

На что способны мои коллеги? Уже несколько недель, как они заперлись в своих лабораториях, выползая оттуда только для тайных визитов в библиотеку дворца. Может быть они также работают над головоломкой короля?

Дураки! Формулы, изучаемые ими в королевской энциклопедии, были написаны мной! Я единственный, кто знает истинную природу корня мандрагоры, и я должен быть первым, кто оживит королевского голема!

Об этом дополнении

Королевский голем на самом деле содержит 4 дополнения:

Финансирование стартапа. Игроки получают возможность выбрать в своих лабораториях начальные ресурсы.

Напряженные дни делает каждый раунд разным, предлагая новые награды (и цены!) на места порядка хода.

Королевская энциклопедия - совершенно новое место для публикации вашего исследования.

И в **Проекте голем** задача игроков — привести в движение существо, созданное из магии и глины.

Дополнения представлены в порядке усложнения: *Финансирование стартапа* и *Напряженные дни* для начинающих. *Королевская энциклопедия* - для игроков, достаточно хорошо освоивших механику базовой игры. *Проект голем* - для продвинутых игроков, желающих принять новый серьезный вызов для их дедукции.

4 дополнения можно комбинировать любым удобным для вас способом, за исключением того, что *Проект голем* должен включать и *Королевскую энциклопедию*.

Используйте то же приложение.

Если ваше приложение *Alchemists: Lab Equipment* обновлено до версии 2.0 и выше, вы готовы начать. Приложение сейчас предоставляет возможность играть с дополнением. Заметим, в игре с дополнениями используется 5-буквенный код, в базовой игре — 4-буквенный.

Дворцовая библиотека

Если вы хотите познать мудрость предков, вы должны в течение многих недель трудиться в поте лица над кипящим котлом... Или вы можете просто получить читательский билет.

Новый лист дедукции

Древние ученые классифицировали формулы, разделяя их на два вида, символизирующие солнце и луну. Чтобы пользоваться библиотекой дворца, вы должны знать, что это означает. Каждая формула отмечена в новом листе дедукции. **Тайная символика:** Солнечные формулы содержат 0 отрицательных элементов или ровно 2. (Считайте, эти два минуса отменяют друг друга, минус на минус даёт плюс.) Лунные формулы содержат 1 или 3 отрицательных элемента. Нижняя часть листа используется только для *Проекта Голем*.

Жетоны книги

В трех дополнениях имеются различные способы получения жетонов книги:

- *Финансирование стартапа* может дать жетон книги в начале игры.
- *Напряженные дни* предлагает жетоны книги на некоторых позициях очередности хода.
- *The Golem Project* имеет поле действия Посещение библиотеки.

Жетон книги всегда применяется немедленно, независимо от способа его получения.

Держите кард-ридер так, что только вы можете видеть экран и выберите «Visit Library». Кард-ридер отобразит 4 случайных элемента, выберите 1 и нажмите «Confirm». Кард-ридер сообщит, каким является выбранный элемент, солнечным или лунным.

Пример. Вы выбрали фолиант, открывающий природу гриба. Кард-ридер сообщил, гриб лунный. Вы можете исключить все формулы, имеющие знак Солнца.

Сохраните жетон книги на вашем игровом планшете. Это напоминает другим игрокам, что вы обладаете дополнительной информацией, а также отслеживает количество прочитанных вами книг, что важно если вы обладаете артефактом «Книжный шкаф из красного дерева»

Финансирование стартапа

Поздравляем! Ваши заявки на финансирование стартапа были одобрены. Ваша новая алхимическая лаборатория будет модифицирована под ваши научные интересы.

Компоненты

- все 20 карт стартапа
- карта артефакта Репликатор
- несколько жетонов книги

Начальная расстановка

Замешайте Репликатор в колоду артефактов, чтобы у него была возможность появиться среди артефактов в начале игры.

Расположите игровые поля, включая все стартовые карты и жетоны, и выберите первого игрока. Игроки должны знать исходный расклад до выбора ими финансирования стартапа.

Игроки не получают в начале игры 2 золотых монеты, карту услуг и 2 ингредиента. Вместо этого перемешайте колоду карт стартапа и раздайте каждому игроку по 4 карты. **Каждый игрок выбирает 2 карты** и сбрасывает оставшиеся 2. Игроки вскрывают выбранные карты одновременно, до начала первого раунда.

Золотые монеты: возьмите указанное количество золотых монет.

Ингредиенты: возьмите указанное количество случайных карт ингредиентов сверху колоды.

Карты услуг: возьмите все карты услуг, указанные в обеих картах стартапа. Затем возьмите из колоды еще одну. Определитесь, какие вы оставите, одну карту сбросьте.

Жетон книги: возьмите жетон книги и используйте его, как описано выше в главе «Дворцовая библиотека» (Вы можете предварительно посмотреть на полученные вами ингредиенты)

Очки репутации: некоторые источники финансирования престижны. Другие — вредят репутации, но дают больше ресурсов. Повышая и теряя очки репутации с обеих карт, передвиньте маркер репутации в соответствии с полученным результатом.

Отложенные очки репутации: на некоторых картах указано, что получение очков репутации не происходит до окончания первого раунда. В этом случае вы получаете награду карты, не сразу, а по окончании 1 раунда.

2 карты стартапа дают возможность начать игру с артефактом:



Секретный артефакт: выберите один из артефактов колоды III, не вошедших в игру, остальные уберите в коробку. Ваш выбор остается **в секрете** от других игроков в течение всей игры. Вскройте карту артефакта в конце последнего раунда до финального подсчета победных очков. (Если выбрали Золотой алтарь, то примените его эффект, вскрыв карту прямо перед конвертацией очков репутации в победные очки. Шляпа с пером может быть вскрыта во время выставки). Если ваш секретный артефакт стоит менее 5 золотых монет, вычтите его стоимость из 5 и добавьте полученную разницу в качестве дополнительных победных очков (Например, артефакт с ценой в 3 монеты принесет 2 дополнительных ПО).



Начальный артефакт: выберите один из артефактов из колоды I, не вошедших в игру. Расположите его **лицом вверх** перед собой так, чтобы все могли видеть. Этот артефакт ваш с самого начала игры! Ну, а ревность-ужасная вещь. Начинают расползаться слухи о том, что вы, возможно, приобрели нечто очень ценное. Если артефакт стоит 3 монеты, то вы должны заплатить 5 очков репутации. Если 4 монеты — вы теряете 7 очков репутации. Эта потеря репутации складывается с потерей или повышением репутации со второй карты стартапа и ваш маркер репутации передвигается только 1 раз.

Сохраните 2 карты стартапа, которые решили использовать. Если вы получите карту Репликатор, вы сможете использовать обе карты еще 1 раз.

Ресурсы стартапа рассчитаны на мастеров-алхимиков. Если вы выбрали **вариант для новичков**, каждый игрок берет карту **1 дополнительного ингредиента**, когда получает финансирование стартапа.



Репликатор: в конце этого раунда используйте одну из ваших карт стартапа еще раз. Сбросьте ее. В конце следующего раунда используйте и сбросьте вашу вторую карту стартапа.

Напряженные дни

Амбициозный алхимик может сделать до завтрака больше, чем большинство людей за весь день.

Компоненты

- несколько жетонов книги
- новый лист дедукции
- 6 из 18 полей очередности хода

Начальная расстановка

Когда выкладываете поле, нужно создать стек из полей очередности хода:

1. Если вы играете без дополнения *Проект Голем*, уберите все поля очередности хода с символом голема в верхнем левом углу.
2. Отсортируйте поля по группам 1-2, 3-4 и 5-6.
3. Случайным образом выберите по 2 поля из каждой группы. Не смотрите на них.
4. Создайте стопку из 6 выбранных полей, начиная с наименьших номеров сверху и наибольших снизу стопки.
5. Расположите стопку рядом с областью очередности хода игрового поля. Раскройте верхнее поле из стопки и закройте им поле очередности хода базовой игры. Это будут поля очередности хода для 1 раунда.
6. Раскройте следующее поле очередности хода и оставьте его на стопке. Это будут места очередности хода для следующего раунда. В раундах 1 и 2 будут использоваться обозначенные поля, и так далее.

Выбор порядка очередности хода

Поле очередности хода определяет, какие места очередности доступны в начале раунда. Правила выбора порядка очередности те же, что и в базовой игре. Места, обозначенные «3», могут использоваться только при игре не менее, чем втроем. Места, обозначенные «4», могут использоваться только при игре вчетвером. (Для того чтобы игроки не забыли об этом, можно отметить недоступные места колбами неиспользуемых цветов.)

Новые поля очередности предлагают больше возможностей, однако многие из них имеют цену. Как и в базовой игре, цена указана в левой части, а награда - в правой части поля. Если вы не можете заплатить цену, то вы не можете выбрать это место очередности хода.

Оплата репутацией: вы теряете указанное количество очков репутации. Применяется правила эффектов репутации (дополнительного штрафа или компенсации) за нахождение вашего маркера репутации в синей, зеленой или красной зоне на поле теорий.

Потеря действия: поместите один из ваших кубиков действия на поле неиспользованных кубиков. Они будут не доступны в этом раунде.

Оплата жетоном одобрения: Хорошо знать короля лично. Чтобы занять это место, верните один из жетонов одобрения в банк. Если вы не используете дополнение *Проект голем*, то у вас не будет жетонов одобрения, данное поле должно быть удалено из игры на этапе начальной расстановки.

Получение репутации: получите обозначенное количество очков репутации.

Получение золотых монет: получите обозначенное количество золотых монет.

Чтение книги: возьмите жетон книги и используйте его немедленно, как указано в главе *Дворцовая библиотека*.

Окончание раунда

Поля очередности хода сменяются по окончании каждого раунда. Когда вы открываете нового искателя приключений (путника), выполните с полями очередности хода в точности следующие действия:

1. Уберите поле очередности хода с игрового поля.
2. Поместите верхнее поле очередности хода на игровое поле.
3. Переверните верхнее поле очередности хода стопки.

Королевская энциклопедия

Если ваш студент отказывается выпить ваше зелье, покажите ему соответствующую страницу королевской энциклопедии. «Видишь? Эти ингредиенты не ядовитые. Об этом говорится в энциклопедии.» Не упоминайте о том, что эту статью написали сами.

Компоненты

- двустороннее поле энциклопедии
- 1 тайл гранта энциклопедии
- 16 жетонов ингредиентов
- 1 белая печать без звезды (для каждого игрока)
- 1 серебряная печать (для каждого игрока)

Начальная расстановка

Если используете дополнение *Проект голем*, воспользуйтесь стороной поля энциклопедии с символом голема. Иначе используйте обратную сторону. Разместите поле энциклопедии рядом с полем теорий. Рядом поместите жетоны ингредиентов. Грант энциклопедии — в центр поля энциклопедии. Каждый игрок получает по 2 печати своего цвета.

Публикация теории

Королевская энциклопедия предлагает новое место для публикации ваших алхимических гипотез. Когда наступила ваша очередь выполнить действие Публикация теории, вы можете его использовать, чтобы опубликовать или одобрить статью в королевской энциклопедии вместо обычной теории. Стоимость зависит от того, используете ли вы *Проект голем*.

Без *Проекта голема* стоимость обычная: 1 золотой в банк и по 1 золотому каждому, кто уже имеет печать на этой статье.

Если вы используете *Проект голем*, то в банк оплачивается 1 жетон одобрения вместо 1 золотого, однако игрокам золотые оплачиваются как обычно.

Основное отличие между обычными теориями и статьями энциклопедии в том, что статьи энциклопедии - об определенных элементах.

Для того чтобы написать новую статью:

1. Выберите элемент (красный, зеленый или синий), о котором еще не опубликована статья.
2. Возьмите 2 жетона результатов этого цвета и поместите их на соответствующие кружки поля энциклопедии. Поверните их сторонами, чтобы показать знаки, о которых хотите написать статью (+ +, + -, - +, - -)
3. Под каждым жетоном результата разместите 2 жетона ингредиентов. Статья должна быть о 4 различных элементах. О чем говорится в статье? В ней утверждается, что каждая пара ингредиентов имеет указанный знак в этом элементе.

Красный пример.



Статья утверждает, жаба и корень мандрагоры содержат красный+, в то время как скорпион и папоротник — красный-. Заметим, это вовсе не означает, что если смешать жабу и корень мандрагоры, будет красный+.

Синий пример.



В статье заявляется: вот эти 4 ингредиента содержат синий +.

Когда вы публикуете или поддерживаете статью — поместите на ней свою печать. Как и в случае с обычными теориями вы получаете 1 очко репутации, когда публикуете новую статью.

Страхование статьи

Если вы используете печать со звездой на статье, вы рискуете своей репутацией: либо во время игры, либо в конце неё вы получите штраф, если будет доказано, что ее выводы не верны. Печати со звездами — то, что принесет вам очки во время Великого откровения. Для того чтобы застраховаться, как и в случае с обычными теориями, вы можете использовать печать без звезды, однако она страхует от других рисков:

вы страхуетесь от неверного ингредиента, а не от элемента. Для того чтобы застраховаться от одного из 4 ингредиентов, используйте печать без звезды с цветом, который соответствует цвету поля статьи, на котором расположен жетон ингредиента. Например, чтобы застраховаться против скорпиона в красной статье, указанной в примере, используйте вашу печать, страхующую от синего цвета, поскольку скорпион находится на поле синего цвета. Это означает, что вы уверены в том, что жаба и корень мандрагоры имеют красный +, а папоротник красный -.

Для того чтобы застраховаться от папоротника в красной статье, вы должны использовать печать, которая страхует от белого. **Белая печать используется только на поле энциклопедии.** На обычном поле теорий она не страхует ни от чего.

Грант энциклопедии

Грант энциклопедии — это просто еще один грант. Если вы еще не получали грантов, вы можете получить его когда имеете печати на 2 статьях энциклопедии. Если у вас уже есть грант, вы не можете его получить, пока у вас не будут печатей на всех 3 статьях.

Ограничения

Если элемент используется в какой-либо статье, вы не можете писать статью об этом элементе. Также вы ограничены жетонами ингредиентов: в игре их только по 2. Теоретически, могут остаться только ингредиенты, из которых нельзя написать верную статью (например, 3 с зеленым + и 1 с зеленым -), но это может случиться только в случае, если одна из оставшихся двух статей не верна.

Доказательство оставим в качестве упражнения для читателя.

Поле теорий и поле энциклопедии никак не ограничивают друг друга. В частности, вы можете опубликовать статью, конфликтующую с опубликованной теорией.

Опровержение теории

Вы можете использовать действие опровержение теории для того, чтобы опровергнуть статью энциклопедии. Вы должны доказать, что один из ингредиентов в статье указан с неверным знаком.

Процедура опровержения (для новичков и мастеров) в точности та же, что и в базовой игре.

Последствия те же, что и в базовой игре: вы теряете 1 очко репутации за неудачную попытку и получаете 2 очка репутации в случае успеха.

Если вы опровергли статью, уберите с ее области все жетоны и вскройте печати. Каждый игрок с печатью теряет 5 очков репутации, если его печать не была должным образом застрахована.

Для того, чтобы определить правильно ли застрахована печать, **помните: печать без звезды означает: «Все оставшиеся ингредиенты в данной статье верны».**

Если ваше успешное действие опровержения не опровергает данное утверждение, то печать верно застрахована и ее владелец не теряет очков, но если ваше опровержение доказало, что другой ингредиент неправильный, игрок с этой печатью теряет 5 очков репутации.

Если вы разобрались не до конца, вам помогут примеры:

Примеры для новичков

Наиболее вероятный пример

Ваш несведущий коллега написал указанную на рисунке статью о синем элементе. Вы продемонстрировали, у гриба синий -. Это опровергает статью. Вы получаете 2 очка репутации. Каждый игрок, у которого была размещена печать на данной статье теряет 5 очков репутации, кроме случая, если его печать не застрахована от гриба. (Гриб на зеленой области, поэтому только зеленая печать страхует от гриба).

Пятый ингредиент

Это более редкий вариант, но это также удачная попытка опровержения.

Более сложный способ опровержения статьи — продемонстрировать, что у скорпиона также синий+. Поскольку только 4 ингредиента могут иметь синий+, как минимум один из указанных в статье ингредиентов неправильный. Это опровергает статью. Вы получаете 2 очка репутации. Игроки, поставившие печать со звездой на статью теряют 5 очков, однако никто из поставивших печать без звезды очков не теряет: вы не доказали, что какой-то определенный ингредиент из статьи неправильный, поэтому возможно печать страхует именно от того элемента, который неправильный.

Примеры для мастера

Примеры для мастеров менее очевидны. **Нет ничего постыдного в том, чтобы использовать правила для новичков по опровержению**, особенно если вы играете с *Королевской энциклопедией* первый раз.

Наиболее вероятный пример

Вы доказали, цветок и гриб дают синий -. Все точно так же, как и в примере для новичков. Печать, застраховавшая гриб, предотвратила потерю очков. Все остальные привели к их потере.

Двойные неприятности

Если вы продемонстрировали, жаба и гриб дают синий -, то каждая печать приводит к потере очков. Печать без звезды утверждает, три оставшихся ингредиента верны, а вы доказали, что 2 из 4 неправильные.

Неудачная попытка

Вы показали, что жаба и гриб дают красный +. Это не опровергает данную статью, поскольку возможно смешать два ингредиента с синим + и получить красный +.

Замечание. Для того, чтобы определить, опровергли ли вы статью, принимается во внимание только осуществленная демонстрация. Игнорируйте все предыдущие демонстрации, другие статьи, а также опубликованные теории.

Правило двух цветов

Вы продемонстрировали, перо ворона и гриб дают зеленый +. Это опровергает голубой элемент и вы получаете 2 очка репутации.

Что?! Что вы только что сказали?

Да, верно, на самом деле формулы подчиняются **правилу двух цветов**.

Если у них совпадает один из элементов, то смешанное из них зелье может быть одним из 2 цветов:

если знаки совпадают : зелье должно быть:



Вы можете проверить это сами.

Чтобы закончить пример, какие из печатей без звезды верно застрахованы? Один из двух ингредиентов неправильный, но вы не продемонстрировали, какой из них. Следовательно, каждый, кто застраховался от вороньего пера или гриба не теряет очки. Тем не менее тот, кто застраховался от жабы, очки теряет: его печать утверждает: все ингредиенты верны, кроме, возможно, жабы. Однако, вы доказали, что какой-то другой элемент из оставшихся неправильный.

Пятый ингредиент для мастеров

Похож на пример для новичков. Вы показали, жаба и скорпион дают синий+. Вы доказали, что папоротник, гриб или воронье перо должны быть заменены скорпионом. Печать, застраховавшая против жабы утверждает, все остальные ингредиенты правильные, но это не так. Эта печать не застраховала игрока от потери очков. Печати, страхующие от папоротника, гриба, вороньего пера, надлежащим образом застрахованы и не приводят к потере очков.

Двойные неприятности для мастеров

Если вы продемонстрировали, что скорпион и корень мандрагоры дают синий+, то каждая печать приводит к потере очков. Только 4 ингредиента дают синий +. Вы доказали, что 2 из статьи указаны неверно.

Опровержение нескольких теорий

Даже в варианте для новичков возможно опровергнуть теорию и статью в энциклопедии одновременно. Последствия те же, что и в базовых правилах (см. Опровержение для мастера): **вы получаете 2 очка репутации за успешное опровержение**, не по 2 очка за каждую теорию или статью, что опровергли.

Игроки, теряющие очки, теряют их за каждую опроверженную теорию и статью. Как обычно, потери (и правомерный 2-очковый прирост, например, если опровергали сами) складываются все вместе и дополнительный штраф (или компенсация) за потерю репутации применяется один раз.

В варианте для мастера, конечно, теперь появилась возможность опровергнуть разом 2 теории и 1 статью в одной попытке опровержения. Это по-прежнему приносит только 2 очка, однако вы имеете право злорадствовать и высокомерно ухмыляться.

Демонстрация конфликта

Жетоны конфликта (из опровержения для мастера) не применяются к статьям энциклопедии. Игроки могут публиковать статьи, конфликтующие с опубликованными теориями, а демонстрация конфликта со статьей энциклопедии не считается успешной попыткой опровержения.

Если престижное издание возражает королевской энциклопедии - это заставляет ощущать себя в авангарде. А если энциклопедия противоречит существующей теории... ну, хорошо, но она же королевская энциклопедия, не стоит беспокоиться о том, что думают обыватели.

Мгновенная публикация

Мгновенная публикация допускается не только для стандартных теорий. Если вы опровергли статью энциклопедии, то можете воспользоваться возможностью мгновенной публикации, чтобы опубликовать **статью о том же самом элементе, отличающуюся от опровергнутой**. В новой статье могут использоваться другие знаки и/или другие ингредиенты.

Конец раунда и финальный подсчет очков

Статьи энциклопедии в любой момент времени считаются теориями и учитываются при всех подсчетах и получении очков за теории. Они учитываются в конце раунда при вручении награды лучшему алхимику и в конференциях. В конце игры они подсчитываются после обычных теорий по тем же правилам. Если один ингредиент неправильный, то игроки, застраховавшие от него, не теряют очков. Если несколько ингредиентов неправильные, то все игроки с печатями на этой статье теряют 4 очка.

Проект Голем

Большая глиняная куча лежит в вашей лаборатории, безмолвная и бесформенная. Это главная цель вашего исследования, хоть оно и не принесет никаких публикаций. Ваши разработки в данной области навсегда останутся засекречены, ведь это особый проект, осуществляемый по приказу короля.

Компоненты

- поле изучения голема
- *Проект Голем* - расширение для поля
- «из-под полы» - поле-накладка для артефакта
- 2 карты артефактов: *королевская печать* и *книжный шкаф из красного дерева*
- 4 карты услуг *Придворный*
- все 16 жетонов одобрения
- все 12 жетонов книги
- 6 из 8 жетонов настроения короля (не используются при игре вдвоем)
- 1 тайл докладов о продвижении в изучении голема (прогресса)
- 3 тайла конференций
- 1 дополнительная колба (для каждого игрока)
- 6 жетонов отчетов (для каждого игрока)
- 1 новый лист дедукции (для каждого игрока)

- памятка для финального подсчета очков

Начальная расстановка

Разместите поле расширения справа от основного поля. Оно добавляет 2 новых области действий. Поле-накладкой с артефактом закройте область покупки артефактов основного поля. Поле изучения голема разместите в любом удобном месте. Каждый игрок должен разместить на нем свою колбу в области минимального прогресса в изучении.

Артефакты

Замешайте *Королевскую печатку* и *Книжный шкаф из красного дерева* в соответствующие колоды (а также *Репликатор* в случае игры с дополнением *Финансирование стартапа*). Когда готовите артефакты для игры, вытяните по 1 дополнительному артефакту из каждой колоды. Они будут артефактами «из-под полы». Один из колоды I разместите на поле артефакта «из-под полы». Остальные два уберите в сторону и разместите рядом с полем в открытую. Они вступят в игру в то же самое время, что и остальные артефакты из соответствующих колод.

Тайлы конференций

Каждая конференция будет использовать одну пару тайлов. Из базовой игры используется только тайл первой конференции. Объедините их попарно, как указано ниже. Переверните тайлы на соответствующую режиму игры сторону (для новичков или мастеров).



ДЛЯ ПЕРВОЙ КОНФЕРЕНЦИИ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТУ ПАРУ ТАЙЛОВ

Для второй конференции используйте пару тайлов, указанных ниже. Один из них, похожий на тайл из базовой игры, имеет 2 стороны (для новичков или мастеров).



ДЛЯ ВТОРОЙ КОНФЕРЕНЦИИ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТУ ПАРУ ТАЙЛОВ

Составьте стопку из тайлов конференций и искателей приключений (путников), как обычно.

Карты услуг

Замешайте 4 карты Придворного в колоду.

Жетоны

Разместите жетоны одобрения рядом с областью действий Изучение голема.

Жетоны книги должны быть рядом с областью действий Посещение библиотеки.

Королевская энциклопедия

Выполните начальную расстановку дополнения *Королевская энциклопедия*, как указано на стр. 4. Оно необходимо при игре с дополнением *Проект голема*. Не забудьте использовать сторону энциклопедии с символом голема.

Жетоны настроения короля

Уберите 2 тайла настроения короля в коробку. При игре вдвоем уберите тайлы со значком «3х», при игре вчетвером — с «4х». У вас должно остаться 6 тайлов. Перемешайте их и разместите лицом вниз рядом с полем изучения голема. Переверните верхний тайл и разместите указанное количество жетонов одобрения на поле действий Изучение голема. Сбросьте этот тайл. Количество доступных жетонов одобрения будет отличаться от раунда к раунду. **При игре вдвоем каждый раунд доступен всего 1 жетон одобрения.**

Уберите тайлы в коробку и поместите 1 жетон одобрения на поле действий Изучения голема.

Жетоны отчета

Используются для отчета королю о ходе исследований голема. Держите в секрете вместе с печатями.

Кубики действий

Количество кубиков действий зависит от числа игроков и от номера раунда.

	Round 1	Rounds 2 and 3	Rounds 4, 5, and 6
two players	3 	6 	6 
three players	3 	5 	6 
four players	3 	5 	5 

Иными словами:

Два игрока: как обычно, начните с 3 кубиками в первом раунде и используйте 6 кубиков во всех оставшихся раундах.

Три игрока: как обычно, начните с 3 кубиками в первом раунде и используйте 5 кубиков в следующие 2 раунда. После первой конференции использует 6 кубиков до конца игры.

Четыре игрока: как обычно, начните с 3 кубиками в первом раунде. Затем используйте 5 кубиков во всех оставшихся раундах.

Новый лист дедукции

Разработан, чтобы заменить лист дедукции из стандартной игры. Включает в себя ячейки для записей ваших исследований в дополнении *Проект голем*.

Объявление действий

Проект голем предлагает 2 новых действия, которые можно выбрать в момент их объявления: Изучение голема и Посещение библиотеки. **Новые действия доступны даже в первом раунде.** Кроме того, теперь имеется возможность отчитаться о ходе исследований в конце каждого раунда, но это не объявляется и не требует кубиков действий.

Выполнение действий

После объявления действий они выполняются в следующем порядке:

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

Затем игроки могут отчитаться о проделанной работе.

* Как обычно, эти три действия не доступны в первом раунде.



Изучение голема

Король испытывает особый интерес к изучению голема. Он с одобрением смотрит на тех, кто трудится в этой области, пока они делают свою работу и ему не надоест.

Эта область действий позволяет вам либо протестировать ингредиент на големе, либо оживить его. Любое из этих действий может принести вам жетон одобрения. Поскольку одобрение короля ограничено, ход первым может дать преимущество. (Смотрите *Жетоны настроения короля* на стр. 7)

Первые два раза вы используете эту область действий только для тестирования на големе. Если вы сделали не менее двух тестов, то можете либо протестировать голема еще раз, либо попытаться оживить его.

Тестирование голема

Это действие помогает вам получить информацию, которая понадобится для оживления голема.

Чтобы протестировать голема:

1. Разместите **1 карту ингредиента** в вашем котле.
2. На кард-ридере выберите «Research Golem»
3. Далее нажмите «Test Golem»
4. Просканируйте ингредиент
5. Запишите результат
6. **Сбросьте ингредиент**
7. Передвиньте вашу колбу на поле изучения голема на одну область вперед, если вы уже не находитесь на одной из двух верхних областей
8. Если на данном поле действия остались жетоны одобрения, то возьмите 1 жетон и расположите его на поле игрока.

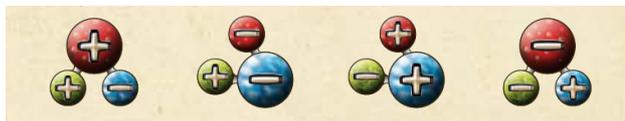
Результат

Голем может среагировать на ваш ингредиент. Его грудь может засветиться. Или из ушей может пойти пар. Также возможно получить сразу обе реакции, а может и ничего не произойдет. Но что же означают эти странные реакции? Согласно древним преданиям, грудь реагирует на один из элементов определенного размера, а уши — на другой элемент определенного размера. Оба элемента всегда разных цветов, но их размеры могут быть как одинаковыми, так и отличаться. Обратите внимание, голем реагирует на **размеры** элементов, а не на их знак.

Пример.

Если пар из ушей произведен маленьким зеленым элементом, то только следующие 4 элемента будут вызывать пар из ушей:

Элемент, вызывающий свечение из груди должен быть либо красным, либо синим. Он может быть как большим, так и маленьким.



Конечно, пока вы не соберете некоторую информацию, вы не сможете предположить, на что среагировал голем. Давайте рассмотрим следующий пример:

Пример:

Предположим, вы уже знаете, что жаба относится к лунной категории формул и что она содержит синий +. Она должна иметь одну из формул:



Вы дали голему жабу и из его ушей пошел пар. О чем нам это говорит? Хорошо, мы знаем, у жабы маленький красный элемент. Мы можем утверждать, определенно уши не реагируют на большой красный элемент. Для других элементов жабы пока возможны все размеры и цвета, поэтому каждый из них может привести к тому, что из ушей пойдет пар. Кроме того, мы также можем утверждать и о другой реакции: маленький красный элемент не вызывает свечение из груди.

Мы отмечаем эти сведения в листе дедукции:



Пример:

Теперь давайте предположим, нам известна истинная природа гриба:



Мы выполнили следующее действие, протестировав реакцию голема на гриб, узнали, что гриб приводит к пару из ушей и свечению из груди:



Это позволяет нам исключить маленький красный элемент, большие синий и зеленый элементы и для ушей, и для груди:



Нейтрализующие пары

Если вы имеете достаточный опыт, чтобы играть с дополнением *Проект Голем*, вы уже знаете: **нейтрализующие пары** — две формулы, дающие вместе нейтральное зелье. Посмотрите на ваш лист дедукции: формулы из пары располагаются одна над другой. Обратите внимание, они имеют одинаковый размер для каждого из элементов. Поэтому если вы знаете, что два ингредиента производят нейтральное зелье, то вы знаете, что они производят одинаковый эффект на уши и грудь голема. Верно и обратное: два элемента, дающие одинаковый эффект должны составить нейтрализующую пару.

Маркеры продвижения изучения голема

Вы должны протестировать голема по меньшей мере два раза, прежде чем сможете составлять отчеты о ходе исследования или пытаться оживить его. Дополнительная колба в *Проекте Голем* помогает отследить ваш прогресс. Каждый из первых двух тестов продвигает вашу колбу на одну область вверх. Если вы успешно оживили голема, ваша колба продвигается на верхнюю область. Даже если вы уже дважды протестировали голема, вы можете продолжать его тестирование и получать жетоны одобрения (если они доступны). Это не продвигает вашу колбу выше.

Оживить голема

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

Покупка артефакта

Ваши доброжелательный местный торговец артефактами предлагает широкий выбор. Когда вы друзья с королем, выбор еще шире, а торговец еще дружелюбнее.

Действие покупка артефакта функционирует как обычно. Однако, если у вас есть жетон одобрения, оно может работать эффективнее. Вместо того, чтобы покупать одну из карт из ряда артефактов, вы можете купить карту артефакта с области из-под полы. Он стоит на 1 золотой меньше, чем обычно, но вы должны заплатить в банк 1 жетон одобрения.

Артефакт из-под полы заменяется, когда остальные карты артефактов подлежат замене.

Посещение библиотеки

Иногда я думаю, мои коллеги согласны работать над проектом голема только для того, чтобы получить доступ в дворцовую библиотеку.

Когда выполняете это действие, отдайте один жетон одобрения в банк и возьмите один жетон книги. Вы читаете книгу немедленно, как объясняется в главе *Дворцовая библиотека* на стр. 2.

Публикация теории

Досадно знать так много о големах, но не иметь возможности опубликовать об этом. Хотя бы работа над этим проектом дает достаточно авторитета, чтобы писать статьи для королевской энциклопедии.

Публикации на обычном поле теорий работают как обычно. Однако, чтобы опубликовать или поддержать статью в королевской энциклопедии, заплатите в банк один жетон одобрения вместо одного золотого. Как обычно, когда поддерживаете статью, вы также платите по одному золотому каждому игроку, кто уже имеет печать на статье.

Конец раунда

Конец раунда, по большей части, такой же, как и в базовой игре. Основные отличия приведены ниже.

Отчеты о ходе исследований

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

В каждом раунде после выполнения действия Выпить зелье каждый игрок имеет возможность подать отчет. Это не требует кубика действий. Вы можете представить доклад о ходе работы **только если вы уже протестировали голема дважды**. Вы можете представить доклад о ходе работы, даже если уже успешно оживили голема. Все игроки, желающие представить доклад о ходе работы, могут сделать это одновременно. (Тем не менее, если чье-либо решение зависит от того, что делают другие игроки, то доклад они должны представить, или не представить, начиная с игрока с низкой очередностью хода и продолжая в обратном порядке.)



Отчеты представляются данными жетонами. Вы размещаете их лицом вниз на поле изучения голема. Они должны показать, на какие размеры и цвета элементов реагирует голем. (Реакции голема описаны на стр. 8)



Каждая пара ячеек может содержать один отчет игрока. Не имеет значения, какую пару ячеек вы используете. **Отчет представляется 1 или 2 жетонами**. Каждый игрок имеет право сделать ровно один отчет о свечении из груди и один о паре из ушей.

Вы можете подать только 1 отчет в свою очередь. Сделать это можно тремя способами:

-  Разместите 2 жетона отчета на 2 ваши пустые ячейки под светящейся грудью или ушами, выпускающими пар. Это означает, что вы считаете, что на указанных в отчете жетонах находится одна из двух цветоразмерных комбинаций, которая производит данную реакцию.
-  Разместите только 1 жетон отчета на ваши 2 пустые ячейки. Это означает, что вы уверены, данный размер и цвет — именно то, что приводит к данной реакции.
-  Удалите 1 жетон отчета с одного из тех отчетов, что в настоящий момент имеют 2 жетона. Это означает, сейчас вы уверены, что оставшийся жетон показывает правильный размер и цвет.

Конечно, вы не обязаны отправлять точные отчеты, но вы будете наказаны в конце игры, если ваш отчет был неверный. Нет никакого способа добавить второй жетон отчета к отчету, на котором уже есть один жетон. Нет никакого способа убрать один жетон отчета с отчета, на котором один жетон. Вы можете иметь не более, чем по-одному отчету о груди и об ушах.

Конференции

Как обычно, в конце раундов 3 и 5 проходят конференции. Конференции используют по 2 тайла, как объясняется на стр. 7.

Когда выкладываете тайлы конференций для предстоящего раунда, расположите один тайл с напоминанием об отчете о ходе исследования поверх тайла отчета о ходе исследования и расположите второй тайл конференций рядом с ним (на безумно высокой башне).



Эта иконка напоминает вам, что игроки имеют возможность представлять отчеты о проделанной работе до того, как будут подведены итоги конференций. Один из тайлов конференций будет оценивать, какое количество отчетов вы уже отправили.

Первая конференция

В варианте для новичков каждый игрок, отправивший **не менее одного отчета**, получает 1 очко репутации и карту услуг.

В варианте для мастеров каждый игрок, отправивший **не менее одного отчета**, получает 1 карту услуг. Конференция не приносит вознаграждения в виде очков репутации, однако есть штраф: каждый **не отправивший отчет о ходе исследования**, теряет 2 очка репутации!

Вторая половина первой конференции использует тайл из базовой игры.

Вторая конференция

На второй конференции подсчитайте отчеты о ходе исследования следующим образом: отчет с 1 жетоном отчета считается как 1. **Для этой конференции отчет с 2 жетонами отчета считается как 1/2**, поскольку это не так престижно.

Игрок с наибольшей суммой получает 2 очка репутации. Игрок с наименьшей суммой теряет 2 очка репутации.

Если у нескольких игроков равенство в наибольшей сумме, все они получают 2 очка, если их суммы не равны нулю. Если у нескольких игроков равенство в наименьшей сумме, все они теряют 2 очка. (Особенно если они равны нулю. Позор им!) Кроме того, каждый, кто к этому моменту оживил голема получает 3 очка репутации.

Вторая конференция также использует новый тайл, требующий на одну теорию больше, чем обычно, если вы хотите увеличить репутацию.

Пример:

Красный получает 2 очка репутации, поскольку его отчеты засчитываются как 1½. У желтого и зеленого равенство по 1. Зеленый теряет 2 очка репутации, поскольку его отчет считается только как ½.



Чистая потеря или получение

Суммируйте потери и повышение репутации с обоих тайлов конференций и примените результат, как если бы это была одна потеря или одно повышение. Если это потеря, то любой дополнительный штраф или компенсация применяется один раз. Если это повышение, то любой бонус, например, от Мантии (Мундира) уважения, применяется один раз. В общем случае, когда бы у вас одновременно ни происходило несколько потерь или повышений репутации, вы суммируете все потери и все повышения и применяете любой штраф, компенсацию или бонус только один раз.

Новые карты артефактов

После каждой конференции удалите все оставшиеся карты артефактов и выложите их следующий набор. Не забудьте сделать то же самое с артефактом из-под пола.

Расстановка для следующего раунда

Удалите с поля изучения голема все оставшиеся жетоны одобрения и переверните новый тайл настроения короля. Выложите количество жетонов одобрения, указанное на тайле. **Жетоны одобрения не накапливаются от раунда к раунду.** В игре на двоих в каждом раунде доступен только один жетон одобрения.

Финальный подсчет очков

Во время финального подсчета очков у вас есть дополнительные возможности получения очков (а также их потерь!).

Если у вас остались жетоны одобрения, **обменяйте каждый жетон одобрения на 2 золотых** до того, как будете подсчитывать очки за золотые.

Во время великого откровения король награждает (или наказывает) вас в соответствии с четкостью и точностью ваших отчетов о ходе исследования:

- Правильный 1-жетонный отчет приносит **4 победных очка.**
- 2-жетонный отчет с верным жетоном приносит **2 победных очка.**
- 2-жетонный отчет с неверными жетонами приводит к потере **6 победных очков.**
- Неверный 1-жетонный отчет приводит к потере **8 победных очков.**

Подсчитайте отчеты для груди и ушей голема отдельно. Ваша максимальная награда 8 победных очков, но, если вы не правы, вы можете потерять до 16!

Независимо от ваших отчетов о ходе исследований вы получаете **5 победных очков**, если успешно оживили голема в ходе игры.

Как оживить голема

Оживление голема - это 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 в точности два ингредиента, которые при их смешивании оживят голема. Какие два? Чтобы ответить на этот вопрос, вы должны знать, на какие из них реагируют уши и грудь:

Пример:

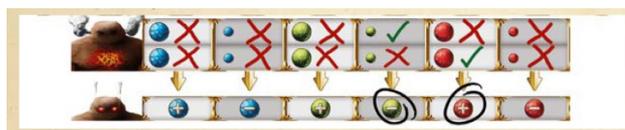
Уши дают реакцию на маленький зеленый элемент, грудь — на большой красный элемент.



Ваш лист дедукции показывает, как превратить информацию о **размерах** элементов в информацию о их **знаках**. Если голем реагирует на большой элемент, то для оживления требуется положительный знак в этом элементе. Если реагирует на маленький элемент, то для оживления требуется отрицательный знак в этом элементе.

Пример:

Если данный лист верный, то для оживления голема требуются зеленый - и красный +.



С этого момента мы рассматриваем только **знаки** элементов (не их размеры). Ваши тесты показали, какие два цвета важны. Лист дедукции показал, какие знаки каждого из цветов необходимы. **Сейчас вы должны найти две формулы, которые имеют данные знаки в данных элементах.** Это будут в точности 2 таких формулы.

Пример: вот эти 2 формулы, у которых в элементах красный + и зеленый -.



Как только вы определили формулы, остался еще 1 шаг: вы должны определить, какие 2 ингредиента соответствуют этим двум формулам!

Обратите внимание, вы могли бы подумать: что, ингредиент, приводящий к одновременной реакции из груди и ушей, должен быть одним из ингредиентов, оживляющих голема. Однако, это не так.

Оживить голема

Если вы уже тестировали голема по крайней мере дважды, вы можете попытаться оживить его. Оживить голема — один из двух ваших вариантов на области действий изучения голема.

Чтобы попытаться оживить голема:

1. Объявите, что вы будете оживлять голема.
2. На кард-ридере выберите «Research Golem».
3. Далее нажмите «Animate Golem».
4. **Тайно выберите 2 ингредиента, которые по вашему мнению оживят голема.** (Король обеспечит вас ими. Вам не нужно иметь карты с ингредиентами в руке.)
5. Покажите результат.



Если в результате вы оживили голема, также:

6. Передвиньте ваш маркер хода исследования голема на самую верхнюю область поля исследований голема.
7. Если на поле действий изучения голема остались жетоны одобрения, получите 1 жетон и расположите его на своем поле игрока.



Однако, если два ингредиента не оживили голема, то вы теряете 2 очка репутации.

Оживление голема принесет 5 победных очков в конце игры. Кроме того, оно принесет 3 очка репутации во время второй конференции. Поэтому это определенно то, в чем вы хотели бы добиться успеха.

Памятки

	Round 1	Rounds 2 and 3	Rounds 4, 5 and 6
two players	3	6	6
three players	3	5	6
four players	3	5	5

С дополнением Проект голем используйте следующее количество кубиков



Для первой конференции используйте эту пару тайлов



Для второй конференции используйте эту пару тайлов

Карты дополнений

Новые карты используются только в случае, если вы играете со следующими дополнениями:

Финансирование стартапа

- Артефакт Репликатор

Проект голем

- Артефакт Книжный шкаф из красного дерева
- Артефакт Королевская печать
- 4 карты услуг Придворный

В частности, не используйте Книжный шкаф из красного дерева, без дополнения *Проект голем*. Она слаба без области действий Посещение библиотеки.



Репликатор

Когда копируете карту стартапа, дающую очки репутации после окончания первого раунда, немедленно получите эти очки репутации (еще раз). Если благодаря карте стартапа вы начали игру с картой Репликатор, то эффекты Репликатора срабатывают в конце 1 и 2 раундов.



Печатный станок и статьи энциклопедии

В дополнении *Проект голем* вы не можете использовать Печатный станок, когда публикуете или поддерживаете статьи в королевской энциклопедии, поскольку они предполагают оплату жетоном одобрения. Однако, если вы играете без дополнения *Проект голем*, то Печатный станок может работать как для статей энциклопедии, так и для обычных теорий.



Придворный

Играйте, когда вам требуется заплатить жетон одобрения

Разыграйте эту карту, чтобы засчитать ее в качестве 1 жетона одобрения.



Королевская печать

Мгновенный эффект:

Получите 4 жетона одобрения из банка

Книжный шкаф из красного дерева

В момент подсчета очков за артефакты приносит вам 2 победных очка за каждый ваш жетон книги.

Формирование Алхимической Компетентности (для базовой игры)

Как работает Травница, если я ее получил одновременно с картами ингредиентов?

Закончите все действия, которые выполняете, до того, как разыграете Травницу. Если порядок хода принес вам ингредиенты и Травницу, возьмите все карты ингредиентов до того как разыграете Травницу.

Аналогично, в начале игры вы тянете все свои карты, выбираете, какие из карт услуг оставить, и только после этого играете любое количество Травниц.

О картах услуг, сбрасываемых в начале игры ... они сбрасываются лицом вверх или лицом вниз?

Все карты услуг идут в колоду сброса лицом вверх.

Мой уважаемый коллега и я имеем печати на теории, содержащей жетон конфликта. Во время опровержения этот жетон конфликта удалили. Теперь теория засчитывается для получения гранта. Кто из нас должен получить этот грант?

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

У меня есть кубик на действии Публикация теории. Однако, я его использую для мгновенной публикации во время опровержения теории. Могу ли я использовать сапоги-скороходы, чтобы получить второе действие публикация теории?

Да. Однако, вы должны подождать, пока все кубики уйдут с области действий публикация теории.

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 сторожа как область действий. Если у вас есть на ней кубик, вы можете использовать сапоги-скороходы, чтобы повторить это действие.

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

Синее не может подействовать на вас дважды в одном раунде. Красное не может подействовать на вас дважды в одном раунде. Зеленое не может подействовать на вас дважды в одном раунде. Однако, два разных отрицательных зелья могут подействовать на вас. Например, вы можете быть отравлены и парализованы. С другой стороны, ваш иммунитет на самом деле распространяется на весь раунд, так что если вы отравились вначале, используя карту сторожа, у вас позднее в этом раунде будет иммунитет к яду во время действия выпить зелье.