

Alchimisti - Appunti.

Sommario Round e Setup

2 ori a testa; 2/3 ingredienti (principiante/maestro); 2 carte favore ne scegli 1.

in 4, 3, 2 giocatori usare 4, 5, 6 cubetti.

Primo round si usano 3 cubetti sempre.

Scegliere ordine dei giocatori, alchimisti paralizzati vanno per ultimi, se più di uno, l'ordine è quello di arrivo nella casella paralizzato.

Dichiarare azioni nell'ordine inverso, alchimisti ultimi nell'ordine di round iniziano per primi.

Ogni giocatore dichiara tutte le proprie azioni posizionando i cubetti nello spazio corrispondente alla altezza dell'ordine di round

Esempio il secondi giocatore posiziona i cubetti sullo spazio della seconda riga.

Fase di risoluzione dell'azione (dalla prima azione in basso a destra raccogliere ingredienti procedendo a sinistra in senso orario).

1. Procurarsi ingredienti
 - a. Scegli un ingrediente o pescalo a caso. Quando tutti hanno eseguito la loro azione scartare tutti gli ingredienti rimanenti.
2. Trasmutare ingrediente
 - a. Scarta un ingrediente e prendi un oro dalla banca
3. Vendere una pozione (non nel primo round)
 - a. Se più alchimisti vendono una pozione inizia **fase miglior offerente (asta al ribasso)**
 - i. Ogni giocatore decide segretamente quale sconto applicare, si rivelano le carte in contemporanea. Vietati sconti che non fanno guadagnare oro in base alla garanzia che si vorrà dare. Pareggi risolti nell'ordine di gioco. **Sistemare l'ordine di gioco in base alla faccine sorridenti sugli sconti.**
 - ii. Alchimisti con **14+ di reputazione hanno una faccina sorridente in +.**
 - b. Nell'ordine di round scegli una pozione e un livello di garanzia.
 - c. Usa la App: Vendi una pozione. Scarta gli ingredienti, se la pozione risultante è di livello uguale o superiore alla tua garanzia guadagni oro meno lo sconto pattuito. **Alchimisti con 18+ di reputazione guadagnano 1 oro extra mentre con 6 o meno ottengono 1 oro in meno**
 - d. Alchimisti che hanno creato una pozione neutra o con segno sbagliato perdono una reputazione (*)
4. Comprare un artefatto
 - a. Pagane il costo e prendi un artefatto tra quelli disponibili
5. Smascherare una teoria (non richiede ingredienti, tutta la procedura è pubblica)
 - a. **Principiante:** Indica quale teoria vuoi provare a smascherare e quale aspetto tu creda abbia il segno sbagliato. Scegli smaschera teoria sulla App. Il risultato è pubblico.
 - b. **Maestro:** devi conoscere almeno un esperimento che dimostri che una o due teorie sono errate. Prendiamo come esempio gli alchimici della plancia GameMaster A(**R+ V+ B+**) e D(**r- V+ b+**)
 - i. Caso1: Smascheri una teoria (dimostro che producono **Rosso-** quindi la teoria A è errata)
 - ii. Caso2: Smascheri due teorie (dimostro che producono **Verde-** quindi entrambe sono errate)
 - iii. Caso3: **conflitto** (dimostro che producono **Verde+** quindi una delle due è errata. Posiziono una coppia di segnalino conflitto sulle teorie. Conseguenze: i sigilli non contano più per le conferenze, per le concessioni e per il premio miglior alchimista. Non danno punti vittoria finali. Nessuno può sostenere una teoria in conflitto. Puoi smascherare una teoria con sopra un conflitto. Se lo fai rimuovi entrambi i segnalini conflitto. Pagina 15 per dettagli.

- c. **Se la teoria non è smascherata** perdi 1 punto reputazione (*). Fine azione.
 - d. **Se la teoria/e è smascherata** guadagni 2 punti reputazione (*) e rimuovi l'alchemico
 - i. **Risolvi i sigilli** associati a quel alchemico:
 - 1. Sigilli che dubitano correttamente non perdono reputazione.
 - 2. Ogni sigillo stellato o sigillo che dubita dell'aspetto sbagliato fa perdere 5 punti reputazione. !Se smascheri due teorie si risolvono i sigilli di entrambe le teorie, un giocatore potrebbe ottenere fino a 10 punti di penalità (e non 5+5 al fine del malus eventuale aggiuntivo (*)).
 - 3. Rimuovere dal gioco i sigilli in questione.
 - ii. Se il giocatore ha anche cubetti sull'azione pubblica teoria ha la possibilità di **pubblicare immediatamente** una nuova teoria sullo stesso ingrediente o lo stesso alchemico.
 - e. **Se hai dimostrato un conflitto** guadagni 2 punti reputazione (*) non riveli i sigilli e salti l'opzione di pubblicazione immediata.
6. Publicare o Sostenere una teoria
- a. **Publicare**: piazza un alchemico su un ingrediente. Paga un oro alla banca. Guadagni un punto reputazione. Piazza un sigillo sulla tua pubblicazione
 - b. **Sostenere**: piazza un sigillo su una teoria esistente. Paga un oro alla banca e un oro a tutti i giocatori che hanno già un sigillo su quella teoria.
 - c. **Ottenere una concessione**: Se hai pubblicato teorie di 2 ingredienti presenti su una tessera concessione (3 ingredienti dalla seconda concessione in poi) ottieni la concessione e ne guadagni i benefici (oro immediato e punti a fine gioco).
7. Test su uno studente
- a. Seleziona sulla App "testa su uno studente" e mostra il risultato a tutti. Se la pozione è con segno meno tutte le prove successive di questa azione costano 1 oro.
8. Bevi una pozione(*)
- a. "Bevi la Pozione" sulla App e mostra il risultato a tutti:
 - i. Blu meno (pazzia) perdi un punto reputazione (*)
 - ii. Verde meno (paralisi) muovi il tuo segnalino di ordine round nello spazio paralisi
 - iii. Rosso meno (veleno) metti il tuo cubo azione nello spazio ospedale

! In un round non puoi subire più di un effetto negativo per pozione: 1blu-; 1rosso-; 1verde-.

Fine round:

- 9. **Miglior alchimista**: il giocatore con più sigilli sulla plancia teorie guadagna +1 reputazione(*), 1 punto a tutti i pareggianti (*), no sigilli no guadagno.
- 10. **Cubetti inutilizzati**: per ogni paio di cubi inutilizzati pesca una carta favore
- 11. **Ospedale**: muovi i cubi allo spazio cubi inutilizzati per il prossimo round
- 12. **Nuovo avventuriero**: piazza un nuovo avventuriero; se riveli una conferenza piazzala nello spazio preposto sul tabellone
- 13. **Conferenza** (round 3 e 5)
 - a. Perdi o guadagna reputazione come indicato (*)
 - b. Sistema le nuove carte artefatto

Setup prossimo round

Sistema i nuovi ingredienti sul tabellone. Rimuovi tutti i cubetti, tranne quelli paralizzati, per il prossimo round. Passa il segnalino primo giocatore alla sinistra, saltando i giocatori paralizzati.

Ultimo round - Esibizione Finale

14. Posizionare plancia esibizione sul tabellone sopra azione Bevi Pozione
15. Nell'ordine di round, rimuovi un cubetto azione e posizionalo sulla pozione che vuoi esibire. Usa la app:
 - a. Se hai trovato la pozione giusta metti un tuo cubetto azione nello spazio +1 reputazione e guadagna +1 reputazione(*)
 - b. Se hai sbagliato la pozione muovi il tuo cubo nello spazio -1 reputazione e perdi 1 reputazione (*)
 - c. Se esibisci entrambi i segni della stessa pozione guadagni 2 punti reputazione (*)

Punteggio finale. (si guadagnano punti vittoria e non punti reputazione, ignorare bonus reputazione)

16. Punti dati dagli artefatti (pagina 17 caso speciale Specchio Magico e Idolo della Saggezza)
17. Punti dati dalle concessioni
18. Scambia ogni carta favore per 2 oro dalla banca
19. Totalizza 1 punto vittoria per ogni 3 monete d'oro
20. Usa la App per rivelare la soluzione e l'associazione elementi alchemici -ingredienti.
 - a. Se la teoria è corretta:
 - i. 5 punti per sigillo oro
 - ii. 3 punti per sigillo argento
 - iii. 0 punti per sigillo non stellato
 - b. Se la teoria è errata:
 - i. -4 punti per sigillo stellato
 - ii. -4 punti per sigillo non stellato che dubita dell'aspetto sbagliato
 - iii. 0 punti per sigillo non stellato, che dubita correttamente

***: Quando si perde reputazione gli alchimisti con 6 o meno reputazione (zona rossa) perdono 1 punto reputazione in meno sul totale; alchimisti con 14-17 reputazione (zona verde) perdono 1 punto in più; alchimisti con 18+ reputazione (zona blu) perdono 2 punti in più.**

Osservazioni.

I sigilli non stellati non tolgono e non aggiungono punti a fine partita. Ma servono durante i 6 round di gioco per poter pubblicare le teorie o appoggiare quelle dei colleghi.

Durante il gioco una teoria può essere smascherata e i sigilli non stellati sono importanti per l'esito dello smascheramento, ma a fine partita danno sempre 0 punti su una teoria esatta e -4 punti su una teoria errata dubitando però del colore sbagliato.

Se la teoria ha più di un aspetto errato allora nessun sigillo è corretto.

Smascheramento Maestro.

Conviene dimostrare un esperimento in cui si dimostra l'inesattezza dei due alchemici provando che NON danno una specifica pozione, in questo modo si rivelano meno informazioni agli altri alchimisti.

Versione 2.1. Ispirato sulla versione di Gary James, note, esempi e aggiunte di Utter Marcus

v2.1 based upon gary james work <http://boardgamegeek.com/filepage/109709/alchemists-round-guide-apprentice>

Lo studio statistico. (Alchimista Galandil)

Le pozioni sono 6: B+ B- R+ R- V+ V- e acqua.

Prendiamo sempre lo stesso ingrediente e cambiamo solo il secondo.

1^ test: Per ottenere 1 pozione colorata hai la probabilità di 6/7.

2^ test: Per ottenere una pozione colorata e diversa dalla prima hai la probabilità di 4/6.

La probabilità combinata quindi di avere due pozioni colorate e diverse è di $(6/7) * (4/6) = 0,5714 \rightarrow 57,15\%$

3^ test: per scoprire il terzo aspetto dell'alchemico associato all'ingrediente ora la probabilità è di 2/5.

La probabilità di scoprire l'alchemico associato a un ingrediente con solo 3 test è di 22,86%.

$$(6/7) * (4/6) * (2/5) = 0,2286$$

Quindi per scoprire più informazioni possibili su 3 ingredienti:

1. Hai bisogno di 2 carte per ciascuno dei 3 ingredienti.
2. Hai bisogno di fare 3 test.
3. I primi due test di tre devono darti due pozioni colorate diverse (57%) mantenendo lo stesso ingrediente per i primi due test. Il terzo test lo si fa con i due ingredienti diversi. 1^ test: AB; 2^ test: AC; 3^ test: BC.

<http://boardgamegeek.com/article/18537517#18537517>

Osservazioni2

Con quello che abbiamo studiato sopra si capisce che il gioco paga quando si ragiona sulla deduzione e sulle informazioni a disposizione.

- Bluffare costa troppo punti vittoria, conviene bluffare all'ultimo round quando nessuno potrà + smascherarti ma nell'ultimo round dovresti già conoscere molti alchemici e molte teorie saranno già state pubblicate.
- Se si gioca come un gioco normale di gestione risorse, concentrandosi solo sugli artefatti, e non pubblicando teorie si perde almeno metà dell'esperienza di gioco.

Lo studio degli alchemici (Alchimista wyoder1)

i 6 alchemici sono fissi e sono così composti.

Tipo 1: 3 cerchi grandi, tutti dello stesso segno. "3+ grandi" e "3 - grandi"

Tipo 2: 1 cerchio grande e 2 cerchi piccoli, i cerchi piccoli hanno sempre segno opposto tra di loro. Il segno di uno di questi due cerchi piccoli combaccerà con il segno del cerchio grosso. Il terzo avrà il segno opposto. Possibilità:

-Se il cerchio grande è **rosso**, il segno del cerchio **verde** piccolo combacia con il segno del cerchio **rosso** grande.

-Se il grande cerchio è **verde**, il segno del cerchio piccolo **blu** combacia con il segno del cerchio **verde** grande.

-se il cerchio grande è **blu**, il segno del piccolo cerchio **rosso** combacia con il segno del cerchio **blu** grande.

Ne possiamo trarre che:

-Il segno del **verde** coincide sempre con il segno del **rosso** grande, ed è opposto al segno del **rosso** piccolo.

-Il segno **blu** coincide sempre con il segno del **verde** grande, ed è opposto al segno del piccolo **verde** piccolo.

-Il segno del **rosso** coincide sempre con il segno del **blu** grande, ed è opposto a segno del **blu** piccolo.

<http://boardgamegeek.com/article/18567283#18567283>

Studio 2. (in fase di traduzione e di studio :) <http://boardgamegeek.com/article/18467971>