

Kvedlalové z Kvedlinburku

Alchymici

Herní materiál



5 desek křivulí

5 kamenů esenci

8 žetonů pacientů

8 destiček pacientů

2 knihy čertova kvítí

20 karet esenci po 4 pro každého hráče

20 karet jasnožnění

40 žetonů sanytru (25x 1, 10x 2 a 5x 3)

30 žetonů čertova kvítí

Úvod



Toto rozšíření nelze hrát samostatně, budete potřebovat i základní hru „Kvedlalové z Kvedlinburku“.

Je možné ho kombinovat i s rozšířením „Kořenářky“, ale tuto kombinaci obou rozšíření najednou vám doporučujeme teprve poté, až se seznámíte se samotným rozšířením „Alchymici“.

Obrátí se na vás pacienti se záhadnými obtížemi, zda byste jim nedokázali pomoci. Na začátku hry si vyberete pacienta, jehož se budete snažit ošetřit. Každý pacient potřebuje jinou léčivou esenci. Tu se budete snažit destilovat ve své alchymické křivuli, a pokud se vám to zdaří, dostanete speciální bonus.

Příprava hry

Hru připravte jako obvykle.

Některé nové **karty jasnozření** jsou určeny jen pro hru s rozšířením **Alchymici** , jiné zase jen pro hru s rozšířením **Kořenářky** . Karty bez symbolu lze použít kdykoli, i při základní hře bez rozšíření. Podle zvolené kombinace rozšíření, s nimiž budete hrát, přidejte nové karty jasnozření k ostatním kartám, zbylé nechte v krabici.

Zvolte si **knihu** a její stranu **pro čertovo kvítí** a vyložte ji na stůl. Všechny lze využít univerzálně pro libovolnou kombinaci ostatních knih.

Každý hráč obdrží **desku křivule**, **kámen esence** a **4 karty esencí** ve své barvě (karty esencí jsou oboustranné, každá strana je určena pro jiného pacienta).

Desku křivule si položte na stůl nad svůj kotlík a **kámen esence** položte na pole 0 na desce křivule.

Vhodte do některého sáčku **všech 8 žetonů pacientů** a **vylosujte 3**. Vyhledejte odpovídající destičky pacientů a vyložte je líčovou stranou vzhůru na stůl.

Zbýlých 5 destiček a všech 8 žetonů pacientů můžete vrátit do krabice, nebude jich už zapotřebí.

Nyní si každý z hráčů zvolí **jednoho ze tří vylosovaných pacientů**, jemuž se bude chtít věnovat, a položí na svou desku křivule příslušnou kartu esence správnou stranou vzhůru (samozřejmě si patřičné 3 strany karet můžete podrobně prohlédnout, než si zvolíte svého pacienta).

Je možné, že si téhož pacienta zvolí více hráčů, klidně všichni.

Zbylé karty esencí můžete vrátit do krabice, nebude jich v této partii potřeba.

Karty jasnozření

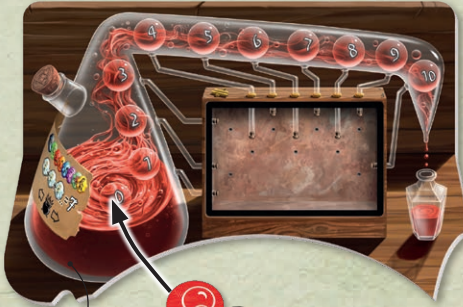


Karty určené jen pro hru s rozšířením **Alchymici**

Karty určené jen pro hru s rozšířením **Kořenářky**



Knihy čertova kvítí



Deska křivule

Kámen esence



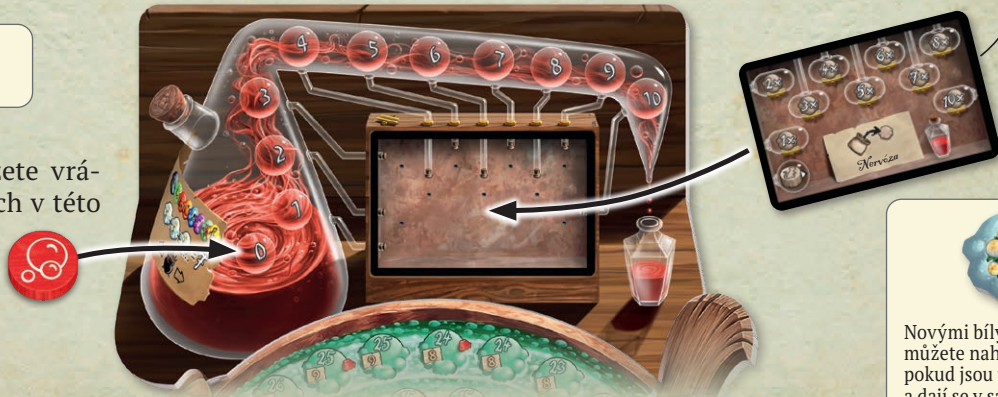
Karty esencí



Žetony pacientů



Destičky pacientů



Karta esence

Novými bílými žetony můžete nahradit staré, pokud jsou už ohmatané a dají se v sáčkích i naslepo rozeznat.

Průběh hry

Nová fáze esencí

Poté co všichni hráči ukončili fázi vaření lektvarů, ale ještě před zahájením vyhodnocení vstupuje do hry nová fáze – **fáze esencí**. V této fázi každý hráč – bez ohledu na to, zda jeho kotlík vybuchl či ne – destiluje ze svého lektvaru požadovanou esenci. I v této fázi hrají všichni současně.

Na začátku **fáze esencí** posune každý hráč svůj **kámen esence na desce křivule na pole 0** (v prvním kole jste tento krok provedli už v rámci přípravy hry). Pokud nebyly efekty esence ve fázi vaření lektvarů plně využity, v tuto chvíli propadají – z minulého kola se nic nepřevádí.

Poté proveďte postupně následující 3 kroky:

- 1 Nejprve sečtěte, kolik **různých barev mají žetony ve vašem kotlíku**. Bílá se přitom nepočítá a čertovo kvítí tvoří samostatnou barvu. Poté posuňte kámen esence na odpovídající pole na desce křivule.
- 2 Je-li součet hodnot bílých žetonů ve vašem kotlíku **přesně pod hranicí výbuchu** (tj. zpravidla 7), posuňte kámen esence o 1 pole dále.
- 3 Pokud **kotlík vašeho spoluhráče po levici nebo po pravici vybuchl**, posuňte kámen esence rovněž o 1 pole dále. Pokud vybuchl kotlík obou, posuňte kámen celkem o 2 pole dále (ve hře dvou hráčů lze tedy kámen v tomto kroku posunout o nejvýš 1 pole dále).



Příklad: V kotlíku červeného hráče leží 2 červené, 1 oranžový a 1 modrý žeton, celkem tedy žetony 3 různých barev. Červený posune svůj kámen esenci na pole 3.

Dále má červený ve svém kotlíku bílé žetony v celkové hodnotě přesně 7. Posune kámen na pole 4.

Kotlík soupeře po levici vybuchl, takže červený posune kámen na pole 5.

Poté na kartě esence zjistíte, jaký získáte bonus. Od každého pole stupnice na desce křivule vede tenká skleněná trubička k políčku na kartě esence. Vede-li k nějaké baňce, je v ní uvedeno, jaký bonus jste si vysloužili. Pokud nevede, nezískáváte bezprostředně nic. Mnoho efektů esencí však působí ve fázi vaření lektvarů následujícího kola. Tyto efekty budete moci v každém případě využít, ať už jste získali nějaký bezprostřední bonus nebo ne. Nechte proto kámen esence na desce křivule ležet až do začátku příští fáze esencí.



Poznámka: Výjimečně může být výhodnější obsadit kamenem esence pole s nižší hodnotou, než máte nárok. V tom případě přesuňte kámen níže po stupnici na vybrané pole ještě před vyhodnocením příslušného bonusu.

- Je-li v baňce na kartě vyznačen symbol bodů, hned si získané body zaznamenejte na počítadle bodů.
- Je-li v baňce vyznačen krysí kámen, posuňte na začátku příštího kola svůj krysí kámen o 1 pole dále (pokud ho nemáte ve hře, nasadte ho a posuňte bez ohledu na průběžné skóre). Získáváte 1 (dodatečný) krysí ocásek. Počítá se samozřejmě i pro účely stanovení hodnoty čertova kvítí podle strany 1 knihy z rozšíření **Kořenářky**.
- U dalších bonusů se přesný popis i časování efektu dozvíte z destičky vašeho pacienta (a také dále v pravidlech, od str. 4).
- Využití efektů esencí není povinné, na začátku příští fáze esencí však každopádně posuňte kámen esence zpět na 0.
- Po ukončení fáze esencí následuje obvyklá fáze vyhodnocení beze změn.



Poslední kolo hry

V 9. kole proběhne i poslední fáze esencí. V tomto kole se neudělují žádné bonusy uvedené na kartách esencí, nýbrž každý hráč získá tolik bodů, na kolikátém poli na desce křivule jeho kámen esence v tomto kole skončí.

Popis efektů esencí

Nervóza

Skončí-li váš kámen esence na poli 1, získáváte na začátku následujícího kola 1 (dodatečný) krysí ocásek. Bonusy na ostatních polích znamenají, že si před začátkem následující fáze **vaření lektvarů** vylosujete ze svého sáčku uvedené počet žetonů. Bílé zase vraťte zpátky do sáčku, ostatní si odložte stranou na stůl. Ve fázi vaření lektvarů si pak vždy můžete vybrat, zda položíte do kotlíku jeden z odložených žetonů, nebo si vylosujete ze sáčku jiný. Pokud vám kotlík vybuchne, nemůžete si do něj nadále žádný ze stranou odložených žetonů položit.

Speciální případ: Červená kniha 2. Všechny červené žetony, které si takto odložíte stranou, je možné položit do kotlíku pouze poté, co jste losování žetonů ukončili.



Ušní červ

Tyto bonusy znamenají, že na konci **fáze esencí** si jeden po druhém ze svého sáčku vylosujete uvedený počet žetonů a položíte je do svého kotlíku se všemi efekty a důsledky. To platí i pro bílé žetony, ovšem s tím, že k výbuchu kotlíku dojít nemůže, ani kdyby součet jejich hodnot překročil limit pro výbuch.

Speciální případ: Červená kniha 2. Vylosujete-li si červený žeton, můžete si ho odložit stranou do příštího kola. Samozřejmě se však počítá do limitu žetonů, které si v této fázi podle získaného bonusu můžete vylosovat ze sáčku.



Mrkvonos

Na začátku hry si vhodte do sáčku **o jednu oranžovou jedničku víc** (začínáte tedy s celkem 10 žetonů v sáčku).

Kromě uvedených bonusů můžete ve fázi vaření lektvarů následujícího kola využít efekt této esence – vždy, když hodláte do kotlíku položit oranžový žeton (bez ohledu na jeho hodnotu), můžete ho položit do kotlíku až na nejbližší následující pole s rubínem. Pokud tento efekt využijete, musíte posunout kámen esence na desce křivule o 2 pole zpět. Kámen esence nelze posunout do minusových hodnot, efekt tedy můžete využívat, jen dokud je kámen esence na poli s dostatečnou hodnotou.

Plachtáky

Kromě uvedených bonusů můžete ve fázi vaření lektvarů následujícího kola využít efekt této esence – vždy, když si vylosujete ze sáčku bílý žeton, můžete si zvolit jednu z těchto možností:

Položte ho do kotlíku dvojnásobně daleko, než určuje jeho hodnota (např. žeton s hodnotou 3 o 6 polí dále). Za to musíte posunout kámen esencí na desce křivule o 2 pole zpět (vždy o 2 pole bez ohledu na hodnotu bílého žetonu),

NEBO

vraťte bílý žeton do sáčku. Za to musíte posunout kámen esencí na desce křivule o 3 pole zpět.

Kámen esence nelze posunout do minusových hodnot, efekt tedy můžete využívat, jen dokud je kámen na poli s dostatečnou hodnotou. Můžete se i rozhodnout žádnou z možností nevyužít a položit sanytr do kotlíku jako obvykle.

POZOR: Efektu této esence nelze využít u bílého žetonu, který způsobí výbuch kotlíku!



Kuřičko

Hned na konci aktuální fáze esencí získáváte uvedený bonus.

Veďte si 1 červenou jedničku a vložte do sáčku.

Veďte si 3 rubíny.

Hodte 2x kostkou a dostanete bonusy dle výsledku hodů.

Posuňte svou kapku (kapky) o (celkem) 2 pole dále.

Vyměňte si 1 jedničku z kotlíku za dvojku téže barvy z obecné zásoby.

Veďte si 1 oranžovou jedničku a vložte si ji do sáčku.

Hodte 4x kostkou a dostanete bonusy dle výsledku hodů.

Veďte si 1 rubín.



Hrb cizopasný

Kromě uvedených bonusů můžete ve fázi vaření lektvarů následujícího kola využít efekt této esence – vždy, když jakýkoli žeton pokládáte na pole s rubínem, můžete získat bonus uvedený na kartě esence podle toho, jaké hodnoty či barvy žeton je (platí hodnota vyznačená na žetonu bez jakýchkoli úprav). Za to musíte posunout kámen esencí na desce křivule o 2 pole zpět.

Pokud si směte vzít nový žeton, vhodte ho hned do sáčku. Smíte-li posunout svou kapku, posuňte ji hned (položte ji případně na žeton na daném poli, žádné žetony v kotlíku se neposouvají).

Pamatujte, že kámen esence nelze nikdy posunout do minusových hodnot, efekt tedy můžete využívat, jen dokud je kámen esencí na poli s dostatečnou hodnotou.

Speciální případ: Červená kniha 2. Efektu této esence nelze využít, když do kotlíku pokládáte stranou odložené červené žetony poté, co jste losování žetonů ukončili.



- 1 → [red token] Má-li žeton hodnotu 1 (a není černý ani fialový), vezměte si 1 rubín.
- 2 → [black token] Má-li žeton hodnotu 2 nebo je-li černý, hodte kostkou a dostanete bonus dle výsledku hodu.
- 3 → [purple token] Má-li žeton hodnotu 3 nebo je-li fialový, vezměte si 1 žlutou jedničku.
- 4 → [green token] Má-li žeton hodnotu 4 nebo je-li to čertovo kvítí, získáváte 3 body.

Skleróza

Na začátku hry si vhodte do sáčku o jednu červenou a jednu modrou jedničku víc (začínáte tedy s celkem 11 žetony v sáčku).

Kromě uvedených bonusů můžete ve fázi vaření lektvarů následujícího kola využít efekt této esence – kdykoli můžete vrátit do sáčku libovolný barevný žeton z kotlíku (bílý ani čertovo kvítí se pro tento účel nepočítají). Ostatní žetony se nikam neposouvají, vzniklá díra se nezaplňuje. Za to musíte posunout kámen esence na desce křivule o tolik polí zpět, jaká byla hodnota vráceného žetonu (platí hodnota vyznačená na žetonu bez jakýchkoli úprav).



Vampýrismus

Bonus za pole 1 je krysí ocásek na začátku příštího kola. Ostatní bonusy udávají částku, kterou máte hned na konci aktuální fáze esencí k dispozici pro nákup **jednoho nového žetonu**. Vhodte jej rovnou do svého sáčku. Tento krok nemá žádný vliv na krok E (Nákup nových žetonů) fáze vyhodnocení.



Nové knihy

Čertovo kvítí je samostatná ingredience, která se poprvé objevila v rozšíření **Kořenářky** (spolu s jednou oboustrannou knihou). Při sčítání počtu barev ve vašem kotlíku ve **fázi esenci** se považuje za samostatnou barvu, na rozdíl od všech ingrediencí ze základní hry však žetony nemají pevnou **hodnotu** (tj. počet polí, o které je máte pokládat dál za poslední žeton) – jejich hodnota se mění se různými způsoby dle aktuálně vybrané knihy.

Čertovo kvítí můžete do hry přidat i bez rozšíření **Kořenářky**. Pokud však chcete kvedlat v pěti hráčích, pak **Kořenářky** nutně potřebujete.

Hodnota: vždy 1.

Jakmile ve **fázi esenci** spočítáte barvy žetonů v kotlíku, posuňte kámen esence o další pole za každý žeton čertova kvítí. Máte-li například v kotlíku 2 žetony kvítí, posunete za ně kámen esenci celkem o 3 pole – jednu za jejich barvu (jako takovou) a jednou za každý z nich.

Hodnota čertova kvítí závisí na tom, kolik žetonů různých barev máte právě v kotlíku v okamžiku, kdy do něj máte položit žeton čertova kvítí (bílá se nepočítá). Hodnota se tak může v průběhu fáze vaření lektvarů zvyšovat!

Pozor: Už při pokládání prvního žetonu čertova kvítí můžete jeho barvu také započítat, i když fakticky ještě v kotlíku neleží!

Hodnota: vždy 1.

Položte žeton čertova kvítí normálně na první následující volné pole do kotlíku. Poté můžete z kotlíku vzít libovolný barevný žeton (kromě bílého) a vrátit ho do sáčku, všechny ostatní žetony zůstávají ležet na svých místech.

Hodnota čertova kvítí závisí na tom, jaký je aktuální součet hodnot bílých žetonů ve vašem kotlíku. Může se tak během fáze vaření lektvarů zvyšovat! Nemáte-li v kotlíku zatím žádný bílý žeton, je hodnota čertova kvítí 1.

Ojediněle se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Napište e-mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.



Nakladatelství a autor děkují všem zkušebním hráčům za pomoc a cenné připomínky, zejména v oblasti kvedlání trůnků nedostupnému Dr. Svenu Illigovi.

Autor hry: Wolfgang Warsch
Pravidla: Georg Wild
Ilustrace: Dennis Lohausen
Grafika a 3D design: designstudio1.de

Český překlad: Karel Vlasák, MINDOK
Grafická sazba: Michal Stárek

Schmidt Spiele GmbH, Lahnst. 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/Schmidtspiele

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)

