



**Traduzione:** Sargon

### **Introduzione**

Questo gioco si gioca con 2-5 giocatori. Ogni giocatore creerà il proprio homunculus pezzo dopo pezzo finché non l'avrà completato nelle sue 9 parti: una testa, un torso, una coda, due orecchie, due braccia e due gambe. Ognuno di queste parti viene rappresentato da un tassello. Per dare vita alla sua creatura un aspirante alchimista deve utilizzare degli ingredienti: mercurio, zolfo, mandragora, corna di unicorno, sangue di drago e piume di fenice. Gli ingredienti possono essere estratti dalle parti di homunculus di cui l'alchimista si vuole liberare o che non gli servono. Già mentre l'homunculus viene creato riesce ad aiutare il suo padrone: ogni parte di homunculus ha un potere speciale che può essere utilizzato subito. La partita termina quando un giocatore completa il suo homunculus, ossia quando ha giocato 9 parti di homunculus. I giocatori calcolano i loro punteggi e l'alchimista con più punti vittoria sarà il vincitore.

### **Homunculus**

Secondo le credenze medioevali, l'arte degli alchimisti permetteva loro di creare la vita artificiale. I maestri alchimisti dovevano prima dare vita a delle creature scolpite nelle radici della mandragora che facevano ingrandire in un alambicco. A dispetto della loro taglie modeste, queste creature avevano una grande intelligenza e una vasta conoscenza che permetteva loro di servire il loro maestro e di fargli da assistente. Il nome "homunculus" proviene dal latino "homo" (uomo) e significa "piccolo uomo".

## **Contenuto della scatola**

All'interno della scatola, voi troverete i seguenti componenti:

- 70 tasselli parti di homunculus
- 96 ingredienti
- 6 tabelloni individuali in cartone leggero (carta dell'alchimista)
- Regole in polacco, tedesco ed inglese.

Se uno dei componenti manca non esitate a contattare l'editore ([mpodsiadlo@wolf-fang.pl](mailto:mpodsiadlo@wolf-fang.pl)) che ve lo invierà il prima possibile.

## **Iniziare a giocare**

Prima di giocare per la prima volta al gioco, defustellate con precauzione i tasselli e contateli. Mescolate i tabelloni individuali. Ogni giocatore ne prende uno a caso per determinare qualche alchimista ogni giocatore impersonificherà in quella partita. Riponete i tabelloni non utilizzati nella scatola: non serviranno durante il gioco. Ogni tabellone mostra un alchimista e il suo ingrediente favorito da un lato e nel resto del tabellone mostra lo spazio che verrà utilizzato per riporre le parti di homunculus, nello sfondo di questo spazio viene raffigurato l'homunculus preferito da quell'alchimista. Mescolate i tasselli parti di homunculus coperti e poneteli al centro del tavolo in modo che tutti possano pescare facilmente: questa sarà la riserva delle parti di homunculus. Piazzate gli ingredienti vicino alle parti di homunculus: questa sarà la riserva degli ingredienti. Ogni giocatore prende 3 tasselli homunculus a caso e li prende in mano senza mostrarli agli altri giocatori. Il giocatore che più recentemente ha trasformato piombo in oro inizia la partita, se nessuno ha trasformato piombo in oro, scegliete un giocatore a caso. Il primo giocatore gioca il suo turno, quindi toccherà al giocatore alla sinistra e così via, fino alla fine della partita.

## **Le differenti fasi di un turno**

Quando sarà il vostro turno, potrete compiere fino a 3 azioni, scelte fra quelle elencate più Avanti, nell'ordine che volete, effettuando anche più volte la stessa azione:

1. Pescare un tassello homunculus.
2. giocare un tassello homunculus. Potete giocare solo tasselli che avete in mano per porlo nel vostro tabellone individuale. Per fare questa azione dovete anche scartare gli ingredienti che sono illustrati nel tassello homunculus che volete giocare
3. Utilizzare una parte di homunculus. Dovrete girare coperta la parte di homunculus di cui utilizzate il potere presente nel vostro tabellone individuale.

4. Estrarre ingredienti. Potete scartare un tassello homunculus dalla vostra mano per prendere dalla riserva degli ingredienti, gli ingredienti illustrati nel tassello homunculus che avete scartato. Inoltre riceverete un tassello ingrediente dell'ingrediente favorito del vostro alchimista.

5. Rimettere visibili tutti i tasselli coperti presenti nel vostro tabellone individuale.

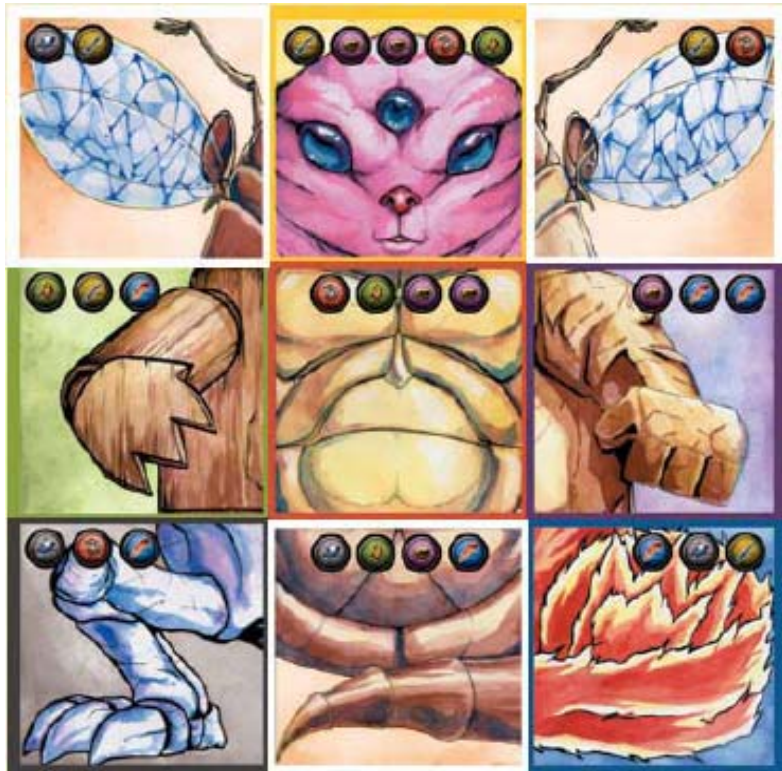
Quando avete completato 3 azioni, il turno passerà al giocatore alla vostra sinistra.

### **Pescare**

Quando decidete di pescare, prendete a caso 1 tassello homunculus tra quelli coperti nella riserva e riponetelo nella vostra mano, senza mostrarlo agli altri giocatori. Non potete mai avere più di 6 tasselli homunculus in mano: se ne avete 6 e volete pescarne un altro dovete prima scartarne uno. Se la riserva si esaurisce, rimescolate tutti i tasselli scartati e ricostruite la riserva dove pescare.

### **Giocare una parte di homunculus**

Il gioco comprende dei tasselli che rappresentano le diverse parti di 7 homunculi. Potete intuire a quale tipo di homunculus appartenga una parte dal colore del bordo del tassello o dal materiale di cui è fatto l'homunculus. Ogni homunculus è composto da 1 testa, 1 torso, 1 coda, 2 orecchie (destra e sinistra), 2 braccia (destra e sinistra) e 2 gambe (destra e sinistra). Potete giocare una qualunque parte di homunculus, purché non abbiate già giocato una parte identica a quella che volete giocare. Per esempio, la vostra creatura può avere l'orecchio destro in legno e quello sinistro di fuoco, 1 torso in pietra, etc. ma non permesso avere due teste o due code, etc. le parti di homunculus che voi giocate non devono essere forzatamente quello del vostro homunculus preferito, ma giocando le parti di homunculus preferito guadagnerete più punti. Per giocare un tassello homunculus dovete scartare gli ingredienti illustrati sul tassello. Questi ingredienti scartati torneranno nella riserva. Se non possedete gli ingredienti necessari o non volete scartarli, non potete giocare il tassello. Quando giocate una parte di homunculus dovete posizionarla nello spazio adeguato del vostro tabellone individuale e visibile.



## Utilizzare una parte di homunculus

Ogni parte di homunculus possiede una propria capacità, un proprio potere. Per utilizzare questa capacità, dovrete girare coperta una parte di homunculus che avete già giocato. Il tassello rimarrà girato finché non utilizzerete l'azione **Rimettere le parti di homunculus visibili**.

Ecco i poteri:



**L'orecchio indiscreto:** Quando girate un orecchio potete guardare la mano di un avversario di vostra scelta.



**La mano arraffona:** Quando girate una mano, potete pescare 1 tassello homunculus a caso dalla mano di un giocatore di vostra scelta aggiungendola alla vostra mano. NOTA: non è possibile questo potere se avete già 6 tasselli in mano.



**La gamba-frusta:** Quando girate una gamba, potete prendere dagli scarti un tassello homunculus di vostra scelta aggiungendolo alla vostra mano. NOTA: solo il giocatore che utilizza questo potere può vedere gli scarti



**Il torso digerente:** Quando girate il torso, potete prendere 3 risorse qualsiasi (anche uguali) di vostra scelta dalla riserva degli ingredienti.



**La coda scavatrice:** Quando girate la coda, potete colpire un tassello presente in un qualunque tabellone individuale. Se il tassello è visibile, allora questo viene girato immediatamente. Se, invece, è già girato, allora deve essere scartato. **NOTA:** potete colpire anche un vostro tassello: questo è l'unico modo per scartare un pezzo giocato. Unica eccezione: un coda non può colpire MAI se stessa.



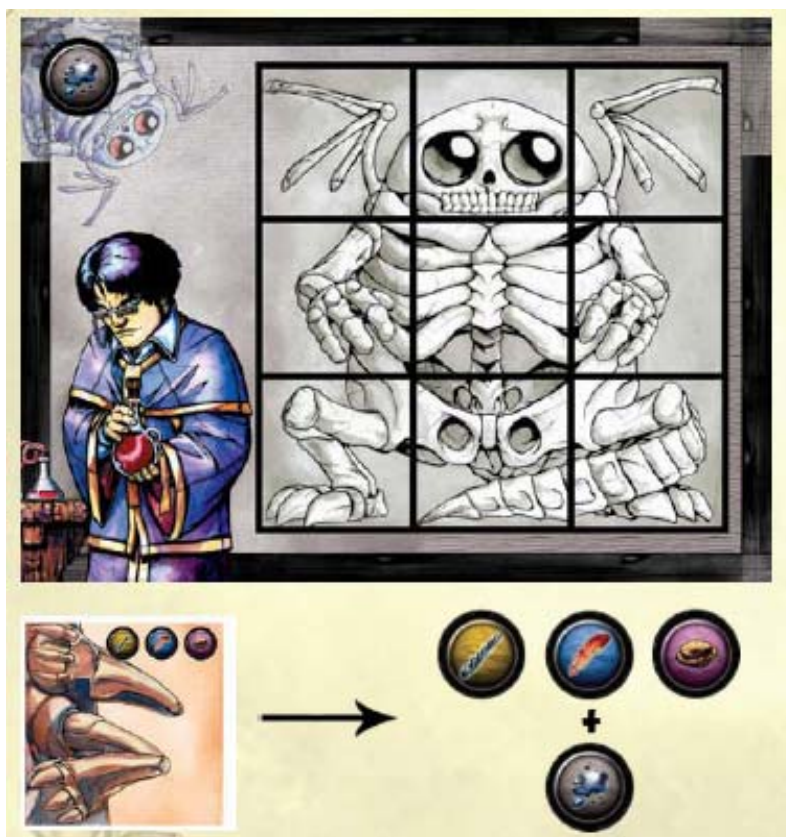
**La testa veggente:** La capacità speciale della testa è unica, perché non conta come azione. Potete girare la testa del vostro homunculus quando un altro giocatore vi gioca contro un potere di una parte di homunculus. Tale potere viene annullato, ma il tassello che l'avversario ha utilizzato per giocare il potere viene girato.

*Esempio: Minerva gira la gamba sinistra del suo homunculus e guarda le tessere in mano a Severus. Ma Severus non vuole fargli vedere le proprie tessere e quindi utilizza il potere della testa del suo homunculus per annullare quello della gamba. Severus gira la testa e Minerva gira la gamba.*

### Prendere gli ingredienti

Gli ingredienti alchemici sono necessari per giocare le parti di homunculus. Per prendere gli ingredienti è necessario scartare un tassello presente nella propria mano. Quindi si prendono gli ingredienti illustrati nel tassello che viene scartato. Riceverete anche un tassello ingrediente del vostro elemento preferito. **NOTA:** alcuni tasselli ingredienti hanno due ingredienti, questi valgono a tutti gli effetti come 2 ingredienti.

*Esempio: Severus estrae degli ingredienti da una mano destra di un homunculus che ha i simboli di corno di unicorno, piuma di fenice e zolfo. Quindi Severus prende 1 corno di unicorno, 1 piuma di fenice e 1 zolfo. Prende anche un mercurio perché è il suo ingrediente preferito.*



## Rimettere le parti di homunculus visibili

Potete utilizzare una azione per rimettere tutte le vostre parti di homunculus visibili. NOTA: utilizzando questa azione voi DOVETE girare TUTTE la vostre parti di homunculus girate.

## Fine del gioco

La partita termina quando un giocatore è riuscito a mettere in gioco I suoi 9 pezzi di homunculus, completando la creatura. Allora potrà pronunciare la parola magica "KAZAAM" che darà vita all'homunculus e la farà diventare un essere indipendente. Non importa che alcuni o tutti i pezzi siano coperti, l'importante è che tutti i 9 spazi abbiano un tassello appropriato homunculus. La partita termina quindi immediatamente il giocatore pronuncia la parola magica "KAZAAM".

## Conteggio finale

Quando la partita termina, tutti I giocatori conteggiano il valore totale del loro homunculus per determinare il vincitore. Ogni giocatore riceve punti per la parti di homunculus che è riuscito a giocare e che siano visibili (non girate quindi). Ignorando quindi le tessere coperte (che eventualmente concorrono solo a far prendere il bonus finale) quelle visibili danno i seguenti punti:

1 punto per ogni orecchio, braccia e gamba.

2 punti per ogni torso testa e coda.

1 punto bonus per ogni parte di homunculus se tutte le parti visibili dell'homunculus sono dello stesso homunculus (che sia o meno quello favorito).

1 punto bonus per ogni parte di homunculus che sia del tipo preferito dall'alchimista.

Il giocatore che ha terminato per primo il proprio homunculus prende 4 punti 8° prescindere che abbia o meno tasselli girati coperti).

*Esempio: Severus gioca l'ultima tessera homunculus, completando la sua creatura. La partita termina immediatamente e ognuno conta I propri punti. Severus ha in gioco 2 mani (ognuna 1 punto), 2 game (ognuna 1 punto) un orecchio (1 punto, l'altro è coperto quindi non da punti), 1 testa ed 1 torso (2 punti ognuno), la coda è girata coperta quindi non da punti. Dunque Severus guadagna  $(2*1) + (2*1) + 1 + 2 + 2 =$*



*9 punti. Ci sono poi I punti bonus. Poiché ha una mano ed una gamba del proprio homunculus preferito, Severus guadagna 1 punto bonus per ciascuna tessera, quindi arriva a 11 punti. Le parti di homunculus del suo homunculus non sono tutte uguali e quindi non prende bonus. Infine Severus ha chiuso la partita completando il suo homunculus per primo e quindi riceve 4 punti bonus per un totale di 15 punti*

## **Vittoria**

Il giocatore che ha più punti vince. In caso di parità, vince il giocatore che ha più tasselli homunculus visibili sul suo tabellone individuale. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che ha più ingredienti. Se la parità persiste la partita termina in un pareggio.