riesce a vedere gli ingredienti.

La metà superiore dello schermo è opaca.

L'app non ha ricevuto il permesso per usare la telecamera del dispositivo. Potete farlo cambiando le impostazioni del vostro dispositivo. Quando avete accordato il permesso, uscite dalla finestra di scansione e rientrateci. Una volta che l'app avrà ottenuto l'accesso alla telecamera, vedrete le tessere scansionate nella metà superiore dello schermo.

È possibile iniziare il turno con più di 3 ingredienti?

Certo che sì. Se comprate ingredienti dal mercato, potete iniziare il vostro turno con più di 3 ingredienti. Ciò significa che la vostra mano è incrementata permanentemente!

Potete vendere ad un cliente una pozione che ho già creato?

Potete vendere al cliente di turno solo una pozione appena fatta che avete creato nel turno corrente. Non potete dargli un segnalino risultato, ma solo il vostro flacone.

Cosa posso fare se non so come creare la pozione desiderata dal cliente attuale?

Potete comunque miscelare una nuova pozione. Se avete fortuna, potrete creare la pozione richiesta e inoltre in ogni caso acquisirete nuove conoscenze!

Quando è una buona idea comprare ingredienti?

Talvolta potrete voler avere più informazioni riguardo ad uno specifico ingrediente. Oppure potrete già sapere il risultato di tutte le combinazioni degli ingredienti nella vostra mano. Altre volte, potrete voler comprare ingredienti di cui sapete già il risultato per creare la pozione desiderata dal cliente di turno.

Nel mio turno posso comprare più di un ingrediente dal mercato?

Certamente, finché potete permettervelo. Solo non dimenticate che le monete valgono punti a fine partita.

Quando creo una pozione, devo rivelare gli ingredienti che ho usato?

No, in effetti non dovrete mai farlo. Fate sempre attenzione a scartare coperte le tessere ingrediente che usate per non mostrarle agli altri giocatori.

Un gioco di Matúš Kotry

Squadra di Sviluppo:	Matúš Kotry Iva Nedvídková Anežka "Angie" Seberová Jan Zvoníček Jakub Uhlíř Vít Vodička
Grafica:	Michaela Zaoralová Štěpán Drašťák
Arte e Illustrazioni:	Štěpán Drašťák František Sedláček Dávid Jablonovský David Cochard
Sviluppo dell'App:	Matúš Kotry Radim "Finder" Pech Tibor Vizi
Trailer e modellazione 3D:	Radim "Finder" Pech Roman Bednář
Produzione:	Vít Vodička
Redazione Regolamento:	Jason Holt
Testi:	Gus Cook
Direttore del Progetto:	Jan Zvoníček
Supervisione del Progetto:	Petr Murmak
Edizione Italiana:	Davide Malvestuto
Traduzione Italiana:	Davide Malvestuto
Revisione Italiana:	Giulia Rasente

I NOSTRI PIÙ SENTITI RINGRAZIAMENTI A:

I nostri playtester principali: la famiglia Nedvídek: Adam, Martin e Jakub; Dominik, Lukáš, e Tomáš Vaněk con i suoi amici; la Scuola Elementare Juventa Milovice; Ruda Malý; District 5; la famiglia Zdražil: Sonička, Zuzana, Tomáš; la famiglia Murmak: Lenka, Terka, Lukáš, Monika; la famiglia Vodička: Mára, Kačka, Viki; l'oratorio Salesiánské Středisko mládeže Kobylisy; il circolo del doposcuola della scuola primaria Pietro Strozzi; Scioškola Praha; Zdeněk Záhora; Vojtík Záhora; Pettka e Mikeš; Anežka e Pavel Česka; i giocatori del festival Gamer Pie; Laura e Lenka Pospíšil; i figli di Kočička e le ragazze di Ludík; Kryši, Jaši e Karolínka; la famiglia Horálek: Zdeňka, Vendy e Lucka; la famiglia Hasák: Luisa e Alfred; la famiglia Šabata: Glum, Zuzka, Matěj, Kuba e Ema; la famiglia Kroupa: Zuzka e Elvírka; Stefánek Fišer con familiari e amici.

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A:

Mia figlia Anna, per essere la mia costante ispirazione nella creazione di questo gioco e per essere il mio playtester numero 1!

A tutti gli illustratori e i grafici che hanno lavorato a questo gioco per il loro duro lavoro e la loro grande collaborazione. Una menzione speciale in questo senso va a Štěpán Drašťák per aver fatto l'impossibile per terminare il gioco in tempo!

Alla mia fidanzata Janka e a tutte le compagne delle persone che hanno lavorato a questo gioco per la loro pazienza e per il loro sostegno.

E infine all'intera squadra di CGE che mi ha aiutato a rendere questo gioco una realtà, inclusi i figli dei dipendenti, che sono stati i migliori playtester in assoluto!



© Czech Games Edition
Agosto 2024
www.CzechGames.com





**Smettete di scavare nella
scatola e leggete prima qui!**

Questo gioco contiene molte sorprese nascoste. Se non volete rovinarvi la sorpresa, non aprite nessuna delle scatoline presenti nella scatola, almeno finché non vi viene espressamente detto di farlo! Inoltre non staccate alcun adesivo che trovate.