Матуш Котри

Алхимики

Королевский голем

Чем это сейчас заняты мои коллеги? Неделями они просиживают в своих лабораториях, совершая короткие вылазки наружу лишь для того, чтобы посетить дворцовую библиотеку. Может ли это означать, что они так же, как и я, бьются над решением загадки короля? Дураки! Формулы, которые они изучают в королевской энциклопедии, написаны мной! Я один из тех, кому известна истинная природа корня мандрагоры, и это я должен быть тем, кто оживит королевского голема!

О дополнении

«Королевский голем» на самом деле содержит 4 разных дополнения.

В **«Спонсорах»** у игроков появится возможность выбирать начальный запас ресурсов для своих лабораторий.

Дополнение **«Дни забот»** внесет разнообразие в каждый раунд за счет новых наград (и новых штрафов!) для шкалы очередности хода.

«Королевская энциклопедия» — это совершенно новая площадка для публикации ваших исследований.

И наконец, дополнение **«Проект Голем»**, которое предлагает алхимикам посостязаться в оживлении существа, созданного из глины и магии!

Дополнения приведены в порядке увеличения уровня сложности. «*Спонсоры*» и «*Дни забот*» отлично подойдут для новичков. «*Королевская энциклопедия*» — для тех, кто уже поднаторел в базовой версии игры. А «*Проект Голем*» подойдет игрокам, которые ищут новых испытаний для своих дедуктивных способностей.

Эти четыре дополнения могут использоваться вместе или по отдельности в любых сочетаниях, кроме «*Проекта Голем*». Оно рассчитано на игру одновременно с дополнением «*Королевская энциклопедия*».

Большинство дополнений используют жетоны **«Дворцовой библиотеки»**, описанные на следующей странице.

Играйте с тем же приложением

Если ваше приложение Alchemists: Lab Equipment обновлено до версии 2.0 или выше, то вы готовы к игре. Теперь в приложении можно выбрать режим игры с дополнением. Обратите внимание, что код игры с дополнением состоит из 5 знаков, а код базовой игры — из 4.

Дворцовая библиотека

Если вы стремитесь постичь мудрость древних, долгие недели и месяцы придется вам провести над кипящим котлом. Или просто получите читательский билет.

Новые таблицы формул

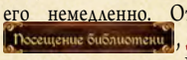
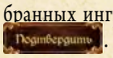
Древние мудрецы делили формулы на две категории — Солнечные и Лунные. Чтобы использовать знания, накопленные в библиотеке, вам нужно уметь отличать одну от другой. Каждая формула отмечена в таблице **тайными знаками**: в солнечных формулах присутствуют 0 или 2 отрицательных элемента (считайте, что минус на минус дает плюс). В лунных формулах отрицательных элементов 1 или 3.

Нижняя часть таблицы используется только в дополнении *«Проект Голем»*.

Жетоны книг

Жетоны книг вы можете получить в следующих дополнениях:

- в дополнении *«Спонсоры»*, в качестве стартового ресурса;
- в дополнении *«Дни забот»*, за выбор определенной ячейки на шкале очередности хода;
- в дополнении *«Проект Голем»*, где появляется область действия «Посещение библиотеки».

Получив жетон книги, вы должны использовать его немедленно. Откройте приложение и нажмите  , **держа устройство так, чтобы только вы видели экран.** Приложение покажет 4 случайно выбранных ингредиента. Выберите один из них и нажмите  . Приложение покажет, является ли формула этого ингредиента лунной или солнечной.

Пример: вы выбрали том, в котором описана истинная природа гриба. Приложение показывает, что гриб — лунный ингредиент. Вы можете вычеркнуть в своей таблице все формулы гриба, отмеченные солнечным символом.

Храните полученные жетоны книг на вашем планшете игрока. Это будет напоминать противникам о том, что у вас есть дополнительная информация. Также количество прочитанных вами книг будет иметь значение, если вы купите «Книжный шкаф».

Спонсоры

Поздравляем! Ваше прошение о финансировании было удовлетворено. Новая лаборатория будет оборудована в соответствии с направлением ваших исследований.

Компоненты

20 карт спонсоров

Карта артефакта «Репликатор»

Жетоны книг

Блокнот с новыми таблицами формул

Подготовка к игре

Замешайте карту «Репликатор» в колоду артефактов I. Теперь есть вероятность, что он появится в начале игры. Подготовьтесь к игре по обычным правилам. Игроки должны знать начальные условия партии перед тем, как им нужно будет выбрать спонсорское финансирование.

Игроки не получают, как обычно, 2 золотых, 1 карту услуги и 2 ингредиента. Вместо этого перемешайте колоду карт спонсоров и раздайте по 4 карты каждому игроку. **Каждый игрок выбирает 2 карты** и сбрасывает 2 оставшиеся. Игроки открывают выбранные карты одновременно в начале первого раунда.

Вы начинаете игру с ресурсами, изображенными на выбранных картах:

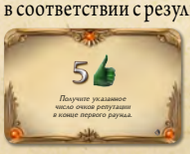
Монеты: возьмите указанное количество золотых.

Ингредиенты: возьмите указанное количество случайных ингредиентов из колоды.

Карты услуг: возьмите на 1 карту услуги больше, чем указано на ваших картах спонсоров. Выберите карты услуг, которые вы хотите оставить, а затем сбросьте одну из карт.

Жетон книги: возьмите жетон книги и тут же используйте его, как написано выше, в разделе *«Дворцовая библиотека»* (перед этим вы можете посмотреть ваши карты ингредиентов).

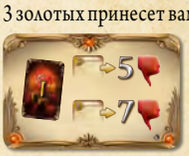
Очки репутации: некоторые источники спонсирования престижны. Другие нет, но они приносят вам больше ценных ресурсов. Подсчитайте, сколько очков репутации вы должны суммарно получить или потерять за обе карты спонсоров, и передвиньте свой маркер в соответствии с результатом.



Отложенные очки репутации: некоторые карты приносят вам очки репутации, которые вы получаете не сразу. Начислите их себе в конце первого раунда, как и написано на карте.

Две из карт спонсоров позволяют вам начать игру, сразу имея артефакт.

Тайный артефакт: посмотрите все артефакты из колоды III, которые остались после подготовки к игре. Возьмите один из них и верните остальные карты в коробку. Ваш выбор остается тайным для оппонентов на протяжении всей партии. Откройте эту карту перед финальным подсчетом очков. Если вы взяли «Золотой алтарь», используйте его эффект до того, как начнется финальный подсчет очков. Карту «Бархатный берет» можно открыть и использовать во время выставки. Если ваш тайный артефакт стоит дешевле 5 золотых, вычтите из 5 его стоимость и получите дополнительное количество победных очков, равное полученному значению. Например, артефакт со стоимостью 3 золотых принесет вам 2 победных очка.



Начальный артефакт: выберите один артефакт из колоды I, который остался после подготовки к игре. Положите его карту лицом вверх перед собой. Вы владеете этим артефактом в начале игры.

Ох, но зависть — страшная сила. Повсюду мгновенно поползут слухи о том, как вы могли приобрести что-то столь ценное. Если стоимость полученного вами артефакта 3 золотых, вы теряете 5 очков репутации. Если 4 золотых — 7 очков. Эти очки вычитаются из прочих очков репутации, которые вы получаете или теряете по эффектам карт спонсоров. После этого маркер репутации перемещается только один раз.

Отложите в сторону выбранные вами карты спонсоров. Если вы получите «Репликатор», то сможете использовать их снова.

Карты спонсоров рассчитаны для игры на уровне магистра. Если вы играете на **уровне ученика**, каждый игрок получает **1 ингредиент** в дополнение к ресурсам за карты спонсоров.

Дни забот

Амбициозный алхимик до завтрака успевает больше, чем многие люди могут сделать за весь день.

Компоненты

Жетоны книг

Блокнот с новыми таблицами фортуп

18 планшетов очередности хода

Подготовка

После подготовки к игре сформируйте стопку планшетов очередности хода:

1. Если вы играете без дополнения *«Проект Голем»*, уберите все планшеты очередности хода, отмеченные символом голема в левом верхнем углу.
2. Переверните планшеты лицом вниз и отсортируйте по стопкам 1-2, 3-4 и 5-6.
3. Возьмите по 2 случайных планшета из каждой стопки, не глядя на их лицевую сторону.
4. Сформируйте из взятых планшетов стопку так, чтобы планшеты с меньшим номером оказались наверху, а с большим — внизу.
5. Разместите эту стопку рядом со шкалой очередности хода на игровом поле. Переверните верхний планшет и положите его поверх шкалы очередности хода на поле. Этот планшет будет выполнять ее функцию в первом раунде.
6. Откройте следующий планшет и оставьте его сверху стопки. Он будет использоваться в качестве шкалы очередности хода в следующем раунде. В 1-м и 2-м раундах используются планшеты с пометкой 1-2 и так далее.

Выбор очередности хода

Планшет очередности хода определяет, какие бонусы будут доступны на шкале очередности хода в текущем раунде. Правила выбора очередности хода остаются такими же, как в базовой версии игры. Деления с пометкой 3+ используются только при игре втроем и вчетвером. Деления с пометкой 4 используются только при игре вчетвером. Чтобы помочь игрокам запомнить это правило, вы можете закрывать недоступные деления колбами неиспользуемых цветов.

Деления очередности хода на планшетах добавляют новые возможности, но многие из них имеют свою цену. Как и в базовой версии игры, стоимость написана слева, а бонусы — справа. Вы не можете выбрать деление, если не можете оплатить его стоимость.

Снижение репутации: потеряйте указанное число очков репутации. При этом работают эффекты синей, зеленой и красной зон шкалы подсчета очков на поле теорий.

Трата куба действия: положите один из ваших кубов в ячейку неиспользованных кубов. Он не будет доступен вам в текущем раунде.

Трата жетона королевской печати: полезно водить знакомство с королем. Чтобы использовать такие деления очередности хода, верните в банк один из своих жетонов королевской печати. Если вы играете без дополнения *«Проект Голем»*, то жетоны королевской печати не используются, и планшеты с такими делениями были убраны во время подготовки к игре.

Получение репутации: получите указанное число очков репутации.

Получение золота: получите указанное число золотых.

Прочтение книги: возьмите жетон книги и тут же используйте его так, как описано в разделе *«Дворцовая библиотека»* на предыдущей странице.

Конец раунда

Планшет очередности хода сменяется в конце каждого раунда. Когда вы выкладываете новый жетон искателя приключений, сделайте то же самое с планшетом очередности хода:

1. Уберите использовавшийся в текущем раунде планшет очередности хода с поля.
2. Выложите на поле верхний планшет из стопки.
3. Откройте следующий планшет и оставьте его сверху стопки.

Королевская энциклопедия

Если студент отказывается пить ваше зелье, покажите ему соответствующую страницу в королевской энциклопедии.
«Видишь? Эти ингредиенты не ядовиты. Так сказано в энциклопедии». Тот факт, что эта статья написана вами, упоминать не стоит.

Компоненты

Двухстороннее поле энциклопедии

Жетон гранта энциклопедии

16 жетонов ингредиентов

4 белые печати без звезды (по 1 каждого цвета)

4 печати с серебряной звездой (по 1 каждого цвета)

Подготовка к игре

Если вы играете с дополнением *«Проект Голем»*, используйте сторону поля энциклопедии с пометкой голема. Если нет, используйте противоположную сторону поля. Разместите поле энциклопедии рядом с полем теорий. Жетоны ингредиентов положите неподалеку.

Грант энциклопедии выложите в центре поля энциклопедии. Выдайте каждому игроку по 2 дополнительных печати его цвета.

Опубликовать теорию

«Королевская энциклопедия» — это новая площадка для публикации исследований. Когда наступает ваш черед использовать действие публикации или опровержения теории, вы можете потратить это действие для того, чтобы вместо обычной теории опубликовать или опровергнуть статью в энциклопедии.

Стоимость публикации зависит от того, играете ли вы с дополнением *«Проект Голем»* или нет. Без него стоимость публикации такая же, как и в базовой версии игры: 1 золотой в банк и по 1 золотому каждому игроку, у которого уже есть печать на выбранной статье. Если вы играете с *«Проектом Голем»*, вы должны заплатить 1 жетон королевской печати вместо 1 золотого в банк. Однако вы по-прежнему платите по 1 золотому за авторские права остальным игрокам.

Ключевое отличие между обычными теориями и статьями в энциклопедии заключается в том, что статьи энциклопедии посвящены конкретному элементу. Для публикации новой статьи:

1. Выберите элемент (красный, зеленый или синий), статья о котором еще не была опубликована.
2. Возьмите два жетона результатов выбранного цвета и разместите их рядом на соответствующих местах поля энциклопедии. Переверните жетоны вверх стороной с теми знаками, о которых хотите написать (⊕⊕, ⊕⊖, ⊖⊕ или ⊖⊖).
3. Под каждым жетоном результата разместите 2 жетона ингредиентов. Статья обязательно должна включать в себя четыре разных ингредиента.

Что сообщает нам эта статья? То, что формулы каждой пары ингредиентов в столбце содержат элемент того знака, который размещен сверху этого столбца.

Пример статьи о красном элементе:

Эта статья утверждает, что жаба и мандрагора содержат ⊕ в своих формулах, в то время как формулы скорпиона и папоротника содержат ⊖. Примечание: это не обязательно означает, что из жабы и корня мандрагоры получится ⊕.

Пример статьи о синем элементе:

Эта статья утверждает, что формулы всех четырех ингредиентов ниже содержат ⊕.

Когда вы публикуете или опровергаете статью, разместите одну из своих печатей на ней. Как и в случае с обычной теорией, когда вы публикуете статью, вы получаете 1 очко репутации.

Защита от ошибки в статье

Если вы используете печать со звездой при публикации статьи, вы рискуете репутацией. В случае, если ошибочность статьи будет доказана вследствие опровержения или после Большого открытия, вам придется потерять очки репутации. Только печати со звездами приносят вам победные очки в конце игры.

Как и в случае с обычной теорией, вы можете использовать печать без звезды, чтобы защититься от ошибки, но принцип будет несколько другим. **Вы защищаетесь от ошибки в конкретном ингредиенте, а не в элементе формулы.**

Для того чтобы защититься от ошибки в одном из ингредиентов, используйте печать без звезды, совпадающую по цвету с цветом ячейки, в которой находится жетон соответствующего ингредиента. Например, чтобы защититься от ошибки в скорпионе в статье о красном элементе из примера выше, используйте печать с синим кружком, так как жетон скорпиона находится в синей ячейке. Это будет означать, что вы уверены в том, что формулы жабы и мандрагоры имеют ⊕, а папоротника — ⊖.

Чтобы защититься от ошибки в папоротнике в данной статье о красном элементе, вы должны использовать белую печать. **Белая печать без звезды используется только для поля энциклопедии.** На обычном поле теорий эту печать использовать нельзя.

Грант энциклопедии

Этот грант похож на остальные. Если у вас еще нет других грантов, вы получаете его после того, как выложите свои печати на 2 статьи энциклопедии. Если это не первый ваш грант, то вы не сможете взять его, пока не выложите свои печати на все 3 статьи.

Ограничения

Если об одном из элементов уже написана статья, вы, очевидно, не можете написать о нем вторую статью, поскольку соответствующее место на поле уже занято. Вы также ограничены количеством доступных жетонов ингредиентов. В вашем распоряжении находится по 2 жетона каждого ингредиента, так что один и тот же ингредиент не может встречаться во всех трех статьях.

Вы не можете опубликовать статью, ингредиенты в которой будут полностью совпадать с ингредиентами в другой статье. Королевская энциклопедия должна быть разнообразной! Три из четырех ингредиентов, тем не менее, могут совпадать.

Поле теорий и поле энциклопедии не влияют друг на друга напрямую. Это означает, что вы можете опубликовать статью, которая противоречит опубликованной теории.

Опровержение теории

Вы можете использовать действие опровержения теории для того, чтобы опровергнуть статью в энциклопедии. Для этого вы должны доказать, что одному из ингредиентов в статье присвоен неверный знак. Доказательство выполняется тем же способом (с различиями на уровне ученика и магистра), что и в базовой версии игры.

Вы теряете 1 очко репутации в случае неудачной попытки опровержения и получаете 2 очка в случае успеха. Если статья была опровергнута, уберите с поля все ее жетоны и раскройте печати. Все игроки с печатями на этой теории теряют 5 очков репутации, за исключением игроков, верно защитившихся от ошибки.

Для того чтобы определить, сработала ли защита игрока, **вспомните, что печать без звезды означает: «все остальные ингредиенты в этой статье верные».** Если успешное опровержение не противоречит этому утверждению, то печать успешно защитила вас от ошибки. Но если опровержение выявило ошибку в каком-то другом ингредиенте, игрок с этой печатью теряет 5 очков репутации.

На этой странице находится пример, который поможет вам лучше понять написанное выше.

Пример для учеников

Наиболее распространенный случай

Ваш невежественный коллега написал статью о синем элементе. Вы продемонстрировали, что формула гриба содержит . Это опровергает статью. Вы получаете 2 очка репутации. Все игроки, чьи печати лежат на этой статье, теряют по 5 очков, кроме тех игроков, чьи печати защищают от ошибки в грибе (жетон гриба лежит на зеленой ячейке, так что для защиты от такой ошибки потребуется зеленая печать).

Пятый ингредиент

Такое случается редко, однако такой способ опровержения тоже верен.

Этот хитрый способ опровержения заключается в том, чтобы продемонстрировать, что, например, скорпион содержит . Так как только 4 ингредиента могу содержать , статья не верна. Это успешное опровержение. Вы получаете 2 очка репутации. Игроки, которые выложили печати со звездами на эту статью, теряют по 5 очков репутации, но игроки, выложившие печати без звезд, не теряют очки. Так как вы не показали, какой именно ингредиент неверен, им может быть и тот, от ошибки в котором защищают их печати.

Пример для магистров

Опровержение на уровне магистра довольно трудно понять. **Не стесняйтесь использовать правила опровержения для учеников,** особенно если это ваша первая партия с *«Королевской энциклопедией»*.

Наиболее распространенный случай

Вы демонстрируете, что из цветка и гриба получается . Далее все так же, как и в опровержении на уровне ученика. Игрок, выложивший печать с защитой от ошибки в грибе, не теряет очков. Все остальные игроки теряют очки.

Двойные неприятности

Если вы демонстрируете, что из жабы и гриба получается , обладатели всех без исключения печатей теряют очки. Цветная печать защищает от ошибки только в одном ингредиенте, а вы доказали, что неправильны два из четырех.

Неудачное опровержение

Вы демонстрируете, что из жабы и гриба получается . Это не опровергает статью о синем элементе. Возможно смешать 2 ингредиента с и получить .

Примечание: при определении, какая из статей опровергнута, используйте только информацию, полученную при текущем опровержении. Игнорируйте предыдущие опровержения, другие статьи и опубликованные теории.

Правило двух цветов

Вы демонстрируете, что из воронова пера и гриба получается . Это опровергает статью о синем элементе и приносит вам 2 очка репутации.

Чего?! Разве мы только что не сказали, что…

Что ж, ладно, так получается потому, что все формулы подчиняются **правилу двух цветов**. Если элементы одного цвета в них совпадают по знаку, то зелье, которое получается при их смешении, будет одного из двух цветов:

Вы можете в этом убедиться.

Чтобы закончить пример, поясним, какая из печатей защищает вас от ошибки в этом случае. Один из этих двух ингредиентов неправильный, но вы не продемонстрировали какой. Так что все игроки, защитившиеся от ошибки в вороновом пере или грибе, не потеряют очки репутации. Однако игрок, защитившийся от ошибки в жабе, теряет очки, так как выложенная таким образом печать предполагает, что все остальные ингредиенты верны, а вы доказали, что это не так.

Опровержение через пятый ингредиент

Ситуация, похожая на опровержение на уровне ученика. Вы демонстрируете, что из жабы и скорпиона получается . Таким образом, вы доказали, что папоротник, гриб и вороново перо можно заменить скорпионом. Однако печать, защищающая от ошибки в жабе, утверждает, что остальные 3 ингредиента верны. Опровержение успешно, и игрок с такой печатью теряет очки. Игроки, выложившие цветные печати, защищающие от ошибки в папоротнике, грибе или вороновом пере, очков не теряют.

Снова двойные неприятности

В случае, когда вы демонстрируете, что из скорпиона и мандрагоры получается , обладатели всех печатей теряют очки. Только четыре ингредиента имеют в своей формуле, таким образом вы доказываете, что 2 ингредиента в статье ошибочны.

Опровержение нескольких теорий

Даже на уровне ученика возможно одновременно опровергнуть и теорию, и статью в энциклопедии. Как и в базовых правилах (на уровне магистра), **вы получаете всего 2 очка репутации за успешное опровержение,** а не по 2 очка в отдельности за опровергнутые теорию и статью. Как и всегда, все получения и потери очков выполняются одновременно, и эффекты цветных зон на шкале подсчета очков срабатывают только один раз для каждого игрока.

На уровне магистра, разумеется, возможно даже одновременно опровергнуть сразу 2 теории и статью. Это по-прежнему принесет только 2 очка репутации, но вам также разрешается презрительно хмыкнуть.

Противоречащие теории

Жетоны противоречия (для опровержения на уровне магистра) не используются для статей энциклопедии. Игроки могут публиковать статьи, противоречащие опубликованным теориям. Демонстрация противоречия между статьей и теорией не считается успешным опровержением.

Если престижное научное издание противоречит королевской энциклопедии, это заставляет их чувствовать себя в авангарде науки. А если энциклопедия противоречит общепринятой теории — ну что ж, какое дело двору до рассуждений простых обывателей?

Немедленная публикация

Немедленные публикации статей и теорий несколько отличаются. Если вы опровергаете статью энциклопедии, вы можете тут же опубликовать новую статью о том же элементе. В новой статье могут быть использованы другие знаки выбранного элемента и другие ингредиенты.

Конец раунда и финальный подсчет очков

Статьи в энциклопедии считаются теориями для всех эффектов, которые подсчитывают количество опубликованных теорий. Они учитываются в конце раунда для определения награды лучшему алхимику и во время конференций. В конце игры верные статьи приносят победные очки. Подсчитайте их после очков за теории по тому же принципу. Если один из ингредиентов в статье неверен, игрок, защитившийся от ошибки в этом ингредиенте, не теряет победные очки. Если ошибка допущена в нескольких ингредиентах, все игроки, выложившие печать на такую статью, теряют по 4 очка.

Проект Голем

Безмолвная и бесформенная груда глины возвышается на полу вашей лаборатории. Это объект ваших последних исследований, опубликовать которые не удастся. Все теории должны оставаться тайными, так как это специальный проект, который вы ведете по воле его величества.

Компоненты

Поле изучения голема

Планшет-памятка по подсчету победных очков

4 карты услуг «Придворный»

16 жетонов королевской печати

8 жетонов настроения короля (не используйте при игре вдвоем)

Карты артефактов «Кольцо-печатка» и «Книжный шкаф»

4 пластиковых колбы (по 1 каждого цвета) для шкалы изучения голема

24 жетона отчетов (по 6 каждого цвета)

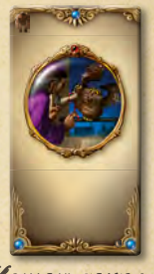
12 жетонов книг

Дополнительный модуль поля

Обновленный блокнот с таблицами формул

3 жетона конференций

Планшет подпольного рынка артефактов



Жетон доклада

Положите жетон доклада на игровое поле на место для жетона конференции.

Подготовка игрового поля

Рекомендуемый способ расположения

Подготовка

Разместите дополнительный модуль поля слева, вплотную к базовому игровому полю. Таким образом вы добавите на него две новых области действия. Положите планшет подпольного рынка на поле так, чтобы закрыть им обычную область покупки артефакта.

Поле изучения голема разместите на любом свободном месте. Все игроки размещают одну из своих колб на нижнем делении шкалы изучения.

Артефакты

Замешайте карты артефактов «Кольцо-печатка» и «Книжный шкаф» в соответствующие колоды (замешайте также карту «Репликатор», если вы играете с дополнением «*Спонсоры*»).

Во время подготовки артефактов возьмите на 1 карту больше из каждой колоды для подпольного рынка. Карта из колоды I тут же выкладывается на планшет подпольного рынка. Оставшиеся 2 карты отложите в сторону. Они поступят на рынок вместе с другими артефактами из своей колоды.

Жетоны конференций

Для каждой конференции используется пара жетонов. Один — из базовой игры, используется только во время первой конференции. Добавьте к нему жетон, изображенный ниже.

ДЛЯ ПЕРВОЙ КОНФЕРЕНЦИИ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТУ ПАРУ ЖЕТОНОВ.

Для второй конференции используйте пару жетонов, изображенную ниже. Жетон, похожий на базовый жетон конференции, также имеет две стороны: для игры на уровнях ученика и магистра.

ЭТА ПАРА ЖЕТОНОВ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ВТОРОЙ КОНФЕРЕНЦИИ.

Кладите жетоны конференций вместе в стопку с жетонами искателей приключений, как и в базовой версии игры.

Карты услуг

Замешайте четыре карты «Придворный» в колоду карт услуг.

Жетоны

Положите жетоны королевской печати рядом с областью действия «Изучение голема».

Положите жетоны книг рядом с областью действия «Посещение библиотеки».

Королевская энциклопедия

Подготовьте дополнение «*Королевская энциклопедия*», как показано на странице 4. Оно необходимо для игры с дополнением «*Проект Голем*».

Жетоны настроения короля

Вам нужно будет вернуть 2 из 8 жетонов настроения короля обратно в коробку. При игре втроем уберите 2 жетона, отмеченных символом 3x, при игре вчетвером — 2 жетона с символом 4x. У вас останется стопка из 6 жетонов. Перемешайте их лицом вниз и положите рядом с областью действия «Изучение голема».

Переверните верхний жетон в стопке и положите указанное на нем количество жетонов королевской печати в область действия «Изучение голема». Сбросьте этот жетон. Число доступных жетонов королевской печати изменяется от раунда к раунду.

При игре вдвоем только 1 жетон королевской печати доступен каждый ход. Верните жетоны настроения короля обратно в коробку и положите 1 жетон королевской печати в область действия «Изучение голема».

Жетоны отчетов

Эти жетоны используются для того, чтобы доложить о своей работе королю. Держите их взакрытую вместе со своими печатями.

Новая таблица формул

Новая таблица формул заменяет собой таблицу из базовой версии игры. Она включает область для записи исследований о големе.

Кубы действий

Количество доступных кубов действий зависит от числа игроков и номера раунда.

	1-й раунд	2-й и 3-й раунды	4-й, 5-й и 6-й раунды
Два игрока	3	6	6
Три игрока	3	5	6
Четыре игрока	3	5	5

Иными словами:

Два игрока: как обычно, начните с 3 кубами действий в первом раунде и используйте 6 кубов во всех последующих раундах.

Три игрока: как обычно, начните с 3 кубами действий в первом раунде и используйте 5 кубов в следующих двух раундах. После первой конференции и до конца игры используйте 6 кубов действий.

Четыре игрока: как обычно, начните с 3 кубами действий в первом раунде, а затем используйте 5 кубов во всех последующих раундах.

Планирование действий

«Проект Голем» вводит две новые области действий, которые вы можете выбрать во время планирования действий, — «Изучение голема» и «Посещение библиотеки». Каждое из этих действий требует 1 куб для выполнения. Каждый игрок может выполнить до двух действий в каждой из этих областей. **Эти действия доступны даже в первом раунде.**

Кроме того, есть возможность написать отчет в конце каждого раунда, но это действие не требует кубов действий и не заявляется на этапе планирования.

Выполнение действий

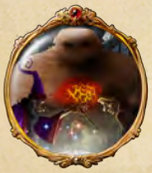
После планирования действий выполняйте их в следующем порядке:

1. Сбор ингредиентов.
2. Трансмутация ингредиентов.
3. Продажа зелья*.
4. **Изучение голема.**
5. Покупка артефакта.
6. **Посещение библиотеки.**
7. Опровержение теории*.
8. Публикация теории*.
9. Тест на студенте.
10. Испытание на себе.

Затем игроки могут **написать отчет**.

* Как и прежде, эти действия не доступны в первом раунде.

Изучение голема



Король испытывает особый интерес к изучению голема. Он благоволит тем, кто трудится в этой области, — до тех пор, пока их работа ему не наскучит.

Выполнение этого действия позволяет игроку либо протестировать голема, либо попытаться его оживить. Оба этих действия могут принести вам жетон королевской печати. Их число ограничено, поэтому те, кто выполнит действие раньше, получат преимущество. (Смотри раздел «Жетоны настроения короля», стр. 7.)

В первые два раза, когда вы используете эту область действия, вы обязаны выбирать тестирование голема. Если вы уже провели не менее двух тестов, то вы можете либо проводить их дальше, либо попытаться оживить голема.

Тестирование голема

Это действие позволяет вам собрать информацию, необходимую для оживления голема. Чтобы протестировать голема:

1. Разместите 1 карту ингредиента в вашем котле.
2. Откройте приложение и выберите Изучение голема.
3. Затем нажмите Тестирование голема.
4. Просканируйте ингредиент.
5. Запишите результат.
6. **Сбросьте ингредиент лицом вниз.**
7. Если ваша колба еще не находится на одной из двух верхних клеток поля изучения голема, передвиньте ее на 1 деление вверх.
8. Если в области действия остались жетоны королевской печати, возьмите 1 такой жетон и положите на свой планшет игрока.

Результат

Голем может отреагировать на ваш ингредиент. Тогда в его груди загорится огонь. Или пар пойдет из его ушей. Также могут произойти обе эти реакции либо ни одна из них.

Но что означают эти странные последствия? Согласно древним преданиям, грудь голема разгорается от одного из элементов определенного размера. А дым из ушей идет от другого элемента. Эти два элемента всегда разного цвета, однако их размер может быть как разным, так и совпадающим. Обратите внимание на то, что голем реагирует именно на **размер** элемента, а не на его знак.

Пример:

Если пар из ушей является реакцией на маленький зеленый элемент, то только эти четыре формулы будут вызывать его:

Элемент, заставляющий огонь разгореться в груди голема, должен быть красным или синим. При этом он может быть большим или маленьким.

Разумеется, пока вы не получите больше информации, вы не будете знать, на что голем реагирует. Взгляните на следующий пример:

Пример:

Предположим, что вы уже знаете, что жаба относится к лунной категории формул и содержит . Значит, ей соответствует одна из следующих формул:

Вы скармливаете голему жабу — и пар вырывается из его ушей.

О чем это говорит? Ну, мы уже знаем, что формула жабы содержит маленький красный элемент. Следовательно, мы с уверенностью можем сказать, что большой красный элемент не может вызвать пар. Элементы других цветов могут быть разных размеров, и любой из них мог вызвать эту реакцию.

Также мы можем сказать кое-что о другой возможной реакции: маленький красный элемент совершенно точно не разжигает огонь в груди голема.

Запишем эти выводы в таблицу формул.

Пример:

Теперь представим, что нам стала известна формула гриба:

Мы испытали гриб на големе и увидели, что он вызывает обе реакции: из ушей голема идет пар, а в его груди разгорается огонь.

Это позволяет нам исключить маленький красный элемент и большие синий и зеленый элементы для обеих реакций.

Нейтральные пары

Если вы уже достаточно опытны, чтобы играть с дополнением «*Проект Голем*», то знаете, что существуют **нейтральные пары** — две формулы, при смешивании которых получается нейтральное зелье. Посмотрите на таблицу формул: эти пары расположены вместе одна за другой. Обратите внимание, что размер всех элементов в паре совпадает.

Таким образом, если вы знаете, что два ингредиента при смешении дают нейтральное зелье, то вы также знаете, что они оказывают одинаковый эффект на голема. Обратное также верно. Если два ингредиента оказывают одинаковый эффект на голема, они нейтрализуют друг друга.

Шкала изучения голема

Вы должны протестировать голема по крайней мере дважды, перед тем как написать отчет или попытаться оживить его. Дополнительная колба отражает ваш прогресс. Она передвигается на 1 деление вверх после каждого из первых двух тестов голема. Если вам удалось оживить голема, передвиньте колбу на самое верхнее деление шкалы.

Даже если вы уже провели два теста, вы можете продолжать проводить их и получать жетоны королевской печати (если те доступны). Эти тесты не приводят к дальнейшему продвижению колбы по шкале.

Оживление голема

Вы пока еще не знаете, как оживить голема. Поскольку прежде чем оживить, вы должны протестировать его по меньшей мере дважды, **мы разместили информацию об оживлении на стр. 11.** Вы можете прочесть ее и сейчас, однако когда объясняете правила новым игрокам, рекомендуем вам повременить с объяснением оживления до тех пор, пока кто-либо из игроков не проведет 2 теста.

Покупка артефакта

Дружелюбный торговец, лавка которого находится по соседству, предлагает широкий выбор артефактов. А уж если вы друзья короля, выбор становится еще шире, а торговец еще дружелюбнее.

Действие «Покупка артефакта» работает как обычно. Однако, если у вас есть жетон королевской печати, вам откроются новые возможности.

Вместо того чтобы покупать артефакт из ряда артефактов, вы можете купить артефакт с планшета подпольного рынка. Он будет стоить на 1 золотой меньше, но покупка потребует также уплаты 1 жетона королевской печати в банк.

Подпольный рынок пополнится новым артефактом после ближайшей конференции.

Посещение библиотеки

Иногда мне кажется, что мои коллеги согласились работать над големом только потому, что это открыло им доступ в дворцовую библиотеку.

Когда вы выполняете это действие, заплатите 1 жетон королевской печати в банк и возьмите 1 жетон книги. Вы читаете книгу немедленно, по правилам, изложенным в разделе «Дворцовая библиотека» на стр. 2.

Примечание: вы можете выполнять это действие, даже если в запасе закончатся жетоны книг. Замените их любым подходящим предметом.

Опубликовать теорию

Досадно знать так много о големах, но не иметь возможности опубликовать свои заметки. Ну, по крайней мере, это достаточно престижная работа, чтобы писать статьи для королевской энциклопедии.

Правила публикации обычных теорий остаются без изменений. Однако, чтобы опубликовать статью в королевской энциклопедии или согласиться с ней, вы должны заплатить 1 жетон королевской печати вместо 1 золотого в банк. Соглашаясь со статьей, вы по-прежнему платите 1 золотой игрокам, чьи печати уже выложены на ней.

Конец раунда

Конец раунда в этом дополнении практически такой же, как в базовой версии игры. Главные отличия изложены ниже.

Написать отчет

Король дал вам доступ к своей библиотеке. Дал возможность публиковаться в королевской энциклопедии. И сейчас он желает знать, как продвигается ваш особый исследовательский проект.

Каждый раунд, после того, как игроки выполнили все запланированные действия, каждый игрок получает возможность отправить отчет об изучении голема. Это не требует использования куба действий.

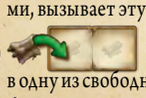
Вы можете отправить отчет, только если уже протестировали голема по крайне мере дважды. Вы можете сделать это, даже если вы уже оживили голема. Все игроки, желающие отправить отчет, должны принять это решение одновременно. (Однако, если решение одного игрока зависит от решения других, игроки должны принять это решение в порядке очереди, начиная с игрока, чья колба находится ниже всех на шкале очередности хода.)

Отчеты в игре представлены данными жетонами. Вы размещаете их лицом вниз на поле изучения голема, чтобы обозначить размеры элементов, на которые реагирует голем. (Реакции голема подробно объясняются на стр. 8.)

Каждая пара данных ячеек может содержать отчет только одного игрока. Неважно, какая пара ячеек используется. Отчет состоит из 1 или 2 жетонов отчета. Каждый игрок может отправить только по одному отчету об огне в груди и паре из ушей голема.

Вы можете отправить только один отчет за раунд. Вот 3 способа это сделать.

(a) Поместите два жетона отчета ниже изображений огня в груди или пара из ушей голема в любую пару ячеек. Это означает, что одна из двух комбинаций размера и цвета, представленных вашими жетонами, вызывает эту реакцию.

(b)  Поместите только 1 жетон отчета в одну из свободных ячеек. Это означает, что данная комбинация размера и цвета вызывает выбранную реакцию.

(c) Удалите 1 жетон из одного из своих отчетов, состоящих из 2 жетонов. Это означает, что вы уверены, что оставшийся жетон отражает верный размер и цвет элемента.

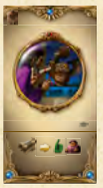
Конечно, вы не обязаны отправлять верные отчеты, но в конце игры вы получите штраф, если ваш отчет окажется ошибочным. Нельзя добавить второй жетон к отчету, содержащему один жетон. Нельзя также убрать жетон с отчета, состоящего только из одного жетона. У вас может быть только по одному отчету о каждой из реакций голема.

Конференции

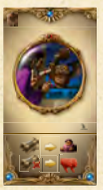
В 3-м и 5-м раундах, как обычно, проходят конференции. Для них используются 2 жетона, о чем уже упоминалось на стр. 7. Когда вы выкладываете жетоны конференций для предстоящего раунда, расположите жетон с напоминанием о докладе поверх жетона доклада, а второй жетон конференции расположите рядом с ним (поверх безумно высокой башни).

Эта иконка напоминает вам, что игроки могут отправить отчеты о проделанной работе до того, как будут подведены итоги конференции. Один из жетонов конференций будет оценивать, какое количество отчетов вы уже отправили.

Первая конференция



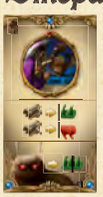
На уровне ученика каждый игрок, отправивший **по крайней мере один отчет**, получает 1 очко репутации и 1 карту услуги.



На уровне магистра каждый игрок, отправивший **по крайне мере один отчет**, получает 1 карту услуги. На этом уровне игроки не получают очки репутации и те, кто не отправил **ни одного отчета**, подвергаются штрафу. Эти игроки должны потерять 2 очка репутации.

Вторая часть первой конференции проходит согласно условиям жетона из базовой версии игры.

Вторая конференция



Во время второй конференции проведите особый подсчет. Отчет, состоящий из 1 жетона, приносит 1 балл. **Во время этой конференции отчет, состоящий из двух жетонов отчета, считается за ½ балла,** поскольку это не так престижно. Игрок, набравший наибольшее число баллов, получает 2 очка репутации. Игрок, набравший наименьшее, — теряет 2 очка репутации.

Если несколько игроков набрали наибольшее число баллов, все они получают по 2 очка, кроме того случая, когда они набрали 0 баллов. Если несколько игроков набрали наименьшее число баллов, все они теряют 2 репутации. (Особенно, если они набрали 0 баллов. Позор на их седины!)

Игроки, успешно оживившие голема к этому моменту, получают 3 очка репутации.

Во время второй конференции также используется новый жетон. И от вас потребуется на одну теорию больше, чем обычно, чтобы получить очки репутации.

Пример:

Красный игрок получает 2 очка репутации, так как его отчет принес 1½ балла. Синий и Желтый игроки набрали по 1 баллу. Их репутация не меняется. Зеленый игрок теряет 2 очка репутации, поскольку его отчет принес только ½ балла.

Суммарное получение или потеря репутации

Получайте или теряйте репутацию согласно эффектам обоих жетонов конференции суммарно, как если бы это происходило одновременно. Эффекты цветных зон поля теорий в таких случаях срабатывают только один раз. В случае получения репутации такие эффекты, как у «Мантии почета», также срабатывают только один раз.

Вообще, когда бы ни происходили несколько одновременных потерь или повышений репутации, вы суммируете все потери и все повышения и применяете любой штраф или бонус только один раз.

Новые карты артефактов

После каждой конференции уберите оставшиеся на поле карты артефактов и выложите новый набор. Не забудьте проделать то же самое для планшета подпольного рынка.

Подготовка к следующему раунду

Уберите все оставшиеся жетоны королевской печати из области действия «Изучение голема» и переверните следующий жетон настроения короля. Положите указанное на нем число жетонов на эту область действия. **Жетоны королевской печати не накапливаются от одного раунда к другому.**

При игре вдвоем игрокам всегда доступен только 1 жетон королевской печати.

Финальный подсчет очков

Во время финального подсчета очков у вас появляются дополнительные способы заработать победные очки (или потерять их!).

Обменяйте каждый оставшийся у вас жетон королевской печати на 2 золотых перед тем, как подсчитать победные очки за золотые.

Во время Большого открытия король вознаграждает (или карает) вас в соответствии с точностью и правдивостью ваших отчетов:

- верный отчет, состоящий из 1 жетона, приносит **4 очка репутации**;
- отчет, состоящий из 2 жетонов, один из которых верен, приносит **2 очка репутации**;
- неверный отчет, состоящий из 2 жетонов, отнимает **6 очков репутации**;
- неверный отчет, состоящий из одного жетона, отнимает **8 очков репутации**. Подсчитайте очки за обе реакции голема отдельно. Таким образом максимальная награда составляет 8 очков, но если вы ошибетесь, то можете потерять до 16 очков репутации!

Вне зависимости от правильности ваших отчетов, получите **5 очков репутации**, если вы смогли оживить голема в течение игры.

Как оживить голема

Оживление голема — сложный процесс, в ходе которого алхимики следят за паром не только из его ушей, но и из своих собственных. Не расстраивайтесь, если у вас не получилось с первой попытки.

Существует всего одна комбинация ингредиентов, способная оживить голема. Но какая? Чтобы ответить на этот вопрос, вы должны знать, на какие ингредиенты реагируют уши и грудь голема.

Пример:

Уши реагируют на маленький зеленый элемент, а грудь — на большой красный.

Ваша таблица формул помогает вам превратить информацию о верном **размере** элементов в информацию о верном **знаке**. Если голем реагирует на большой элемент, это означает, что для оживления потребуется этот элемент со знаком плюс. Если он реагирует на маленький элемент — со знаком минус.

Пример:

Если данные вычисления верны, то чтобы оживить голема, нужен ⊕ и ⊖.

Начиная с этого момента мы рассматриваем **знаки** элементов, а не их размеры. Ваши тесты показали, какие два цвета важны. По таблице формул видно, какие знаки каждого из цветов необходимы. **Теперь вы должны найти две формулы, в которых есть элементы этих двух цветов с верными знаками.** Таких формул будет две.

Пример: вот эти 2 формулы, в которых ⊕ и ⊖ элементы.

Как только вы определили формулы, остался еще один шаг: вы должны определить, какие 2 ингредиента соответствуют этим двум формулам!

Примечание: вы могли подумать, что ингредиент, на который голем реагирует огнем в груди и паром из ушей, должен быть одним из ингредиентов, оживляющих его. Однако это не так.

Оживление голема

Если вы уже протестировали ингредиенты на големе по крайней мере дважды, вы можете попытаться оживить его. Оживление голема — это один из двух возможных вариантов действия в области «Изучение голема».

Чтобы попытаться оживить голема, сделайте следующее:

1. Объявите, что вы хотите попытаться оживить голема.
2. В приложении выберите Изучение голема.
3. Затем нажмите Оживление голема.
4. **Тайно выберите 2 ингредиента, которые, по вашему мнению, должны оживить голема.** Их вам предоставляет король. Карты ингредиентов для этого не потребуются.
5. Покажите всем результат.

Если вам удалось оживить голема:

6. Передвиньте на самое верхнее деление колбу своего цвета на поле изучения голема.
7. Если в области действия остались жетоны королевской печати, возьмите 1 такой жетон.

Но если комбинация выбранных ингредиентов не смогла оживить голема, потеряйте 2 очка репутации.

Игроки, оживившие голема, получат 5 очков репутации в конце игры. Успешное оживление также принесет вам 3 очка во время второй конференции. Таким образом, преуспеть в этом деле действительно важно.

Памятка по подготовке к игре

Играя с дополнением «*Проект Голем*», используйте следующее количество кубов действий:

	1-й раунд	2-й и 3-й раунды	4-й, 5-й и 6-й раунды
Два игрока	3	6	6
Три игрока	3	5	6
Четыре игрока	3	5	5

В дополнении «*Проект Голем*» используйте следующие жетоны конференций:

Используйте эти два жетона для первой конференции.

Используйте эти два жетона для второй конференции.

Карты дополнения

Новые карты используются только при игре с соответствующими дополнениями:

«Спонсоры»

- «Репликатор»

«Проект Голем»

- «Книжный шкаф»
- «Кольцо-печатка»
- 4 карты «Придворный»

Использование «Книжного шкафа» без дополнения «*Проект Голем*» не рекомендуется. Без области действия «Посещение библиотеки» эффект этой карты будет очень слабым.

«Репликатор»

Когда вы при помощи «Репликатора» повторно используете карту спонсора, которая дает вам очки репутации в конце первого раунда, вы получаете репутацию мгновенно. Если карта спонсора позволяет начать игру с «Репликатором», его эффект срабатывает в конце 1-го и 2-го раундов.

«Печатный пресс» и статьи в энциклопедии

В дополнении «*Проект Голем*» вы не можете использовать эффект «Печатного пресса», когда публикуете статью энциклопедии или соглашаетесь с ней, так как это требует жетона королевской печати. Однако, если вы играете без «*Проекта Голем*», эффект «Печатного пресса» влияет на действие публикации статьи так же, как и на действие публикации теории.

Частые Алхимические Вопросы (о базовой версии игры)

Как работает эффект «Травницы», если одновременно с картами услуг я должен взять ингредиенты?

Закончите все действия, которые выполняете, до того, как разыграете «Травницу». Если бонус деления на шкале очередности хода принес вам ингредиенты и карту «Травница», возьмите все карты ингредиентов до того, как разыграете «Травницу». Аналогично в начале игры вы берете все свои карты, выбираете, какие из карт услуг оставить, и только после этого играете любое количество «Травниц».

Карты услуг в начале игры сбрасываются лицом вверх или вниз?

Карты услуг всегда кладутся в стопку сброса лицом вверх.

Печати, принадлежащие мне и моему уважаемому коллеге, выложены на теории, содержащие жетон противоречия. Во время опровержения этот жетон противоречия был убран. Теперь теория засчитывается для получения гранта. Кто из нас должен получить этот грант?

Проверьте, после какого действия вы стали претендовать на грант: после опровержения или после публикации теории. Вы получаете грант в случае, если действие опровержения теории было вашим. Ваш коллега получает грант, если это было его действие. Если же жетон противоречия был удален после действия другого игрока, то грант получает тот из вас, кто первым выполнит действие публикации или опровержения теории (даже если опровержение теории было неудачным).

Я использую «Перископ», чтобы подглядеть за экспериментом коллеги. Должен ли мой коллега знать, какую карту ингредиента я увидел?

Конечно, нет. Вы шпионите. Ваш коллега должен сбросить обе карты лицом вниз. Вы перемешиваете их, выбираете одну и смотрите на нее. Затем сбрасываете обе.

У меня есть куб на области действия «Публикация теории». Однако я использую его для немедленной публикации во время опровержения теории. Могу ли я использовать «Сапоги-скороходы», чтобы получить второе действие публикации теории?

Да. Однако вы должны подождать, пока не будут использованы все остальные кубы действия в этой области.

Я отменил свое действие. Могу ли я по-прежнему использовать «Сапоги-скороходы», чтобы выполнить действие?

Да, после того, как все его выполнят.

Как «Сапоги-скороходы» работают со «Сторожем»?

Считайте карту «Сторож» областью действия. Если у вас есть в ней куб, вы можете использовать «Сапоги-скороходы», чтобы повторно выполнить это действие.

«Никакое отрицательное зелье не может подействовать на вас дважды в одном раунде». Что означает это утверждение?

Синее зелье не может подействовать на вас дважды в одном раунде. Красное зелье не может подействовать на вас дважды в одном раунде. Зеленое зелье не может подействовать на вас дважды в одном раунде. Однако два разных отрицательных зелья могут подействовать на вас вместе. Например, вы можете быть отравлены, а затем парализованы. С другой стороны, ваш иммунитет распространяется на весь раунд, так что если вы отравились в начале, используя карту «Сторож», то позднее в этом раунде у вас будет иммунитет к яду во время действия «Испытать на себе».

Игра Матуша Котри

Художник: Давид Кошар
Дополнительные иллюстрации: Якуб Политзер
Графический дизайн: Филип Мурмак
Дополнительный дизайн: Франтишек Хоралек
Перевод на английский: Джейсон Хольт
Основное тестирование: Петр Мурмак

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Артём Ясинский
Редакторы: Дарья Рязаева, Артём Ясинский
Дизайнер-верстальщик: Ульяна Марусей
Руководитель проекта: Артём Ясинский
Общее руководство: Антон Сковородин

Игру тестировали: Йирка, Филип, Витек, Dilli, Давид, Ивка, Часник, Петр, Владя, Марцела, Аленка, Дита, Зденка, Михал, Ондра и другие участники игровых встреч в Чехии и по всему миру.

Благодарности: всем, кто принимал участие в разработке игры, особенно тестерам, которые рисковали заработать головную боль в попытках преодолеть такие сложные испытания.

© Czech Games Edition, октябрь 2019.
www.CzechGames.com