



Escuela de Alquimia

Alquimistas 2



*Bienvenidos a la Escuela de Alquimia.
Soy el Amo del Calabozo, director de la
Escuela, y voy a mostraros las nuevas
partes de la misma.*



ESCUELA DE ALQUIMIA

Título de la partida: A por el poder de la Alquimia

Fecha: 13/02/2022

Ronda: 1

Rondas máximas: 25

Número de jugadores: 30



Nueva ronda



Se mantiene todo lo que había y se habilitan nuevas salas.

Se sigue la misma dinámica y se persiguen los mismos objetivos, pero se aumentan las opciones de juego.

Un cambio fundamental es que se contempla la posibilidad de introducir preguntas.



*Habr  que conseguir el mayor n mero de
“tiradas m gicas” para convertirlas en
elementos alqu micos: oro, poci n,
conocimiento y gema de ascenso.*

*Ahora habr  m s formas de conseguirlas
y m s salas para hacerlo.*



RANGOS

11		Ilustre Gran Maestro	0	<input type="text"/>
10		Gran Maestro	0	<input type="text"/>
9		Maestro	0	<input type="text"/>
8		Artesano	0	<input type="text"/>
7		Experto	0	<input type="text"/>
6		Instructor	0	<input type="text"/>
5		Oficial	0	<input type="text"/>
4		Suboficial	0	<input type="text"/>
3		Aprendiz avanzado	0	<input type="text"/>
2		Aprendiz	0	<input type="text"/>
1		Principiante	0	<input type="text"/>
0		Aspirante	30	<input type="button" value="Todos"/>

Ronda: 0 Fecha: 11/04/2022

Marcador

1	Nombre 1	0	0	0	0	0	0
2	Nombre 2	0	0	0	0	0	0
3	Nombre 3	0	0	0	0	0	0
4	Nombre 4	0	0	0	0	0	0
5	Nombre 5	0	0	0	0	0	0
6	Nombre 6	0	0	0	0	0	0
7	Nombre 7	0	0	0	0	0	0
8	Nombre 8	0	0	0	0	0	0
9	Nombre 9	0	0	0	0	0	0
10	Nombre 10	0	0	0	0	0	0

Ronda: 0

Fecha: 11/04/2022



En la sala de recaudación, ahora también se podrán conseguir tiradas mágicas a través de baterías de preguntas.



8

0

Nombre 8

5 0 0 0

A B C D

8

Preguntas Escrita

Orden aleatorio de preguntas SI

Orden aleatorio de opciones SI

Número de preguntas 3

Tiradas por pregunta 1,00

Siguiente pregunta

INCORRECTO. SOLUCIÓN: B

2 1 1

¿Cuál de las siguientes tiene pared celular?

- A) Bacteria
- B) Célula vegetal
- C) Célula animal
- D) Virus



1	Nombre 1	0	+	0	▲	0
2	Nombre 2	0	+	0	▲	0
3	Nombre 3	0	+	0	▲	0
4	Nombre 4	0	+	0	▲	0
5	Nombre 5	0	+	0	▲	0
6	Nombre 6	0	+	0	▲	0
7	Nombre 7	0	+	0	▲	0
8	Nombre 8	0	+	0	▲	0
9	Nombre 9	0	+	0	▲	0
10	Nombre 10	0	+	0	▲	0
11	Nombre 11	0	+	0	▲	0
12	Nombre 12	0	+	0	▲	0
13	Nombre 13	0	+	0	▲	0
14	Nombre 14	0	+	0	▲	0
15	Nombre 15	0	+	0	▲	0

*Desde la sala de alquimistas se
seleccionará al participante que tendrá
el turno.*



*Dicho aspirante ahora podrá escoger
entre en las siguientes salas:
laboratorio, cofres, conocimiento, retos,
ascensos, apuestas y comercio.*

1

0

Nombre 1

0	0	0	0



30



78



ALQUIMISTAS 2



0



1



Nombre 1



2



0



0



0

3



Nombre 3



3



0



0



0

5



Nombre 5



2



0



0



0



2



Nombre 2



2



0



0



0

4



Nombre 4



5



0



0



0

6



Nombre 6



2



0



0

Laboratorio





En el laboratorio la dinámica no cambia, aunque se introducen dos novedades:

- Los participantes podrán acumular hasta 10 elementos alquímicos en vez de 6 (aunque esto es configurable).*
- El participante podrá abandonar el laboratorio e ir a la sala de alquimistas para entrar desde allí en otra de las estancias de juego.*



3

Nombre 3

3000

	2	2	2
	2	0	0
X2	0	2	0
	0	0	2
	1	1	1
Max	10	10	10
	3	3	3

4 <div> </div>	5 <div> </div>	6 <div> </div>	7 <div> </div>	8 <div> </div>	9 <div> </div>	10 <div> </div>
11 <div> </div>	12 <div> </div>	13 <div> </div>	14 <div> </div>	15 <div> </div>	16 <div> </div>	17 <div> </div>
18 <div> </div>	19 <div> </div>	20 <div> </div>	21 <div> </div>	22 <div> </div>	23 <div> </div>	24 <div> </div>

*En la sala de cofres, cada aspirante
podrá abrir un cofre que tendrá premios
ocultos del mismo estilo que los del
laboratorio.*

*También podrá realizar los mismos
intercambios y operaciones que en el
laboratorio.*



ALQUIMISTAS 2

3



Nombre 3



	2	2	2
	2	0	0
X2	0	2	0
	0	0	2
	1	1	1
	10	10	10
	3	3	3
	3	3	3

Max

En la sala de conocimiento los participantes podrán gastar hasta 5 de sus tiradas mágicas para conseguir: oro, poción o conocimiento. Por cada tirada empleada el participante recibirá una pregunta. Según el número de respuestas correctas al final de la serie de preguntas se podrán canjear por los elementos conseguidos. Por un acierto 1 elemento, por dos aciertos 3, por tres aciertos 6, por cuatro aciertos 10 y por cinco respuestas correctas 15.



ALQUIMISTAS 2

3



Nombre 3



0



0



3



1



1



0



0



+1

+1



Preguntas

Escrita



Orden aleatorio de preguntas

SI



Orden aleatorio de opciones

SI



Terminar ronda

1

Ronda de preguntas finalizada

En esta sala el aspirante que tiene el turno puede retar a otro a un duelo de preguntas y respuestas.

El duelo tendrá un máximo de 5 preguntas. Si ambos jugadores aciertan la cuestión planteada recibirán una tirada mágica, mientras que si ambos fallan la perderán. Si uno da la respuesta correcta y otro falla, el acertante ganará dos tiradas mágicas que perderá su oponente. Si alguno de los jugadores se queda sin tiradas mágicas el duelo finaliza.



ALQUIMISTAS 2

7

**Nombre 7**

1

0

0

0

A

B

C

D



26



Preguntas

Escrita



Orden aleatorio de preguntas

SI



Orden aleatorio de opciones

SI

**Prueba finalizada**

26

**Nombre 26**

5

0

0

0

A

B

C

D

**Siguiente pregunta****SOLUCIÓN: B**

1

-2

+2

La información genética se encuentra en...

- A) Los carbohidratos
- B) El ADN
- C) Las vitaminas
- D) Los lípidos



El participante puede seleccionar hasta un máximo de 5 oponentes. A todos se les planteará hasta un máximo de 5 preguntas y para cada pregunta el retador decidirá el valor de la apuesta entre una y tres tiradas mágicas. Los que acierten ganarán el valor de la apuesta realizada y los que fallen la perderán. Los jugadores que se queden sin tiradas dejarán de participar. Si el retador se queda sin tiradas la ronda se termina.

ALQUIMISTAS 2

7



Nombre 7



5



0



0



0

11 Nombre 11

0



20 Nombre 20

0



28 Nombre 28

1



-3



8 Nombre 8

6



+3

19 Nombre 19

7



+3



+3

Prueba finalizada

Siguiente pregunta

2

SOLUCIÓN: B

APUESTA

3

¿Cuál de las siguientes es pluricelular?

- A) Virus
- B) Célula vegetal
- C) Protozoo
- D) Bacteria

La sala de ascensos es la estancia en la que pagando dos tiradas mágicas y respondiendo correctamente a cinco preguntas los aspirantes consiguen un ascenso.

Tienen un comodín que les permite cometer un fallo.

Si no superan la prueba descienden una posición en su rango.



5



Nombre 5



0



0



0



0

A

B

C

D



Preguntas

Escrita



Orden aleatorio de preguntas

SI



Orden aleatorio de opciones

SI



Prueba finalizada



Siguiente pregunta

CORRECTO. SOLUCIÓN: B

3

3

0

La célula procariota se diferencia de la eucariota en:

- A) La procariota aparece en organismos pluricelulares y la eucariota en unicelulares
- B) La procariota no tiene núcleo diferenciado y la eucariota sí
- C) La procariota tiene núcleo y la eucariota no
- D) La procariota es más compleja que la eucariota

En esta sala el aspirante que tiene el turno podrá pagar una tirada mágica para que, durante su turno, se establezca por sorteo una nueva tabla de precios.

También podrá comprar oro, poción o conocimiento al precio en tiradas mágicas que esté establecido durante su turno.





ALQUIMISTAS 2



24

0

Nombre 24

1

0

0

0

1	3	4	
	5	3	4
X2	1	5	4
	1	2	5
	2	0	0
Max	10	10	10
	3	5	2

3

5

2



*La sala de grados y la de duelos no
sufren modificaciones.*

*La sala secreta contempla en sus
funciones los nuevos cambios realizados
en la Escuela.*



5



Nombre 5



0



0



0



0

Nombre 5

Título de la partida



Clasificación

0

1 Nombre 5



1

2 Nombre 1



0

3 Nombre 2



0

4 Nombre 3



0

5 Nombre 4



0

6 Nombre 6



0

7 Nombre 7



0

8 Nombre 8



0

9 Nombre 9



0

10 Nombre 10



0

ALQUIMISTAS 2



Alquimistas

Nombre 5



0

Nombre 8

0



2



Seleccionar jugador



ALQUIMISTAS 2



			
	1 	3 	4 
	5 	3 	5 
X2	1 	5 	4 
	1 	2 	5 
	2 	0 	0 
			
Max	10 	10 	10 
	3 	5 	2 

Paneles

Controles

Recaudación 5

Ronda 1 Rondas máximas 25

Terminar ronda

Terminar partida 4

Cargar-Guardar 4

Alquimistas Laboratorio

8 Nombre 8

6 0 0 0 0 X2 0





Bienvenidos y buena suerte



Escuela de Alquimia
Alquimistas 2

