

Matúš Kotry



Alchemicy

Królewski golem



Nad czym pracują moi koledzy po fachu? Od wielu tygodni siedzą zamknięci w swoich laboratoriach i tylko sporadycznie składają potajemne wizyty w królewskiej bibliotece. Czy to możliwe, że również pracują nad rozwiązaniem królewskiej zagadki? Głupcy! Wzory chemiczne, których szukają w królewskiej encyklopedii, zostały napisane przeze mnie! Tylko ja znam prawdziwą naturę korzenia mandragory i tylko mi uda się ożywić królewskiego golema!

Informacje o rozszerzeniu

W „Królewskim golemie” znajdują się tak naprawdę 4 rozszerzenia:

Dzięki **„Kapitałowi początkowemu”** gracze będą mieć okazję dopasować początkowe zasoby swoich laboratoriów do własnych potrzeb.

Rozszerzenie **„Duży ruch”** sprawi, że każda runda będzie inna, bo za każdym razem na polach kolejności pojawiają się nowe nagrody (i nowe koszty!).

„Królewska encyklopedia” to zupełnie nowy obszar do publikacji badań.

Wreszcie sam **„Projekt «Golem»”**, który postawi przed graczami nie lada wyzwanie – będą musieli ożywić istotę ulepioną z gliny i magii.

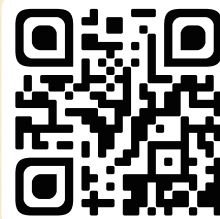
W niniejszej instrukcji wymienione rozszerzenia zostały umieszczone według rosnącego stopnia skomplikowania. „Kapitał początkowy” i „Duży ruch” nadają się dla początkujących graczy, „Królewska encyklopedia” dla zaznajomionych z grą podstawową, a „Projekt «Golem»” dla graczy zaawansowanych, szukających nowego dedukcyjnego wyzwania.

Wszystkie cztery rozszerzenia można łączyć w dowolny sposób – oprócz „Projektu «Golem»”, z którego należy korzystać wraz z „Królewską encyklopedią”.

Większość z powyższych rozszerzeń korzysta z żetonów książek z **pałacowej biblioteki**. Ich opis znajduje się na następnej stronie.

Korzystaj z tej samej aplikacji

Jeśli uaktualniłeś/aś już swoją aplikację „Alchemists: Lab Equipment” do wersji 2.0 bądź nowszej, jesteś gotów (lub gotowa!) do gry. Od teraz aplikacja zawiera możliwość rozgrywki z tym rozszerzeniem. Zwróć uwagę, że rozgrywki z rozszerzeniem korzystają z 5-literowego kodu, a standardowe rozgrywki z kodu 4-literowego.



Pałacowa biblioteka

Jeśli chcesz poznać arkana mądrości starożytnych, musisz ślepczo długimi tygodniami nad gotującym się kotłem. Możesz też załatwić sobie kartę biblioteczną.

Nowa tabela dedukcji

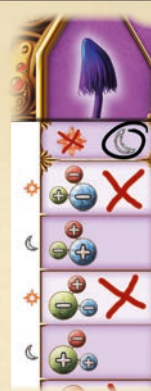
Starożytni podzielili alchemony na 2 klasy – jedną oznaczoną słońcem, a drugą księżycem. Aby korzystać z pałacowej biblioteki, musisz wiedzieć, które to które. W nowej tabeli dedukcji każdy alchemon został oznaczony jednym bądź drugim symbolem.

Sekretne znaczenie. Słoneczne alchemony mają 0 albo dokładnie 2 negatywne aspekty (2 negatywy wzajemnie się wykluczają). Księżycowe alchemony mają 1 albo 3 negatywne aspekty. Z dolnej części tabeli korzysta się jedynie podczas rozgrywki z „Projektem «Golem»”.

Żetony książek

Trzy z rozszerzeń pozwalają graczom zdobywać żetony książek:

- W „Kapitale początkowym” gracz może otrzymać żeton książki już na początku rozgrywki.
- W „Dużym ruchu” żetony książki znajdują się na niektórych polach kolejności.
- W „Projekcie «Golem»” znajduje się pole akcji wizyty w bibliotece. Za każdym razem, gdy otrzymasz żeton książki, natychmiast go wykorzystaj. **Weź czytnik kart w taki sposób, aby nie widzieli go pozostali gracze**, i naciśnij przycisk **Wizyta w bibliotece**. Na czytniku kart wyświetlą się 4 losowe składniki. Wybierz jeden z nich i naciśnij przycisk **Potwierdź**. Czytnik kart poinformuje Cię, czy alchemon składnika jest księżycowy, czy słoneczny.



Przykład. Wybrałeś książkę, która posiada informacje o naturze muchomora. Według czytnika kart muchomor jest księżycowy. Możesz wyeliminować wszystkie alchemony oznaczone symbolem słońca.

Żeton książki należy umieścić na swojej planszy gracza. Będzie przypominał innym graczom, że posiadasz dodatkowe informacje. Liczba przeczytanych książek może być też istotna, jeśli zdobędziesz mahoniową biblioteczkę (artefakt).

Duży ruch

Ambitny alchemik zrobi więcej przed śniadaniem niż większość ludzi w ciągu całego dnia.

Elementy

trochę żetonów książek



nowa tabela dedukcji



Kapitał początkowy

Nasze gratulacje! Twój wniosek o kapitał początkowy został pozytywnie rozpatrzony. Twoje nowe laboratorium alchemiczne zostanie dostosowane specjalnie do Twoich zainteresowań badawczych.

Elementy

wszystkie 20 kart początkowych



karta replikatora (artefakt)

trochę żetonów książek



nowa tabela dedukcji



Przygotowanie

Należy wtasować replikator do talii artefaktów I, aby mógł pojawić się już na początku rozgrywki. Następnie należy przygotować plansze – w tym wszystkie początkowe karty i kafle – i wybrać gracza rozpoczynającego. Przed wyborem kapitału początkowego gracz powinien poznać początkowy stan gry.

Gracze nie rozpoczynają rozgrywki z normalnymi 2 sztukami złota, 1 kartą przysług i 2 składnikami. Zamiast tego należy potasować talie kart początkowych i rozdać każdemu z graczy po 4 karty. **Każdy z graczy wybiera po 2 karty początkowe**, a pozostałe 2 odrzuca. Gracze jednocześnie ujawniają wybrane karty przed rozpoczęciem pierwszej rundy gry. Gracz rozpocznie rozgrywkę z zasobami przedstawionymi na wybranych przez niego kartach:

- Sztuki złota.** Gracz pobiera wskazaną liczbę sztuk złota.
- Składniki.** Gracz dobiera wskazaną liczbę losowych składników z wierzchu talii.
- Karty przysług.** Gracz dobiera wszystkie karty przysług zapewniane przez obie karty początkowe. Następnie dobiera jeszcze 1 kartę. Wreszcie wybiera, które karty zatrzymać, a 1 nadmiarową odrzuca.
- Żetony książki.** Gracz bierze żeton książki i natychmiast go wykorzystuje, tak jak opisano to w akapicie „Pałacowa biblioteka” (gracz może najpierw obejrzeć swoje składniki).
- Punkty reputacji.** Niektóre źródła finansowania są bardzo prestiżowe. Inne okryte się złą sławą, ale zapewniają więcej zasobów. Gracz musi podliczyć punkty z obu kart, a następnie odpowiednio przestawić swój znacznik reputacji.

Opóźnione punkty reputacji. Zgodnie z treścią niektórych kart przyrost reputacji nastąpi dopiero po zakończeniu pierwszej rundy gry. To jedyny przypadek, w którym gracz nie otrzyma premii od razu.

2 karty początkowe pozwalają graczom rozpocząć grę z artefaktem:



Tajny artefakt. Gracz przegląda wszystkie artefakty z talii III, które nie zostały wybrane do tej rozgrywki. Jeden z nich zatrzymuje, a pozostałe odkłada do pudełka. W trakcie rozgrywki gracz utrzymuje swój wybór w tajemnicy. Gracz odkryje sekretne artefakt dopiero na koniec ostatniej rundy, przed ostateczną punktacją. Jeśli gracz wybrał Złoty ołtarz, odkrywa go i wykorzystuje jego efekt chwili przed zamianą punktów reputacji w punkty zwycięstwa. Jeśli wybrał Czapkę z piórkami, odkrywa ją podczas prezentacji. Jeśli tajny artefakt kosztował mniej niż 5 sztuk złota, jego koszt należy odjąć od 5 – tyle dodatkowych punktów zwycięstwa otrzymuje gracz (na przykład za artefakt o koszcie 3 gracz otrzymałby 2 dodatkowe punkty zwycięstwa).



Początkowy artefakt. Gracz wybiera jeden z artefaktów z talii I, który nie został wybrany do tej rozgrywki. Następnie umieszcza go przed sobą na stole **awersem ku górze**, tak aby wszyscy go widzieli. Gracz zaczyna rozgrywkę z tym artefaktem. Ach, ale zazdrość rodzi niesnaski... Od razu pojawiają się plotki o sposobie, w jaki gracz wszedł w posiadanie tak cennego przedmiotu. Jeśli artefakt kosztuje 3 sztuki złota, gracz musi za niego zapłacić utratą 5 punktów reputacji. Jeśli kosztuje 4 sztuki złota, straci 7 punktów reputacji. Tę utratę reputacji sumuje się z zyskiem albo utratą reputacji z drugiej karty początkowej, a znacznik reputacji przesuwają tylko raz.



Gracz zatrzymuje obie karty początkowe, z których zdecydował się skorzystać. Jeśli zdobędzie Replikator, będzie mógł skorzystać z każdej z nich jeszcze raz.

Zasoby początkowe zostały zbalansowane z myślą o mistrzach alchemii. Jeśli gracze grają w **wariant dla czeladników**, każdy z graczy dobiera po 1 dodatkowym składniku, gdy otrzymuje kapitał początkowy.

6 z 18 plansz pół kolejności



Przygotowanie

Przygotowując planszę, należy stworzyć stos plansz pół kolejności:

- Podczas rozgrywki bez „Projektu «Golem»” należy usunąć wszystkie plansze pół kolejności oznaczone w lewym górnym rogu symbolem golema.
- Plansze należy podzielić na grupy 1-2, 3-4 i 5-6.
- Z każdej grupy należy wylosować 2 plansze. Gracze nie powinni ich podglądać.
- Z 6 wylosowanych plansz należy utworzyć stos. Na jego wierzchu powinna się znaleźć plansza o najniższym numerze, a na spodzie plansza o najwyższym numerze.
- Stos należy umieścić obok pół kolejności na planszy podstawowej. Wierzchnią planszę ze stosu należy odwrócić i zakryć nią pola kolejności z planszy podstawowej. To będą pola kolejności pierwszej rundy.
- Nową wierzchnią planszę ze stosu należy odwrócić i pozostawić na wierzchu stosu. To będą pola kolejności następnej rundy. Rundy 1 i 2 będą korzystać z plansz oznaczonych 1-2 i tak dalej.

Ustalanie kolejności ruchów

Plansza pół kolejności ustala pola kolejności dostępne na początku rundy. Zasady ustalania kolejności ruchów są takie same jak w grze podstawowej. Z pola oznaczonego 3+ można korzystać tylko podczas rozgrywek na przynajmniej 3 graczy. Z pola oznaczonego 4+ można korzystać tylko w grze 4-osobowej (aby ułatwić graczom zapamiętanie tego faktu, niedostępne pola można zakryć flakonikami w nieużywanym kolorze).

Nowe pola kolejności oferują graczom więcej możliwości, ale wiele z nich ma też dodatkowy koszt. Tak jak w grze podstawowej koszt znajduje się po lewej, a zyski po prawej. Jeśli gracz nie może opłacić kosztu, nie może też wybrać danego pola.

Zapłata reputacją. Gracz traci wskazaną liczbę punktów reputacji. Na tę wartość wpływa normalna kara lub wyrównanie za zajmowanie niebieskiej, zielonej albo czerwonej strefy planszy teorii.

Wydanie akcji. Gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników akcji na polu niewykorzystanych znaczników. Podczas tej rundy ten znacznik nie będzie dostępny.

Wydanie żetonu aprobaty. Dobrze znać króla. Aby skorzystać z tego pola, gracz musi odłożyć do banku jeden ze swoich żetonów aprobaty. Gracze będą mieć żetony aprobaty tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem „Projekt «Golem»”. Jeśli grają bez niego, tę planszę należy usunąć z gry podczas przygotowania.

Otrzymanie reputacji. Gracz otrzymuje wskazaną liczbę punktów reputacji.

Otrzymanie złota. Gracz otrzymuje wskazaną liczbę sztuk złota.

Przeczytanie książki. Gracz bierze żeton książki i natychmiast go wykorzystuje, tak jak opisano to na sąsiedniej stronie, w akapicie „Pałacowa biblioteka”.

Koniec rundy

Plansza pół kolejności zmienia się na koniec każdej rundy. Z planszami pół kolejności należy postępować w taki sam sposób jak z nowymi poszukiwaczami przygód:

- Starą planszę pół kolejności należy usunąć z planszy.
- Na planszy należy umieścić wierzchnią planszę pół kolejności ze stosu.
- Należy odwrócić nową wierzchnią planszę ze stosu.

Królewska encyklopedia

Jeśli Twój uczeń wzgardzi uwarzoną przez Ciebie miksturą, pokaż mu odpowiednią stronę w królewskiej encyklopedii. „Widzisz? Te składniki nie są trujące. Tak stoi w encyklopedii”. Nie wspominaj mu, że sam napisałeś cytowany artykuł.

Elementy

dwustronna plansza encyklopedii



kafel stypendium encyklopedycznego



16 żetonów składników



4 białe pieczęcie bez gwiazdek (po 1 na gracza)



4 dodatkowe pieczęcie ze srebrną gwiazdką (po 1 na gracza)



Przygotowanie

Jeśli gracze korzystają z tego rozszerzenia wraz z „Projektem «Golem»”, powinni korzystać ze strony planszy encyklopedii oznaczonej symbolem golema. W przeciwnym razie powinni korzystać z drugiej strony planszy. Planszę encyklopedii należy umieścić w pobliżu planszy teorii, a obok niej – żetony składników.

Kafel stypendium encyklopedycznego należy umieścić na środku planszy encyklopedii. Każdy z graczy otrzymuje 2 pieczęcie w swoim kolorze.

Publikacja teorii

„Królewska encyklopedia” wprowadza nowy obszar do publikacji wyników badań alchemicznych. Gdy gracz korzysta z pola publikacji teorii, może użyć tej akcji, aby opublikować albo wesprzeć artykuł w królewskiej encyklopedii (zamiast publikować albo wspierać normalne teorie).

Koszty tej akcji zależą od wykorzystania rozszerzenia „Projekt «Golem»”. Bez tego rozszerzenia koszty nie różnią się od kosztów publikacji teorii z gry podstawowej – 1 sztuka złota do banku i po 1 sztuce złota dla każdego gracza, który umieścił już na artykule swoją pieczęć. Jeśli gracze korzystają z „Projektu «Golem»”, do banku muszą wpłacić 1 żeton aprobaty (zamiast sztuki złota), natomiast pozostałym graczom nadal płać złotem.

Zwykłe teorie i artykuły z encyklopedii różni przede wszystkim tematyka – artykuły z encyklopedii zawsze dotyczą konkretnych aspektów. Aby napisać nowy artykuł, gracz:

1. Wybiera aspekt (czerwony, zielony albo niebieski), którego nie dotyczy jeszcze żaden artykuł.
2. Bierze 2 żetony wyników w tym kolorze i umieszcza je na odpowiednich polach planszy encyklopedii w taki sposób, aby odpowiadały symbolom, o których chce pisać (+, +, +, +, -,-,-,- albo -,-,-,-).
3. Poniżej każdego żetonu wyniku umieszcza po 2 żetony składników. Artykuł musi opisywać 4 różne składniki.

Co wynika z artykułu? Każda para składników posiada w tym aspekcie wskazany symbol.

Przykład z aspektem czerwonym



Zgodnie z tym artykułem ropucha i korzeń mandragory mają +, natomiast skorpion i paproć mają -. Uwaga! To niekoniecznie oznacza, że w połączeniu ropucha i korzeń mandragory dają +.

Przykład z niebieskim aspektem



Zgodnie z tym artykułem te 4 składniki mają +.

Gdy gracz publikuje albo wspiera artykuł, umieszcza na nim swoją pieczęć. Tak jak w przypadku zwykłych teorii za publikację nowego artykułu gracz otrzymuje 1 punkt reputacji.

Obstawianie artykułów

Jeśli gracz użyje przy artykule pieczęci z gwiazdką, ryzykuje swoją reputacją. Jeśli okaże się – w trakcie rozgrywki albo na koniec gry – że artykuł zawiera błędne wnioski, gracz otrzyma karę. Pieczęcie z gwiazdkami to te, które zapewniają punkty podczas wielkiego ujawnienia.

Podobnie jak w przypadku zwykłych teorii gracze mogą się zabezpieczyć, wykorzystując do obstawienia artykułu pieczęci bez gwiazdek. W tym przypadku ich znaczenie jest jednak inne. **Gracz może zabezpieczyć się przed składnikiem, nie aspektem.**



Aby zabezpieczyć się przed 1 z 4 składników, gracz używa pieczęci bez gwiazdki w kolorze odpowiadającym polu zajmowanemu przez wybrany żeton składnika. Na przykład, aby zabezpieczyć się przed skorpionem z opisanego obok artykułu o czerwonym aspekcie, należałoby użyć pieczęci bez gwiazdki w kolorze niebieskim, ponieważ skorpion znajduje się na niebieskim polu. Jednocześnie w ten sposób gracz wyrazi swoją pewność, że ropucha i korzeń mandragory posiadają +, a paproć -.



Aby zabezpieczyć się przed paprocią z artykułu o czerwonym aspekcie, gracz musiałby użyć białej pieczęci. **Biała pieczęć bez gwiazdki służy tylko do zabezpieczania się przed białym polem z planszy encyklopedii.** Na zwykłej planszy teorii biała pieczęć nie zabezpiecza gracza przed niczym.

Stypendium encyklopedyczne

Stypendium encyklopedyczne to po prostu kolejne stypendium. Jeśli gracz nie posiada jeszcze żadnego stypendium, a umieścił już pieczęcie na 2 artykułach z encyklopedii, może wziąć ten kafel. Jeśli gracz posiada już jakieś stypendium, może wziąć ten kafel dopiero wtedy, gdy umieści swoje pieczęcie na wszystkich 3 artykułach.

Ograniczenia

Jeśli istnieje już artykuł o danym aspekcie, gracz nie może napisać kolejnego, ponieważ to pole na planszy jest już zajęte. Gracze są też ograniczeni dostępnymi żetonami składników. Każdy żeton występuje w 2 egzemplarzach, więc ten sam składnik nie wystąpi w 3 artykułach.

Gracz nie może też napisać artykułu, w którym występują te same 4 składniki co w artykule znajdującym się już na planszy. Królewska encyklopedia wymaga jednak większego zróżnicowania. (Jeśli tylko 3 z 4 składników są takie same, to wszystko jest w porządku, nie bój żaby).

Plansza teorii i plansza encyklopedii nie ograniczają się wzajemnie. Gracz może opublikować artykuł, który jest sprzeczny z opublikowaną teorią.

Podważanie teorii

Gracz może wykorzystać akcję podważenia teorii, aby podważyć artykuł w encyklopedii. Gracz musi udowodnić, że jednemu ze składników opisanych w artykule nadano zły symbol. Procedura (dla czeladników i mistrzów) jest taka sama jak w grze podstawowej.

Również konsekwencje podważenia teorii są takie same – gracz traci 1 punkt reputacji za nieudaną próbę albo zyskuje 2 za próbę udaną. Jeśli artykuł zostanie podważony, żetony należy usunąć z planszy, a pieczęcie odkryć. Każdy gracz, który opatrzył artykuł swoją pieczęcią, traci 5 punktów, chyba że odpowiednio się przed tym zabezpieczył.

Aby ustalić, czy gracz dobrze się zabezpieczył, **należy sobie przypomnieć, co symbolizuje pieczęć bez gwiazdki: „Wszystkie pozostałe składniki z artykułu zostały opisane prawidłowo”.** Jeśli udane podważenie teorii nie podważa tego twierdzenia, pieczęć uważa się za zabezpieczoną – jej właściciel nie traci punktów. Jeśli podważenie teorii wykaże, że inny składnik jest niewłaściwy, gracz z daną pieczęcią straci 5 punktów.

Jeśli gracze nie będą pewni co do wyniku, powinni zapoznać się z poniższymi przykładami.



Przykłady dla czeladników

Najczęstsza sytuacja

Twój kolega po fachu, ignorant jakich mało, popełnił powyższy artykuł na temat niebieskiego aspektu. Udowadniasz, że muchomor posiada +. W ten sposób podważasz artykuł. Otrzymujesz 2 punkty reputacji. Gracze, których pieczęcie znajdują się na artykule, tracą po 5 punktów reputacji, chyba że zabezpieczyli się przed muchomorem (muchomor znajduje się na zielonym polu, więc przed muchomorem chroni zielona pieczęć).

Piąty składnik

Ta sytuacja jest dość rzadka, ale uważa się ją za udaną próbę podważenia artykułu.

Trudniejszym sposobem na podważenie artykułu jest udowodnienie, że skorpion posiada +. Tylko 4 alchemicy mają +, dlatego jeden ze składników opisanych w artykule musi być błędny. W ten sposób podważasz artykuł. Otrzymujesz 2 punkty reputacji. Gracze, których pieczęcie znajdują się na artykule, tracą po 5 punktów reputacji, chyba że ich pieczęcie są bez gwiazdek – nie udowodniłeś, który konkretnie składnik jest niewłaściwy, dlatego możliwe, że jest nim każdy, przed którym się zabezpieczono.

Przykłady dla mistrzów

Podważanie teorii mistrzowskich może być niezwykle cenne. **Korzystanie z zasad podważania teorii dla czeladników nie jest żadną ujmą,** zwłaszcza podczas pierwszej rozgrywki z „Królewską encyklopedią”.

Najczęstsza sytuacja

Udowodniłeś, że kwiat i muchomor dają razem +. Działa to dokładnie w ten sam sposób co podważanie dla czeladników. Pieczęć zabezpieczająca przed muchomorem ochroni gracza od utraty punktów. Pozostali stracą punkty.

Podwójne kłopoty

Jeśli udowodnisz, że ropucha i muchomor dają razem +, wszyscy gracze z pieczęcią na danym artykule stracą punkty. Pieczęć bez gwiazdki wskazuje, że 3 składniki się zgadzają, a Ty właśnie udowodniłeś, że 2 z 4 muszą być niewłaściwe.

Nieudana próba

Udowodniłeś, że ropucha i muchomor dają razem +. W ten sposób nie podważyłeś artykułu o niebieskim aspekcie. Mieszanka 2 alchemonów z + może skutkować +.

Uwaga! Ustalając, czy artykuł został podważony, należy brać pod uwagę tylko obecną sytuację. Należy zignorować poprzednie wykazywania, inne artykuły i opublikowane teorie.

Zasada dwóch kolorów

Udowodniłeś, że krucze pióro i muchomor dają razem +. W ten sposób podważyłeś artykuł o niebieskim aspekcie. Otrzymujesz 2 punkty. Co?! Ale przecież chwilę temu...

Tak. Jak się okazuje, alchemicy przestrzegają **zasady dwóch kolorów.** Jeśli w 1 aspekcie posiadają ten sam symbol, powstała z nich mikstura może mieć tylko 1 z 2 kolorów:

| Jeśli ten symbol pasuje, | mikstura musi być |
|--------------------------|-------------------|
| | albo |
| | albo |
| | albo |

Sprawdź sam!

A na sam koniec przykładu – pytanie: które z pieczęci bez gwiazdek należy zabezpieczając gracza? Jeden z dwóch składników jest niewłaściwy, ale nie wykażesz który. W związku z tym żaden z graczy, który zabezpieczył się przed kruczym piórem albo muchomorem, nie straci punktów. Gracz, który zabezpieczył się przed ropuchą, straci punkty – zgodnie z jego pieczęcią zgadza się wszystko prócz ropuchy, a Ty udowodniłeś, że oprócz ropuchy coś jeszcze musi być nie tak.

Jeszcze raz piąty składnik

Działa w taki sam sposób jak w przypadku czeladnika. Udowodniłeś, że ropucha i skorpion dają razem +. Udowodniłeś, że paproć, muchomor albo krucze pióro powinny być zastąpione skorpionem. Pieczęć zabezpieczająca gracza przed ropuchą sugeruje, że wszystkie 3 są poprawne. Taka pieczęć nie zabezpiecza gracza, straci więc punkty. Pieczęcie bez gwiazdek zabezpieczające przed paprocią, muchomorem albo kruczym piórem chronią graczy przed utratą punktów.

Jeszcze raz podwójne kłopoty

Jeśli udowodnisz, że skorpion i korzeń mandragory dają razem +, punkty stracą właściciele wszystkich pieczęci. Tylko 4 składniki mogą posiadać +, udowodniłeś więc, że przynajmniej 2 z tych w artykule muszą być nieprawdziwe.

Podważanie kilku teorii

Nawet w wariancie dla czeladników gracz może podważyć teorię i artykuł w encyklopedii jednocześnie. Konsekwencje takiego działania są identyczne z tymi, które opisano w podstawowych zasadach (w akapicie „Podważanie dla mistrzów”) – **gracz otrzymuje 2 punkty za udane podważenie**, a nie 2 punkty za każdą podważoną teorię albo artykuł. Gracze, którzy tracą punkty, tracą je za każdą podważoną teorię i artykuł. Wszystkie utraty punktów (i 2-punktowy zysk w przypadku gracza podważającego) należy zsumować z dodatkową karą (albo wyrównaniem) za utratę reputacji i rozpatrzyć je jednocześnie.

Oczywiście w wariancie dla mistrzów można teraz podważyć 2 teorie i 1 artykuł jedną próbą podważenia. Takie działanie nadal będzie warte tylko 2 punkty, ale możesz sobie pozwolić na chępliwą uśmiechek.

Demonstracja konfliktu

Żetonów konfliktu (z podważania dla mistrzów) nie stosuje się do artykułów z encyklopedii. Gracze mogą publikować artykuły, które stoją w sprzeczności z opublikowanymi teoriami, a demonstracji konfliktu z artykułem w encyklopedii nie uważa się za udaną próbę podważenia.

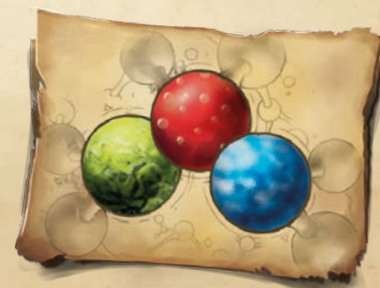
Jeśli prestiżowy periodyk stoi w sprzeczności z królewską encyklopedią, jego autorzy czują się bardzo awangardowi. Jeśli encyklopedia stoi w sprzeczności z ugruntowaną teorią, no cóż, to królewska encyklopedia, jej autorzy nie muszą się przejmować opinią współlstwa.

Natychmiastowa publikacja

Natychmiastowa publikacja nie dotyczy wyłącznie zwykłych teorii. Jeśli gracz podważy artykuł w encyklopedii, może skorzystać z opcji natychmiastowej publikacji i opublikować **inny artykuł** na temat **tego samego aspektu**. Nowy artykuł może korzystać z innych symboli i składników.

Koniec rundy i ostateczna punktacja

Artykuły w encyklopedii uważa się za teorie za każdym razem, gdy coś zlicza teorie albo nagradza za nie punktami. Na koniec rundy bierze się je pod uwagę przy konferencjach i przyznawaniu nagrody dla najlepszego alchemika. Na koniec gry punkty za artykuły przyznaje się po punktach za zwykle teorie według tych samych zasad. Jeśli jeden ze składników jest niewłaściwy, gracze, którzy się przed nim zabezpieczyli, nie tracą punktów. Jeśli kilka składników jest niewłaściwych, wszyscy gracze, którzy oznaczyli artykuł swoją pieczęcią, tracą po 4 punkty.

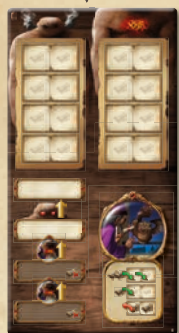


Projekt „Golem”

Na środku Twojego laboratorium spoczywa cicha i bezkształtna hałda gliny. Jest celem Twoich badań, chociaż nie opublikujesz na jej podstawie żadnej pracy. Twoje teorie na ten temat muszą pozostać sekretem, bowiem jest to szczególny projekt, którego podejmujesz się na rozkaz samego króla.

Elementy

plansza badań nad golemem



plansza ze skrótem punktacji

4 karty przysług (dworzanie)



16 żetonów aprobaty



6 z 8 kafli nastroju króla (nieużywane podczas rozgrywek 2-osobowych)



24 żetony raportu (po 6 na gracza)



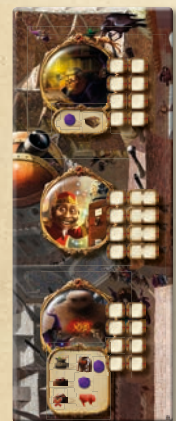
12 żetonów książek



4 dodatkowe flakoniki (po 1 na gracza) używane jako znacznik postępu prac nad golemem

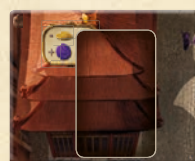


2 karty artefaktów (Królewski sygnet i Mahoniowa biblioteczka)



plansza rozszerzenia „Projektu «Golem»”

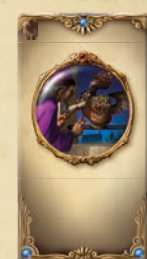
3 kafle konferencji



plansza artefaktów spod lady



4 nowe tabelki dedukcji (po 1 na gracza)



kafel raportu z postępów

Kafel raportu z postępów należy umieścić na polu konferencji.

Jak przygotować plansze?



Proponowane rozłożenie wszystkich plansz

plansza teorii

plansza rozszerzenia „Projektu «Golem»”

plansza badań nad golemem

dwustronna plansza encyklopedii

plansza do gry

Przygotowanie

Plansza rozszerzenia leży obok głównej planszy i dodaje 2 nowe pola akcji. Plansza artefaktów spod lady zakrywa pole zakupu artefaktu z planszy podstawowej.

Planszę badań nad golemem kładzie się tam, gdzie znajdzie się dla niej miejsce. Każdy z graczy umieszcza swój flakonik na najniższym polu postępów.



PODZAS PIERWSZEJ KONFERENCJI NALEŻY WYKORZYSTAĆ TĘ PARĘ KAFLI.

Podczas drugiej konferencji należy wykorzystać poniższą parę kafli. Ten, który wygląda jak zwykła konferencja, ma 2 strony – czeladnika i mistrza.



TĘ PARĘ KAFLI NALEŻY WYKORZYSTAĆ PODZAS DRUGIEJ KONFERENCJI.

Pary kafli konferencji należy włożyć do stosu kafli poszukiwaczy przygód zgodnie z normalnymi zasadami.

Karty przysług



Cztery karty Dworzanie należy wstawić do talii.

Żetony



Żetony aprobaty powinny się znaleźć w pobliżu pola akcji badań nad golemem.



Żetony książek powinny się znaleźć w pobliżu pola akcji wizyty w bibliotece.

Królewska encyklopedia

Rozszerzenie „Królewska encyklopedia” należy przygotować zgodnie z zasadami ze strony 5. To rozszerzenie jest wymagane do rozgrywki z rozszerzeniem „Projekt «Golem»”. Gracze powinni pamiętać, aby korzystać ze strony planszy encyklopedii oznaczonej symbolem golema.

Kafle nastroju króla



Dwa kafle nastroju króla należy pozostawić w pudełku. W grze na 3 graczy należy usunąć oba kafle nastroju króla oznaczone 3x. W grze na 4 graczy należy usunąć oba kafle nastroju króla oznaczone 4x. Ostatecznie stos będzie się składał z 6 kafli. Należy je pomieszać, a potem umieścić rewersami ku górze obok pola akcji badań nad golemem.

Wierzchni kafel należy odkryć, a następnie umieścić na polu akcji badań nad golemem wskazaną na nim liczbę żetonów aprobaty. Odkryty kafel należy odrzucić. Liczba dostępnych w grze żetonów będzie się zmieniać z rundy na rundę.

W grze na 2 graczy w każdej rundzie będzie dostępny tylko 1 żeton. Kafle należy pozostawić w pudełku, a na polu akcji badań nad golemem umieścić 1 żeton aprobaty.

Żetony raportu



Gracze korzystają z nich, aby informować króla o poczynionych postępach. Należy je trzymać w sekcji wraz z pieczęciami.

Artefakty

Królewski sygnet i Mahoniową biblioteczka należy wstawić do odpowiednich talii (jeśli gracze wykorzystują rozszerzenie „Kapitał początkowy”, Replikator również).

Przygotowując talie artefaktów, gracze dobierają po 1 dodatkowej karcie z każdej talii – to będą artefakty spod lady. Ten z talii I trafi na planszę artefaktów spod lady. Pozostałe 2 należy umieścić obok awersami ku górze. Te artefakty wejdą do gry w tym samym czasie co pozostałe artefakty z danych talii.

Kafle konferencji

Każda konferencja korzysta z pary kafli. Gracze wykorzystają tylko pierwszy kafel konferencji z gry podstawowej. Należy go sparować z pokazanym poniżej kaflem. Oba kafle należy odwrócić na odpowiednią stronę (czeladnika albo mistrza).



Nowa tabela dedukcji

Nowa tabela dedukcji zastępuje tabelę dedukcji z gry podstawowej. W tabeli znajduje się miejsce na notatki dotyczące „Projektu «Golem»”.

Znaczniki akcji

Liczba znaczników akcji zależy od liczby graczy biorących udział w grze i od numeru rundy:

| | runda 1 | runda 2 i 3 | runda 4, 5 i 6 |
|-----------------|---------|-------------|----------------|
| dwóch graczy | 3 | 6 | 6 |
| trzech graczy | 3 | 5 | 6 |
| czterech graczy | 3 | 5 | 5 |

Innymi słowy

Dwóch graczy. Zgodnie z normalnymi zasadami gracz rozpoczyna od 3 znaczników w pierwszej rundzie, a potem we wszystkich pozostałych będą korzystać z 6 znaczników.

Trzech graczy. Zgodnie z normalnymi zasadami gracz rozpoczyna od 3 znaczników w pierwszej rundzie, a potem przez 2 kolejne będą korzystać z 5 znaczników. Po pierwszej konferencji, do końca gry, gracz będą korzystać z 6 znaczników.

Czterech graczy. Zgodnie z normalnymi zasadami gracz rozpoczyna od 3 znaczników w pierwszej rundzie, a potem we wszystkich pozostałych będą korzystać z 5 znaczników.

Deklaracja akcji

W „Projekcie «Golem»”, gracze mają dostęp do 2 nowych akcji – badań nad golemem i wizyty w bibliotece. **Nowe akcje są dostępne już od pierwszej rundy.** Na koniec każdej rundy istnieje również szansa złożenia raportu o postępach prac, ale tego działania się nie deklaruje, nie wymaga również użycia znaczników.

Rozpatrywanie pól akcji

Po zadeklarowaniu akcji rozpatruje się je w poniższej kolejności:

1. szukanie składnika;
2. transmutacja składnika;
3. sprzedaż mikstury*;
4. **badania nad golemem;**
5. kupno artefaktu;
6. **wizyta w bibliotece;**
7. podważenie teorii*;
8. publikacja teorii*;
9. test na uczniu;
10. wypicie mikstury.

Następnie gracze mogą **raportować swoje postępy.**

* Zgodnie z zasadami podstawowymi te 3 akcje nie są dostępne podczas pierwszej rundy.

Badania nad golemem



Król zainteresował się badaniami nad golemem. Łaskawym okiem spogląda na tych, którzy się tym zajmują – o ile wykonują swoją pracę, zanim się znudzi.

Ta akcja pozwala graczowi sprawdzić składnik na golemie albo spróbować ożywić stwora. Dzięki tym akcjom gracz może zdobyć żeton aprobaty. Aprobata króla nie jest nieograniczona, dlatego im szybciej gracz podejmie się tej akcji, tym lepiej (zob. „Kafle nastroju króla” na stronie 7).



Za pierwszym i drugim razem, gdy gracz korzysta z tego pola akcji, może jedynie testować golema. Jeśli gracz przeprowadził już przynajmniej 2 takie testy, może albo ponownie testować golema, albo spróbować go ożywić.

Testowanie golema

Ta akcja pozwala graczowi odkrywać informacje, które pomogą mu ożywić golema. Aby przetestować golema, należy:

1. Umieścić **1 kartę składnika** w kociołku.
2. Na czytniku kart wybrać **„Badania nad golemem”**.

3. Następnie wcisnąć przycisk **„Test golema”**.

4. Zeskanować składnik.

5. Zapisać wynik.

6. **Odrzucić składnik.**

7. Przesunąć flakonik o 1 pole w górę na planszy badań nad golemem, chyba że znajduje się już na 1 z 2 górnych pól.

8. Jeśli na polu akcji pozostały jakieś żetony aprobaty, wzięć 1 i umieścić go na swojej planszy gracza.

Wynik

Golem może zareagować na składnik gracza. Jego klatka piersiowa może się zaświecić lub z uszu może buchnąć para. Można też uzyskać obie reakcje albo nie uzyskać żadnej z nich.

Co jednak te dziwne reakcje oznaczają? Zgodnie z pradawną wiedzą klatka piersiowa golema reaguje na 1 aspekt konkretnej wielkości, uszy zaś na inny aspekt konkretnej wielkości. Oba aspekty (kolory) są zawsze różne, natomiast ich wielkość może być równa albo różna. Uwaga! Golem reaguje na **rozmiar** aspektu, nie na jego symbol.

Przykład

Jeśli w obecności małego zielonego aspektu z uszu golema wydobywa się para, tylko 1 z tych 4 alchemonów mógł tego dokonać:



Aspekt, który rozświetli klatkę piersiową, musi być więc czerwony albo niebieski. Może być duży albo mały.

Oczywiście przed uzyskaniem jakichkolwiek informacji gracz nie ma pojęcia, na co zareaguje golem, może jednak zdobyć pewne informacje pośrednio.

Przykład

Powiedzmy, że wiesz już, że ropucha jest księżycowym alchemonem i zawiera . To oznacza, że musi być jednym z tych dwóch alchemonów:



Karmisz nią golema, a z jego uszu bucha para.



Co to znaczy? Po pierwsze, wiemy, że ropucha ma mały czerwony aspekt. Możemy więc być pewni, że uszy nie reagują na duży czerwony aspekt. Ropucha występuje w pozostałych kombinacjach rozmiarów i kolorów, więc każda z nich mogła wywołać reakcję uszu.

Możemy też powiedzieć coś o drugiej reakcji – mały czerwony aspekt nie sprawił, że klatka piersiowa się rozświetliła.

Obie informacje zapisujemy w tabeli dedukcji.



Przykład

Powiedzmy, że odkryliśmy prawdziwą naturę muchomora.



Wykorzystujemy późniejszą akcję, aby przetestować reakcję golema na muchomora, i odkrywamy, że to przez muchomora klatka piersiowa się świeci, a uszy dymią.



To pozwala nam wyeliminować mały czerwony aspekt oraz duże niebieskie i zielone aspekty zarówno dla klatki piersiowej, jak i uszu.



Neutralizujące się pary

Jeśli jesteś już na tyle doświadczony, aby grać z rozszerzeniem „Projekt «Golem»”, z pewnością wiesz o **neutralizujących się parach** – 2 alchemonach, których mieszanka daje miksturę neutralną. Spójrz na tabelę dedukcji, gdzie wynotowano pary jedna pod drugą. Zwróć uwagę, że w każdym aspekcie mają ten sam rozmiar.

Jeśli więc odkryjesz, że 2 składniki dają miksturę neutralną, będziesz również wiedzieć, że wywołają ten sam efekt na klatkę piersiową i uszy golema. I odwrotnie – 2 składniki, które wywołują ten sam efekt, muszą tworzyć neutralizującą się parę.

Znaczniki postępu prac nad golemem



Przed wysłaniem raportu z postępów albo próbą ożywienia golema trzeba przetestować go przynajmniej dwukrotnie. Dodatkowy flakonik z rozszerzenia „Projekt «Golem»” służy do zaznaczania postępów prac nad golemem. Po każdym z dwóch pierwszych testów należy przesunąć swój flakonik o 1 pole do góry. Jeśli graczowi uda się ożywić golema, jego flakonik przesunę się na najwyższe pole.

Nawet po dwukrotnym przetestowaniu golema można wciąż przeprowadzać testy i zdobywać żetony aprobaty (jeśli jakieś są dostępne), po prostu gracz nie będzie już przesunął swojego flakonika.

Ożywianie golema

W tym momencie nie musisz wiedzieć, jak ożywić golema – wpiers musisz przeprowadzić przynajmniej 2 testy – dlatego **umieściliśmy opis ożywiania golema na stronie 11.** Jeśli chcesz, możesz od razu przejść do tamtej strony i przeczytać zasady ożywiania golema, ale gdy będziesz tłumaczyć zasady tego rozszerzenia nowym graczom, radzimy poczekać z wyjaśnieniem do momentu, w którym ktoś przeprowadzi 2 testy.

Kupno artefaktu



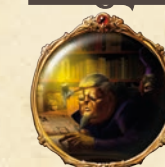
Twój lokalny, przyjazny sprzedawca ma szeroki wybór artefaktów. Jeśli kumplujesz się z królem, sprzedawca jest nawet przyjaźniejszy, a wybór jeszcze szerszy.

Akcja kupna artefaktu działa w taki sam sposób jak w grze podstawowej – ale jeśli gracz posiada żeton aprobaty, działa jeszcze lepiej.

Zamiast kupować kartę z rzędu artefaktów gracz może zakupić kartę z pola artefaktów spod lady. Taka akcja kosztuje 1 sztukę złota mniej, ale gracz musi dodatkowo zapłacić 1 żetonem aprobaty, który odkłada do banku.

Artefakt spod lady zostanie wymieniony w tym samym momencie, w którym zostaną wymienione pozostałe artefakty.

Wizyta w bibliotekę



Czasem mam wrażenie, że moi koledzy po fachu zgodzili się pracować nad golemem tylko po to, aby uzyskać dostęp do pałacowej biblioteki.

Gdy gracz zagrywa tę akcję, odkłada 1 żeton aprobaty do banku i pobiera 1 żeton książki. Książkę czyta natychmiast, co zostało wyjaśnione w akapicie „Pałacowa biblioteka” na stronie 2.

Uwaga! Jeśli zabrakło Ci żetonów książek, wciąż możesz wykonać tę akcję. Zamiast żetonów skorzystaj z dowolnych zamienników.

Publikacja teorii



To strasznie frustrujące – wiedzieć tyle o golemach i mieć zakaz publikacji prac na ten temat. Przynajmniej jest to na tyle prestiżowe, że daje Ci okazję pisania do królewskiej encyklopedii.

Publikowanie teorii na planszy teorii działa zgodnie z normalnymi zasadami. Publikowanie albo wspieranie artykułu w królewskiej encyklopedii kosztuje 1 żeton aprobaty zamiast 1 sztuki złota. Wspierając artykuł, gracz płaci po 1 sztuce złota każdemu graczowi, który już umieścił na nim swoją pieczęć.

Koniec rundy

Koniec rundy przebiega niemal w taki sam sposób jak w grze podstawowej. Ważne różnice zostały opisane poniżej.

Raporty z postępów



Król pozwolił Ci korzystać ze swojej biblioteki. Dał Ci możliwość publikacji artykułów w królewskiej encyklopedii. A teraz chce wiedzieć, jakie poczyniłeś postępy podczas prac nad swoim specjalnym projektem badawczym.

Podczas każdej rundy, po rozpatrzeniu akcji wypicia mikstury, każdy z graczy ma szansę złożenia raportu z postępów. Takie działanie nie wymaga użycia znacznika akcji.

Gracz może złożyć raport tylko wtedy, **gdy dwukrotnie testował golema**. Może to zrobić, nawet jeśli już udało mu się golema ożywić. Wszyscy gracze, którzy chcą złożyć raport z postępów, mogą to zrobić jednocześnie (jeśli jednak czyjaś decyzja zależy od poczyniń innych, gracze powinni zdecydować o składaniu – albo nie składaniu – raportu po kolei, począwszy od gracza znajdującego się najniżej na polach kolejności i zgodnie z odwrotną kolejnością).

Te żetony przedstawiają raporty. Umieszcza się je na planszy rewersami ku górze, aby zaznaczyć kolor i rozmiar aspektu, na które reaguje golem (reakcje golema zostały wyjaśnione na stronie 8).

Na każdej parze pól może się znaleźć 1 raport gracza. Nie ma znaczenia, którą parę wykorzysta gracz. **Raport można przedstawić za pomocą 1 albo 2 żetonów raportu**. Każdy z graczy może złożyć po 1 raporcie na temat świecącej klatki piersiowej i buchających parą uszu.

Gracz może złożyć tylko 1 raport na turę. Może to zrobić na 1 z 3 sposobów:

- Umieścić 2 żetony raportu na swoich 2 pustych polach poniżej świecącej klatki piersiowej albo buchających parą uszu. W ten sposób gracz daje do zrozumienia, że reakcję danej części ciała wywołuje kombinacja koloru i rozmiaru znajdująca się na jednym z jego żetonów raportu.
- Umieścić tylko 1 żeton raportu na swoich 2 pustych polach. W ten sposób gracz daje do zrozumienia, że jest pewien właściwej kombinacji koloru i rozmiaru, która wywołuje reakcję.
- Usunąć 1 żeton raportu z jednego ze swoich raportów, który składa się z 2 żetonów. W ten sposób gracz daje do zrozumienia, że jest już pewien, że pozostały żeton przedstawia właściwą kombinację koloru i rozmiaru.

Oczywiście gracz nie musi zdać prawidłowych raportów, ale na koniec rozgrywki zostanie ukarany, jeśli się pomylił. Nie ma możliwości dołożenia drugiego żetonu raportu do raportu składającego się z 1 żetonu. Nie ma możliwości usunięcia żetonu raportu, jeśli raport składa się tylko z 1 żetonu. Gracz może posiadać tylko 1 raport na temat klatki piersiowej i 1 na temat uszu.

Konferencje

Podczas rund 3 i 5 odbędą się konferencje – tak samo jak w grze podstawowej. Konferencje wykorzystują po 2 kafle, tak jak wyjaśniono to na stronie 7. Przygotowując kafle konferencji na następnej rundzie, kafel z przypomnieniem o raportach z postępów należy umieścić na kafle raportów z postępów, natomiast drugi kafel konferencji należy umieścić obok (na niezwykle wysokiej wieży).



Ten symbol będzie przypominać graczom o możliwości złożenia raportu z postępów przed rozpatrzeniem kafła konferencji. Jeden z kafli konferencji oceni liczbę raportów z postępów, którą nadesłali poszczególni gracze.

Pierwsza konferencja



W wariantcie dla czeladników każdy z graczy, który złożył **przynajmniej 1 raport**, otrzymuje po 1 punkcie reputacji i dobiera po 1 karcie przysługi.



W wariantcie dla mistrzów każdy z graczy, który złożył **przynajmniej 1 raport**, dobiera po 1 karcie przysługi. Nikomu nie przysługuje premia w punktach reputacji, może pojawić się jednak kara. Gracz, który **nie złożył przynajmniej 1 raportu**, traci 2 punkty reputacji!



Druga część pierwszej konferencji wykorzystuje kafel z gry podstawowej.

Druga konferencja



Podczas drugiej konferencji raporty z postępów należy policzyć w specjalny sposób – raport składający się z 1 żetonu raportu liczy się jako 1 raport, a **raport składający się z 2 żetonów raportu liczy się jako pół raportu**, ponieważ jest mniej precyzyjny. Gracz z największą liczbą raportów otrzymuje 2 punkty reputacji, a gracz z najmniejszą liczbą raportów traci 2 punkty reputacji. Jeśli kilku graczy złożyło równie dużo raportów, każdy z nich otrzyma po 2 punkty (chyba że nie złożyli żadnych raportów). Jeśli kilku graczy złożyło równie mało raportów, każdy z nich straci po 2 punkty. (Zwłaszcza jeśli nie złożyli żadnych raportów. Ale obciach!)

W tym momencie **gracze, którym udało się ożywić golema, otrzymują po 3 punkty reputacji**.



Druga konferencja wykorzystuje również ten nowy kafel, który od graczy pragnących zdobyć punkty reputacji wymaga 1 dodatkowej teorii.

Przykład



Czerwony gracz otrzymuje 2 punkty reputacji, ponieważ jej raport liczy się jako 1,5 raportu. Niebieski i zielony remisują, złożony po 1 raporcie. Ich reputacja nie ulega zmianie. Zielony traci 2 punkty, ponieważ jego raport liczy się jedynie jako pół raportu.

Straty i zyski netto

Straty i zyski z obu kafli konferencji należy zsumować i dopiero wtedy zastosować je jako 1 stratę albo zysk netto. Jeśli gracz odnotuje stratę, ewentualną dodatkową karę albo wyrównanie za utratę reputacji otrzyma tylko raz. Jeśli odnotuje zysk, premię (taką jak premia z togi szacunku) również otrzyma tylko raz.

Generalnie za każdym razem, gdy gracz ponosi straty albo otrzymuje zyski z kilku źródeł naraz, wszystkie straty i zyski należy zsumować, a kary, wyrównania albo premie przyznać tylko raz.

Nowe karty artefaktów

Po każdej konferencji należy usunąć pozostałe karty artefaktów i rozłożyć następny zestaw. Gracze powinni pamiętać, aby zrobić to samo z artefaktem spod lady.

Przygotowanie następnej rundy

Z pola akcji badań nad golemem należy usunąć pozostałe żetony aprobaty, a następnie odwrócić nowy kafel nastroju króla. Na polu badań należy umieścić wskazaną liczbę żetonów. **Żetony aprobaty nie ulegają kumulacji pomiędzy rundami**.

W grze dwuosobowej co rundę dostępny jest tylko 1 żeton aprobaty.

Ostateczna punktacja

Podczas ostatecznej punktacji pojawiają się nowe sposoby na zdobycie punktów (albo ich utratę!).

Jeśli graczowi pozostały jakieś żetony aprobaty, przed podliczeniem punktów za sztuki złota **może wymienić każdy żeton aprobaty na 2 sztuki złota**.

Podczas wielkiego ujawnienia król nagrodzi (albo ukarze) gracza w oparciu o precyzję i celność jego raportów z postępów:

- Prawidłowy raport składający się z 1 żetonu zapewni **4 punkty zwycięstwa**.
- Prawidłowy raport składający się z 2 żetonów zapewni **2 punkty zwycięstwa**.
- Nieprawidłowy raport składający się z 2 żetonów spowoduje **stratę 6 punktów zwycięstwa**.
- Nieprawidłowy raport składający się z 1 żetonu spowoduje **stratę 8 punktów zwycięstwa**.

Punkty za klatkę piersiową i uszy przydziela się oddzielnie. Maksymalnie gracz może otrzymać 8 punktów zwycięstwa, ale może też stracić aż 16 punktów!

Jeśli w trakcie rozgrywki gracz ożywił golema, otrzyma **5 punktów zwycięstwa** bez względu na swoje raporty.

Jak ożywić golema

Ożywienie golema to skomplikowany proces, podczas którego para będzie uchodzić nie tylko z uszu golema, ale i z uszu samego alchemika. Nie zadręczaj się, jeśli za pierwszym razem Ci nie wyjdzie.

Golema ożywią dokładnie 2 połączone składniki. Które? Aby poznać odpowiedź, musisz się dowiedzieć, które ze składników wywołują reakcję w uszach i klatce piersiowej.

Przykład



Uszy reagują na mały zielony aspekt, a klatka piersiowa na duży czerwony aspekt.

Tabela dedukcji pokazuje, jak zamienić informacje o **rozmiarze** w informacje o **symbolach**. Jeśli golem reaguje na duży aspekt, ożywienie wymaga w tym aspekcie symbolu dodatniego. Jeśli reaguje na mały aspekt, ożywienie wymaga w tym aspekcie symbolu ujemnego.

Przykład



Jeśli tabela została wypełniona prawidłowo, do ożywienia golema potrzeba **+** i **-**.

Od tej pory ważne będą tylko **symbole** aspektów (nie ich rozmiar). Testy wykazały, które 2 kolory są ważne. Tabela dedukcji pokazała, jaki symbol w danym kolorze jest potrzebny. **Teraz trzeba jedynie znaleźć 2 alchemony, które posiadają dane symbole w tych aspektach**. W grze występują dokładnie 2 takie alchemony.

Przykład. Oto 2 alchemony posiadające **+** i **-**.



Gdy gracz odkryje odpowiednie alchemony, stoi o krok od sukcesu. Musi tylko odkryć, które 2 składniki odpowiadają tym alchemonom!

Uwaga! Z pewnością myślisz, że wszystko, co wywoła reakcję zarówno w klatce piersiowej, jak i w uszach, musi być składnikiem ożywiająym golema. To nieprawda.



Ożywienie golema



Jeśli gracz przetestował golema przynajmniej dwukrotnie, może spróbować go ożywić. Ożywienie golema to 1 z 2 opcji z pola akcji badań nad golemem.

Aby ożywić golema, gracz musi:

- Oznajmić, że spróbuje ożywić golema.
- Na czytniku kart wybrać **Badania nad golemem**.
- Wcisnąć przycisk **Ożywienie golema**.
- W sekrecie wybrać 2 składniki, które jego zdaniem ożywią golema** (składniki zapewni król, gracz nie musi mieć tych kart na ręce).
- Ujawnić wynik.



Jeśli gracz ożywi golema, musi również:

- Przesunąć swój znacznik postępów prac nad golemem na najwyższe pole na planszy badań nad golemem.
- Jeśli na polu akcji znajdują się jakieś żetony aprobaty, wziąć 1 i umieścić go na swojej planszy gracza.



Jeśli wybrane składniki nie ożywiły golema, gracz traci **2 punkty reputacji**.

Na koniec gry ożywienie golema będzie warte 5 punktów zwycięstwa. Jest również warte 3 punkty reputacji podczas drugiej konferencji. Warto więc stworzyć golema.



Skrót zasad przygotowania

Podczas gry z rozszerzeniem „Projekt «Golem»” należy korzystać ze wskazanej poniżej liczby znaczników akcji:

| | runda 1 | runda 2 i 3 | runda 4, 5 i 6 |
|-----------------|---------|-------------|----------------|
| dwóch graczy | 3 | 6 | 6 |
| trzech graczy | 3 | 5 | 6 |
| czterech graczy | 3 | 5 | 5 |

Podczas gry z rozszerzeniem „Projekt «Golem»” należy korzystać z poniższych kafli konferencji:

Z tych 2 kafli podczas pierwszej konferencji.



Z tych 2 kafli podczas drugiej konferencji.



Karty z rozszerzenia

Z nowych kart korzysta się jedynie wtedy, gdy gra toczy się z wykorzystaniem odpowiadającego im rozszerzenia:

„Kapitał początkowy”

- Replikator (artefakt)

„Projekt «Golem»”

- Mahoniowa biblioteczka (artefakt)
- Królewski sygnet (artefakt)
- 4 karty Dworzan (przysługi)

W szczególności nie należy korzystać z Mahoniowej biblioteczki bez rozszerzenia „Projekt «Golem»”. Bez akcji wizyty w bibliotece jest bardzo słaba.

Replikator



Gdy gracz zreplikuje kartę początkową, która zapewnia punkty reputacji na koniec pierwszej rundy, otrzymuje te punkty natychmiast. Jeśli karta początkowa pozwala graczowi rozpocząć grę z Replikatorem, efekt Replikatora zostanie aktywowany na koniec rundy 1 i 2.

Najczęściej zadawane pytania (o grę podstawową)

Jak działa Zielarka, jeśli w tym samym momencie dobieram składniki?

Zanim zagrasz Zielarkę, zakończ obecne działanie. Jeśli pole kolejności pozwala Ci dobrać składniki i Zielarkę, najpierw dobierz składniki, a potem skorzystaj z zielarki. Podobnie będzie na początku rozgrywki – najpierw dobierz wszystkie karty, wybierz karty przysług, które chcesz zatrzymać, i dopiero wtedy użyj Zielarki.

Jeśli już mowa o tych odrzucanych na początku rozgrywki kartach przysług... odrzucamy je awersami czy rewersami ku górze?

Wszystkie karty na stosie odrzuconych kart przysług powinny leżeć awersami ku górze.

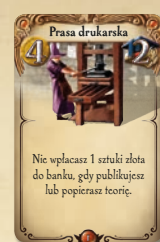
Moi szanowni koledzy i ja przyłożyliśmy pieczęcie na teorii, na której znajduje się żeton konfliktu. Podczas podważania teorii ten żeton został usunięty. Nagle za tę teorię przysługuje stypendium. Kto je dostanie?

Gracze sprawdzają, czy kwalifikują się do otrzymania stypendium po zakończeniu akcji publikacji teorii albo podważenia teorii. W tym konkretnym przypadku otrzymasz stypendium, jeśli to była Twoja akcja podważenia teorii. Jeśli teorię podważył któryś z Twoich kolegów, to on otrzyma stypendium. Jeśli zaś żeton został usunięty akcją innego gracza, stypendium otrzyma pierwszy z Was, który wykona akcję publikacji albo podważenia teorii (nawet jeśli próba podważenia zakończy się niepowodzeniem).

Użyłem Peryskopu, żeby podejrzeć eksperyment mojego kolegi po fachu. Czy kolega będzie wiedział, który ze składników podejrzalem?

Oczywiście, że nie. W końcu go podglądasz. Twój kolega powinien przekazać Ci obie karty rewersami ku górze. Ty powinieneś je potasować, a potem wybrać, którą podejrzysz. Następnie powinieneś odrzucić obie karty.

Prasa drukarska i artykuły w encyklopedii



W rozszerzeniu „Projekt «Golem»” gracz nie może wykorzystać Prasy drukarskiej podczas publikacji albo wsparcia artykułu w encyklopedii, ponieważ takie działanie wymaga żetonu aprobaty. Jednakże podczas rozgrywki bez rozszerzenia „Projekt «Golem»” Prasa drukarska działa na artykuły w encyklopedii w taki sam sposób jak na teorie.

Mój znacznik znajduje się na polu akcji publikacji teorii. Ja jednak korzystam z niego, żeby dokonać natychmiastowej publikacji podczas podważania teorii. Czy nadal mogę skorzystać z Butów szybkości, aby wykonać drugą akcję publikacji teorii?

Tak. Musisz jednak poczekać, aż z pola akcji publikacji teorii znikną wszystkie znaczniki.

Zrezygnowałem z akcji. Czy nadal mogę wykorzystać Buty szybkości, aby wykonać akcję?

Tak, gdy wszyscy pozostali gracze zakończą swoje akcje na tym polu.

Jak działa kombinacja Butów szybkości i Dozorcy?

Kartę Dozorcy należy traktować jak pole akcji. Jeśli masz na niej znacznik, możesz skorzystać z Butów szybkości, aby wykorzystać tę akcję jeszcze raz.

Co oznacza zwrot „podczas tej samej rundy żadna mikstura negatywna nie może wpłynąć na Ciebie dwukrotnie”?

Podczas jednej rundy niebieska mikstura nie wpłynie na Ciebie dwukrotnie. Podczas jednej rundy czerwona mikstura nie wpłynie na Ciebie dwukrotnie. Podczas jednej rundy zielona mikstura nie wpłynie na Ciebie dwukrotnie. Natomiast 2 mikstury negatywne różnych kolorów nadal mogą na Ciebie wpłynąć. Na przykład mógłbyś zostać otruty i sparaliżowany. Z drugiej strony Twoja odporność działa przez całą rundę, jeśli więc zostaniesz dość szybko otruty przez kartę Dozorcy, będziesz odporny na truciznę podczas akcji wypicia mikstury tej samej rundy.

Projekt gry Matúš Kotry

Ilustracje: David Cocharad

Dodatkowe grafiki: Jakub Politzer

Projekt graficzny: Filip Murmak

Dodatkowe prace projektowe: František Horálek

Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Główny tester: Petr Murmak

Testerzy: Jiřka, Filip, Vitek, Dilli, David, Ivka, Chasník, Petr, Vlaada, Marcela, Alenka, Dita, Zdenka, Michal, Ondra i inni uczestnicy wielu konwentów planszówkowych w Republice Czeskiej i na całym świecie.

Podziękowania: należą się wszystkim, którzy przyczynili się do powstania tej gry, zwłaszcza testerom, którzy byli gotowi narazić się na ból głowy, mierząc się z tak trudnym wyzwaniem!

© Czech Games Edition, październik 2016.
www.CzechGames.com

