

PREPARAÇÃO:

DISTRIBUA COMEÇANDO PELO MAIS NOVO E SENDO EM SENTIDO HORÁRIO UMA CARTA DE ALQUIMISTAS E UMA DE PERSONALIDADE (QUE APENAS O DONO PODE VER) PARA CADA UM;

SEPARA OS TRÊS BARALHOS DE INGREDIENTES EM SUAS RESPECTIVAS PILHAS, RETIRAR UMA DE CADA BARALHO E COLOCAR NO CENTRO DA MESA (ISSO SERÁ O MERCADO);

CADA JOGADOR TAMBÉM DEVE PEGAR DUAS CARTAS DOS BARALHOS, PODENDO SER DUAS DO MESMO OU DE DIFERENTES.

COMO JOGAR:

COMEÇANDO PELO JOGADOR MAIS NOVO E SEGUINDO EM SENTIDO HORÁRIO CADA UM PODERÁ REALIZAR UMA DAS SEGUINTE AÇÕES:

COMPRAR UMA CARTA DOS BARALHOS;

TROCAR AS ESCURAS (UM JOGADOR DEVE TROCAR UM INGREDIENTE VIRADO PARA BAIXO COM OUTRO JOGADOR, CASO A TROCA NÃO SEJA EFETUADA NÃO CONTA COMO AÇÃO);

REALIZAR UM ATAQUE FRACO:

REALIZAR UM ATAQUE PODEROSO:

FAZER A AÇÃO DA PERSONALIDADE:

TROCAR 3 CARTAS POR UMA NO MERCADO

CASO UM JOGADOR TENHA MAIS DE 6 CARTAS ELE DEVE FAZER APENAS O ATAQUE PODEROSO OU COMPARAR NO MERCADO.

PERSONALIDADES:

O FOCO DESTAS CARTAS É O BLEFE, CADA UMA DÁ UMA HABILIDADE ESPECIAL. VOCÊ NÃO PRECISA TÊ-LA PARA USÁ LA, VOCÊ PODE FINGIR HÁS TEM. CASO VOCÊ BLEFE QUE TEM FUGAZ E PERACA VOCE PERDERA AS DUAS CARTAS UMA PELO BLEFE E OUTRA PELO ATAQUE

ATAQUES:

FRACO: PERMITE UM ALQUIMISTA ATACAR OUTRO PORÉM PODE SER IMPEDIDO COM A PERSONALIDADE FUGAZ.

PODEROSO: PERMITE UM ALQUIMISTA ATACAR OUTRO SEM CHANCE DE DEFESA.

ALQUIMISTAS.
NOMEADO COMO O ALQUIMISTAS DOS

O ÚLTIMO JOGADOR DE PÉ SERÁ

VITÓRIA:

DIVERSOS ALQUIMISTAS LUTAM, EM UMA BATALHA DE POÇÕES E BLEFES, PARA DECIDIR QUEM É DE UMA VEZ POR TODAS O MELHOR ALQUIMISTA DE TODOS.

OBJETIVO:

39 - CARTAS DE INGREDIENTES;
03 - CARTAS DE DECK;
05 - CARTAS DE ALQUIMISTAS;
12 - CARTAS DE PERSONALIDADE.

COMPONENTES:

UMA MANEIRA PERDER VIDA SEM SER POR ATAQUES E ATRAVÉS DE BLEFES CASO ALGUÉM DUVIDE VOCE DEVERÁ VIRAR SUA CARTA DE PERSONALIDADE PARA CIMA, CASO TENHA BLEFADO VOCE RECEBE UM ATAQUE CASO CONTRÁRIO OUTRO É QUEM PERDE.

FORA DO JOGO.
JÁ NA SEGUNDA VEZ VOCE DEVERÁ VIRAR PARA BAIXO SUA CARTA DE ALQUIMISTA ESTARÁ

JOGADORES);
TROCAR A SUA CARTA COM OUTROS (CASO SEJA O MALANDRO NÃO PODERÁ NÃO PODERÁ BLEFAR PELO RESTO DO JOGO PARA CIMA SUA CARTA DE PERSONALIDADE ELA PRIMEIRA VEZ VOCE DEVERÁ VIRAR

PERDENDO VIDA:

ALCHEMY
ROYALE