

# TRISMEGISTUS

the ultimate formula



ПРАВИЛА ИГРЫ

⌚ 90-120'  
👤 1-4 ⌚ 14+

# ВВЕДЕНИЕ

*На протяжении всей истории алхимики неустанно работали над раскрытием секрета вселенной: Философского камня. Следуя учениям и формулам, обнаруженным в обширных трудах Гермеса Триждывеличайшего, (Hermes Trismegistus) эти мудрые и известные личности преодолевают время, чтоб посостязаться друг с другом и стать величайшим алхимиком, которого когда-либо знал мир!*

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

**Trismegistus: The Ultimate Formula** состоит из трех раундов, в каждом из которых вы будете выменивать три куба. Эффективность выменного куба позволит вам трансмутировать драгоценные материалы, собирать алхимические эссенции, приобретать и активировать артефакты и проводить эксперименты, которые продвинут вас в 4-ех направлениях мастерства.

Вы также создадите тайную руку из карт публикаций, которые - вместе с ценностью ваших экспериментов, завершёнными формулами вашего философского камня и собранным вами золотом - определяют ваш окончательный результат и, возможно, сделают вас величайшим алхимиком, способным соперничать с самим Гермесом Триждывеличайшим (Hermes Trismegistus)!

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



1 основное игровое поле



5 двусторонних планшетов Лабораторий

~ 108 карт, включающих:



8 Начальных Экспериментов



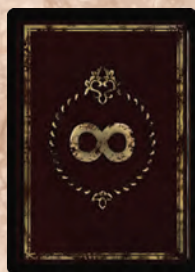
16 Экспериментов Уровня 1



16 Экспериментов Уровня 2



16 Экспериментов Уровня 3



8 Шедевральных Экспериментов



24 карт Публикаций



16 карт Достижений



4 карты Помощи

~ 48 тайлов Артефактов, включающих:



8 Начальных Артефактов



14 Артефактов Уровня 1



14 Артефактов Уровня 2



12 Артефактов Уровня 3

~ 40 деревянных тайлов Формул (по 8 каждого из пяти алхимиков)



~ Картонные жетоны, включают:



жетоны Доминирующей Эссенции



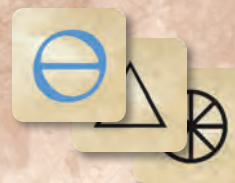
жетоны Эфирного куба



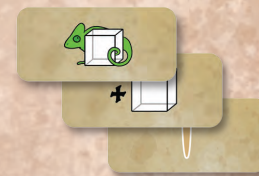
жетоны Реакций



жетоны Хамелеона



жетоны Эссенций (трех типов)



Бонусные жетоны

~ 20 маленьких деревянных дисков (по 5 каждого цвета) Для использования на 4-ех треках мастерства (1 запасной)



~ 16 custom dice (6 black, 5 white, and 5 red)



~ Эти правила



~ 12 больших деревянных диска (по 3 каждого цвета) Используются как маркер Победных Очков, маркер Порядка Хода и цветной маркер игрока



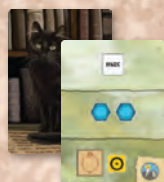
~ 80 акриловых кубов



~ Компоненты для пасьянса (Ботмегистус - оппонент в соло игре)



9 Базовых карт



4 карты Специализации



4 карты Личности



1 карта Счетчика



1 обычный шестигранный куб

## Подготовка Игры

Для подготовки игры Trismegistus выполните действия ниже:

### Вводная Подготовка Игры

Если это ваша первая игра в Trismegistus, то мы рекомендуем следующую вводную подготовку игры.

Сначала найдите следующие планшеты Лабораторий: **Claude Duval**, **Isaac Newton**, **Heinrich Cornelius Agrippa** и **Roger Bacon**. Алхимиков можно определить по изображениям их лиц, как указано ниже в пунктах 1 - 4.

1. Определите первого игрока случайным образом (или выбрав самого опытного за столом) и дайте ему планшет Лаборатории **Duval**, а также карту "Начальный эксперимент", карту "Шедевральный эксперимент", карту Публикации и Начальный Артефакт. Этот игрока кладет один из больших дисков на позицию 1 трека Порядка Хода



2. Второй игрок получает планшет Лаборатории **Newton**, а также следующие карты и Артефакт. Этот игрок кладет большой

диск на позицию 2 трека Порядка Хода и получает 1 жетон Эфирного куба.



3. Третий игрок (если есть) должен взять Планшет Лаборатории **Agrippa**, а также карты и Артефакты, указанные ниже. Этот игрок кладет большой диск на позицию 3 трека Порядка Хода и получает 2 жетона Эфирного куба.



4. Четвертый игрок (если присутствует) берет Планшет Лаборатории **Васон**, а также карты и Артефакты, указанные ниже. Этот игрок



кладет большой диск на позицию 4 трека Порядка Хода и получает 2 жетона Эфирного куба и дополнительно материал ♀

5. Теперь каждый игрок должен положить свой Артефакт лицом вверх в область для Артефактов, расположенную в правой нижней части Планшета.

Верните все неиспользованные Планшеты Лабораторий, Начальные Эксперименты, Шедевральные Эксперименты и Начальные Артефакты в коробку. Продолжайте обычную подготовку игнорируя любые шаги, связанные определением порядка игроков, получением или возвратом Экспериментов, Артефактов или Публикаций.

## Основная Подготовка

- 1 Разложите игровое поле и разместите его в центре стола.
- 2 Разделите карты по колодам Начальные Эксперименты, Шедевральные Эксперименты, Эксперименты ур1, Эксперименты ур2, Эксперименты ур3 и Публикации.
- 3 Удалите все карты для большего количества игроков. Пример: при игре вдвоем удалите все карты "3+" и "4+". При игре втроем удалите все карты "4+".
- 4 Перетасуйте каждую из колод. Положите все колоды лицом вниз рядом с полем.
- 5 Разместите колоду экспериментов ур1 на ячейку текущих Экспериментов на поле и заполните каждую ячейку Эксперимента одной картой Эксперимента лицом вверх.
- 6 Разместите колоду Публикаций на специально отведенное место на поле.
- 7 Разделите тайлы Артефактов на стопки в соответствии с их уровнем.
- 8 Перетасуйте каждую стопку. Положите все стопки рядом с полем лицом вниз.
- 9 Разместите стопку Артефактов ур1 в ячейку текущих Артефактов на поле и заполните каждую из 6 ячеек рынка Артефактов одним открытым Артефактом.

- 10 Разместите по 1 случайному жетону Доминирующей Эссенции на каждое из верхних ячеек трека Мастерства лицом вверх. Этот шаг необязательный - можете использовать пропечатанные на поле жетоны.
- 11 Перемешайте все Бонусные жетоны, а затем случайным образом разместите их на бонусных ячейках каждого трека Мастерства. Каждая ячейка должна содержать один открытый жетон. Неиспользованные Бонусные жетоны верните в коробку.
- 12 Разместите жетоны Эссенции, жетоны Эфирного куба, жетоны Хамелеона, кубы материалов и маркеры реакции в соответствующие места на основном игровом поле.

## Подготовка Кубов

В зависимости от количества игроков уберите из игры следующие кубы (верните их в коробку):

- ~ При 4 игроках кубы не убираются
- ~ При 3 игроках уберите 1 черный куб
- ~ При 2 игроках уберите 1 черный и 1 красный кубы

Оставшиеся кубы разместите рядом с основным игровым полем.

# Подготовка Игрового Поля

2

4



22



5



12

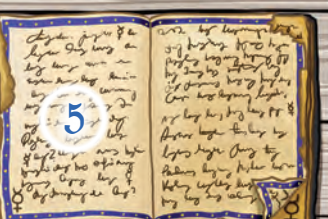


17

18



13



8

8

8



22

11



7

8

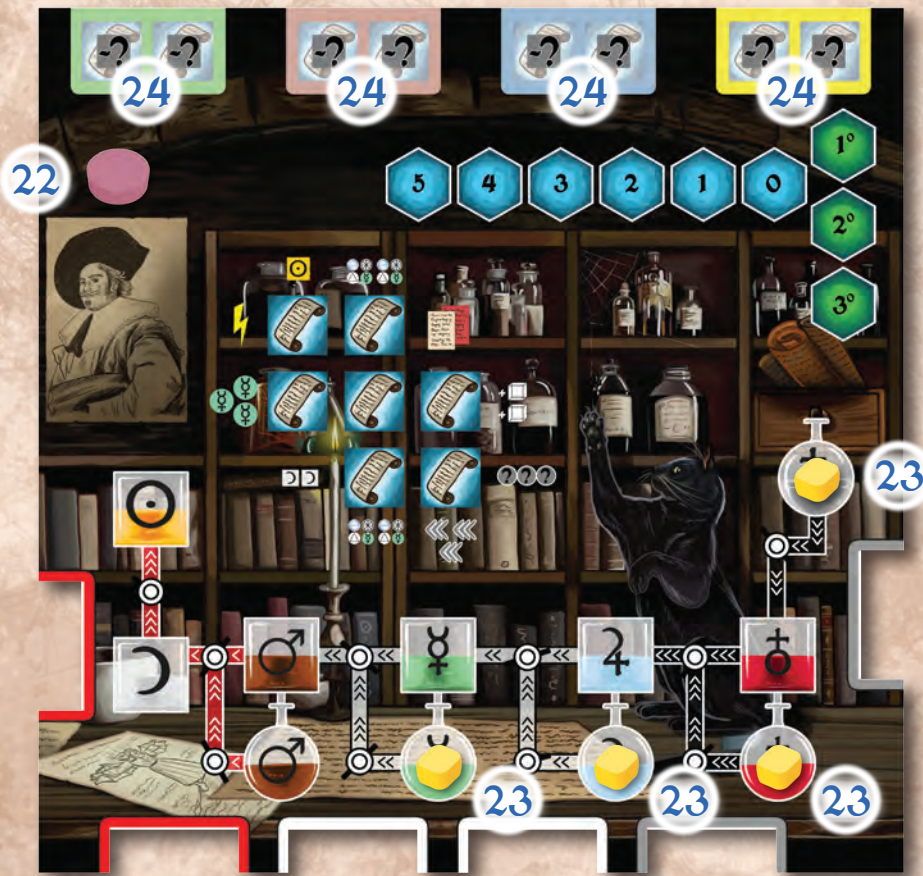


# Подготовка ПЛАНШЕТА ИГРОКА



24

19



20

21

2ой Игрок



3ий Игрок



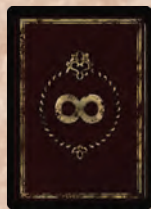
4ый Игрок



16



26



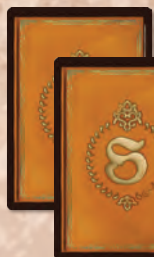
26



27



25



10

## Броски Кубов и Заполнение Чаш

Чтоб заполнить Алхимические Чаши на основном игровом поле, выполните следующее:

- 13 Бросьте кубы (желательно не на поле) и разместите каждый в Алхимическую Чашу с соответствующим символом.
- 14 Если какая-либо чаша содержит более 5 кубов, возьмите все кубы из чаши и перебросьте их, распределив по новым чашам. Если в нескольких чашах больше 5 кубов, распределите их в таком порядке ♄ > ♃ > ♀ > ♁ > ♀ > ♁ > ∞.
- 15 Продолжайте повторять предыдущий шаг, пока не останется чаш с более 5 кубами.

## Подготовка Игрока

- 16 Каждый игрок выбирает цвет и берет все диски этого цвета.
- 17 Игрок, который последним выполнил алхимическую трансмутацию (или случайный), становится начальным игроком и размещает большой диск на место 1 трека Порядка Хода на игровом поле  
*Пропустите этот шаг, если используете вводную подготовку игры.*
- 18 Каждый из игроков (по часовой стрелке) кладут по 1 большому диску в крайнее левое пустое место трека Порядка Хода. *Пропустите шаг при вводной подготовке игры.*
- 19 Начиная с последнего игрока и против часовой стрелки каждый игрок выбирает Планшет Лаборатории. *Пропустите этот шаг при вводной подготовке игры*
- 20 Каждый игрок получает по 2 жетона Реакции. Положите его лицом вверх перед собой.
- 21 Кроме того, второй игрок получает Эфирный Куб, третий (если есть) - два Эфирных Куба, четвертый игрок (если есть) - получает два Эфирных Куба и дополнительный материал ♃. *Пропустите этот шаг, если используете вводную подготовку игры.*
- 22 Каждый игрок помещает маленькие диски на деления 0 каждой из 4-ех треков Мастерства и

1 большой - на деление 0 трека Победный Очков. Последний большой диск можете оставить перед собой в качестве маркера вашего цвета.

- 23 Каждый игрок размещает по кубику материала в сырьевую (круглую) секцию с материалами на Планшете Лаборатории: ♄, ♃, ♀, и ♁. Кроме того, каждый игрок берет по 1 Эссенции каждого типа (не берите другой ♃).
- 24 Каждый игрок берет все 8 тайлов Формулы, соответствующих Алхимику, напечатанному на Планшете Лаборатории, берет по 1 случайному тайлу и кладет лицом вверх на каждую из 8 ячеек Формул в своих столбцах Экспериментов (по 2 на столбец).
- 25 Каждый игрок получает 2 Начальных Эксперимента, 2 Шедевральных Эксперимента, 2 Публикации и 2 Начальных Артефакта. Положите перед собой лицом вниз. *Пропустите этот шаг, если используете вводную подготовку.*
- 26 Из полученных карт игрок выбирает по одной из каждой стопки - Начальные, Шедевральные Эксперименты, Публикация, Начальный Артефакт. Из выбранного он открывает Артефакт и Начальный Эксперимент. Выбранный Артефакт размещается в 1 из 6 слотов для Артефактов на своем Планшете Лаборатории (по выбору игрока). Выбранные Шедевральный Эксперимент и Публикация должны держаться в секрете. Навыбранные карты Экспериментов и Начальный Артефакт верните в коробку. *Пропустите этот шаг, если вы использовали вводную подготовку игры.*
- 27 Невыбранные Публикации перетасовываются и размещаются под них колоды Публикаций.
- 28 Теперь вы готовы пойти по стопам Триждывеличайшего для поиска Предельной Формулы!

### ВНИМАНИЕ:

Каждый игрок должен посмотреть на кубы, доступные на игровом поле и одновременно выбрать свой Начальный Эксперимент, Шедевральный Эксперимент, Публикацию и Артефакт. Однако, любой игрок может запросить, чтоб (после того, как все игроки сделают свой выбор) Артефакты на Планшетах Лабораторий были размещены в порядке, выбранном игроком.



## СТРУКТУРА РАУНДА И ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

На протяжении раунда каждый игрок будет выполнять ряд действий и реагировать на действия своих оппонентов. Послетого, как игрок выполняет действие (и дает противникам для принятия решения), игра переходит к следующему игроку.

### Ход Игрока

Ход каждого игрока состоит из 4 фаз: драфта, действия, реакции оппонента и очистки лаборатории. Эти шаги всегда выполняются именно в таком порядке.

#### ДРАФТ

Если ваша шкала Эффективность пуста (у вас на ней нет куба) вы **должны** вытащить куб. Выберите любой куб на игровом поле и выполните следующие действия:

- 1 Подсчитайте количество кубов в чаше, из которой вытащили куб, **включая** только что взятый, и разместите его в соответствующую позицию шкалы Эффективности.





- 2 при желании можете потратить **один** жетон Эфирного Куба и переместить вытянутый куб на одно деление по шкале Эффективности. Обратите внимание, что вы **не можете** превысить значение эффективности 5.

#### ВНИМАНИЕ:

Хоть вытаскивание куба и является обязательным, когда ваш трек Эффективности пуст, обычно этот шаг пропускается если куб у вас все-таки есть (поскольку вы обычно хотите использовать всю Эффективность куба) **Но вы можете** вытянуть новый куб и убрать куб с трека Эффективности в зону использованных кубов на планшете Лаборатории (фактически, тратя всю оставшуюся Эффективность).

*Пример: Анна берет куб из чаши Ртуть ♀ на поле. В чаше 3 куба (включая вытянутый куб), поэтому она кладет его на позицию 3 на треке Эффективности. Кроме того она сразу же тратит 1 жетон Эфирного Куба, что позволяет ей переместить куб в позицию 4. У Анны есть еще 1 жетон Эфирного Куба, но она не может его потратить т.к. может быть потрачен только один Эфирный Куба для каждого взятого куба.*



После взятия , немедленно превратите его в другой символ. Вы по-прежнему используете кол-во кубов в  чаше для определения своей эффективности, но для всех действий и реакций ваш куб будет рассматриваться как символ, на который он был изменен.

### РТУТЬ И ЗОЛОТО

Два материала обладают особыми свойствами.

Ртуть ♀ - сразу и материал и эссенция. когда вы полечаете его как эссенцию, относитесь к нему также, как если б вы получили его как сырьё. Вы можете потратить его как материал или как эссенцию. См. правила регулирующие Трансмутации на стр.15 чтоб узнать о последствиях этого правила.

Золото ☉ - джокер. Его можно использовать любой другой материал, для любых целей. Это включает в себя трату его как эссенции, замену ♀ . О других особых свойствах золота см. "Открытие Формул с помощью Золота" на стр. 18.

## ДЕЙСТВИЯ

Потратьте Эффективность своего куба (переместив его ближе к 0 на шкале Эффективности), чтоб выполнить одно из следующих действий:

- ~ Потратьте 1 или более Эффективности для сбора материалов.

За каждую потраченную Эффективность возьмите из запаса 1 материал и добавьте его в ячейку хранения сырья на Планшете, соответствующую символу на кубе.



- ~ Потратьте 1 или более Эффективность, чтоб получить алхимическую эссенцию

За каждую 1 потраченную Эффективность получите 1 эссенцию из запаса в свой запас. Тип получаемой эссенции показан рядом с чашей, соответствующий символу на кубе.

*Примечание:* Используя ♂ для данного действия, вы можете выбрать любую эссенцию. Но если вы приобретаете несколько эссенций за 1 действие (потратив более 1 Эффективности), все полученные эссенции должны быть одного типа.



- ~ Потратьте 1 или более Эффективность для выполнения трансмутации.

За каждую потраченную 1 Эффективность вы можете трансмутировать 1 сырье или очищенный материал по стрелке, соответствующий цвету куба. Все трансмутации должны выполняться вдоль одной стрелки трансмутации вашего Планшета Лаборатории. Пожалуйста, обратитесь к разделу Трансмутация и активация Артефактов, чтоб узнать о дополнительной стоимости этого действия и для более подробной информации.



- ~ Потратьте ровно 3 Эффективности, чтоб получить Артефакт на Рынке Артефактов

Вы можете выбрать любой из двух Артефактов, отображаемых на ячейках, соответствующих цвету куба. Разместите полученный Артефакт в любую ячейку для Артефактов вашего Планшета (если занят - удалите старый Артефакт из игры) и немедленно примените его способность (Артефакты не истощаются). Заполните пустое место на рынке Артефактов новым, вытащив его из текущей стопки Артефактов.



- ~ Потратьте 1 Эффективность чтоб перезарядить 1 свой Артефакт (перевернув его лицом вверх)  
Вы не можете перезаряжать Артефакты других игроков.



- ~ Потратьте ровно 1 Эффективность, чтоб получить карту Эксперимента с секции поля, соответствующей символу на вашем кубе.

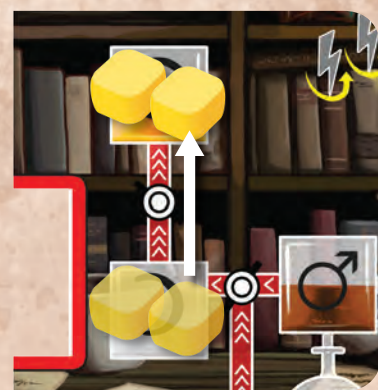
Положите полученный Эксперимент рядом с Планшетом лицом вверх. Если у вас уже есть 2 Эксперимента (не считая вашего Шедевра), вы не можете выполнять это действие. Если полученный Эксперимент взят из той же колоды Экспериментов, немедленно заполните пустую ячейку. В противном случае не выкладывайте карту Эксперимента на игровое поле.

*Для примера во втором раунде заполните пустую ячейку, если была взята карта ур.2, но если вы взяли карту ур.1, то пустое место не заполняется.*



### Жетоны ХАМЕЛЕОНА

Некоторые эффекты в игре (жетоны Формулы, Бонусов) дают вам жетон Хамелеона. Вы можете сбросить жетон хамелеона перед своим действием, чтоб выполнить свое действие как если б у вас был другой куб: вы можете изменить как символ, так и цвет куба для этого одного действия (для чего может потребоваться несколько Эффективности). Не меняйте сам куб, т.к. жетон Хамелеона не влияет на будущие действия того же куба или реакции других игроков (все игроки будут реагировать используя символ и/или цвет куба, который вы выбрали, игнорируя жетон Хамелеона).



*Например, сбросив жетон Хамелеона можно трансмутировать вдоль красной стрелки, используя силу черного куба, в том числе несколько раз за одно и то же действие.*

## БЕСПЛАТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Как часть вашего хода вы можете выполнять любое из следующих бесплатных действий (в любом порядке и столько раз, сколько пожелаете, до или после основного действия, но не прерывая его):

- ~ Купите Формулу с Планшета и разместите ее в свой Подвал. Пожалуйста, обратитесь к секции **Философский камень** для более подробной информации.



- ~ Испробуйте Формулу, размещенную лицом вверх в Подвале (перевернув ее лицом вниз), чтоб использовать ее особую способность.



- ~ Проведите Эксперимент или Шедевральный Эксперимент, размещенный рядом с Планшетом Лаборатории, оплатив его цену в материалах. Обратитесь к секции **Проведение Экспериментов** для более подробной информации.

## РЕАКЦИЯ ОППОНЕНТОВ

После выполнения своего действия (и любых бесплатных действий), **каждый другой** может перевернуть **один** из своих жетонов Реакции лицом вверх, чтоб выполнить **только 1** из следующих реакций:

- ~ Берут 1 материал из запаса и кладут его на ячейку хранения сырья на **своем** Планшете, соответствующий символу на **вашем** кубе.
- ~ Берут 1 Эссенцию из запаса и добавляют в **свой** запас. Тип получаемой эссенции указан рядом с чашей, соответствующей символу на **вашем** кубе.
- ~ Трансмутируют 1 сырье или очищенный материал вдоль стрелки Трансмутации такого же цвета, как и цвет **вашего** куба (расходуя эссенцию как обычно).
- ~ Перезаряжают любой истощенный Артефакт на **своем** Планшете Лаборатории.

*Примечание:* кубы реагирующего игрока не влияют на реакции и выполнение этих реакции не требует оплаты Эффективностью.

### ВНИМАНИЕ:

Реакции затрагивают Планшеты Лабораторий. Это означает, что реакции могут выполняться всеми реагирующими игроками одновременно. Однако игрок может запросить их выполнение по порядку. В таком случае игроки должны выполнить реакции начиная с игрока, сидящего слева от активного игрока и продолжить по часовой стрелке до тех пор, пока у каждого игрока не появится шанс выполнить реакцию или спасовать.

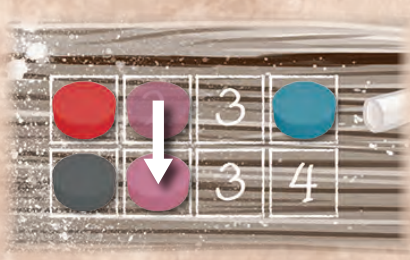
## ОЧИСТКА ЛАБОРАТОРИИ

После того, как вы выполнили свое действие и позволили оппонентам отреагировать:

- 1 Проверьте положение куба на треке Эффективности. Если он на 0, переместите его в коробку использованных кубов на Планшете.



- 2 Если ваша коробка использованных кубов теперь содержит 3 куба, переместите маркер Порядка Хода в первую открытую позицию на треке Порядка Нового Раунда.



В этом раунде вы не берете кубы и не ходите по кругу, но вы можете реагировать на действия оппонента (используя открытые жетоны реакции, если они у вас остались). Обратите внимание, что поскольку в этом раунде вы больше не будете совершать ходов, то вы не можете выполнять бесплатных действий до следующего раунда.

- 3 Если **любой** из маркеров игрока находится на или выше жетона Бонуса на любом из треков Мастерства, уберите эти жетоны - они больше не будут доступны.

### ВНИМАНИЕ:

Всем игрокам, получившим жетон Бонуса в один и тот же ход (реакцией), разрешается использовать его способность. Только по окончании ход использованные жетоны Бонуса удаляются с треков Мастерства.

После выполнения этого шага игра переходит к игоку, чей маркер Порядка Хода находится следующим на Текущем треке Порядка Раунда. Если таких игроков не осталось - раунд завершается

## КОНЕЦ РАУНДА

По окончании раунда выполните следующие шаги для подготовки к следующему раунду игры:

- 1 Все игроки переворачивают все свои Артефакты и жетоны Реакции лицом вверх.
- 2 Если это был третий раунд, пропустите оставшуюся часть этого раздела и переходите к Подсчету Очков в конце игры
- 3 Уберите все открытые Артефакты с Рынка Артефактов (но не с Планшета Лаборатории).
- 4 Замените текущую стопку Артефактов стопкой Артефактов, равного номеру следующего раунда.
- 5 Вытяните 6 новых Артефактов из этой стопки Артефактов, чтоб сформировать рынок.
- 6 Удалите с игрового поля все открытые Эксперименты на уровень ниже номера текущего раунда (но не удаляйте завершенные и незавершенные Эксперименты, принадлежащие игрокам). Это обозначает, что в конце 1 раунда вы не удаляете никаких Эксперимента, а в конце 2-го раунда вы удаляете все эксперименты 1-го уровня, если они еще есть на игровом поле.

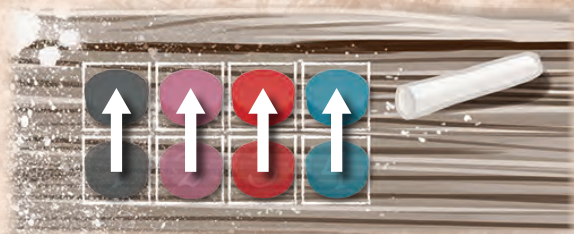


Пример: в конце 2-го раунда удалите все Эксперименты 1 уровня с игрового поля

7 Замените текущую колоду Экспериментов на колоду Экспериментов уровня, равного номеру следующего раунда.



9 Не меняя порядка, переместите все маркеры Порядка Хода с трека Порядка Следующего Раунда в те же места на трек Порядка Текущего Раунда.



10 Соберите все кубы в игре (из всех чаш и Лабораторий) и бросьте их. Следуйте процедурам, описанным в секции Бросок Кубов и Заполнение чаш, который вы найдете в разделе Подготовка Игры

*Пример: в конце 2 раунда заменить текущую колоду Экспериментов (уровень 2) на колоду Экспериментов уровня 3.*

8 Добавьте по 1 новому Эксперименту, взятому из текущей колоды Экспериментов, в каждую ячейку Эксперимента на игровом поле.



*Пример: в конце 2 раунда добавьте по одному Эксперименту 3 уровня в каждую ячейку Экспериментов*

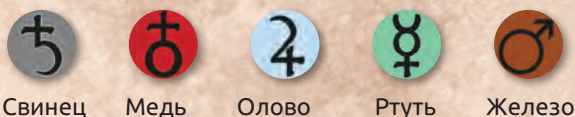


## ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ

В данном разделе представлены подробности о некоторых важных концепциях Trismegistus: Трансмутации, Эксперименты и правильное использование Философского Камня.

### СЫРЬЁ И ОЧИЩЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

- ~ Любой материал в круглом делении - это сырьё. Сырьё в игре отмечено кружком:



Свинец Медь Олово Ртуть Железо

- ~ это символ **любого сырья**
- ~ Любой материал в квадратном делении - это **очищенный материал**. Очищенный материал обозначается в игре квадратом:




- ~ это символ **любого очищенного материала**
- ~ Свинец всегда является сырьем.
- ~ Серебро и Золото всегда являются очищенными материалами. Способность, позволяющая получить сырьё, НЕ позволяет получить или
- ~ Золото - это материал-джокер и может заменить любой материал в игре по любой причине.
- ~ Очищенный материал всегда можно использовать вместо сырого аналога, но никак не наоборот.

### ТРАНСМУТАЦИЯ И АКТИВАЦИЯ АРТЕФАКТОВ





Трансмутация - перемещение материала из одной ячейки на Планшете в другую по стрелке, таким образом превращая один материал в другой и улучшая его из сырого состояния в очищенное.



При выполнении Трансмутации в качестве действия каждая отдельная Трансмутация стоит 1 Эффективность. Трансмутации, выполняемые как действие (Эффективность) или реакцию (путем переворачивания жетона Реакции), ограничены цветом куба, использованного для выполнения. Но некоторые Эксперименты, Артефакты, Формулы могут делать Трансмутацию-джокер , которые не требуют Эффективности, но все же включают шаги:

- 1 Выберите 1 сырьё или очищенный материал на Планшете Лаборатории (исключая ).
- 2 Заплатите 1 жетон Эссенции или 1 (Ртуть), вернув его в запас.
- 3 Передвиньте кубик материала по стрелке Трансмутации (по часовой стрелке) к следующему делению очищенного материала ( становится , становится , становится , и т.д.).
- 4 Цвет стрелки **должен** соответствовать цвету куба на вашей треке Эффективности (если Трансмутаете как действие) или цвету куба на треке Эффективности игрока (если Трансмутаете как Реакцию). Если выполняете джокерную Трансмутацию - можете пропустить эту проверку.
- 5 Переместите ваш маркер игрока на 1 деление вверх по трек Мастерства с таким же символом Эссенции. *Примечание:* Если вы уже находитесь на вершине трека Мастерства и вы должны дальше переместить маркер - получите 1 ПО (только 1 ПО, независимо от количества делений, на которые маркер должен переместиться).






- 6 Если ваш маркер попадает на деление с Жетоном Бонуса, немедленно примените его переместившись на 1 деление вверх по любому треку Мастерства (для жетона бонуса) или взяв жетон Хамелеона или Эфирный куб (как показано на жетоне бонуса ).
- 7 Если используемая стрелка Трансмутации проходит над активным (лицом вверх) Артефактом, вы можете использовать его способность. Если вы это сделали - переверните Артефакт лицевой стороной вниз.

## ВАЖНЫЕ ДЛЯ ЗАПОМИНАНИЯ ПРАВИЛА ТРАНСМУТАЦИИ


- Вы можете Трансмутировать как сырье, так и очищенный материал.
-  (ртуть) можно использовать как Эссенцию
-  (Золото) может быть любым материалом, поэтому его можно сбросить вместо  (ртути).
- Если вы не можете оплатить  ртутью или Эссенцией, то вы не можете выполнить Трансмутацию.
- Вы можете выполнить несколько Трансмутаций за 1 действие (заплатив по 1 Эффективности), но все они должны выполняться по одной и той же стрелке Трансмутации (но могут проходить из сырья и очищенного делений трансмутированного типа материала — в любой комбинации — и можно использовать разные Эссенции).
- Трансмутации выполняются только по стрелкам трансмутации. Вы не можете просто улучшить сырье до его очищенной версии.
- Когда вы выполняете Трансмутацию как Реакцию, вы используете цвет куба на треке Эффективности активного игрока, а не вашего трека.
- Если особая способность дает вам несколько Трансмутаций-джокеров - их необходимо выполнить вдоль одной и той же стрелке Трансмутации.

Пример: Анна решает провести Трансмутацию в свой ход. Она тратит 2 Эффективности, чтоб 2 преобразовать  (Серебро) в  (Золото). Она может это сделать, потому что ее куб красный (соответствует цвету стрелки Трансмутации, которую она будет использовать) и она выполняет все Трансмутации по одной и той же стрелке Трансмутации.









Вначале она трансмутирует 1  в 1 . Поскольку у нее нет Эссенции, она платит 1  (ртуть) и перемещается вверх по треку Мастерства Земли, а затем перемещает кубик материала из ячейки  на ее Планшете Лаборатории вдоль красной стрелки трансмутации в ячейку .

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
			x					x					
				x				x					

Поскольку трансмутация произошла по стрелке, назначенной активному Артефакту, Анна теперь истощает его (переворачивая его лицевой стороной вниз) и добавляет 2 кубика на свою ячейку .



Анна снова выполняет трансмутацию перемещая кубик материала из ячейки  в ячейку . Она может делать это как часть одного и того же действия, потому что обе Трансмутации проходят вдоль одной и той же стрелки. Сначала она должно заплатить Эссенцию или  (Ртуть), а т.к. ее нет, она решает заплатить . 1  (Золото) может заменить любой материал (но не Эссенцию), поэтому она использует его как  (ртуть), и перемещает свой маркер игрока на бонусную ячейку трека Мастерства Земли.



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
		→		x				x		2	4	2	☉

Теперь Анна перемещает один из кубиков материала из ☾ в ячейку ☉, но она не активирует Артефакт, поскольку он уже истощен.



Анна могла потратить на 1 Эффективность больше, чтоб выполнить еще трансмутацию (снова трансмутировав ☾ в ☉, потратив ☉ как ♀ и следуя той же стрелке Трансмутации), но она решает завершить на этом свой ход.

## ВНИМАНИЕ:

Каждый трек Мастерства соответствует одному символу стихии и одной Эссенции. Символ стихии показан на 12 ячейке трека, а Эссенция показана на жетоне Доминирующей Эссенции над ним. Эссенция актуальна во время Трансмутации (как показано выше), тогда как стихия имеет отношение к требованиям Эксперимента (см. ниже) и определенным эффектам, продвигающим вас по определенному треку (например, награды Подвала или Эксперимента).

## ПРОВЕДЕНИЕ ЭКСПЕРИМЕНТОВ

В качестве Бесплатного Действия вы можете в свой ход провести Эксперимент, находящийся рядом с Планшетом или Шедевральный Эксперимент с руки. Чтoб провести Эксперимент:

- 1 Проверьте требования к треку Мастерства эксперимента. Если положение маркера вашего

игрока на указанном треке равно или выше, тогда вы можете провести Эксперимент (см. Скидки за Мастерство).



- 2 Оплатите стоимость материалов Эксперимента, сбросив необходимые материалы с Планшета. Помните, что вы всегда можете использовать ☉ как материал.
- 3 Получите любые бонусы, напечатанные на Эксперименте в любом порядке. Все немедленные эффекты (такие как трансмутации-джокеры или движение по треку) должны использоваться немедленно или игнорироваться. Некоторые из этих эффектов приносят ПО в зависимости от определенных условий: получите их немедленно. Не учитывайте ПО, указанные в правом нижнем углу, так как они будут учитываться в конце игры.

Немедленное выполнение



Очки в конце игры

- 4 Переместите карту Эксперимента в соответствующий столбец завершенных Экспериментов. Если это первый Эксперимент в столбце, получите 1 тайл Формулы из этого столбца и разместите его в свой Подвал (подробнее о размещении тайлов с Формулами в Подвале см. в разделе **Философский Камень** ниже).



## СКИДКА ЗА МАСТЕРСТВО

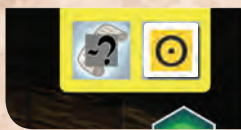
Каждый раз, когда вы проводите Эксперимент, вы можете получить две скидки:

- ~ Вы можете снизить требования к треку Мастерства Эксперимента, потратив ☾ (Серебро): за каждое потраченное ☾ вы можете снизить требования к треку Мастерства на 1.  
*Примечание:* это не увеличивает вашу текущую позицию на треке Мастерства.
- ~ Игнорируйте один любой материал в цене Эксперимента или уменьшите требование к треку Мастерства на единицу за каждую Формулу, разблокированный в соответствующем столбце стихии.

*Пример:* Анна хоче провести Эксперимент ур 2.



Однако ее маркер находится на 4 позиции трека Мастерства ☽, а материалы, которые у нее есть ☽ 4 ♀ ☾ ☾. Она на 1 шаг ниже на треке Мастерства и ей не хватает всего 1 ♂. Но, поскольку в ее Колонке Эксперимента ☽ уже



разблокирована одна из Формул, она может игнорировать недостающий материал ♂, а затем она может потратить дополнительно ☾, чтоб временно снизить требование трека Мастерства ☽ на 1 (до 4). Теперь у Анны есть все необходимое для проведения Эксперимента.

## ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ

Сетка в середине каждого Планшета Лаборатории - это Подвал, где игрока делают свой Философский Камень. У каждого алхимика в игре есть

свой собственный Подвал и набор собственных Формул. Каждая из этих Формул размещается в одной из 8 ячеек Формул в верхней части Планшета при подготовке. Их нельзя использовать, пока они не разблокированы:

- ~ Вы разблокируете 1 из Формул, доступных в столбце Эксперимент, после завершения первого Эксперимента.
- ~ В свой ход в качестве бесплатного действия вы можете разблокировать 1 или несколько Формул, заплатив определенное количество ☼, как описано ниже.

## РАЗБЛОКИРОВАНИЕ ФОРМУЛ С ПОМОЩЬЮ ЗОЛОТА ☼

В зависимости от того, сколько Формул вы разблокировали с помощью Золота ☼, вы платите:

- ~ 1 ☼ за первую Формулу,
- ~ 2 ☼ за вторую Формулу,
- ~ 3 ☼ за третью Формулу,
- ~ 4 ☼ за четвертую Формулу.

Каждый раз, когда вы разблокируете Формулу за ☼, поместите 1 кубик материала рядом с освобожденной ячейкой Формулы (не закрывайте символ скидки), чтоб отметить, что он был куплен за Золото ☼, а не открыт с помощью проведения Эксперимента. Кубик материалов также отслеживает цену, которую вы должны заплатить за открытие следующей формулы Золотом ☼.

### ВНИМАНИЕ:

Вы можете разблокировать не более 1 Формулы из каждого столбца, используя любой из вышеуказанных способов. Вы никогда не платите для разблокировки Формулы, если одна из ячеек уже отмечена кубиком материала. Выполнение Экспериментов после первого никогда не приведет к разблокировке Формулы из того же столбца. Его можно купить только за ☼ (Золото).

## РАЗМЕЩЕНИЕ ФОРМУЛ

### В ПОДВАЛ

После открытия Формула должна быть немедленно перемещена в пустую ячейку Подвала, где она будет способствовать завершению Философского Камня. После размещения проверьте наличие завершенных строк и/или столбцов (тематически - частей Камня):

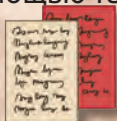
- ~ Если вы завершили ряд - сразу же получите все бонусы с левой и правой стороны ряда.
- ~ Если вы заполнили столбец - сразу же получите все бонусы сверху и снизу столбца.
- ~ Если вы заполнили и строку и столбец одной Формулой - получите оба вышеперечисленных бонуса

### ВНИМАНИЕ:

Все бонусы получают сразу после закрытия строки и/или столбца. Если вы не можете использовать некоторые или все, то вы не сможете использовать их позже. Однако бонус Формулы (тот, что напечатан на самом тайле) можно использовать позже. Вы не обязаны использовать его сразу после размещения тайла Формулы.

## РУКА С КАРТАМИ ПУБЛИКАЦИЙ

Публикации - это особый вид карт, который приобретаются во время игры, хранятся в секрете и разыгрываются с руки, чтоб набрать очки в конце игры (см. Подсчет в Конце Игры для подробной информации). Всякий раз, когда любая игровая способность позволяет вам вытянуть публикацию (с помощью такого символа):



- ~ Вытяните 2 карты Публикации и возьмите их себе в руку.
- ~ Верните любую 1 карту Публикации с руки под низ Колоды Публикаций.
- ~ Если в колоде всего 1 Публикация - просто возьмите ее в руку не возвращая никаких карт.
- ~ В случае, если колода Публикаций пуста - просто игнорируйте эту способность до конца игры.

### ВНИМАНИЕ:

Публикации никогда не удаляются из игры, также нет никаких ограничений на количество публикаций, которые вы можете держать в руке.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ

Бывает, что многие эффекты Trismegistus могут произойти в одно время. Ниже следует краткий список решений временных конфликтов в игре:

- ~ Между перемещением кубика материала по стрелке Трансмутации и активацией Артефакта нельзя использовать никакие бонусы. Даже если вы получаете эффект жетона Бонуса из-за выполнения движения по треку Мастерства, вам разрешается использовать его только после завершения Трансмутации и полного и полного выполнения способности Артефакта.
- ~ При выполнении нескольких Трансмутаций за одно действие вы можете использовать любое улучшение от любой из этих Трансмутаций в более поздних Трансмутациях. Если первая Трансмутация порождает жетоны Эссенции, их можно использовать для последующих Трансмутаций, выполняемых как часть того же Действия.
- ~ Никакие эффекты, полученные от жетонов Бонуса и Формул, никогда не могут прервать одну процедуру Трансмутации.
- ~ Только жетоны Формул и Хамелеона могут использоваться а Эксперимент можно проводить только в свой ход. Однако Артефакты могут быть активированы во время хода других игроков, если для выполнения Трансмутации используется реакция.

## Подсчет в Конце Игры

По завершении третьего раунда игра оканчивается. Любые набранные очки прибавляются к ПО, накопленным по время игры. Отметьте их передвигая маркер ПО по треку.

### 1. Эксперименты

Прибавьте все ПО, напечатанные в правом нижнем углу **завершенных** Экспериментов. Запасные Эксперименты и размещенные рядом с вашим Планшетом Лаборатории или незавершенные Шедевральные Эксперименты очков не приносят.

### 2. Публикации

Теперь каждый игрок должен показать свои карты Публикаций. Чтоб получить очки, публикация должна быть завершена символами элементов с Планшета Лаборатории.



Стихия, напечатанную на Артефакте или завершенном Эксперименте, можно использовать только для завершения одной Публикации (но Артефакт с двумя напечатанными символами может содействовать по одному в 2 Публикации или оба в 1). Кроме того, если игрок достиг вершины (шаг 12) одного или нескольких треков Мастерства, он также учитывает возможность иметь одну дополнительную стихию из показанного типа. После того, как каждый игрок завершил некоторые или все свои Публикации, они получают ПО только за выполненные карты. Публикации, выполненные другими игроками не принесут вам очков

### 3. Философский Камень

Формулы, хранящиеся в вашем Подвале, способствуют завершению Философского Камня.



В зависимости от количества этих Формул вы получаете количество очков:

#### РАЗМЕЩЕННЫЕ ФОРМУЛЫ

0-1	2	3	4	5	6	7
0	1	4	9	16	25	36

#### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

### 4. Подсчет Материалов и Эссенций

Каждое Золото  и каждый Эфирный Куб  оставшиеся на вашем Планшете, приносят по 1 ПО. Любые другие материалы, Артефакты, Эссенции и жетоны Хамелиона победных очков не приносят.

### 5. Треки Мастерства

Игроки на верху 3 рядов каждого Трека Мастерства (уровень 10, 11 и 12) получают 2/4/7 победных очков соответственно.

### 6. Определение Победителя

Игрок с наибольшим количеством победных очков становится лучшим алхимиком и является победителем в игре. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством завершенных Экспериментов. В случае дальнейшей ничьи игроки делят победу и вместе публикуют потрясающий фолиант.

## ВАРИАНТ ИГРЫ С МОДУЛЕМ ДОСТИЖЕНИЯ

Если вы ищете более соревновательную игру, то вы можете включить карты Достижений, которые позволят вам соревноваться за дополнительные очки. *Примечание:* Достижения не поддерживаются в одиночном режиме.

### ПОДГОТОВКА ДОСТИЖЕНИЙ

Во время Общей Подготовки перемешайте карты Достижений и возьмите 4 наугад. Поместите их рядом с игровым полем лицом вверх. Оставшиеся Достижения верните в коробку - они не будут использоваться во время игры.

### РАЗБЛОКИРОВАНИЕ ДОСТИЖЕНИЙ

В свой ход (не во время Реакции) вы можете разблокировать Достижение как бесплатное Действие. Чтобы разблокировать Достижение, вы должны показать, что в настоящее время обладаете всеми необходимыми компонентами на Планшете. Они могут включать несколько завершенных Экспериментов определенного типа (Шедевр после завершения рассматривается как любой другой Эксперимент), количество Артефактов, определенные позиции на треках Мастерства и прочее (подробное описание всех карт см. в приложении В).

Если вам удалось разблокировать Достижение, немедленно положите его лицом вниз рядом с Планшетом Лаборатории. Некоторые Достижения дают немедленные бонусы в нижнем левом углу. Используйте их сразу после разблокировки достижения (иначе вы их потеряете). Эти Победные Очки будут добавлены к вашей итоговой сумме во время окончательного подсчета очков. Достижения не пополняются после разблокировки. Другие игроки больше не могут разблокировать это Достижение.

### ВНИМАНИЕ:

При разблокировании Достижения вы **не тратите** требования к нему. Достаточно просто продемонстрировать, что у вас есть все необходимые компоненты. Как только вы разблокируете Достижение, никаких дальнейших действий не требуется. Вы будете получать за них победные очки так же, как и за Эксперименты.

## СПАСИБКИ

Game Design: Daniele Tascini & Federico Pierlorenzi  
Solo Mode: Dávid Turczy & Nick Shaw  
Game Development: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Rainer Åhlfors, Małgorzata Mitura  
Art Direction: Kuba Polkowski  
Illustrations: Paulina Wach  
Graphic Design: Zbigniew Umgelter, Paulina Wach  
Rulebook: Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Rainer Åhlfors  
Перевел: polniy\_lamer  
Board & Dice Team

Executive Manager: Andrei Novac  
Head of Localization and Art Direction: Kuba Polkowski  
Head of Marketing: Filip Głowacz  
Head of Sales: Ireneusz Huszcza  
Head of Development: Błażej Kubacki

### Special Thanks

We would like to thank John Albertson and Philippe Léger for additional solo testing.  
Daniele Tascini would like to thank Daniel Marinangeli.

### Damaged and missing components

Missing or damaged components: Although we take a lot of care to make sure that your game is complete, manufacturing mistakes can still leave you with a missing or damaged component. If that happens, please contact us at [www.boardanddice.com](http://www.boardanddice.com) to receive replacements swiftly, and with our sincere apologies.

## Вотмегистус, оппонент в соло игре

Botmegistus - это виртуальный противник, который позволяет игроку играть в Trismegistus в одиночку, играя против виртуального оппонента. В продолжении правил "Вы" относится к соло-игроку.

### Подготовка для Соло Игры

- ~ Подготовьте игровое поле и *ваши* компоненты для игры вдвоем, при этом *вы* будете первым игроком;
- ~ Пока отложите 4 карты специализации - они понадобятся позже;
- ~ Дайте Botmegistus его карту Счетчика (положите ее рядом с полем);
- ~ Перетасуйте Базовые карты Автомы и положите колоду лицом вниз рядом со Счетчиком;
- ~ Дайте Botmegistus 1 жетон Эфирного куба и 2 Золота (лежат на Счетчике до использования);
- ~ Планшет игрока, жетоны Формул, начальные Эссенции и начальные материалы боту не выдаются (кроме Золота, завист от уровня, ниже);
- ~ Артефакты, Публикации и Эксперименты также не выдаются;
- ~ После того, как *вы* выбрали свой Стартовый Артефакт, второй *вы* не скидываете, а отдаете Botmegistus. Затем найдите карту Личности Автомы, соответствующей символу на ее Стартовом Артефакте и замешайте ее в колоду Автомы. Остальные три карты верните в коробку - они не будут использоваться в игре; *Примечание:* для вашей первой игры против Botmegistus *вы* можете пропустить этот шаг и играть без карты Личности. Для дополнительной информации см. *Регулировка Сложности*
- ~ Бросьте один из неиспользованных кубов и продвиньтесь по выпавшим трекам: если выпадает  $\ddot{\text{t}}$ ,  $\ddot{\text{d}}$ ,  $\ddot{\text{r}}$ , или  $\ddot{\text{w}}$  - продвиньтесь по соответствующему треку Мастерства Земли/Огня/Воды/Воздуха (совпадает с Эссенцией на чаше выпавшего символа) Если выпадает  $\ddot{\text{o}}$  или  $\infty$ , поднимитесь по самому низкому треку (см секцию *Перемещение вверх по треку*).

### Изменение в Игровом Процессе

Вы играете по обычным правилам.

В ход Botmegistus вытяните следующую карту Автомы, чтоб определить, что он делает на этом ходу. Если колода заканчивается, перемешайте все использованные карты и сформируйте новую колоду.

### ВАРИАНТ РАСШИРЕННОГО ПЛАНИРОВАНИЯ

Если *вы* несколько раз сыграли против Botmegistus и хотите, чтоб его поведение было более непредсказуемым, воспользуйтесь данным вариантом. В начале игры откройте 2 карты из колоды Автомы и положите их рядом с колодой. В ход Botmegistus бросьте бгранный кубик. При выпадении 1, 2, или 3 используйте левую карту, чтоб определить его действия, при выпадении 4, 5, или 6 - используйте правую карту. Затем сбросьте использованную карту и ей на замену вытащите новую. Все остальные правила применяются без изменений.

*Общее примечание:* Botmegistus всегда получает только Эксперименты, Артефакты и Золото, иногда - жетоны Эфирного Куба. Любые другие ресурсы он игнорирует.

## DRAFT PHASE

Если у Botmegistus нет кубика на карте Счетчика, он берет его сейчас, основываясь на цвете и символе, показанных на активной карте Автомы, а также учитывая список приоритетов ниже:

- ~ Выполните одно из следующих наиболее эффективных для бота действий:
  - Кубик с символом ∞ такого же цвета Botmegistus установит его на символ (крайний левый если несколько) на карте.
  - Куб с символом (крайний левый, если несколько) на карту того же цвета.
  - (Если на карте два символа): кубик с правым символом на карту того же цвета.
- ~ Если ничего из вышеперечисленного нет, выберите эффективное из следующего: (Приоритет кубика  $\blacklozenge > \blacktriangle > \blacktriangleleft$ )
  - Куб с ∞ другого цвета, Botmegistus установит на символ (крайний слева, если несколько) указанный на карте.
  - Куб с символом (крайний левый, если несколько) на карту другого цвета.
  - (Если на карте два символа): куб с правильным символом на карту другого цвета
- ~ Если ничего не подходит, возьмите куб того же цвета с максимальной эффективностью. Иначе  $\heartsuit > \spadesuit > \clubsuit > \diamondsuit > \piketrack$ .

Карты, показывающие "max" вместо символа кубика говорят Botmegistus взять куб цвета с с наибольшей силой. Если это будет ∞, Botmegistus возьмет  $\heartsuit$ . Если кубов данного цвета нет, используйте другой цвет с указанным выше приоритетом.

Разместите взятый куб в соответствующее место на треке Эффективности. Если у Botmegistus остались какие-либо жетоны Эфирного Куба и он брал куб с силой не менее 5, он тратит 1 жетон Эфирного куба, чтоб повысить эффективность взятого куба на 1.

## ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

### ТРАТА ЭФФЕКТИВНОСТИ

Botmegistus расходует столько эффективности, сколько указано на его карте (1, 2 или 3). Если у него недостаточно эффективности, чтоб соответствовать значению на карте, он просто тратит все, что у него есть (он все равно выполняет свое действие, даже если не смог потратить полное значение эффективности).

### ВЫПОЛНЕНИЯ СВОЕГО ДЕЙСТВИЯ

Botmegistus теперь выполняет действие, указанное на карте, которое будет следовать так:

#### Basic cards:



получение Артефакта



перемещается по указанному треку(ам), либо по специальным трекам, либо по треку Мастерства, т.е. по треку, на котором у него наименьшее значение.



получает эксперимент (или 1 золото, если уже 2 незавершенных эксперимента)



получает 1 золото (разместите 1 материал на этот трек)

#### Specialization cards:



получает 1 Артефакт и 1 Золото



it moves up on each of its Mastery tracks by one step



Получает 5 ПО и 1 Золото



получает Эксперимент (или 1 Золото если уже есть 2 незавершенных эксперимента), затем дважды поднимает по самой низкой дорожке (может по одной если она осталась наименьшей)

## Personality cards:

(1 за игру)



Если Botmegistus равен или ниже вас на треке Мастерства Земли, он дважды перемещается вверх по треку Земли. Если он уже выше на этом треке, вместо этого он получает 5 ПО и 3 Золота.



Если Botmegistus равен или ниже вас на треке Мастерства Воды, он дважды поднимается по треку Воды. Если он уже выше, чем вы, вместо этого он получает 5 По и поднимается по одному делению на каждом из треков Огня, Земли и Воздуха.



Если Botmegistus равен или ниже вас на треке Мастерства Огня, он дважды поднимается по треку Огня. Если он уже выше вас, вместо этого он получает 10 Победных Очков.



Если Botmegistus равен или ниже вас на треке Мастерства Воздуха, он дважды поднимается по треку Воздуха. Если он уже выше вас на этом треке, вместо этого он получает 5 По и 1 Артефакт.

## ПОЛУЧЕНИЕ АРТЕФАКТА

Во время выбора Артефакта Botmegistus веберет те, которые соответствует цвету его текущего куба. Из них он выберет тот, у которого больше всего символов Стихий. При ничьей бросьте обычный 6-гранный куб. Если выпадет 1, 2 или 3 он возьмет Артефакт слева. При выпадении 4, 5 или 6 - Артефакт справа.

Разместите выбранный тайл Артефакта лицом вверх рядом с его картой Счетчика.

## ПОЛУЧЕНИЕ ЭКСПЕРИМЕНТА

Botmegistus может удерживать до 2 незавершенных экспериментов. Если он не может взять еще один, то он получает 1 Золото (как указано на карте).

Выбирая какой эксперимент брать он руководствуется секцией поля, соответствующей текущему символу куба. Если из этой секции можно выбрать более одного эксперимента, используйте следующий список приоритетов:

- ~ Эксперимент типа (Земля/Огонь/Вода/Воздух), которого у него еще нет;
- ~ Эксперимент, который можно завершить немедленно (включая затраты золота на восполнение недостающих требований к мастерству; см *Завершение Экспериментов* выше).
- Если может завершить несколько экспериментов, то берет тот, который принесет больше ПО;
- ~ Эксперимент, для которого Botmegistus ближе к выполнению требований Мастерства Эксперимента;
- ~ Эксперимент с требованием Мастерства, которое вы уже превышаете или приближаетесь к завершению;
- ~ Эксперимент, приносящий больше Победных Очков;
- ~ Левый Эксперимент;

## ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ТРЕКУ

Если необходимо передвинуться по самому отстающему треку, среди которых ничья по очкам, перемещение происходит по следующему приоритету:

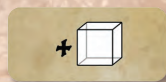
- ~ У которой до ячейки с бонусным жетоном осталось меньше;



- ~ По которой вы ушли дальше всего;
- ~ Ближайшая за вами по тому же треку;
- ~ Левый действующий трек.

Если необходим продвинуться по нескольким отстающим трекам, после каждого движения переоцените их.

Если Botmeginstus доходит до ячейки с жетоном Бонуса на нем, он немедленно получает от него пользу:



Получить жетон Эфирного куба;



Переместиться на 1 вверх по треку, наиболее близкому к одному из требований Мастерства для Незавершенного Эксперимента или по самому отстающему треку, если незавершенные эксперименты отсутствуют



Немедленно получить 5 ПО;

Если у Botmeginstus есть действие Перемещение по треку, но он уже находится на высшем уровне указанного трека, Botmeginstus вместо этого переместиться по другому треку согласно со списком приоритетов выше.

### ЗАВЕРШЕНИЕ ЭКСПЕРИМЕНТОВ

После выполнения действия проверьте, может ли Botmeginstus завершить незавершенные эксперименты. чтоб их завершить, он игнорирует требования по материалам но должен соответствовать **требованиям Мастерства**. Если у него есть золото, он может потратить 1 золото за каждый уровень требования, которого не хватает для компенсации разницы. Оно уходит в запас.

Он *может* завершить оба эксперимента одновременно. Если бы он потенциально мог завершить любой эксперимент, но не оба (т.е. потратив Золото на компенсацию разницы можно было б завершить один, но недостаточно для завершения другого), он предпочтет завершить один с помощью типа (Земля/Огонь/Вода/Воздух), которого у него еще нет или (при ничьей) с наибольшим количеством ПО. Botmeginstus не получает никакой выгоды от завершенного эксперимента, кроме ПО в конце игры. Уберите все завершенные эксперименты под карту Счетчика так, чтоб вы могли видеть тип Эксперимента.

## ФАЗА РЕАКЦИИ ОППОНЕНТА

Вы можете реагировать на действия Botmeginstus в соответствии с правилами. Botmeginstus никогда не реагирует на ваши действия.

## ФАЗА ОЧИСТКИ ЛАБОРАТОРИИ

После того, как он выполнил свое действие (и, возможно, завершил какие-либо эксперименты), если использованный куб опустился до 0 Эффективности, переместите этот Куб в секцию "использованный куб" на его карте Счетчика. Если у него собралось 3 куба в этой секции, он пасует (Переместите свой маркер порядке хода на следующую доступную позицию Новый Порядок Хода по правилам).

Если **любые** маркеры игроков (включая Bptmeginstus) теперь находятся на жетонах Бонуса или выше них на любых треках Мастерства, удалите их. Теперь они больше не будут доступны.

## ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

По завершении раунда проведите очистку у себя и на поле по обычным правилам

### Жетоны Эфирного Куба

В конце 1 раунда дайте Botmeginstus еще 2 жетона Эфирного Куба (которые он может использовать в любом из следующих раундов. В конце 2-го раунда дайте ему 3 жетона Эфирного Куба.

## ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

В конце первого раунде проверьте, какой тип стихии имеет больше всего символов стихий (символы находятся на артефактах, плюс каждый завершенный эксперимент считается как один; при ничьей выберите случайный). Перетасуйте карту специализации соответствующего типа с оставшимися картами в колоде Автомы (на этом этапе сброс в колоду не замешивайте).

В конце второго раунда добавьте новую карту специализации таким же образом, как описано выше, но игнорируйте тип карты стихии, полученной Botmeginstus в раунде 1 (эта карта специализации остается в колоде).

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Вы считаете очки как обычно.

Перед финальным подсчетом очков проведите 2 случайных Шедевральных Эксперимента. Если Botmegistus достиг необходимого уровня Мастерства для любого из них, он немедленно завершит один, набрав наибольшее количество ПО из тех, которые может выполнить (второй сбрасывается). Золото на требования не тратиться.

Затем Botmegistus получает:

- ~ ПО указаны на всех завершенных Экспериментах;
- ~ ПО, указанные в качестве достижения на любых треках Мастерства;
- ~ По 3 ПО за каждый символ стихии на его Артефактах;
- ~ По 3 ПО за каждый неизрасходованный жетон Эфирного Куба;
- ~ Посчитайте, сколько Формул можно разблокировать: каждый тип (Земля, Воздух, Огонь, Вода) завершенного Эксперимента (включая Шедевральный) считается за 1, плюс он может потратить 2 Золота, чтоб увеличить счетчик Формулы на 1 столько раз, сколько может позволить, до 7. Затем подсчитываются Формулы по основным правилам;

### РАЗМЕЩЕННЫЕ ФОРМУЛЫ

0-1	2	3	4	5	6	7

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

- ~ Если у него осталось Золото после траты на увеличение числа Формул, он получает по 1 ПО за каждое оставшееся Золото.

**ЕСЛИ ВЫ БЬЕТЕ СЧЕТ BOTMEGISTUS,  
ТО ВЫ ПОБЕЖДАЕТЕ!**

## ADJUSTING DIFFICULTY

### УВЕЛИЧЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Используйте любой или все из этих вариантов, чтоб увеличить способность Botmegistus получить больше ПО:

- ~ Botmegistus начинает с дополнительным Золотом при Подготовке.
- ~ Botmegistus начинает со случайным невыполненным начальным Экспериментом.
- ~ Botmegistus начинает на уровне 1 для всех треков Мастерства (не на 0, как вы), помимо дополнительных бросков.
- ~ Бросьте кубы 4 или более раз вместо двух при подготовке начальных достижений на треке Мастерства для Botmegistus.
- ~ Карты Личности активируют их способности подсчета очков, даже если вы равны Мастерству Botmegistus.
- ~ В конце игры выполните 3 Шедевральных Эксперимента (вместо 2), которые Botmegistus попытается завершить.
- ~ Разрешите Botmegistus потратить Золото на завершение Шедевального Эксперимента.

Используйте любой из этих трех вариантов, чтоб усложнить себе жизнь:









- ~ Сделайте Botmegistus первым игроком, но не получите Эфирный Куб в качестве компенсации.
- ~ Удалите дополнительный белый куб при подготовке (5 черных, 4 белых и 4 красных куба).
- ~ Вытяните только 1 Стартовую Публикацию и/или 1 Шедевальный Эксперимент при подготовке и играйте с ними.

### УМЕНЬШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Используйте любой или все из этих вариантов, чтоб уменьшить возможность Botmegistus получить очки.

- ~ Botmegistus начинает на 1 золото меньше.
- ~ Не бросайте кубы при подготовке для продвижения по треку Мастерства Botmegistus.
- ~ Не добавляйте Шедевальный Эксперимент при финальном подсчете Botmegistus.
- ~ Не используйте карты Специализации.
- ~ Не используйте карты Личности.

## Easily Forgotten Rules

- ~ A refined material can always be used in place of its raw counterpart, but not vice versa.
- ~ When reacting to other players' actions you may only choose to gain 1 material or essence, perform a single transmutation, or recharge an artifact. No other Action (including Free Actions) may be performed.
- ~ When performing a Transmutation, please remember:
  - You may Transmute both raw and refined elements.
  - You must use a die of a color matching the Transmutation arrow you will follow while Transmuting.
  - As a result of a Transmutation, you always receive a refined material.
  - You must always pay 1 Essence for each Transmutation. Afterwards, advance on the Mastery track corresponding to the Essence used.
- ~ All players that reach a Bonus token on the same turn (via reactions) can benefit from its ability. Then, used Bonus tokens are removed from the Mastery tracks.
- ~ After you draft a  die, you must turn it to a different face of your choice.
- ~ If you use a Chameleon to change a die, you do not physically change its face.
- ~  Silver can be used to pay for temporary Mastery increase for the purpose of performing experiments (do not move your markers, simply pay the difference with  Silver).
- ~  Gold is a wild resource for all purposes. You may use it as any other resource for any reason. This includes the  Silver ability to be spent as temporary Mastery.
- ~ Do not spend any resources when unlocking an Achievement. It is enough to demonstrate possession of all required components.
- ~ When unlocking Formulas, please remember:
  - You may unlock no more than 1 Formula from each Experiment column by performing an experiment in that column.
  - You may unlock no more than 1 Formula from each Experiment column with  Gold.
  - When unlocking a Formula with  Gold remember about the increasing prices: 1<sup>st</sup>/2<sup>nd</sup>/3<sup>rd</sup>/4<sup>th</sup> formula costs 1/2/3/4  Gold.
- ~ Each unlocked Formula provides you with a discount of 1 material or 1 mastery level requirement for any Experiments performed in its column.
- ~ With regards to Experiments, please remember:
  - You may have no more than 2 Experiments next to your Laboratory board (ready to be performed).
  - Your Masterpiece Experiment does not count against your Experiment limit.
  - Performing an Experiment is a Free Action and can be completed at any time during your turn (but not when reacting to other players' actions or after you moved your Turn Order marker to the second row).

# Symbols Legend

	Raw material, Lead		Fire / Water / Earth / Air symbol (elemental)		Draw 2 Publication cards and add them to your hand. Then, return any one Publication card from your hand to the bottom of the Publications deck
	Raw material, Copper		Required level on Fire / Water / Earth / Air Mastery track (for Experiment)		Victory Points
	Raw material, Tin		Required level on one (any) Mastery track		Number of Formulas already part of your Philosopher's Stone (face up or face down)
	Raw material, Mercury (also Essence)		Your level on Fire / Water / Earth / Air Mastery track		Reaction token OR Gain 1 Reaction token
	Raw material, Iron		Your lowest level on all the Mastery tracks		Used Reaction token
	Any raw material		Advance your marker 1 space on the Fire / Water / Earth / Air Mastery track		Restore Reaction token
	Refined material, Copper		Experiment		Ethereal Die token. Used to increase the potency of a die by 1 when drafting.
	Refined material, Tin		Fire / Water / Earth / Air Experiment		Chameleon token. Used to change the color and value of a die for the duration of one action.
	Refined material, Mercury		Artifact		Fire / Water / Earth / Air Artifact
	Refined material, Iron		Exchange 1 raw material for 1 refined material of the same type, twice		Exchange 1 raw material for 1 <i>different</i> raw material
	Refined material, Silver		Exchange 1 raw material for 1 refined material of the same type, twice		Exchange <i>any</i> refined material for 1 Gold, three times.
	Refined material, Gold		Exchange 1 Gold into <i>any</i> 5 raw materials.		Transmutation of black / white / red color
	Any refined material		Transmutation of any color		Gain a random Artifact (pick from current face-down stack)
	Salt Essence				
	Sulfur Essence				
	Aether Essence				
	Any Essence				
	Advance your marker 1 space on <i>any</i> Mastery track				
	Advance your marker 1 space on your lowest Mastery track				
	Advance your marker 2 spaces on <i>any one</i> Mastery track				
	Advance your marker 3 spaces on <i>any one</i> Mastery track				
	Advance your marker 1 space on <i>three different</i> Mastery tracks				
	Move your marker 1 space <i>down</i> on <i>any</i> Mastery track				