




ALQUIMIA

LA ALQUIMIA HA ESTADO OCULTA A LOS OJOS DE LA HUMANIDAD DESDE LOS ALBORES DE LA EDAD MEDIA HASTA NUESTROS DÍAS...

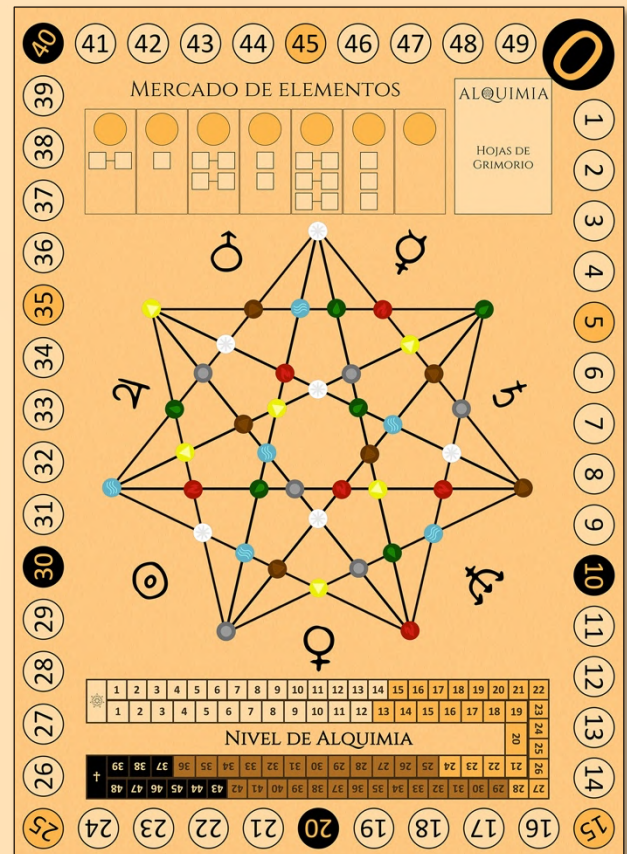
		
2 – 4 personas	90 min.	14+ años

ALQUIMIA utiliza **Colocación de trabajadores** y **Set Collection** como mecánicas principales.

Cada alquimista participante en el juego enviará a sus aprendices a conseguir en el mercado algunos de los siete elementos que forman el mundo. Con los elementos conseguidos podrá destilar diferentes productos en la estrella de la vida y unirlos de dos en dos para producir compuestos. Cada uno de estos productos y compuestos tiene un determinado valor alquímico.

Cada alquimista tiene una habilidad que le diferencia del resto y una especial atracción por uno de los siete elementos. Su elemento tractor le permitirá incrementar el valor alquímico de todo lo que produzca.

El juego termina cuando la inquisición encuentra pruebas de la existencia de la alquimia. Ganará quien haya alcanzado el mayor valor alquímico en sus compuestos y productos.





COMPONENTES


- 1 tablero
- 70 cartas de elementos (10 x 7)
- 7 fichas de elemento
- 7 cartas de alquimista
- 7 peones de recuento
- 6 peones de aprendiz por alquimista
- 18 fichas de destilación por alquimista
- 4 grimorios, uno por alquimista
- 36 cartas/hojas de grimorio
- 1 ficha de control del turno
- 1 peón negro de inquisidor
- 1 marcador blanco de alquimia
- 1 marcador negro de inquisición
- 3 dados



Un juego de Vito y Florentino

 vitoyflorentino@gmail.com

 646 705 768

 Más información