











## A játék tartalma:

1 alaplap  
 5 varázsiskola  
 5 rejtő paraván  
 10 hírnév lapka (1-10 számokkal)  
 5 magas-pontérték jelölő (50-es/100-as értékkel)  
 160 alkotó elem (fa kockák 5 színben; színenként 32 db)  
 30 pecsét (5 színben; színenként 6 db)       
 1 zsák

				
szürke	kék	zöld	narancs	sárga
madár karom	varangyos béka ürülék	kígyóméreg	troll szem	pók

## Az alkalom és a cél

*'Dupla, dupla munka és baj; Tűz ég az üst alatt, lesz itt baj.'* (Macbeth, 4. Szín, 1. Jelenet)

Egy alkimista verseny kezdődik. Eme misztikus művészet tehetséges művelői megtöltik üstjeiket különös hozzávalókkal, így készítve újabb és erősebb varázsitalokat, ezáltal nyerjenek hírnevet és dicsőséget. Hírnév úgy is szerzhető, ha lemásolják egy másik versenyző bájtalát. Továbbá minden versenyzőt hajt egy személyes és titkos cél: az iskolájuk által leginkább díjazott hozzávalók minél többszöri használata. Az a játékos, aki a legtöbb hírnévpontot szerzi meg, ügyesen felhasználva nyersanyagait, győz, és innentől kezdve Adeptus Supremus névvel illetendő.

## Előkészületek

Helyezzék a táblát az asztal közepére, hírnév lapkákat és a magas-pontérték jelölőket pedig mellé. Minden játékos választ egy színt, és elveszi a hozzá tartozó 6 db pecsétet és a paravánt. Az egyik pecsétet a 0 hírnévpontra kell tenni, a másik 5 db-ot a **paraván elé**.

A zsákot meg kell tölteni, és a maradék alapanyagokat a tábla mellé kell helyezni. A táblázat megadja, hogy hány játékosnál mennyi alapanyag szükséges.

Játékosok száma	Hozzávalók száma a zsákban (színenként)	Hozzávalók száma a tábla mellett (színenként)	Nem használt hozzávalók száma (színenként)
2	6	10	16
3	10	12	10
4	12	16	4
5	14	18	0

Miután a hozzávalók a fentiek szerint szét lettek válogatva, mindegyik játékos húz **12 db alapanyagot** a zsákból, melyeket a paravánja mögé teszi. A húzott alapanyagokat

titokban kell tartani. A zsákban maradt alapanyagoknak a játék folyamán még szerepük lesz.

Majd mindegyik játékos választ egy iskolát, de ezt is titokban tartja. A tanoncok az iskolájuk helyett tevékenykednek a verseny során. Az ősi szokásoknak megfelelően a kezdő játékos személyét sorshúzással döntik el, vagy pedig ez a megtiszteltetés a legfiatalabb játékosra száll.

Az iskolákról: Minden iskola az egy-egy alapanyagot különösen nagy becsben tart, és megpróbálja minél többször felhasználni azt varázsitalok főzése során. Ez további hírnévpontokat jelent a játékosnak a verseny végén.

## A verseny

A kiválasztott tanonc kezd, utána az óramutató járása szerinti következő versenytáron van a sor. Ha egy játékosra kerül a sor, **3 lehetőség** közül választhat:

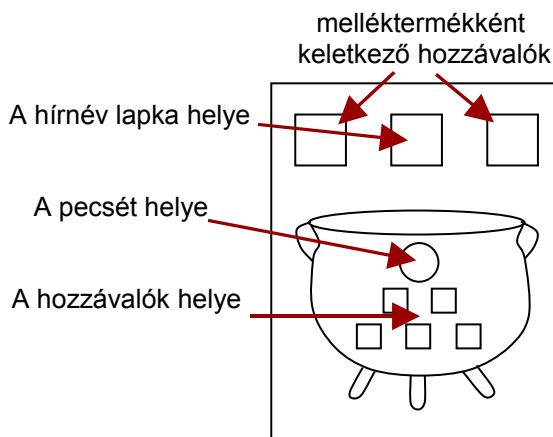
1. új varázsitalt készít
2. lemásol egy létező varázsitalt
3. passzol

Ezután a következő tanoncon a sor.

## Új varázsital készítése

Ha új varázsitalt készítesz, ki kell választanod a hozzávaló alapanyagok számát és keverékét, majd add hozzá az italt az alaplapra. Válassz egy üres üstöt, és a kerek helyre tegyél egy saját pecsétet. Azután **legfeljebb 5** összetevőt vegyél ki a paravánod mögül, és helyezd el azokat a kicsi négyzetekre. A hozzávalók kiválasztásánál szabályt be kell tartani:

1. Az üst felett lévő hozzávalókat **nem teheted bele** az üstbe!
2. Egy varázsitalban **nem lehet kettőnél több** azonos hozzávaló.
3. Új varázsitalnak kell lennie; nem másolhatsz le a varázsitalt a tábláról.



Ezután válaszd ki egy hírnév lapkát a tábla mellől, és tedd le az üst felett lévő két hozzávaló közé. A hírnév lapkán lévő szám mutatja, hogy mennyit mozgathatsz előre a pontozó sávban lévő pecsétedet. Valamint az üst felett lévő hozzávalókat megkapod a készletből. Ezek lesznek a varázsitalod melléktermékei.

Figyelem: A verseny vége felé elképzelhető, hogy egy alapanyag kifogy a készletből. Az is elképzelhető; hogy a játékos nem kap alapanyagot egyáltalán.

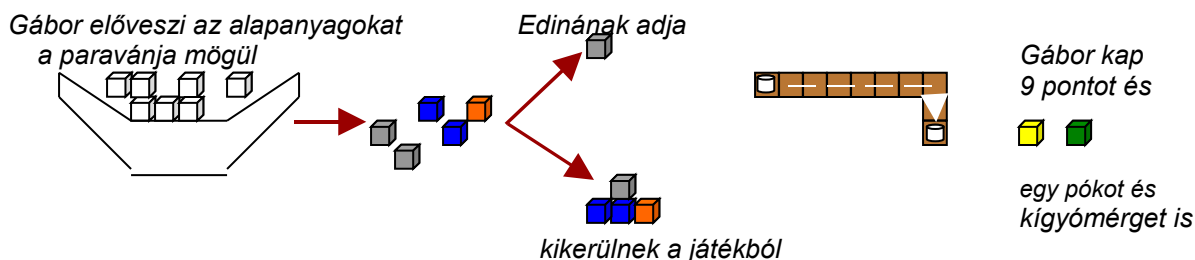
Példa: Edina (lila) új varázsitalt szeretne főzni, ezért egyik pecsétjét egy üres üstre teszi. Pók (sárga) és kígyóméreg (zöld) ennek az üstnek a mellékterméke. Tehát nem használhat fel sem sárga, sem zöld hozzávalót ebbe a varázsitalába. Kiválasztja az 5 alapanyagot (2 kék, 2 szürke, 1 narancs). Ez egy értékes recept, ezért a 9-es számú hírnévlapkát választja ki, az üst fölé helyezi, és kap 9 hírnévpontot. Valamint kap 1 sárga és 1 zöld hozzávalót a készletből.

### Egy meglévő varázsital lemásolása

Lemásolhatsz egy olyan receptet, amelyet már beírtak a kéziratba. Válaszd ki egy olyan varázsitalt, amit **nem te főztél** (nem a te pecsédet van az üstön). A paravánod mögül vedd elő a szükséges összetevőket. Az eredeti üstben lévőkkel mind színben mind számban egyezniük kell a hozzávalóknak. Válaszd ki az általad használt egyik összetevőt, és add át a varázsital eredeti készítőjének fizetség gyanánt. **A fennmaradó hozzávalók végleg kikerülnek a játékból.**

Egy meglévő varázsital másolásáért is megkapja a játékos az üst fölé letett hírnév lapkán lévő pontot. Valamint megkapja az üst fölötti mellékterméket, melyeket a paravánja mögé rejt el.

Példa: Gábor (fehér) le akar másolni egy Edina által éppen elkészített varázsitalt. Elővesz 2 kék, 2 szürke, 1 narancs hozzávalót a paravánja mögül, és a szürke kivételével valamennyit kirakja a játékból. A szürkét átadja Edinának, amit ő el is rak a paravánja mögé. Gábor 9 hírnévpontot szerez, és megkapja a sárga és a zöld alapanyagot, mint melléktermék, melyeket el is rejt.



### Passz

Ha passzol a játékos, akkor elvehet egy tetszőleges alapanyagot a készletből, vagy kihúzhat kettőt a zsákból. Ha a zsák már kiürült, csak az első lehetőség választható.

## A verseny vége és a végső pontozás

A játék véget ér, ha egy kör végén (mielőtt a kezdő játékos elkezdje a következő körét) **legkevesebb 3 hozzávaló hiányzik** a készletből.

Minden tanonc kap 1-1 pontot minden, paraván mögötti 2-2 alapanyaga után.

Az egyes iskolák sikereit most meg kell vizsgálni. Először is a tanoncok visszateszik a fennmaradó alapanyagaikat a készletbe. Ezután meg kell nézni, hogy melyik alapanyagból van a legkevesebb a készletben. Az első helyet az az iskola kapja meg, amelyiknek ez az alapanyag volt a választottja. Második hely azé, akinek az alapanyaga a második legkevesebb, és így tovább. Ha két alapanyagból egyenlő mennyiség maradt, akkor a két iskola egyforma helyezést ér el. A következő iskola megkapja a következő helyezést, tehát egy döntetlen helyzet nem semmisíti meg a következő helyezést (pl: 1-1-2-2-3). A tanoncok az iskolájuk sikerének megfelelően, valamint a vetélytársak száma szerint további hírnévpontokat kapnak.

Tanoncok	Helyezés				
	I.	II.	III.	IV.	V.
2	6	0			
3	10	5	0		
4	12	8	4	0	
5	12	9	6	3	0

Azok az iskolák, akik nem vettek részt a versenyben, nem kapnak helyezést, azok alapanyagai nem számítódnak.

Az a tanonc a győztes, aki a legtöbb pontot érte el, miután a fenti pontokkal is megnövelték pontszámukat. Ha két tanonc egyelő pontot ért el, akkor az a győztes, akinek az iskolája jobb helyezést ért el.

### Figyelem:

1. Ha egy tanoncnak elfogynak a paravánja előtt a pecsétjei, nem tud új varázsitalt főzni.
2. A hírnév sáv egy kör, több kört is meg lehet tenni. Ha egy tanonc pecsétje eléri a 0-át, kap egy magas-pontérték jelölőt, melyet az 50-es értékkel felfelé tesz maga elé. Ha körbeér még egyszer, akkor megfordítja, és így már 100 pontja lett.
3. Ha csak két tanonc játszik, mindegyiknek új varázsitalt kell készítenie az első körben, és legkevesebb az 5-ös értékű hírnévlapkát kell rátenni.

*a fordítást készítette: rollox*