

Matúš Kotry



Alchymisté

Královský golem



V poslední době si ustavičně kladu otázku, nad čím že teď vlastně bádají kolegové. Celé týdny se zavírají v laboratořích a ven vycházejí prakticky jen za účelem utajené návštěvy palácové knihovny. Snaží se také přijít na kloub králově hádance? Jak pošetilé! Autorem tajných formulí, které v královské encyklopedii tak náruživě studují, jsem přeci já!

Jedině já znám pravou podstatu kořene mandragory a já oživím králova golema!

Úvodní poznámky k rozšíření

Rozšíření Královský golem obsahuje následující 4 moduly:

Stipendium umožní hráčům ovlivnit vstupní zdroje svých laboratořích.

Modul **Máme napilno** ozvláštňuje každé kolo nabídkou nových odměn (a nových nákladů!).

Vášim novým publikačním kanálem se stane **Královská encyklopedie**.

A v **Projektu „Golem“** jsou hráči postaveni před nelehkým úkol magického oživení hliněné kreatury.

Moduly jsou představeny postupně dle své obtížnosti. **Stipendium** a **Máme napilno** jsou vhodné i pro začátečníky. **Královská encyklopedie** je určena pro hráče, kteří již dobře ovládají základní hru. **Projekt „Golem“** je určen pro pokročilé hráče, kteří hledají nové výzvy v oblasti dedukce.

Všechny moduly lze libovolně kombinovat, pouze **Projekt „Golem“** vyžaduje zároveň modul **Královská encyklopedie**.

Většina modulů pracuje s žetony knih z **Palácové knihovny**. Ta je vysvětlena na následující straně.

Použijte stejnou aplikaci

Pokud jste aktualizovali svoji verzi aplikace **Alchymisté: Laboratoř** na verzi 2.0 či vyšší, máte vyhráno. Můžete si zvolit hru s rozšířením. Všimněte si, že hry s rozšířením používají pět písmenný kód, zatímco základní hra má čtyřpísmenný kód.



Palácová knihovna

Toužíte-li poznat neskonale moudrost předků, musíte obětovat bádání nad bublajícím kotlíkem celé věky. Nebo si vyřídíte permici do knihovny.

Nová záznamová tabulka

Starověcí mudrcové dělili alchémikálie do dvou skupin, označovaných symboly Slunce a Luny. Pokud chcete bádát v palácové knihovně, musíte mít poměrně jasnou představu, do které skupiny alchémikálie patří. Příslušnost alchémikálií ke skupině je znázorněna na okrajích nové záznamové tabulky. **Tajná symbolika:** Solární alchémikálie mají 0 nebo přesně 2 negativní aspekty. (Představte si, že se dvě negativa vzájemně vruší.) Lunární alchémikálie mají 1 nebo 3 negativní aspekty. Spodní část mřížky využijete pouze v *Projektu „Golem“*.

Žetony knih



Žeton knihy lze získat ve třech modulech:

- Ve *Stipendiu* můžete získat žeton knihy na začátku hry.
- *Máme napilno* vám poskytne žetony knihy na některých pořadovnicích.
- *Projekt „Golem“* nabízí akční pole *Návštěva knihovny*.

Získáte-li žeton knihy, okamžitě jej využijte. Čtečku natočte tak, aby na ni ostatní neviděli, a klepněte na **Návštěva knihovny**. Čtečka zobrazí 4 náhodně vybrané přísady. Jednu si vyberte a klepněte na **Potvrdit**. Čtečka vám prozradí, zda je alchémikálie vybrané přísady lunární, nebo solární.



Příklad: Vyberete si svazek, který pojedná o pravé podstatě houby jeďůvky. Čtečka vám prozradí, že alchémikálie houby jeďůvky je lunární. Tím pádem můžete vyřadit všechny alchémikálie se symbolem Slunce.

Žeton knihy ponechte na svém plánu hráče. Spoluhráčům naznačí, že máte nějakou informaci navíc. Dále budete mít přehled o množství přečtených knih, což bude důležité, pokud získáte artefakt Mahagonové knihovny.

Stipendium

Uprímně blahopřejeme! Bylo vám přilepeno velkorysé stipendium. Uzpůsobte si svou zbrusu novou laboratoř plně k obrazu svému.

Komponenty

všech 20 karet stipendia



karta artefaktu
Replikátor

několik žetonů knih



nové záznamové tabulky



Příprava

Kartu Replikátoru zamíchejte do balíčku mezi ostatní artefakty **I**, aby se případně mohla dostat do hry. Připravte hru – včetně počátečních karet a destiček – a vyberte začínajícího hráče. Hráči by měli vidět počáteční rozestavení hry předtím, než si zvolí své kartičky stipendia.

Hráči nezačínají s obvyklými 2 zlaťáky, 1 kartou přízně a 2 přísadami. Místo toho zamíchejte balíček karet stipendia a každému hráči rozdejte 4 karty. **Každý hráč si skrytě vybere 2 karty stipendia** a zbývající 2 odhodí. Pak všichni najednou své vybrané karty otočí.

Do začátku hry získáte zdroje zobrazené na vybraných kartách stipendia:



Zlaťáky: Vezměte si udané množství zlaťáků.



Přísady: Z balíčku přísad si lízněte zobrazený počet karet.



Karty přízně: Z balíčku karet přízně si lízněte tolik karet, kolik udávají obě vaše karty stipendia, plus jednu navíc. Rozhodněte se, které karty si ponecháte, a jednu odhodte.



Žetony knih: Vezměte si žeton knihy a ihned jej využijte, jak je popsáno v kapitole *Palácová knihovna* výše. (Předtím si smíte prohlédnout své startovní přísady.)



Body reputace: Některé zdroje financování jsou skutečně prestižní. Jiné sice nemají valnou pověst, ale přinesou vám jiné výhody. Sečtete si získané i ztracené body ze svých karet stipendia dohromady a podle toho přesuňte svůj ukazatel reputace.

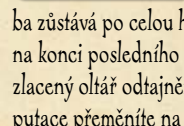


Odložené body reputace: Na některých kartách je uvedeno, že body reputace budou zohledněny až po konci prvního kola. Pouze v tomto případě tedy nemůžete využít výhodu dané karty až do konce prvního kola.

Následující dvě karty vám umožní zahájit hru s artefaktem:



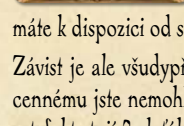
Tajný artefakt: Prohlédněte si karty artefaktů z balíčku **III**, které se ve hře nepoužily. Jednu si ponechte a ostatní vraťte do krabice. Vaše volba zůstává po celou hru **tajná**. Svůj tajný artefakt odhalte až na konci posledního kola před závěrečným bodováním. (Pozlacený oltář odtajněte a využijte ještě předtím, než body reputace přeměníte na vítězné body. Sametový baret lze odhalit během přehlídky.) Pokud vybraný tajný artefakt stojí méně než 5 zlaťáků, odečtete jeho cenu od 5 a výsledek si přičtete jako další vítězné body. (Např. za artefakt, který stojí 3 zlaťáky, dostanete navíc 2 vítězné body.)



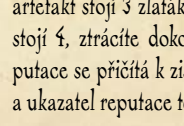
Artefakt do začátku: Z balíčku **I** si vyberte jeden artefakt, který se ve hře nepoužil. Položte jej před sebe na stůl **licem nahoru**. Tento artefakt máte k dispozici od samého začátku hry!



Závist je ale všudypřítomná. Proslýchá se, že k něčemu tak cennému jste nemohli přijít tak úplně legální cestou. Pokud artefakt stojí 3 zlaťáky, ztratíte 5 bodů reputace. Pokud však stojí 4, ztratíte dokonce 7 bodů reputace. Tato ztráta reputace se přičítá k zisku či ztrátě z ostatních karet stipendia a ukazatel reputace tedy posouváte pouze jednou.



Obě vybrané karty stipendia si ponechte. Pokud získáte Replikátor, budete obě karty moci využít ještě jednou.



Stipendia jsou vyladěna pro mistry alchymie. Pokud hrajete **učednickou variantu**, každý hráč si v rámci stipendia lízne **1 přísadu navíc**.

Máme napilno

Ranní alchymista dál doskáče. A do snídaně toho zuladne mnohem více než většina smrtelníků za celý boží den.

Komponenty

několik žetonů knih



nové záznamové tabulky




6 z 18 pořadovníků





Příprava

Při přípravě herního plánu vytvořte komínek z destiček pořadovníků:


1. Pokud nehrajete s modulem *Projekt „Golem“*, odstraňte pořadovníky označené symbolem  v levém horním rohu.
2. Pořadovníky rozdělte do skupin 1-2, 3-4 a 5-6, lícem dolů.
3. Z každé skupiny skrytě vyložíte 2 pořadovníky.
4. Z vybraných 6 pořadovníků sestavte sloupec tak, že pořadovníky s nejnižším číslem budou nahoře a s nejvyšším dole.
5. Sloupec umístěte vedle pořadovníku na herním plánu. Horní destičku otočte lícem nahoru a překryjte s ní pořadovník na základním herním plánu. Bude představovat pořadovník pro první kolo.
6. Novou horní destičku sloupce otočte lícem vzhůru a ponechte ji na sloupci. Toto je pořadovník pro následující kolo. V 1. a 2. kole použijte destičky označené 1-2 atp.





Výběr pořadí


Destička pořadovníku určuje, která pole jsou na začátku kola k dispozici. Pravidla určení pořadí hráčů zůstávají stejná jako v základní hře. Pole označené  lze využít pouze pro hru nejméně 3 hráčů. Pole označené  je určeno pouze pro hru 4 hráčů. (Lépe si to zapamatujte, pokud si tato pole zablokujete bankou nevyužitě barvy hráče.)


Nová pole skýtají nové příležitosti, avšak leckdy s sebou nesou také zvýšené náklady. Náklady najdete vlevo a výnosy vpravo (stejně jako v základní hře). Pokud nemůžete danou cenu zaplatit, nemůžete si toto pole zvolit.


 **Ztráta reputace:** Ztrácíte daný počet bodů reputace. (Může být ovlivněno pokoutou či kompenzací podle toho, zda se nacházíte v modré, zelené či červené zóně počítadla reputace.)

 **Ztracená akce:** Umístěte jednu svoji akční kostku na pole nevyužitých kostek. V tomto kole ji nebudete mít k dispozici.

 **Využití žetonu privilegia:** Není špatné mít to dobré u krále. Jestliže chcete toto pole využít, musíte vrátit jeden žeton privilegia do banky. Pokud nehrajete s modulem *Projekt „Golem“*, nemáte žetony privilegia k dispozici, tudíž jste tento pořadovník měli vyřadit.

 **Zisk reputace:** Získáte daný počet bodů reputace.

 **Zisk zlatáků:** Získáte dané množství zlatáků.

 **Přečtení knihy:** Vezměte si žeton knihy a ihned jej využijte, viz kapitola *Palácová knihovna* na protější straně.

Konec kola

Pořadovník se obměňuje na konci každého kola. Zároveň s výměnou dobrodruha proveďte toto:

1. Z herního plánu odstraňte původní pořadovník.
2. Horní otočený pořadovník umístěte na herní plán.
3. Novou horní destičku sloupce otočte lícem vzhůru.



Královská encyklopedie

Pokud se student brání požití vašeho lektvaru, nalistujte příslušnou stránku královské encyklopedie. „Co jsem říkal? Tyhle přísady v žádném případě jedovaté nejsou. Máš to tu pěkně černé na bílém.“ Samozřejmě už nezmiňujte, že autorem kontroverzního článku je vaše malíčkost.

Komponenty

oboustranný plán encyklopedie



destička
encyklopedického
grantu



16 žetonů přísad



1 pečeť s bílým otazníkem pro každého hráče



1 dodatečná stříbrná pečeť pro každého hráče



Příprava

Pokud hrajete s modulem *Projekt „Golem“*, otočte plán na stranu se symbolem golema. V opačném případě použijte jeho druhou stranu. Plán encyklopedie umístěte vedle plánu teorií. Hromádku žetonů přísad nechte poblíž.

Destička encyklopedického grantu patří na střed plánu encyklopedie. Dále každý hráč obdrží 2 nové pečete své barvy.

Publikace teorie

Královská encyklopedie představuje zbrusu nový kanál pro zveřejňování výsledků vašeho alchymického bádání. Akční pole *Publikace teorie* můžete místo publikace nebo podpory běžné teorie využít i pro publikaci nebo podporu článku v *Královské encyklopedii*.

Náklady závisí na tom, zda hrajete s modulem *Projekt „Golem“*. Pokud ne, zůstávají ceny stejné jako obvykle: 1 zlaták do banku a případně 1 zlaták každému hráči, který již označil článek svou pečeti. Jestliže s modulem *Projekt „Golem“* hrajete, místo 1 zlatáku platíte do banku 1 žeton privilegia. Spoluhráčům vyplácíte zlato jako obvykle.

Hlavní rozdíl mezi běžnými teoriemi a článkem uveřejněným v *Encyklopedii* tkví v tom, že články v *Encyklopedii* pojednávají o určitém aspektu, ne o alchymikáliích. Pokud chcete napsat nový článek:

1. Vyberte si aspekt (červený, zelený, nebo modrý), o němž ještě nebyl napsán článek.
2. Vezměte si dva záznamové žetony příslušné barvy a umístěte je na odpovídající kolečka na plánu *Encyklopedie*. Položte je správnými znaménky nahoru (+, +, +, -) nebo (-, -).
3. Pod každý záznamový žeton umístěte dva žetony vybraných přísad. Článek musí pojednávat o 4 různých přísadách.

Článek v *Královské encyklopedii* říká, že **každá dvojice přísad má v daném aspektu příslušné znaménko**.

Červený
příklad:



Tento článek říká, že ropucha a kořen mandragory obsahují +, zatímco štír a kapradina obsahují -. Poznámka: Dané toržení však nemusí znamenat, že kombinací ropuchy a kořenu mandragory získáme +.

Modrý
příklad:



Tento článek říká, že toto jsou čtyři přísady, které obsahují +.

Pokud chcete publikovat či podpořit článek, umístěte na něj zakrytý jednu ze svých pečeti. I zde získáváte 1 bod reputace za každý nově publikovaný článek.

Pojištění přísady

Pokud článek opatříte pečeti s hvězdou, dáváte všanc svoji pověst. Pokud se článek ukáže (ať už v průběhu hry, či při závěrečném bodování) jako chybný, čeká vás pokuta. Právě pečete s hvězdou vám totiž při Velkém prozrazení přinášejí cenné body.

Podobně jako u běžných teorií se můžete i zde pojistit použitím pečeti s otazníkem, ovšem význam pečeti je zde zcela jiný. **Pojistuje přísadu, nikoli aspekt.**



Pokud si chcete pojistit jednu ze 4 přísad, použijte pečeť s otazníkem v barvě, která je shodná s barvou stuhu pod příslušnou přísadou v daném článku. Např. pokud si chcete pojistit štír v červeném příkladu na této straně, použijte pečeť s modrým otazníkem, protože štír se nachází na poli s modrou stuhou. Dáváte tím vlastně najevo, že jste si jisti, že ropucha a kořen mandragory obsahují + a kapradina -.



Pokud si chcete pojistit kapradinu v červeném příkladu, použijte pečeť s bílým otazníkem. **Pečeť s bílým otazníkem lze použít pouze na plánu encyklopedie.** Na plánu teorií není k ničemu.

Encyklopedický grant

Jedná se prostě o další grant. Pokud jste ještě žádný grant nezískali, můžete jej získat tím, že umístíte své pečete na 2 články v *Encyklopedii*. Pokud už nějaký grant máte, musíte svými pečeti opatřit všechny tři články.

Omezení

Pokud již o některém aspektu byl napsán článek, nemůžete napsat další článek o stejném aspektu. Dále jste omezeni dostupnými žetony přísad – od každé přísady jsou k dispozici pouze 2 žetony.

Je zakázáno publikovat článek, který obsahuje přesně stejné čtyři přísady jako jiný již zveřejněný článek. *Královská encyklopedie* vyžaduje větší různorodost. (Pokud se s jiným článkem shodují např. pouze 3 přísady, je to v pořádku.)

Plán teorií a plán *Encyklopedie* se vzájemně neomezuji. Můžete například publikovat článek, který je v rozporu s publikovanou teorií.

Vyvrácení teorie

Alkční pole Vyvrácení teorie můžete využít také k vyvrácení článku v encyklopedii. Musíte dokázat, že alespoň jedna z přísad je v článku uvedena s nesprávným znaménkem. K vyvrácení použijete stejné herní mechanismy (učedník, či mistr) jako v základní hře.

Rovněž důsledky jsou stejné jako při základní hře: ztrácíte 1 bod reputace za každý neúspěšný pokus a získáte 2 body za každé úspěšné vyvrácení. Pokud je článek vyvrácen, odstráňte příslušné žetony z plánu a vyhodnoťte pečeti. Hráč, který měl na článku umístěnu svoji pečeť, ztrácí 5 bodů, pokud pečeť nebyla správně pojištěna.


Při posuzování, zda je pečeť správně pojištěna, **mějte na paměti, co pečeť s otazníkem znamená: „Všechny ostatní přísady v tomto článku jsou správně určeny.“** Pokud váš úspěšný pokus o vyvrácení teorie nepopře tento výrok, je pečeť správně pojištěna a její majitel body neztrácí. Pokud však vyvrácení ukáže, že je nesprávná některá další přísada, hráč s touto pečeti ztrácí 5 bodů.

Příklady na této stránce by měly celý proces lépe vysvětlit.





Příklady pro učedníky

Nejpravděpodobnější příklad

Váš pomyslený kolega napsal výše zmíněný článek o modrém aspektu. Vy předvedete, že houba jedůvka obsahuje , čímž článek vyvrátíte. Získáte 2 body reputace. Všichni hráči s pečeti na tomto nepravdivém článku ztrácejí 5 bodů reputace, pokud jejich pečeť nepojišťuje houbu jedůvku. (Jedůvka je na zeleném poli, takže ji pojišťuje pečeť se zeleným otazníkem.)

Pátá přísada


Tento případ pravděpodobně nenastane, ale jedná se o úspěšný pokus o vyvrácení.

Mazanějším způsobem vyvrácení teorie je bezesporu důkaz toho, že štír obsahuje . Jelikož pouze 4 alchémikálie mohou obsahovat , jedna z přísad v článku není správná. Tento důkaz vyvrací článek. Získáte 2 body reputace. Hráči, kteří článek podporili pečeti s hvězdou, ztrácejí 5 bodů, ale ti, kteří umístili pečeť s otazníkem, o body nepřicházejí – nedokázali jste, že specifická přísada není správná. Je tedy možné, že jediná nesprávná přísada byla ta, kterou měli pojištěnou.


Příklady pro mistry

Vyvrácení teorií v mistrovské variantě může být záluďné. Určitě není ostuda, když budete vyvrácení hrát podle učednických pravidel, zvláště pokud zkoušíte hrát s *Královskou encyklopedií* první.




Nejpravděpodobnější příklad

Dokážete, že květina a houba jedůvka vytvoří , což je v podstatě takové to domácí, jednoduché vyvrácení. S pečeti pojišťující houbu jedůvku nepřijdete o body. Ostatní o body přijdou.

Zavařte jim tuplovaně


Pokud dokážete, že ropucha a houba jedůvka vytvoří , každá pečeť znamená ztrátu bodů. Pečeť s otazníkem totiž říká, že 3 zbylé přísady jsou správné, a vy jste dokázali, že nesprávně určeny musejí být alespoň 2 ze 4 přísad.

Neúspěšný pokus

Dokážete, že ropucha a houba jedůvka vytvoří . Toto vyvrací modrý článek. Je možné smíchat 2 alchémikálie obsahující  a získat .

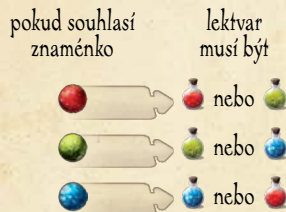
Poznámka: Určujete-li, zda je článek vyvrácen, berte v úvahu pouze aktuální důkaz. Ignorujte předchozí důkazy, ostatní články a publikované teorie.

Pravidlo dvou barev

Dokážete, že havraní brk a houba jedůvka vytvoří . Toto vyvrací modrý článek. Získáváte 2 body.

Moment!! Neříkali jsme snad zrovna, že...?


Víte, ukazuje se, že alchémikálie **ctí pravidlo dvou barev**. Pokud mají stejné znaménko jednoho aspektu, výsledný lektvar bude mít jednu ze dvou barev:





Ověřit si to snadno můžete sami.

Abychom dokončili náš příklad – které pečeti s otazníkem byly pojištěny správně? Alespoň jedna z těch dvou přísad není správná, ale nedokázali jste, která z nich to je. Takže kákoliv, kdo si pojišťil havraní brk či houbu jedůvku, nepřijde o body. Ovšem ti, kteří si pojišťili ropuchu, o body přijdou. Jejich pečeti totiž indikují, že vše (snad kromě ropuchy) je v pořádku. Zatímco vy jste dokázali, že něco jiného než ropucha v pořádku není.

Pátá přísada opět na scéně

Tento příklad je podobný jako učednický nalevo. Dokázali jste, že ropucha a štír vytvoří . To znamená, že kapradinu, houbu jedůvku, nebo havraní brk je třeba nahradit štírem. Pečeť pojišťující ropuchu znamená, že všechny 3 zbývající přísady jsou správné. Což není pravda, a hráč proto ztrácí body. Pečeť s otazníkem, které pojišťují kapradinu, houbu jedůvku či havraní brk, jsou v pořádku a jejich majitelé neztrácejí body.

Další dvojitá šlamastyka

Pokud předvedete, že štír a kořen mandragory vytvoří , každá pečeť ztrácí body. Pouze 4 přísady mohou obsahovat , tím pádem jste dokázali, že alespoň 2 z přísad v článku jsou nesprávné.

Vyvrácení většího počtu teorií

Dokonce i v učednické variantě lze vyvrátit teorii a článek v encyklopedii najednou. Důsledky jsou stejné jako v základních pravidlech hry (kapitola Vyvrácení u mistrů): **Za každé úspěšné vyvrácení získáte celkem 2 body**, nikoli 2 body za každou vyvrácenou teorii či za každý článek. Pokud hráči ztrácí body, ztrácí je za každou vyvrácenou teorii či článek. I zde platí, že ztráty (eventuálně zisk 2 bodů) se sčítají dohromady a dodatečná pokuta (nebo kompenzace) za ztrátu reputace se započítává pouze jednou.

V mistrovské variantě je nyní pochopitelně možné vyvrátit 2 teorie a 1 článek taktikajíc „jednou ranou“. Získáte stále jen 2 body, ale můžete se tvářit samolibě.

Důkaz konfliktu

Žetony konfliktů (z Vyvrácení u mistrů) se na encyklopedické články nevztahují. Hráči mohou publikovat články v rozporu s již publikovanými teoriemi. Poukázání na nesrovnalost mezi publikovanými teoriemi a encyklopedickým článkem není považováno za úspěšné vyvrácení.

Pokud některý prestižní časopis rozporuje slovnou královskou encyklopedii, má to jistý nádech rebelie. Ale když královská encyklopedie rozcupuje některé uznávané teorie... Konec konců, je to královská encyklopedie, proč by ji mělo zajímat, co si píše jakýsi vědecký bulvár...

Okamžitá publikace

Okamžitá publikace se netýká jen běžných teorií. Pokud vyvrátíte článek v encyklopedii, můžete okamžitě publikovat **jiný článek** týkající se **stejněho aspektu** (pokud máte alespoň jednu kostičku na akci Publikace teorie). Nový článek může využívat jiná znaménka a/nebo jiné přísady.

Konec kola a závěrečné bodování

Články v encyklopedii jsou považovány za teorie vždy, když dochází k počítání či bodování teorií. Na konci kola se započítávají pro účely odměny pro špičkového alchymistu a pro účely konferencí. Na konci hry jsou po vyhodnocení teorií obodovány stejným způsobem i články v encyklopedii. Pokud je jedna přísada nesprávná, pak hráči, kteří si tuto přísadu pojišťili, neztrácejí body. Pokud je nesprávně určeno více přísad, ztrácejí všichni hráči s pečeti umístěnou na daném článku 4 body.

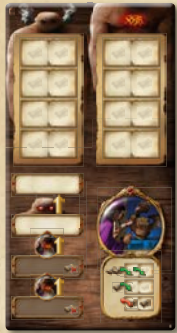


Projekt „Golem“

Na podlaže laboratoře si lině hovní nemá a beztvářá hrouda jílů. To kni se upírá veškerá pozornost. Zapomeňte na publikování, na jakékoliv písemné zmínky. Zkrálový vůle musí všechny teorie v tomto směru zůstat v režimu přísného utajení.

Komponenty

plán výzkumu golema



přehled bodování

4 karty přízně Dvořan



všech 16 žetonů privilegia



6 z 8 destiček nálady Jeho Veličenstva (nevyužijete ve hře 2 hráčů)



6 žetonů hlášení pro každého hráče



všech 12 žetonů knih



karty artefaktů Královská pečeť a Mahagonová knihovna

1 další plastová baňka pro každého hráče jako ukazatel pokroku ve výzkumu golema

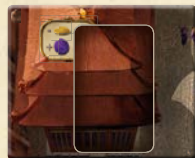


nové záznamové tabulky

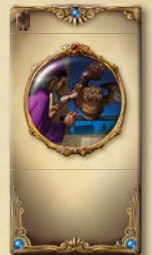


plán rozšíření

3 destičky konferencí



destička podpultových artefaktů



destička hlášení o pokroku

Destičku hlášení o pokroku umístíte na pole konference.

Příprava herního plánu



Akční pole
Návštěva knihovny

Akční pole
Nákup artefaktů

Akční pole
Výzkum golema

Doporučené rozložení plánů



Příprava

Plán rozšíření umístíte k levému okraji herního plánu. Získáváte dvě nová akční pole. Pole Koupě artefaktů na hlavním plánu překryjte destičkou podpultových artefaktů.

Plán výzkumu golema umístíte na libovolné volné místo. Každý hráč umístí jednu svoji plastovou baňku na první pole zdola.



Artefakty

Do příslušných balíčků artefaktů zamíchejte Královskou pečef a Mahagonovou knihovnu (pokud hrajete s rozšířením *Stipendium*, přidejte také Replikátor).

Během přípravy hry vezměte z každého balíčku 1 kartu navíc. Tyto karty budou představovat **podpultové artefakty**. Kartu z balíčku **I** rovnou položte na destičku podpultových artefaktů. Zbývající dvě karty ponechte stranou, lícem nahoru. Přijdou na řadu spolu s dalšími balíčky artefaktů (stejným způsobem jako první balíček).

Destičky konferencí

Každá konference se nyní skládá ze dvou destiček. Z původní hry použijte pouze destičku první konference. Doplňte ji destičkou vyobrazenou níže. Obě destičky přetočte na odpovídající stranu (učedník, nebo mistr).



NA PRVNÍ KONFERENCI POUŽIJTE TUTO DVOJICI DESTIČEK.

Na druhou konferenci použijte dvojici destiček vyobrazenou níže. Ta, která vypadá jako běžná konference, je oboustranná – pro učedníky, nebo mistry.



TATO DVOJICE DESTIČEK JE URČENA PRO DRUHOU KONFERENCI.

Destičky konferencí vložte mezi destičky dobrodruhů jako obvykle.

Karty přízně



4 karty Dvořanů zamíchejte do balíčku karet přízně.

Žetony



Žetony privilegia umístěte do blízkosti akčního pole Výzkum golema.



Žetony knih ponechte v blízkosti akčního pole Návštěva knihovny.

Královská encyklopedie

Královskou encyklopedii připravte dle návodu na straně 4. Je nedílnou součástí *Projektu „Golem“*. Nezapomeňte použít stranu plánu encyklopedie se symbolem golema.

Nálady Jeho Veličenstva



Dvě destičky nálady Jeho Veličenstva ponechte stranou v krabici: Při hře 3 hráčů odstraňte destičky nálady označené **3x**. Při hře 4 hráčů odstraňte dvě destičky označené **4x**. Zbývá vám tedy hromádka tvořená 6 destičkami. Promíchejte je a umístěte je lícem dolů v blízkosti akčního pole Výzkum golema.

Otočte vrchní destičku a příslušné množství žetonů privilegia umístěte na akční pole Výzkum golema. Destičku odhodte. Množství dostupných žetonů se bude v každém kole lišit.

Ve hře 2 hráčů máte v každém kole k dispozici pouze jeden žeton privilegia. Destičky nálady nebudete potřebovat. Žeton privilegia umístěte na akční pole Výzkum golema.

Žetony hlášení



Pomocí žetonů hlášení informujete o postupu výzkumu samotného krále. Podobně jako pečeteř je ponechte za zástěnou.



Nová záznamová tabulka

Nová záznamová tabulka nahrazuje záznamovou tabulku ze základní hry. Obsahuje místo pro zaznamenání výsledků v *Projektu „Golem“*.

Akční kostky

Počet akčních kostek se odvíjí od počtu hráčů a od právě hraného kola:

	1. kolo	2. a 3. kolo	4., 5. a 6. kolo
2 hráči	3	6	6
3 hráči	3	5	6
4 hráči	3	5	5

Jinými slovy:

2 hráči: Jako obvykle začnete se 3 kostkami v prvním kole a v každém dalším kole použijte 6 kostek.

3 hráči: Jako obvykle začnete se 3 kostkami v prvním kole, v následujících 2 kolech použijte 5 kostek. Po první konferenci až do konce hry použijte 6 kostek.

4 hráči: Jako obvykle začnete se 3 kostkami v prvním kole. Poté v každém dalším kole použijte 5 kostek.

Provádění akcí

V *Projektu „Golem“* máte k dispozici dvě nové akce – Výzkum golema a Návštěvu knihovny. **Nové akce můžete využívat již od prvního kola.** Na konci každého kola máte navíc možnost poslat hlášení. K tomu nepotřebujete žádné kostičky (a nemusíte to oznamovat předem).

Vyhodnocení akčních polí

Jakmile všichni hráči rozmístí své akční kostky, akce se vyhodnotí v tomto pořadí:

1. Shánění přísad
2. Transmutace přísad
3. Prodej lektvarů*
4. **Výzkum golema**
5. Nákup artefaktů
6. **Návštěva knihovny**
7. Vyvrácení teorií*
8. Publikace teorií*
9. Pokus na studentovi
10. Vypij lektvar

Poté mohou hráči poslat **hlášení o pokroku**.

* Tyto tři akce nejsou k dispozici v prvním kole.



Výzkum golema



Na oživení golema má Jeho Veličenstvo výjimečný zájem. Ti, kteří se tomuto bádání věnují, se těší jeho velkorysé přízni. Ověsem jen do té doby, než zdlouhavé čekání začne Jeho Výsost navýsost nudit.

Na tomto akčním poli můžete testovat přísadu na golemovi nebo se pokusit o oživení golema. Za každou z těchto akcí lze získat žetony privilegia. Počet žetonů privilegia není neomezený, takže se vám vyplatí sebou hodit (viz *Náklady Jeho Veličenstva* na str. 7).

Když využíváte toto kolo poprvé a podruhé, můžete jen zkoumat golema. Pokud jste již provedli nejméně dva testy, můžete i nadále pokračovat v testování, nebo se můžete pokusit golema oživit.

Testování golema

Pomocí této akce můžete získat užitečné informace, které se vám budou hodit při ožívování golema. Testování golema probíhá takto:

1. Do kotle vložte **jednu kartu přísady**.
2. V aplikaci zvolte **Výzkum golema**.

3. Poté klepněte na **Testování golema**.

4. Naskenujte přísadu.

5. Zaznamenejte si výsledek.

6. **Odhoďte kartu přísady.**

7. Posuňte svoji baňku na plánu výzkumu golema o jedno pole výše (pokud se již vaše baňka nenachází na jednom ze dvou horních polí).

8. Pokud na tomto akčním poli stále zbývají žetony privilegia, 1 si vezměte a ponechte si ho na svém plánu hráče.

Výsledek

Golem může na testovanou přísadu zareagovat. Může se mu rozzářit hrud. Nebo se mu může kouřit z uší. Nebo dokonce obojí. Nebo se nestane vůbec, ale vůbec nic.

Ale jak si vysvětlit všechny ty prapodivné reakce? Starodávné učení říká, že hrud reaguje na jeden aspekt určité velikosti, zatímco uši reagují na jiný aspekt určité velikosti. Tyto dva aspekty mají vždy odlišnou barvu, ovšem jejich velikosti mohou být shodné i rozdílné. Pověšimněte si, že golem reaguje na **velikost** aspektu, nikoli na jeho znaménko.

Příklad:

Pokud je kouř z uší způsoben malým zeleným aspektem, je zřejmé, že jej dokáže vyvolat pouze tyto čtyři alchemikálie:



Aspekt, na který reaguje hrud, tedy musí být červený či modrý. Může ale být velký i malý.

Dokud nezjistíte nějaké další informace, nemůžete samozřejmě vědět, na co přesně golem reaguje. Ale zamyslete se nad následujícím příkladem:

Příklad:

Předpokládejme, že již víte, že ropucha spadá do kategorie lunárních alchemikálií a že obsahuje . Pak se musí jednat o jednu z těchto dvou alchemikálií:



Ropuchou jste nakrmili golema. Z uší se mu začalo kouřit.



Co jsme zjistili? Zatím víme, že ropucha obsahuje malý červený aspekt. Tedy můžeme s jistotou konstatovat, že uši nereagují na velký červený aspekt. Nelze vyloučit žádnou další velikost ani barvu, takže uši mohou reagovat na kteroukoli z nich.

Zároveň jsme zjistili, že malý červený aspekt hrud nerozzáří.

Obě informace si vyznačíme v záznamové tabulce:



Příklad:

Předpokládejme, že jsme odhalili pravou podstatu houby jedučky:



Některou pozdější akci využijeme k otestování houby jedučky na golemovi. Golemovi se v reakci na houbu rozzářila hrud a začalo se kouřit z uší:



Tím pádem můžeme vyškrtnout malý červený aspekt a velký modrý a zelený aspekt jak pro uši, tak pro hrud:



Neutralizující páry

Jestliže hrajete s modulem *Projekt „Golem“*, měli byste být natolik zkušení, že víte, jak fungují **neutralizující páry** – dvojice alchemikálií, které dohromady vytvoří neutrální lektvar. Podívejte se na záznamovou tabulku, kde jsou tyto dvojice vyobrazeny nad sebou a všimněte si, že se všechny jejich aspekty shodují ve velikosti.

Takže pokud víte, že dvě přísady vyrobí neutrální lektvar, víte zároveň, že mají stejný účinek na golema. I opak je pravdou: dvě přísady, které mají na golema stejný efekt, tvoří neutralizující pár.

Ukazatele pokroku ve výzkumu golema



Posílat hlášení o pokroku či pokusit se oživit golema můžete až poté, co jej alespoň dvakrát otestujete. K zaznamenání pokroku ve výzkumu použijte novou baňku. První dva testy posunou baňku vždy o jedno políčko nahoru. Pokud golema úspěšně oživíte, přesuňte svou baňku na nejvýše umístěné políčko.

Golema můžete testovat i vícrát než jen dvakrát. Pokaždé získáte žetony privilegia (jsou-li ještě k dispozici), pouze vaše baňka se již nemůže posunout na vyšší pozici.

Oživení golema

V této fázi nepotřebujete vědět, jak golema oživit. Před oživením totiž musíte zvládnout alespoň dva testy. Oživení je tedy podrobněji **vysvětleno až na str. 11**. Pokud chcete, můžete si to přečíst již teď, ale pokud rozšíření vysvětľujete novým hráčům, doporučujeme počkat s vysvětlením do chvíle, než některý z hráčů provede první 2 testy.

Nákup artefaktů



Přátelský přepukník s artefakty nabízí skutečně velkorysou škálu zboží. Dlužno dodat, že čím lépe si stojíte u samotného krále, tím je výběr velkorysejší a přepukník přátelštější.

Akce Nákup artefaktů funguje obvyklým způsobem. Ovšem pokud vlastníte žeton privilegia, může fungovat i lépe.

Místo koupě běžného artefaktu si totiž můžete vybrat podpultový artefakt. Jeho cena je o 1 zlaťák nižší, avšak do banku musíte odevzdat 1 žeton privilegia.

Podpultový artefakt bude nahrazen ve chvíli, kdy jsou nahrazeny také ostatní karty artefaktů.

Návštěva knihovny



Mám důvodné podezření, že kolegové křivili na projekt „Golem“ jen proto, aby získali přístup do královské knihovny.

Zahrajete-li tuto akci, odevzdejte jeden žeton privilegia do banku a vezměte si jeden žeton knihy. Knihu přečtete ihned, viz vysvětlení v kapitole *Palácová knihovna* na str. 2.

Poznámka: Tuto akci můžete provést, i když žetony knih náhodou dojdou. V tom případě místo nich použijte nějakou vhodnou náhradu.

Publikace teorie



To je kvzteku. Vědět toho o golemech tolik a nesmět publikovat ani zlomek. No, když už nic jiného, alespoň jste se svými nespornými zásluhami kvalifikovali na oficiálního příspěvatele královské encyklopedie.

Publikace běžné teorie probíhá podle pravidel základní hry. Pokud však chcete publikovat článek v královské encyklopedii, platíte do banku místo jednoho zlatáku 1 žeton privilegia. Pokud chcete nějaký článek podpořit, platíte také (jako obvykle) zlaták každému kolegovi, který již článek opatřil svou pečeti.

Konec kola

Konec kola probíhá v podstatě stejně jako v základní hře. Níže uvádíme hlavní rozdíly.

Hlášení o pokroku



Král vám udělil neomezený přístup do palácové knihovny. Nabídl vám unikátní příležitost přispívat do královské encyklopedie. A teď by na oplátku rád věděl, jestli jste nějak pokročili v jeho speciálním výzkumu.




Na konci každého kola máte možnost podat Jeho Veličenstvu hlášení o pokroku (po akci Vypij lektvar). Tato činnost vás nestojí žádnou akční kostku.

Hlášení o pokroku ve výzkumu můžete poslat teprve ve chvíli, kdy jste již golema dvakrát otestovali. Hlášení můžete podat i tehdy, když se vám již podařilo golema oživit. Všichni hráči mohou poslat hlášení najednou. (Nicméně pokud něčí rozhodnutí závisí na tom, co provedou ostatní hráči, měli by hráči hlášení poslat – nebo se rozhodnout je neposlat – v pořadí počínaje hráčem na nejnižším poli pořadovníku a pokračovat vzestupně.)

Hlášení se značí pomocí těchto žetonů. Umisťují se **licem dolů** na plán výzkumu golema a značí, na kterou barvu aspektu a jakou velikost golem podle vás reaguje. (Golemovy reakce jsou popsány na str. 8.)

Každý hráč má k dispozici dvojici políček jak pro hruď, tak pro uši. Není rozhodující, kterou ze čtyř dvojic políček použijte. **Hlášení sestává z 1 či 2 žetonů hlášení.** Každý hráč může vytvořit nejvýše jedno hlášení o zářící hruď a jedno o kouřící ušich.

V každém kole můžete podat či upravit pouze 1 hlášení. Existují tři způsoby:

-  Na 2 prázdná pole pod zářící hruď či pod kouřícíma ušima umístíte 2 žetony hlášení. To značí, že se domníváte, že na jednom z obou umístěných žetonů je aspekt té správné barvy a velikosti, který spouští golemovu reakci.
-  Na 2 volná pole umístíte pouze 1 žeton. To značí, že si jste jisti, že právě aspekt této barvy a velikosti spouští golemovu reakci.
-  Odstraňte 1 žeton z hlášení, které obsahovalo 2 žetony. To znamená, že si jste jisti tím, že aspekt na zbývajícím žetonu má tu správnou barvu a velikost.

Samozřejmě vás nikdo nenutí podávat správná hlášení, ale pokud vaše hlášení vykazovalo chyby, na konci hry vás nemine penalizace. K hlášení, které již obsahuje jeden žeton, nelze přidat druhý žeton. Z hlášení, které má pouze jeden žeton, nelze tento žeton odebrat. K hruďi i k uším můžete poslat pouze po jednom hlášení.

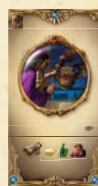
Konference


Konference se jako obvykle odehrávají na konci 3. a 5. kola. Konference se nyní skládají ze 2 destiček (viz str. 7). Při přípravě destiček konferencí na následující kolo umístíte destičku s připomínkou hlášení o pokroku na trvalou destičku hlášení o pokroku. Druhou destičku konference položte vedle ní (na tu šilně vysokou věž).

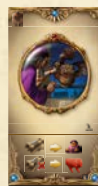



Tato ikonka vám připomene, že ještě před vyhodnocením konference můžete odevzdat svá hlášení o pokroku. Jedna z destiček konferencí totiž vyhodnocuje, kolik hlášení o pokroku jste dosud podali.

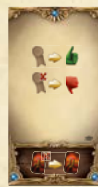
První konference



 V učenické variantě získává každý hráč, který poslal **alespoň jedno hlášení**, 1 bod reputace a lízne si 1 kartu přízně.



 V mistrovské variantě si každý hráč, který poslal **alespoň jedno hlášení**, lízne 1 kartu přízně. V této variantě se nezískávají kladné body reputace, ale ten, kdo **hlášení nepodal**, 2 body reputace ztrácí!



Druhá část první konference využívá destičku ze základní hry.

Druhá konference

Během druhé konference sečtete hlášení o pokroku následovně: Hlášení s jedním žetonem se počítá jako 1. **Pro účely této konference se hlášení se 2 žetony počítá jako 1/2**, protože není tak přesné. Hráč s nejvyšším součtem získá 2 body reputace. Hráč s nejnižším součtem 2 body reputace ztrácí.

Pokud má více hráčů stejný nejvyšší výsledek, získají po 2 bodech všichni, pokud tedy neměli stejnou nulu. Pokud má více hráčů stejný nejnižší výsledek, ztrácejí všichni po 2 bodech. (Obzvláště pokud mají nulu. Že jim není hanba! Fuji!)

V této chvíli také hráči, kteří již **úspěšně oživilí golema**, získávají 3 body reputace.



Druhá část druhé konference používá tuto novou destičku. Abyste získali bod reputace, musíte mít napsáno o jednu teorii více než v základní hře.

Příklad:



Červený získává 2 body reputace, protože jeho hlášení má hodnotu 1/2. Modrý a Žlutý mají shodně po 1 hlášení. Jejich reputace se nemění. Zelený ztrácí 2 body reputace, protože jeho hlášení se započítá pouze jako 1/2.

Celkové ztráty či zisky

Sečtete zisky a ztráty z obou destiček konferencí a výsledek si započítejte dohromady jen jednou. Pokud ztrácíte reputaci, případný postih či kompenzace se uplatňuje pouze jednou. Pokud reputaci získáváte, jakýkoli bonus (jako například z Roucha respektu) se také započítává pouze jedenkrát.

Obecně platí, že kdykoli máte najednou ztrácet nebo získávat vícero bodů, nejdříve ztráty a zisky sečtete a teprve na výsledek jednorázově uplatníte postih (popř. kompenzaci nebo bonus).

Nové karty artefaktů

Jakmile konference skončí, odstraňte všechny zbylé karty artefaktů a rozdejte následující sadu. Nezapomeňte vyměnit podpultový artefakt.

Příprava dalšího kola

Z akčního pole Výzkum golema odstraňte zbývající žetony privilegia a otočte novou destičku nálady Jeho Veličenstva. Na pole položte daný počet žetonů privilegia. **Žetony privilegii se v průběhu hry nekumulují.**

Ve hře 2 hráčů je v každém kole k dispozici pouze jeden žeton privilegia.

Závěrečné bodování

Během závěrečného bodování můžete nově získat další body (nebo je ztratit!).

Pokud vám zbyly nějaké žetony privilegia, před započtením bodů za zlato **směňte každý žeton za 2 zlatáky.**

Ve fázi Velkého prozrazení vás král odmění (či ztrestá) v závislosti na přesnosti a pečlivosti poslaných hlášení:

- Za správné hlášení s 1 žetonem získáte **4 vítězné body.**
- Za správné hlášení se 2 žetony (tzn. jeden z nich je správně) získáte **2 vítězné body.**
- Za hlášení se 2 nesprávnými žetony **ztrácíte 6 vítězných bodů.**
- Za nesprávné hlášení s 1 žetonem **ztrácíte 8 vítězných bodů.**

Body za hruď a uši vyhodnotte zvlášť. Maximálně lze tedy získat 8 vítězných bodů, ale pokud jste se zmylili, můžete až 16 bodů ztratit!

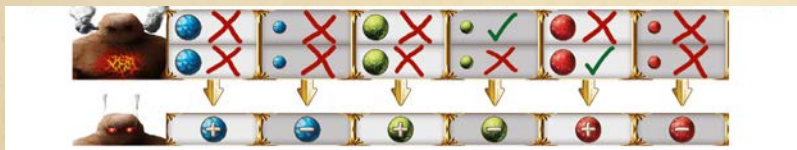
5 vítězných bodů získáte tehdy, pokud jste v průběhu hry úspěšně oživilí golema, a to bez ohledu na poslaná hlášení.

Kterak oživit golema

Oživení golema je komplexní proces, při němž se nekouří jen z golema, ale i z alchymistů samých. Nevěšte hlavu, pokud to nevyjde hned napoprvé.

Vždy existují právě dvě přísady, jejichž kombinace golema ožíví. Které dvě to jsou? K odpovědi na tuto otázku potřebujeme vědět, na co reagují uši a hrud:

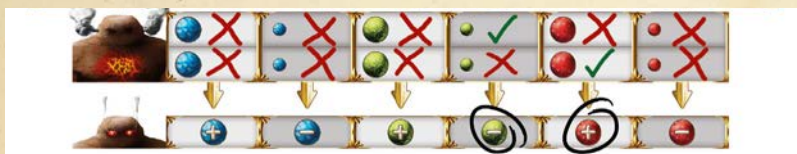
Příklad:



Uši reagují na malý zelený aspekt, hrud na velký červený aspekt.

Záznamová tabulka ukazuje, jak převést informaci o velikostech na informace o znaménkách. Reaguje-li golem na velký aspekt určité barvy, pak je k oživení zapotřebí aspekt dané barvy s kladným znaménkem. Pokud reaguje na malý aspekt určité barvy, pak je k oživení třeba aspekt dané barvy se záporným znaménkem.

Příklad:



Pokud je dedukce správná, je k oživení golema třeba + a -

Od této chvíle nás zajímají pouze **znaménka** aspektů (nikoli velikosti). Testováním jste zjistili, které dvě barvy jsou klíčové. A ze záznamové tabulky by mělo být patrné, které znaménko musí každá z obou barev mít. **Teď musíte najít ty dvě alchemikálie, které obsahují aspekty se správnými barvami a znaménky.** Jsou to vždy právě 2 alchemikálie.

Příklad: Toto jsou ty dvě alchemikálie, které obsahují + a -



Jakmile určíte alchemikálie, zbývá jediný krok: potřebujete zjistit, které dvě přísady korespondují s těmito dvěma alchemikáliemi!

Poznámka: Může vám připadat, že přísady, které vyvolají jak reakci hrudi, tak uší, jsou ty správné, které ožíví golema. Tak to bohužel nefunguje.



Oživení golema



Pokud jste již golema nejméně dvakrát otestovali, můžete se pokusit o jeho oživení. Oživení golema je jednou z voleb na akčním poli Výzkum golema.

Pokus o oživení golema probíhá takto:

1. Oznamte, že se pokoušíte oživit golema.
2. V aplikaci zvolte **Výzkum golema**.
3. Klepněte na **Oživení golema**.
4. **Skrytě si vyberte dvě přísady, o nichž jste přesvědčeni, že ožíví golema.** (Příslušné karty nepotřebujete mít v ruce. Král vám je rád dodá sám.)
5. Výsledek ukažte ostatním.



Pokud jste oživilí golema, proveďte následující kroky:

6. Na plánu výzkumu golema přesuňte svoji banku na nejvyšší pole.
7. Pokud na akčním poli zbyly nějaké žetony privilegia, 1 si vezměte a položte jej na svůj plán hráče.



Ovšem pokud tyto dvě přísady golema neoživilí, ztrácíte 2 body reputace.

Oživený golem má na konci hry hodnotu 5 vítězných bodů. Během druhé konference má navíc hodnotu 3 bodů reputace. To už je něco, co stojí za to.



Vybrané části přípravy hry

V Projektu „Golem“ použijte následující množství akčních kostek:

	1. kolo	2. a 3. kolo	4., 5. a 6. kolo
2 hráči	3	6	6
3 hráči	3	5	6
4 hráči	3	5	5

V Projektu „Golem“ použijte následující konference:

Tyto dvě destičky použijte na první konferenci.



Tyto dvě destičky použijte na druhou konferenci.



Karty v rozšíření

Nové karty použijte pouze, pokud hrajete s příslušným modulem:

Stipendium

- artefakt Replikátor

Projekt „Golem“

- artefakt Mahagonová knihovna
- artefakt Královská pečeť
- 4 karty přízně Dvořan

Mahagonová knihovna je opravdu využitelná jen s modulem Projekt „Golem“. Bez akčního pole Návštěva knihovny je totiž tento artefakt slabý.

Replikátor



Pokud replikujete kartu stipendia, která vám za běžných okolností dává body reputace na konci prvního kola, získáte tuto reputaci ihned. Pokud vám karta stipendia umožňuje přímo začít hru s Replikátorem, efekt Replikátoru se spustí na konci 1. a 2. kola.

FAQ (k základní hře)

Jak funguje Kořenářka, pokud si zároveň beru i karty přísad?

Nejdříve dokončete rozehrané akce, až poté zahrajte Kořenářku. Pokud z pole pořadí získáte přísady a Kořenářku, nejprve si vezměte všechny přísady a teprve poté použijte Kořenářku. Podobně na začátku hry – lízněte si karty přísad, rozhněte se, kterou kartu přízně si ponecháte a teprve pak použijete Kořenářku.

Karty přízně, které se zahazují na začátku hry – zahazují se lícem nahoru, nebo lícem dolů?

Všechny karty přízně se odhazují lícem nahoru.

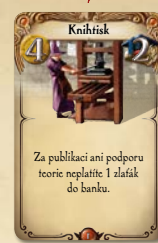
Já i můj vážený kolega máme své pečeti na teorii s žetonem konfliktu. Během vyvrácení je tento konflikt odstraněn. V tom okamžiku se teorie započítává do grantu. Kdo z nás grant získá?

Jestli máte nárok na grant, se rozhoduje vždy po vaší akci Vyvrácení nebo Publikace teorie. V tomto konkrétním případě grant získá ten, kdo akci Vyvrácení teorie provedl. Pokud akci provedl nezúčastněný hráč, získá grant ten z vás, kdo dříve provede akci Vyvrácení nebo Publikace teorie (i kdyby byl jeho pokus o vyvrácení neúspěšný).

Využil jsem Periskop ke špionáži kolegova pokusu. Má se tento spoluhráč dozvědět, kterou přísadu jsem viděl?

Samozřejmě, že ne. To je totiž podstatou špionáže. Kolega by vám měl předat obě své karty lícem dolů. Zamícháte je a skrytě si vyberete jednu, na niž se podíváte. Poté je obě odhodte.

Knih-tisk a články v encyklopedii



V modulu Projekt „Golem“ nemůžete Knih-tisk využít k publikaci ani podpoře článku v encyklopedii, protože tato akce vyžaduje žeton privilegia. Pokud však nehrajete s modulem Projekt „Golem“, Knih-tisk funguje na encyklopedické články stejně dobře jako na teorie.

Když chci využít Sedmimílové boty, musím čekat na konec kola, až všichni odehrají všechny své akce?

Ne! Fráze „Až všichni odehrají“ se týká jen aktuálního akčního pole! Např. když všichni odehrali všechny své akce na akčním poli Publikace teorie (vč. mě), můžu použít Sedmimílové boty a publikovat ještě jednu teorii. Pak se pokračuje vyhodnocením akce Pokus na studentovi.

Mám kostičku na akčním poli Publikace teorie, ale využiju ji pro okamžitou publikaci během své akce Vyvrácení teorie. Můžu i tak použít Sedmimílové boty k tomu, abych získal druhou akci Publikace teorie?

Ano. Ale až poté, co všichni ostatní odehrají své akce na akčním poli Publikace teorie.

Vzdal jsem se akce. Mohu stále použít Sedmimílové boty a akci provést?

Ano, ale až poté, co všichni odehrají své akce na daném akčním poli.

Jak fungují Sedmimílové boty ve spojení s Vrátným?

Považujte Vrátného za akční pole. Pokud na něm tedy máte kostičku, můžete použít Sedmimílové boty a využít akci ještě jednou.

Co znamená „Žádný negativní lektvar vás nemůže v jednom kole ovlivnit podruhé“?

Modrý lektvar vás nemůže ovlivnit v jednom kole dvakrát. Červený lektvar vás nemůže ovlivnit v jednom kole dvakrát. Zelený lektvar vás nemůže ovlivnit v jednom kole dvakrát. Ale dva různé negativní lektvary se na vás podepsat mohou. Např. se tedy můžete otrávit a paralyzovat. Má to ovšem i své výhody. Získaná imunita trvá celé kolo, takže pokud se otrávíte při využívání karty Vrátného, budete později imunní vůči jedu během akce Vypij lektvar.

Hra Matúše Kotryho

Ilustrace: David Cochard

Další ilustrace: Jakub Politzer

Grafika: Filip Murmak

Další grafika: František Horálek

Překlad: Lucka Endlová

Korektury: Dita Lazárková

Vedoucí tester: Petr Murmak

Testeři: Jírka, Filip, Vítek, Dilli, David, Ivka, Chasník, Petr, Vlaada, Marcela, Alenka, Dita, Zdenka, Michal, Ondra a další účastníci různých herních akcí doma i v zahraničí.

Poděkování: Michalovi Stárkovi za skvělé ozvučení nových prvků v aplikaci. Dále všem, kteří přispěli k vývoji hry, zejména pak testerům, kteří neváhali riskovat četné hlavoboly způsobené těmi nejzapeklitějšími výzvami!

© Czech Games Edition, listopad 2016.

www.CzechGames.com

MINDOK

CGE
Czech Games Edition