

Matúš Kotry



Alchemists

The King's Golem

Vajon a kedves kollégáim épp miben sántikálnak? Hetekre bezárkóznak a titkos laboratóriumaikba, és csak nagy néha, lopva látogatják a palota könyvtárát. Lehetséges, hogy ők is a király rejtvényének megoldásán munkálkodnak? Mindnyájan bolondok! Hiszen én voltam az, aki a Királyi Enciklopédia formuláinak képletei lejegyeztem! Én vagyok az egyetlen, aki ismeri a mandragóra gyökér valódi természetét, és én leszek az, aki elsőként életre kelti a király gölemét!

A kiegészítő ismertetése

A „The King's Golem” (A király göleme) valójában 4 kiegészítőt tartalmaz:

A **kutatás kezdete** modulban testre szabhatod a laboratóriumod erőforrásait.

A **Dolgos napok** modulban minden nap új jutalmat szerezhet az akciómezőkön (együttal új költségekbe is verve magad).

A **Királyi Enciklopédia** egy teljesen új lehetőség a kutatásaid közöttételére.

A **Gólem program** modulban pedig életre kelthetsz egy mágiából és agyagból előállított lényt, a gölemedet.

A különböző modulok nehézségi szint szerint követik egymást. A *Kutatás kezdete* és a *Dolgos napok* kezdőknek szól, a *Királyi Enciklopédia* az alapjátékhoz szokottaknak való, míg a *Gólem program* a játékban már jártasoké, akik újabb kihívásokat szeretnének. A négy modul tetszőlegesen kombinálható, kivéve, hogy a *Gólem program* mellett a *Királyi Enciklopédiát* is használni kell.

A legtöbb újdonságot **A kastély könyvtára** tartalmazza, melyet a következő oldalon ismertetünk.

Használd ugyanazt az alkalmazást!

Ha az *Alchemists: Lab Equipment* alkalmazás 2.0 vagy frissebb verziójú, akkor készen állsz. Az alkalmazás most újabb lehetőségeket kínál. Figyelj oda, hogy a modulok 5 betűs kódokat használnak, míg az alapjáték továbbra is 4 betűseket.



A kastély könyvtára

Ha az ősök bölcsességét kutatod, hosszú órákat kell eltöltened egy tűzforró üst mellett. Vagy szerezhetsz egy könyvtárbelépőt is...

Új következtetés tábla

Az ősök a titkos alkimista összetevőket két osztályba sorolták, melyeket a nap és a hold szimbólumokkal jelöltek meg. A kastély könyvtárának használatához tudnod kell, melyik mit jelent. **A titkos szimbólumok:** a nap összetevőknek 0 negatív jellemzője van, vagy pontosan 2. (Gondold azt, hogy a 2 negatív jellemző semlegesíti egymást.) A hold összetevőknek 1 vagy 3 negatív jellemzőjük van. A tábla alsó részét csak a **Gólem projekt** modul esetén kell használni.

Könyvjelzők

Három modulban is szerezhetsz könyvjelzőket:

- A **Kutatás kezdete** modulban már a játék kezdetén kaphatsz könyvjelzőket.
- A **Dolgos napok** modulban könyvjelzőket lehet vásárolni bizonyos sorrendben.
- A **Gólem program** könyvtárlátogatás akciójával.

Ha könyvjelzőt kapsz, azt azonnal használnod is kell. Tartsd a kártyaolvasót úgy, hogy csak ezt lássa, és nyomd meg a **Visit Library** gombot. A kártyaolvasó 4 véletlenszerű összetevőt jelenít meg. Válassz egyet, majd nyomd meg a **Confirm** gombot. A kártyaolvasó megmondja, hogy az összetevő nap, vagy hold-e.



Például: a könyvjelződdel a gomba jellemzőit szeretnéd megvizsgáltatni. A kártyaolvasó szerint a gomba hold szimbólumos. Ezért az összes nap szimbólummal jelölt vegyületet kihúzhatod.

Tartsd a megszerzett könyvjelzőidet a játékosabládon. Ez mutatja a többi játékosnak, hogy már mennyi extra információt szereztél. A Mahagóni könyvespolc (Mahogany Bookcase) varázstárgy birtoklása esetén is fontos a könyvjelzőid száma.

A kutatás kezdete

Gratulálunk! Jóváhagyták a kezdőfinanszírozási kérelmedet, így testre szabhatod vadonatúj alkimista laboratóriumodat a kutatás érdekében.

Játékoszetevők

20 kezdőkártya



Replikátor varázstárgy kártya

pár könyvjelző



új következtetés táblák



Előkészületek

Keverd a Replikátor varázstárgy kártyát a többi II-es kártya közé, így esély lesz rá, hogy játék közben előkerüljön. Készítsd elő a játéktáblát (beleértve az összes kártyát és jelzőt), majd válasszatok kezdő játékosok. A játékosoknak ismerniük kell a kezdő felállást, hogy kezdőkártyát választhassanak.

A játékosok nem a megszokott 2 arannyal, 1 szívességkártyával és 2 összetevővel kezdenek. Ehelyett keverd össze a kezdőkártyákat, és ossz minden játékosnak 4-et. **Mindenki válasszon magának 2 kezdőkártyát,** a másik kettőt pedig dobja el. Mindenki az első kör kezdetén fedje fel a választott kezdőkártyáit.

A kezdőkártyákon feltüntetett erőforrások a következők:

- **Aranyérmék:** vedd el a feltüntetett számú aranyérmét.
- **Összetevők:** húzz a megadott számú összetevőkártyát az összetevőpakliból.
- **Szívességkártyák:** húzz a megadott számú szívességkártyát, majd még 1-et. Egyet dobj el, a többit tartsd meg.
- **Könyvjelzők:** vedd el a megadott számú könyvjelzőt, majd azonnal használd is fel őket a fent leírt módon. (Előtte nézd meg az összetevőkártyáidat.)

Hírnévpontok: néhány finanszírozás tekintélyes, más rossz hírű, így hírnevet kaphatsz, vagy veszíthetsz. Add össze a megszerzett és elvesztett hírnévpontjaidat, majd módosítsd a kezdeti 10-es értékedet ennyivel, és jelöld a játéktáblán.

Késleltetett hírnévpont: néhány kártya az 1. forduló végén ad csak neked hírnévpontot. Egy ilyen kártyát csak a játék kezdetén szerezhetsz meg, a későbbi körökben nem.



Néhány kártya egy kezdő varázstárgyat ad neked:



Titkos varázstárgy: nézd át a játékból kimaradt III-as varázstárgy paklit, és válassz belőle 1-et, a többit tedd vissza a dobozba.

Ezt a varázstárgyat tartsd titokban játékosársaid előtt. A varázstárgyat csak az utolsó forduló végén, a végső pontozás előtt kell felfedned. (Ha az Arany oltárt választottad, használhatod a hatását, mielőtt a hírnévpontjaid győzelmi pontokká alakulnának. A Tollas kalpag tárgyat a kiállítás alatt kell felfedned.) Ha a választott varázstárgyad költsége kevesebb 5-nél, akkor a különbséget megkapod győzelmi pontként a játék végén. (Például: ha a tárgy 3 aranyba került, a játék végén 2 extra győzelmi pontot fogsz kapni.)



Kezdő varázstárgy: nézd át a játékból kimaradt II-es varázstárgy paklit, és válassz belőle 1-et, a többit tedd vissza a dobozba.

Tedd képpel felfelé magad elé. Ő, a féltékenység olyan csúnya dolog! Pletykák kezdenek terjedni, hogy valami nagyon értékeset szereztél. Ha a varázstárgyad értéke 3 arany, 5 hírnévpontot veszítesz, míg ha 4 arany, akkor 7-et. Ez a hírnévvesztés hozzáadódik a többi kártyából származó hírnév nyereséghez, vagy veszteséghez.



Tartsd meg a két általad választott kezdőkártyát. Ha a Replikátor varázstárgyat választottad, mind a 2 kezdőkártyádat még egyszer tudod használni.

A kezdőkártyákat a mester játékmóddhoz állítottuk össze. Ha **tanonc változatban** játszotok, mindenki húzzon még **1 bónusz összetevőkártyát** a játék kezdetén.

Dolgos napok

Egy igazán ambiciózus alkimista több mindent véghezvihet reggeli előtt, mint a legtöbb társa egy egész nap alatt.

Játékösszetevők

pár könyvjelző



új következtetés táblák



3x6 (összesen 18 db) sorrendmező-lapka



Előkészületek

A játék előkészítése során módosítanod kell a sorrendmezőket a játékos táblán:

1. Ha nem használjátok a *Gólem program* modult, vegyél ki minden sorrendmező-lapkát, melynek a bal felső sarkában egy gölem szimbólum látható.
2. Csoportosítsd a lapkákat: **1-2**, **3-4** és **5-6**.
3. Véletlenszerűen válassz ki 2-2 lapkát minden csoportból anélkül, hogy megnéznéd őket.
4. Tedd egy oszlopba a kiválasztott 6 lapkát képpel lefelé úgy, hogy a legalacsonyabb számúak legyenek felül, a legmagasabbak pedig alul.
5. Tedd az oszlopot a játéktábla sorrendmezője mellé, és fedd le az eredeti sorrendet a legfelső felcsapott lapkával. Ez lesz az 1. forduló sorrendje.
6. Csapd fel az oszlop tetejére a legfelső lapkát. Ez majd a következő forduló sorrendmezője lesz, amit így már jó előre mindenki láthat.



Sorrend kiválasztása

Az aktuális sorrendmező-lapka mutatja meg, hogy miként alakul a játéksorrend az adott fordulóban. A sorrendválasztás szabályai megegyeznek az alapjátékéval. A **5+** megjelölt mezők csak akkor használhatók, ha legalább 3 játékos van. A **4** megjelölt mező csak 4 játékos esetén használható. (Ahhoz, hogy ezt könnyebben észben tarthassátok, jelöld meg a nem használható mezőket 1-1, nem játszó színű flaskával.)

Az új sorrendmezők több lehetőséget kínálnak, de ezek közül soknak költsége is van. A megszokott módon a költségeket balra, az előnyöket jobbra találod. Ha egy költséget nem tudsz megfizetni, nem választhatod az adott sorrendmezőt.

Hírnév költség: fizess meg a megadott számú hírnevet. Ezt befolyásolja a szokásos büntetés, vagy kompenzáció, ha a hírnévsávon lévő flaskád a kék, zöld, vagy vörös zónában van éppen.

Akció elköltése: tedd egy akciókockádat a nem használt kockákhoz. Ez a kockád nem lesz elérhető ebben a fordulóban.

Jóváhagyásjelző elköltése: jó dolog kiismerni a királyt. Tedd vissza az egyik jóváhagyásjelződet a bankba. Ha nem használjátok a *Gólem program* modult, az ilyen lapkákat már eltávolítottad.

Hírnév szerzés: megkapod a jelölt számú hírnévpontot.

Arany szerzése: vedd el a bankból a jelölt számú aranyat.

Könyv elolvasása: kapsz egy könyvjelzőt, amit azonnal fel is kell használnod, ahogy azt a *Kastély könyvtára* fejezetben leírtuk.

Egy forduló végén

A sorrendmező-lapka minden forduló végén változik. Amikor az új kalandor felcsapására kerül sor, akkor a sorrendmező-lapkákkal is foglalkoznod kell:

1. Távolítsd el a régi lapkát a tábláról.
2. Tedd át az oszlop tetejére felcsapott lapkát a játéktáblára.
3. Csapd fel az oszlop tetejére a legfelső lapkát (ha van még ilyen).



A Királyi Enciklopédia

Ha egy tanoncod esetleg nem akarná meginni a Frissen kevert varázsitalodat, dugd az orra alá a Királyi Enciklopédia megfelelő oldalát: „Látod? Ezek az összetevők egyáltalán nem mérgezők. Világosan itt áll az Enciklopédiában.” Persze ne említsd meg neki, hogy te irtad azt a cikket.

Játékoszetevők

kétoldalas könyvtártábla



1 könyvtár
adománylapka



16 összetevőjelző



játékosként 1-1 új fehér,
csillag nélküli pecsét



játékosként 1-1 további új,
ezüst csillagos pecsét



Előkészületek

Ha a Gólem program modullal is játszotok, akkor használjátok a könyvtártábla gólem szimbólummal megjelölt oldalát. Ellenkező esetben használjátok a másik oldalt. Fektesd a könyvtártáblát az elmélettábla mellé. Tedd a közelébe az összetevőjelzőket. A könyvtár adománylapkáját tedd a könyvtártábla közepén megjelölt helyre. Oszd ki minden játékosnak a 2 új pecsétjét is.

Elmélet közgététele

A Királyi Enciklopédia egy új lehetőséget kínál számodra az alkímista elméleteid közgétételére. Amikor az elmélet közgététele akciómezőt használod, akkor ezt használhatod a Királyi Enciklopédia cikkének közgétételére, vagy egy már közgététt cikk támogatására is. A költségek attól függenek, hogy használjátok-e a Gólem program modult. A Gólem program nélkül a szokásos költségeket kell megfizetned: 1 aranyat a banknak, és 1-1 aranyat minden játékosnak, aki már támogatta a cikket. A Gólem program modullal az 1 arany helyett 1 jóváhagyásjelzőt kell a banknak fizetned, a többi játékosnak pedig a megszokott 1-1 aranyat. A legfontosabb különbség az alap elméletek és az Enciklopédiában megjelenő elméletek között az, hogy ez utóbbiak bizonyos eredményekről szólnak.

Egy új cikk megírásának lépései:

1. Válassz egy jellemzőt (piros, kék, vagy zöld), ahol még nem publikáltad cikket.
2. Tegyél két megfelelő színű eredményjelzőt a kérdőjeles körmezőkre. A 2 eredményjelző lehet: ++, +-, -+, vagy --.
3. Mindkét eredményjelző alá tegyél 2-2 összetevőjelzőt (minden cikk 4 összetevőből kell álljon).

Miről szól a cikked? Azt fejteld ki benne, hogy az összetevők melyik párosítása rendelkezik a megadott eredményekkel.

Piros példa:



A cikked arról szól, hogy a varangy és mandragóra gyökér ++-t tartalmaz, míg a skorpió és páfrány --t. Ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy a varangy és mandragóra vegyületéből ++ lesz.

Kék példa:



Ez a cikk arról szól, hogy mind a 4 feltüntetett összetevő ++-t tartalmaz.

Amikor közgététeszel, vagy támogatsz egy cikket, tedd az egyik pecsétet mellé. Mint a többi elmélet esetén, itt is 1 hírnévpontot kapsz a közgétételekor.

Elmélet cáfolata esetén

Ha egy csillagos pecsétet raktad a cikkhez, akkor ugyanúgy hírnevet kapsz, ha a cikked igaznak bizonyul, és hírnevet veszítesz, ha valaki megcáfolja a cikkedet. A csillagos pecsétetek azok, amelyek hírnevet adnak a nagy kinyilatkoztatás esetén.

Az alap elméletekkel szemben a nem csillagos pecsétetek hatása egy cikk esetén más, hiszen itt egy összetevőt zársz ki, nem pedig egy jellemzőt.



Ha egy bizonyos színű, nem csillagos pecsétet használsz, akkor az a cikk alatti összetevők közül csak arra vonatkozik, amely mezőjének színével megegyezik. Például: a piros példánál a kék pecsétteddel a skorpió összetevőt zártad ki (mivel ez került a kék mezőre). Azaz biztos vagy benne, hogy a varangyban és a mandragórában van ++, míg a páfrányban van --.



A fehér, nem csillagos pecsétteddel a már említett példában a páfrányt zárod ki. Azaz a fehér, csillag nélküli pecsétednek csak az Enciklopédia esetén van értelme, az elmélettáblán semmilyen hatása nincs.

A könyvtár adománylapka

A könyvtár adománylapka csak egy újabb adomány. Ha még nincs adományod, akkor veheted el, ha két cikknél is szerepel pecséted. Ha már van egy adományod, akkor veheted el, ha mindhárom cikknél van pecséted.

Korlátozások

Ha már egy elméletéről írtál egy cikket, nem írhatasz ugyanarról az elméletéről másik cikket is. Ezt amúgy is korlátozza a rendelkezésre álló összetevőjelzők száma (hisz minden összetevőből csak 2-2 darab van). Egy új cikket csak a még meglévő összetevőjelzőkből készíthetsz el, és mivel kettősséggel kell őket az eredményjelzők alá elhelyezned őket, nem lehet egy cikkben 3 ++ és 1 --, csak ha valami hibás. A bizonyítás feladata az olvasókra hárul.

Az elmélettábla és a könyvtártábla nem korlátozza egymást. Nyugodtan közgététhetsz az Enciklopédiában egy olyan cikket, amely részben, vagy teljesen ellentmond egy már közgététt elméletnek.

Elmélet cáfolata

Egy elmélet megcáfolása akciót felhasználhatsz egy Enciklopédiában megjelent cikk cáfolására is. Bizonyítanod kell, hogy a cikkben szereplő egyik összetevő rossz jelzéssel szerepel. Ebben az esetben az alapjátékban már megszokott cáfolási módszert használhatod (tanonc vagy mesterszintű).

A cáfolás következményei is ugyanazok: 1 hírnévpontot vesztesz, ha nem sikerül megcáfolnod, illetve 2-t kapsz, ha sikerül. Ha egy cikket sikeresen megcáfoltál, akkor fedd fel a megcáfolt cikk melletti pecsétet. Minden játékos, akinek a pecsétje a cikk mellett volt, 5 hírnevet veszít, kivéve akkor, ha pont ez ellen az összetevő ellen volt védett a pecsétje. Ezután távolítsd el minden jelzőt a tábla ezen mezőjéről.

Az értelmezéshez ne felejtse el, **hogyan itt egy csillag nélküli pecsét azt jelenti: „a pecsét színével megegyező színű összetevő hibás, de az összes többi helyes”**. Ha a cikk cáfolata pont ezt az összetevőt vitatja, akkor a színes pecséted megfelelően véd, de ha nem pont ezt hibáztatja, 5 hírnévpontot vesztesz.

Az alábbi példák segítenek az értelmezésben.



Tanonc szintű cáfolat példa

A legvalószínűbb eset

Tudatlan kolléga a fenti cikket tette közzé kék eredményekre hivatkozva. Te persze kacagva bebizonyítod, hogy a gomba . Ezzel megcáfolod a cikket, és 2 hírnévpontot kapsz. Minden olyan játékos, akinek a pecsétje a cikk mellett van, 5 hírnévpontot veszít, kivéve, ha védett a gomba összetevő (amelyik a zöld mezőn van), azaz a zöld ellen.

Az ötödik összetevő

Kicsi az esély rá, hogy felbukkanjon, de sikeres cáfolat alapja lehet: ravaszul bebizonyítod, hogy a skorpió -t tartalmaz. Mivel csak 4 olyan összetevő lehet, amelyik -t tartalmaz, a cikkben szereplő egyik összetevőnek hibásnak kell lennie (nem tudni pontosan melyik, de a 4 közül az egyik biztosan rossz). Ezzel cáfolod a cikket és 2 hírnévpontot szerzel. Minden játékos 5 hírnévpontot veszít, akinek csillag szimbólumos pecsétje volt a cikk mellett, ám egyik nem csillagos pecsét után sem veszítenek hírnévpontot, hiszen nem mutattad ki tételesen, hogy melyik összetevő a hibás, így mindegyiket színes pecsétet úgy kell tekinteni, mintha épp a hibás ellen védett volna.

Mester szintű cáfolat példa

A mester szintű cáfolatok eléggé furmányosak lehetnek. **Ne szégyellj a tanonc szintű cáfolatot használni**, ha először játszol a Királyi Enciklopédia modullal.

A legvalószínűbb eset

Bebizonyítod, hogy a virág és a gomba vegyülete . Ez nagyon hasonlít a tanonc szintű cáfolatra. A gombától védő (zöld) pecsét gazdája nem veszít hírnevet, mindenki más azonban igen.

Dupla gond

Ha bebizonyítod, hogy a varangy és gomba vegyülete , akkor minden pecsét tulajdonosa hírnevet veszít. Egy nem csillagos pecsét ugye azt jelenti, hogy 1 összetevő rossz, és 3 jó, de te most bebizonyítottad, hogy 2 összetevő hibás.

Sikertelen kísérlet

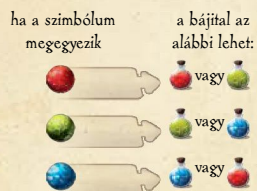
Bebizonyítod, hogy a varangy és gomba vegyülete . Ez nem cáfolja a közzétett kék cikket, hiszen ki lehet keverni 2 összetevőt vegyületté.

Megjegyzés: csak az aktuális bemutatódát kell figyelembe vened egy cikk cáfolatakor. Figyelmen kívül kell hagyni minden korábbi bemutatót, cikket, publikált elméletet.

A kétszínű szabály

Bebizonyítod, hogy a hollótoll és a gomba vegyülete . Ez cáfolja a cikket, és 2 hírnevet kapsz.

Mi van?! Igen, végre kiderült, hogy az összetevők a kétszínű szabálynak engedelmeskednek. Ha egy jellemzőn ugyanaz a jelölés van, akkor a bájitalnak 2 színből kell állnia (mindezt te magad is ellenőrizheted):



Mivel ezzel kimutattad, hogy a hollótoll, vagy a gomba összetevő egyike hibás, de nem mutattad meg, pontosan melyik, így aki pecsétje a gombától, vagy a hollótolltól védett, nem veszít hírnévpontot, mindenki más azonban igen. Aki pecsétje mondjuk a varangy ellen véd, az hírnevet veszít, hiszen az ő pecsétje szerint a varangy a hibás, és az összes többi jó, ami ugye nem igaz a hollótoll és a gomba egyike esetén.

Éragszaggolt ötödik összetevő

Hasonlít a tanonc cáfolathoz. Bebizonyítod, hogy a varangy és skorpió vegyülete -t eredményez. Ezzel bizonyítottad, hogy a gomba, hollótoll, vagy páfrány egyikét a skorpióval kellene kicserélni. A varangy ellen védő pecsét szerint mindhárom helyes, ami így nem igaz, tehát a tulajdonosa hírnevet veszít. A gomba, hollótoll, vagy páfrány ellen védő pecsétetek gazdái azonban nem veszítenek hírnevet.

A dupla gondon túl

Ha bebizonyítod, hogy a skorpió és mandragóra vegyülete -t eredményez, akkor minden pecsét gazdája hírnevet veszít, hiszen a cikkben szereplő 4 összetevőből 2 biztosan nem jó.

Több elmélet cáfolata

Még tanonc változatban is cáfolhatsz egyszerre egy cikket és egy elméletet. A jutalom ugyanaz, mint az alapszabálykönyv „2 Elmélet megcáfolása” fejezetében: 2 hírnevet kapsz annak ellenére, hogy egyszerre 2 dolgot cáfoltál meg. Azoknak viszont, akik bármelyik megcáfolt cikk, vagy elmélet miatt hírnevet vesztenek, a büntetéseiket össze kell vonniuk, és egyszer kell a veszteséget levonni tőlük, nem kétszer egymás után.

Mint nagymester persze megcáfolhatsz egyszerre 2 elméletet és 1 cikket is. Ekkor is csak 2 hírnevet kapsz, de engedélyezett számodra a hatalmas, gonosz vigyor.

Egy ellentmondás bizonyítása

Egy mester cáfolatból származó ellentmondásjelzők nem vonatkoznak az Enciklopédia cikkeire. Kiadhatsz olyan cikket, amely ütközik egy közzétett eredménnyel, vagy ütközhet egy már közzétett cikkel, de ez maga nem számít sikeres cáfolatnak.

Ha egy tekintélyes folyóirat ellentmond a Királyi Enciklopédiának, akkor az simán avantgárd. Ha az Enciklopédia ellentmond egy már közzétett elméletnek, akkor... nos ez a Királyi Enciklopédia. Miért kéne törődniük az itt publikálóknak az egyszerű pórnéppel?

Azonnali közzététel

Az azonnali közzététel nem csak az elméletekre vonatkozik. Ha megcáfolsz egy Enciklopédiában megjelent cikket, lehetőség van arra, hogy azonnali egy másik cikket tegyél közzé az adott eredményekre (színre) vonatkozóan. Az új cikked használhat nyugodtan eltérő eredményjelzőket és/vagy összetevőket is, mint a régi.

A forduló vége és a pontozás

Az Enciklopédiában publikált cikkek ugyanúgy közzétett elméletnek számítanak pontozás szempontjából. A forduló végén ugyanúgy beleszámítanak a legjobb alkimista díjba, illetve a konferenciákba. A játék végén az itt megjelent cikkeket ugyanúgy kell pontozni, mint a közzétett elméleteket. Ha az egyik összetevő hibás, akkor azok, akiknek pecsétje pont ettől az összetevőtől véd, nem veszítenek pontot. Ha több összetevő is hibás, minden itt lévő pecsét tulajdonosa 4-4 hírnevet veszít.



A Gólem program

Csendes és formátlan agyagkupacok a laboratóriumodban. Ez áll most kutatásaid középpontjában, bár az elméleted biztos nem fogod közzétenni. Ennek a témának és elméletnek titokban kell maradnia, mert ez egy titkos program, amin a király parancsára munkálkodsz.

Játékoszetevők

gólemkutató tábla



pontozási emlékeztetőtábla

4 „udvaronc” szívségkártya



mind a 16 jóváhagyásjelző



a 8 király hangulatlapka közül 6
(2 játékos esetén nem használható)



játékosonként 6-6 jelentésjelző



mind a 12 könyvjelző



játékosonként további 1-1 flaska,
a Gólem program jelölésére

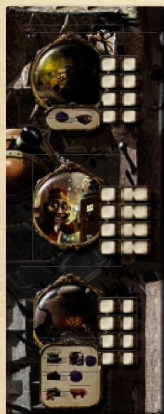


játékosonként 1-1 új következtetés tábla

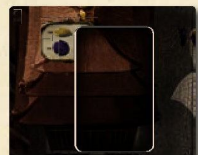


a Királyi pecsét és a Mahagoni
könyvespolc varázstárgy kártya

3 konferencialapka



gólem program
kiegészítő tábla



alvilági varázstárgy
tábla



1 haladásjelentő lapka
Tedd a haladásjelentő lapkát
a konferencia mezőjére!

A játéktábla összeállítása

könyvtár
látogatás
akciómező

varázstárgy
vásárlás
akciómező

gólemkutató
akciómező



Előkészületek

A kiegészítő táblát tedd a játéktábla mellé (3 új akciómezőt ad a játékhoz). Az alvilági varázstárgy táblával fedd le a táblán lévő eredeti varázstárgy vásárlása akciómezőt.

A gólemkutató-táblát bárhol elhelyezheted a játéktábla közelében. Minden játékos tegye az egyik flaskáját ezen tábla legelső mezőjére.



Varázstárgy kártyák

Keverd bele a Királyi pecsét és a Mahagóni könyvespolc kártyákat a megfelelő varázstárgy pakliba (illetve a Replikátort is, ha a *Kutatás kezdete* modul is használjátok).

A varázstárgyak előkészítésekor 1-1 kártyát húzz mindhárom pakliból **alvilági varázstárgynak**. Az I-es pakliból tegyél 1 kártyát az alvilági varázstárgy táblára. 2 további kártyát csapj csak fel a szokott módon a játéktábla mellé. A többi varázstárgy kártyát tedd vissza a dobozba.

Konferencialapkák

Minden konferencia 2-2 lapkát fog használni. Az alapjátékból csak az egyik lapkát fogjátok felhasználni. Párosítsd össze a lapkákat a lenti képeknek megfelelően. Forgasd őket a megfelelő oldalára attól függően, hogy tanonc szinten, vagy mester szinten játszotok-e.



az 1. konferenciához használt lapkapár

A második konferenciához az alábbi kártyapárt használjátok. Forgasd őket a megfelelő (tanonc, vagy mester) oldalával felfele.



a 2. konferenciához használt lapkapár

Tedd a konferencialapkákat az alapjátékban megszokott módon a kalendorlapkák közé.

Szívessegekártyák



Keverd a 4 új szívessegekártyát a többi közé.

Jelzők



A jóváhagyásjelzőket tedd a gólem program kiegészítő tábla közelébe.



A könyvjelzőket tedd a könyvtárlátogatás akciómező közelébe.

A Királyi Enciklopédia

Készítsd elő a *Királyi Enciklopédia* modult a 4. oldalon leírtak szerint. A *Gólem program* modul használatához szükségetek lesz a *Királyi Enciklopédia* modulra is. Ne felejtsetd el a könyvtárlátogatás gólem szimbólummal megjelölt oldalát használni.

Királyi hangulatlapkák



Tegyél vissza a dobozba 2 királyi hangulatlapkát: 3 játékos esetén tedd vissza a 2 **3x** jelzőt, míg 4 játékos esetén a 2 **4x** jelzőt. Így összesen 6 jelzőt fogtok a játékban használni. Keverd össze őket, és tedd képpel lefelé a gólemkutató tábla közelébe. Csapd fel a legfelső lapkát, és tegyél a gólemkutató akciómezőre annyi jóváhagyásjelzőt, amennyit a felcsapott lapkán szerepelt, majd dobd el a lapkát. A jelzők száma körről-körre változhat.

2 játékos esetén minden körben fixen csak 1-1 jóváhagyásjelző áll a rendelkezésedre, így a királyi hangulatlapkákat nem is kell használnotok (tedd vissza őket a játék dobozába).

Jelentésjelzők



Ezeket használhatod arra, hogy jelentéseket küldj a királynak. Tartsd titokban a nálad lévő jelzőidet.

Akciókockák

Az akciókockáitok száma a játékosok számától, és az aktuális forduló számától függ:

	1. forduló	2-3. forduló	4-6. forduló
2 játékos	3	6	6
3 játékos	3	5	6
4 játékos	3	5	5

Más szavakkal:

2 játékos esetén: mint alapesetben, 3 kockával kezdtek az 1. fordulóban, majd minden továbbiiban 6-tal.

3 játékos esetén: mint alapesetben, 3 kockával kezdtek az 1. fordulóban, majd a 2. és 3. fordulóban 5 kockát használtak, a 4., 5. és 6. fordulóban pedig 6-ot.

4 játékos esetén: mint alapesetben, 3 kockával kezdtek az 1. fordulóban, majd a 2. fordulótól kezdve 5 kockát használtak.



Új következtetés tábla

Az új következtetés táblák egyszerűen helyettesítik az alapjátékban találhatóakat. Ezen rögzíteni tudod a *Gólem program* keretében végzett kutatásaidat is.

Akciók kiválasztása

A Gólem program modulban 2 új akciólehetőség közül választhatsz: a gólemkutatás és a könyvtárlátogatás. Ezen új akciók már a legelső fordulóban is elérhetők. Minden forduló végén lehetőséged van a program jelentésedet leadni, de ezt nem kell előre bejelentened, és nem igényel akciókockát.

Az akciómezők végrehajtása

Miután mindnyájan bejelentettétek, hogy milyen akciókat akartok végrehajtani az aktuális fordulóban, azokat az alábbi sorrendben kell megoldanotok:

1. Összetevők gyűjtögetése
2. Összetevők átalakítása
3. Varázssital eladása (*)
4. **Gólemkutatás**
5. Varázstárgyak vásárlása
6. **Könyvtárlátogatás**
7. Elmélet megcáfolása (*)
8. Elmélet közzététele (*)
9. Kipróbálás tanoncon
10. Varázssital megkóstolása

Ezután a játékosok leadhatnak **haladásjelentéseket**.

(*) mint az alapjátékban, ez a 3 akciómező nem áll rendelkezésre a legelső fordulóban.



Gólemkutatás



A királyt különösen érdekli a gólemkutatás témaköre. Kedvtelve tekint mindazokra, akik ebben munkálkodnak - mindaddig, amíg elvégezni a munkájukat, mielőtt elunná magát.

Ez az akciómező lehetővé teszi a számodra, hogy tesztelhesd egy összetevőt a gólemben, vagy megpróbáld őt életre kelteni. Bármely akció adhat neked jóváhagyásjelzést. Mivel ezen jelzők száma korlátozott, ezért előnyt jelent itt az elsőbbség (lásd a király hangulatlapkáját a 7. oldalon).

Az első 2 alkalommal, amikor ezt az akciómezőt használod, csak a gólemedet tesztelheted. Ha már legalább 2 ilyen tesztet elvégeztél, újabb tesztet hajthatsz végre, vagy megpróbálhatod őt életre kelteni.

Gólem tesztelése

Ez a művelet segít megtalálni a gólem felélesztéséhez szükséges összetevőket. A teszt végrehajtása:

1. Tegyél **1 összetevőkártyát** az üstődbe.
2. A kártyaolvasón válaszd ki: **Research Golem**
3. Kattints a következő gombra: **Test Golem**
4. Vizsgáld meg az összetevőt.
5. Rögzítsd az eredményt.
6. **Dobd el az összetevőkártyádat.**
7. Mozgasd az üvegsédet 1 mezővel előre a gólemkutatás táblán, ha csak nincs a felső 2 mező egyikén.
8. Ha van jóváhagyásjelző az akciómezőn, vegyél el egyet, és tedd azt magad elé.

Eredmény

A gólem erősen reagálhat bizonyos összetevőkre. Elkezdhethet fényleni a mellkasa, vagy gőz száll a füleiből. Az is elképzelhető, hogy mindkét fenti reakció egyszerre következik be... vagy egyik sem.

De mit jelentenek ezek a reakciók? Az ősi tanok szerint a mellkas egy bizonyos **méretű** jellemzőre reagál, a fül pedig egy másikra. **A két jellemző minden esetben eltérő színű,** de a két méret lehet azonos, vagy eltérő is. Ne feledd el, hogy a gólem a jellemző **méretére** reagál, és nem annak előjelére!

Például:

Ha a fülek a kis zöld jellemzőktől eregetnek gőzt, csak a lenti 4 vegyület jöhet szóba.



A mellkas a fentiek miatt piros, vagy kék jellemzőre fénylik fel, ami lehet kicsi, vagy nagy is.

Persze amíg nem áll elég adat a rendelkezésedre, fogalmad sincs, mire reagál pontosan a gólem. Épp ezért tanulmányozd át az alábbi példát is:

Például:

Tegyük fel, hogy már tudod a varangy hold szimbólumú összetevő, és + tartalmaz. Az alábbi 2 vegyület egyikének kell ezek szerint lennie:



Megetted a gólemed egy varanggyal, amitől gőz csap ki a füleiből.



Mit is mond mindez neked? Tudod hogy a varangynak csak kis vörös jellemzője van, így biztosan tudod, hogy a fül nem reagál a nagy vörös jellemzőkre. A varangy másik 2 jellemzője mind eltérő színű és előjelű, így bármelyik lehet az, amire a fül reagál.

Megtudsz mást is a reakcióból: a kis vörös jellemzőtől nem kezdett el fényleni a gólemed mellkasa. Mindkét információt rögzíteni tudod a következtetés táblán:



Például:

Most tételezzük fel, hogy rájöttél a gomba összetevő valódi vegyületére:



Az előző példát folytatva, teszteled a gólemeden a gomba összetevőt, aminek hatására a mellkasa is felfénylik, és a füle is gőzt kezd eregetni.



Ennek következtében kizárható a kis vörös, a nagy kék és a nagy zöld jellemzőket mind a fülön, mind a mellkason:



Semlegesítő párok

Ha elég tapasztalt vagy ahhoz, hogy a *Gólem program* modullal játssz, már mindent kell tudnod a semleges párokról - 2 összetevő, amit vegyítve egy semleges varázsitalt alkotnak. Vess egy pillantást a következőtész tábládra: ezek a semleges párokat a tetejére nyomtatva találod meg. Ne feledd, hogy ezek ugyanolyan méretűek, csak ellenkező előjellel.

Tehát ha tudod már, hogy mely 2 összetevő alkot egy semleges varázsitalt, akkor azt is tudni fogod, hogy ez a 2 összetevő ugyanolyan hatást fog gyakorolni a gólemed füleire, és mellkasára. Ez fordítva is működik: ha találsz 2 olyan összetevőt, ami ugyanolyan hatást vált ki a gólemeden, akkor azokat összekeverve biztosan semleges varázsitalt kapnál.

Gólemkutató tábla



Legalább 2 tesztet végre kell hajtani, mielőtt leadhatnád a haladásjelentésedet, vagy megpróbálnád a gólemedet életre kelteni. A gólemkutató táblán lévő flakkokkal tudjtok nyomon követni a fejlődésedet. Mindkét első teszt után 1-1 mezővel feljebb kell mozgatnod a flakkodat. Ha sikeresen életre kelted a gólemedet, a flakkod a legfelső mezőre kerül.

A 2 kötelező teszt után újabb tesztet végezhet, ha akarsz, amivel jóváhagyásjelzőket szerezhetsz (ha van még ilyen a táblán). Ekkor egyszerűen ne léptesd tovább a flakkodat.

Gólem életre keltése

A játék kezdetén még nem tudod, hogyan tudnád életre kelteni a gólemedet. Ehhez legalább 2 tesztet el kell végezned, mielőtt ezt megpróbálhatnád (a 11. oldalon ismertetjük ennek pontos menetét). Most is odafigorhatsz, hogy elolvassd a menetét, de azt javasoljuk, hogy első alkalommal, amikor a *Gólem program* modullal játszotok, csak az első 2 tesztelés menetét ismertesd a játékostársaidal, és azt a tény, hogy addig nem kelthetik életre, amíg legalább 2 tesztet végre nem hajtottak.

Varázstárgyak vásárlása



Bőséges választékot találsz a szomszédos barátságos varázstárgy kereskedőnél. Ha haverságban vagy a királlyal, a választék még szélesebb, a kereskedő pedig még barátságosabb lesz...

A varázstárgy vásárlása akció a megszokott módon működik. Am ha rendelkezel jóváhagyásjelzővel, még jobban működhet. Ahelyett, hogy az egyik sorban lévő varázstárgyat vennéd meg, megvásárolhatod az alvilági varázstárgy táblán lévő egyik lapot is. 1 arannyal kevesebbet kell a banknak itt fizetned, de el kell dobnod 1 jóváhagyásjelzőt. Az alvilági táblán lévő kártyát akkor kell pótolni, amikor a többi varázstárgy kártya is pótlásra kerül.

Könyvárhatógatás



Néha a kollégák bevallják, hogy ők is a gólem programon dolgoznak csak azért, hogy hozzáférjenek a palota óriási könyvtárában tárolt tudáshoz...

Amikor ezt az akciót hajtod végre, eldobhatsz a közös készletbe 1 jóváhagyásjelzőt, hogy elvehess 1 könyvjelzőt onnan. A megszerzett könyvjelzőt azonnal fel kell használnod, ahogy azt a *Kastély könyvtára* modul ismertetésénél már elolvashattad a 2. oldalon.



Elmélet közzététele



Nagyon frusztrál, hogy már sokat tudok a gölemről, de nem tehetem közzé elméletem. Am legalább elegendő tekintélyt biztosít a Királyi Enciklopédia cikkénél.

Az elmélet közzététele az elmélet táblán a szokott módon történik, de a Királyi Enciklopédia cikkénél 1 arany helyett 1 jóváhagyásjelzőt kell befizetni. Amikor egy cikket támogat, a szokott módon 1-1 aranyat fizetsz minden játékosnak, akik már támogatták azt a cikket.

A forduló vége

Egy forduló végén nagyjából ugyanaz történik, mint az alapjátékban. A főbb különbségek az alábbiak:

Haladásjelentés




A király lehetővé tette, hogy hozzáférj a könyvtárhoz, és biztosította számodra az Enciklopédiában való publikálási lehetőséget. Most viszont tudni akarja, hogy halad a különleges kutatásod.


Minden forduló végén (a varázsital megkóstolása akció végeztével) mindenki elkészítheti haladásjelentését. Ehhez nem kell akciókocka. Csak akkor készíthetsz ilyen jelentést, ha már legalább kétszer tesztelted a gölemedet. Viszont akkor is küldhetsz jelentést, miután életre keltted őt. Minden játékos, aki haladásjelentést szeretne tenni, egyszerre nyújthatja azt be. Ha azonban van bármi jelentősége annak, hogy egy játékos nyújt-e be jelentést, vagy nem, azt fordított játékos sorrendben kell bejelenteni, egymás után.


A jelentést ezek a jelzők jelképezik. Helyezd őket képpel lefelé a táblára, titokban jelezve, hogy szerinted mi az a szín és méret, amire a gölem reagál (erről a 8. oldalon olvashattál már).

Minden páros mező 1-1 játékos jelentését tartalmazza (nem számít, melyik mezőt használod). **A jelentéset 1 vagy 2 jelentésjelző jelképezi.** Mindenki csak 1-1 jelentést tehet közzé a ragyogó mellkasról és a gözölgő fülekről.

Körönként 1 jelentést adhatsz le. Ennek 3 módja van:

(a)  Tegyel 2 jelentésjelzőt vagy a ragyogó mellkas, vagy a gözölgő füls alatti 2 mezőre. Ez azt jelenti, hogy szerinted ezen 2 méret és szín kombináció egyike az igaz, amely az általad jelölt jelenséget előidézi.

(b)  Tegyel 1 jelentésjelzőt bármelyik üres mezőre. Ezzel azt jelented, hogy szerinted az a jelenség az általad megadott szín és méret kombinációjára következik be.

(c)  Távolítsd el az egyik jelentésjelzőt a korábban odatett kettő közül. Ezzel azt jelented, hogy most már biztos vagy abban, a kettő közül melyik kombináció okozza az adott jelenséget.

Természetesen nem kell minden esetben halálpontos jelentést küldened, de a játék végén büntetést kapsz, ha a legvégső jelentésed hibás. Nem adhatsz egy új jelentésjelzőt egy olyan jelentéshez, ahová csak 1 jelzőt tettél le korábban. Nem vehetsz el jelentésjelzőt egy olyan mezőről, ahol csak 1 jelző van letéve. Maximum 1 jelentésed lehet a mellkasra és 1 a fülekre.

Konferenciák

A 3. és 5. forduló végén a megszokott módon konferenciákat tartotok. Mindkét konferencia 2-2 lapkát használ, ahogy azt a 7. oldalon már leírtuk. A 2 konferencialapkát tedd emlékeztetőül a kör elején az Örülten Magas Toronyra.



Ez a szimbólum emlékeztet titeket arra, hogy a konferencia előtt még mindenki bemutathatja a haladásjelentését, ha akarja. Az egyik konferencialapka értékeli azt, hogy ki hány haladásjelentést tett le eddig.

Az első konferencia



Tanonc verzióban minden olyan játékos, **aki legalább 1 haladásjelentést beküldött**, kap 1 hírnevpontot és húzhat 1 szívességkártyát.



Mester verzióban minden olyan játékos, **aki legalább 1 haladásjelentést beküldött**, húzhat 1 szívességkártyát. Nem kap ezért hírnevpontot, de van büntetés: aki eddig még nem küldött be jelentést, 2 hírnevet veszít.

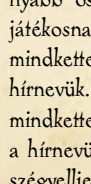


Az első konferencia második felében az alapjátékban már megismert konferencialapkát használjátok.

A második konferencia



A második konferencia külön értékeli a haladásjelentéseket: az 1 jelzőt tartalmazó jelentés 1-nek számít, **a 2 jelzőt tartalmazó azonban csak 1/2-nek**, mert kevésbé pontos. A legmagasabb összértékű játékos 2 hírnevet kap. A legalacsonyabb összértékű játékos 2 hírnevet veszít. Ha több játékosnak is ugyanakkora legmagasabb pontja van, mindketten 2-2 hírnevet kapnak, hacsak nem 0 épp a hírnevük. Ha több legalacsonyabb játékos is van, mindketten 2-2 hírnevet veszítenek, hacsak nem 0 már a hírnevük. Akinek 0 hírneve van, az egyszerűen csak szégyellje magát. Ezután **mindenki, aki életre keltette a gölemét, 3 hírnevet kap.**



A második konferencia ezt a lapkát használja, amelyik a szokásosnál több elméletet igényel ahhoz, hogy valaki hírnevet szerezhessen.



A második konferencia ezt a lapkát használja, amelyik a szokásosnál több elméletet igényel ahhoz, hogy valaki hírnevet szerezhessen.

Például:



Vörös 2 hírnevet kap, mert a jelentései összértéke 1+1/2. Kék és sárga hírneve nem változik, az 1 pont miatt. Zöld viszont 2 hírnevet veszít, mert a jelentései összértéke csupán 1/2.

Hírnév nyereség / vesztes

Add hozzá a konferenciákból származó hírnév nyereséget, vagy veszteséget a forduló során szerzett egyéb hírnév pontjaidhoz. Az esetleg érvényesülő bónusz hírnév nyereséget, vagy veszteséget csak a teljes pont ismeretében, egyszer kell hozzáadni, vagy levonni (ugyanúgy, mint a Megbecsülés köpenye varázstárgy hatását is csak egyszer kell alkalmaznod).

Új varázstárgy kártyák

Minden konferencia után dobd el az összes megmaradt varázstárgy kártyát (az alvilági mezőről is), és csapj fel egyel magasabb kategóriájú varázstárgykat ide.

A következő forduló előkészületei

Dobj el minden megmaradt jóváhagyásjelzőt a gölemkutatás tábláról, és csapj fel egy új király hangulatlapkát. Tegyel ide a lapka által mutatott számú új jelzőt. **A jóváhagyásjelzők nem halmozódnak fordulóról-fordulóra.** 2 játékos esetén minden forduló elején csak 1 jelző kerül ide.

A végső pontozás

A végső pontozásnál az alábbi módokon is szerezhetsz (vagy veszíthetsz) hírnevpontokat:

Ha van **jóváhagyásjelződ**, minden jelzőt **cseréld le 2-2 aranyra**, az aranyak pontozása előtt.

A nagy kinyilatkoztatás előtt a király megjutalmaz (vagy megbüntet) téged attól függően, mennyire pontos a végső haladásjelentésed:

- A helyes 1 jelzős jelentés **4 hírnevet ér.**
- A félig helyes 2 jelzős jelentés **2 hírnevet ér.**
- A teljesen hibás 2 jelzős jelentés miatt **6 hírnevet veszítesz.**
- A hibás 1 jelzős jelentés miatt **8 hírnevet vesztesz.**

Külön kell pontozni a mellkast és a füleket. A maximális jutalmad így 8 hírnevpont lehet, de akár 16 pontot veszíthetsz is!

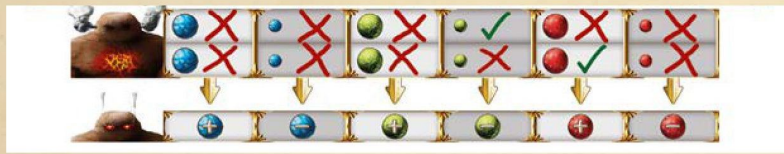
Függetlenül a haladásjelentés pontozásától, **5 hírnevet kapsz**, ha sikeresen életre keltted a gölemedet.

Hogyan keltsd életre a gólemedet?

Egy gólem életre keltése bonyolult és összetett feladat, mely során az alkimista megfigyeli a gólem és a saját füléből kicsapó gőzt. Ne bánkoldj, ha nem sikerül életre keltened őt mindjárt legelsőre.

Pontosan 2 olyan összetevő van, amelyek együttesen életre keltik a gólemedet. De melyik az a kettő? Ennek megválaszolásához tudnod kell, hogy a mellkas és fül miként reagál:

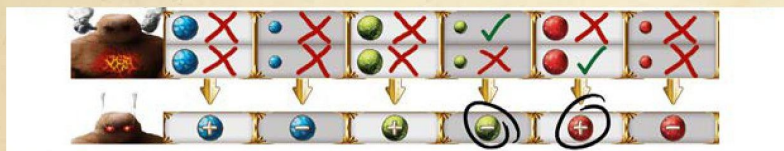
Például:



Kiderítetted, hogy a fül egy kis zöld jellemzőre reagál, a mellkas pedig egy nagy vörösre.

A következtetés táblád megmutatja azt is, hogyan tudsz az adott jellemző **méretéből** annak **előjelére** következtetni. Ha a gólem valamilyen nagy méretű jellemzőre reagál, annak előjele mindenképp pozitív lesz, ha egy kis méretűre, annak előjele pedig mindenképp negatív.

Például:



Ha a következtetéseitek jók voltak, a gólem a + és - jellemzőkre kel életre.

Innentől csak a jellemző **előjelét** kell figyelembe vened, a méretét nem. A tesztek megmutatták a számodra, melyik két szín a nyerő. A következtetés táblából leolvashatod ezen jellemzők előjelét is. Most meg kell találnod azt a 2 összetevőt, amelyek ilyen jellemzőket tartalmaznak. Pontosán 2 ilyen vegyület van.

A fenti példának ez lesz az a 2 vegyület, amelyeknek + és - jellemzőik is vannak:



Miután meghatároztad a vegyületeket, még hátravan az utolsó lépés: meg kell találnod azt a 2 összetevőt, amelyek vegyülete a fentieknek felel meg.

Megjegyzés: lehet azt gondolod, hogy azon összetevő, amelyik mind a fülből, mind a mellkasból reakciót váltott ki, biztosan azon összetevők egyike, amelyik a gólemedet életre kelti. De ez sajnos nem így van.



Gólem életre keltése



Ha már legalább kétszer tesztelted a gólemedet, megpróbálhatod életre keltetni. A gólem életre keltése egyike a gólemkutatás akciómező két lehetőségének.

A gólemed életre keltésének folyamata:

1. Jelentsd be, hogy a gólemedet akarsz életre keltetni.
2. A kártyaolvasón válaszd ki: **Research Golem**.
3. Nyomd meg a **Animate Golem** gombot.
4. **Titokban válaszd ki azt a 2 összetevőt, amelyről úgy véled, életre kelti a gólemedet.** (A király ellát ezekkel, vedd el a királyi készletből a 2 összetevőt, nem kell a kezdedben lévő lapokat használnod.)
5. Mutasd meg a többieknek a kapott eredményt.



Ha eredményül egy életre kelt gólemedet kaptál:

6. Tedd a gólemkutatás táblán a flaskádat a tábla legmagasabb mezőjére.
7. Ha van jóváhagyásjelző ezen a táblán, vedd el egyet, és tedd magad elé.



Ha a 2 összetevő nem kelti életre a gólemedet, akkor 2 hírnevpontot veszítesz.

A gólemed életre keltése 5 hírnevet ér majd a játék végén. A második konferencia idején 3 hírnevet kapsz, ha már akkorra életre keltetted. Tehát minden bizonnyal ez egy olyan dolog, amit nagyon szeretnéd, hogy hamar sikerüljön.

Előkészítés emlékeztető

A Gólem program modul használatakor az alábbi számú akciőkockát használhatjátok:

	1. forduló	2-3. forduló	4-6. forduló
2 játékos	3 	6 	6 
3 játékos	3 	5 	6 
4 játékos	3 	5 	5 

A Gólem program modulban az alábbi 2 konferencia lesz:

Az 1. konferencián használt 2 lapka:



A 2. konferencián használt 2 lapka:



A modulokban használt kártyák:

Az új kártyákat csak akkor kell használni, ha az alábbi modulokkal is játszotok.

A kutatás kezdete

- Replikátor varázstárgy kártya

A gólem program:

- Mahagóni könyvespolc varázstárgy kártya
- Királyi pecsét varázstárgy kártya
- 4 új szívességkártya

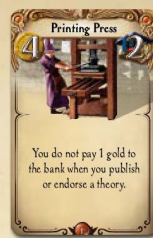
A Mahagóni könyvespolc varázstárgy kártyát ne használj a Gólem program modul nélkül, mert nagyon gyenge a könyvtárlátogatás akciómező hiányában.

Replikátor



Ha egy olyan kezdőkártyát másolsz le, amelyik hírnévpontot ad neked a forduló végén, azonnal megkapod ezt a hírnevet. Ha egy kezdőkártya megengedi, hogy a Replikátor kártyával kezd a játékot, akkor ezen varázstárgy hatása az 1. és 2. forduló végén következik be.

Nyomdagép és az Encyclopedia cikkei



A Gólem program modullal nem használható a Nyomdagép varázstárgyat egy Enciklopédiában megjelenő cikk közzétételéhez, vagy támogatására, mert jóváhagyásjelző kell hozzá. Ha a Gólem program modullal nem játszotok, akkor viszont használható.

Fontos Alkimista Kérdések (az alapjátékról)

Mikor kell kijátszani a gyógyfűarus lapot, amikor összetevőkártyákat húzok?

Fejezd be az akciót, mielőtt kijátszod a gyógyfűarust. Ha egy akciómező egy összetevőt ad, húzd fel ezt az összetevőt, mielőtt használnád a gyógyfűarust. Hasonlóképp a játék elején húzd fel az összes kártyádat, válaszd ki, amit meg akarsz tartani, majd használd a gyógyfűarust.

A játék kezdetén eldobott lapokat képpel felfelé, vagy képpel lefelé kell eldobni?

Minden kártyát képpel felfelé kell eldobni.

Az általam és tiszteletreméltó kollégám által közzétett elmélet konfliktusban áll egymással. Egy elmélet megcáfolásakor ez a konfliktus megszűnik. Most mindkét elmélet adományt jelentene, de melyikük kapja meg a támogatást?

Olvass utána, hogy csak akkor kapsz azonnal adományt, ha éppen te hajtottál végre egy elmélet cáfolata, vagy elmélet közzététele akciót. Ha tehát a te cáfolatod miatt szűnt meg a konfliktus, te kapod az adományt, ha a kollégád cáfolata miatt, akkor ő. Ha a konfliktusjelzőt egy másik játékos elmélet cáfolata akciója miatt kellett eltávolítani, akkor kettőtök közül az kapja meg az adományt, aki elsőként hajt végre egy elmélet közzététele, vagy elmélet cáfolata akciót.

A periskópot használom kollégám kísérleténél. Tudnia kell, hogy melyik összetevőjét lestem ki?

Természetesen nem, hiszen kémkedsz. A kollégádnak mindkét összetevőkártyát képpel lefelé át kell adnia neked, amiket megkeverhetsz, majd az egyiket véletlenül megnézheted. Ez után dobd el mindkettőt.

Egy akciókockám van az elmélet közzététele mezőn. Ezt az elméletemet azonban közzéteszem már az elmélet megcáfolása akcióm során. Használhatom a gyorsaság csizmája varázstárgyat egy második elmélet közzététele?

Igen, de meg kell várnod amíg az összes kocka el nem tűnik az elmélet közzététele akciómezőkről.

Visszaléptem egy akciótól. Használhatom a gyorsaság csizmája varázstárgyat arra, hogy végrehajtsak egy másik akciót?

Igen, de meg kell várnod, amíg az összes kocka el nem tűnik az adott akciómezőkről.

Hogy működik együtt a gyorsaság csizmája varázstárgy és a gondnok támogatás?

Képzeld úgy a gondnok kártyát, mint egy akciómezőt. Ha van még kockád, a csizmával tehetsz egy második kockát is a gondnok kártyájára.

Mit jelent az, hogy „egyetlen negatív hatás sem hathat rád kétszer egy körben”?

A kék nem hathat rád kétszer. A zöld nem hathat rád kétszer. A vörös nem hathat rád kétszer. De 2 különböző negatív hatás hathat rád egy időben, azaz lehetsz egyszerre bénult és mérgezett. A pozitívum a dologban az, hogy ez a mentelem egy komplett fordulóra érvényes, tehát ha a gondnok kártya segítségével sikeresen megmérgezed magad, akkor immúnis leszel a mérgekre a következő forduló varázssítal megköstölése akciójának végéig.

Matúš Kotry játéka

*Illusztrálta: David Cořard
További rajzok: Jakub Politzer
Grafikai tervezés: Filip Murmak
További design: František Horálek
Angolra fordította: Jason Holt
Vezető tesztelő: Petr Murmak*

Játéktesztelők: Jitka, Filip, Víték, Dilli, David, Ivka, Chasnik, Petr, Vlaada, Marcela, Alenka, Dita, Zdenka, Michal, Ondra, és még sokan mások a különböző társasjáték rendezvényeken egész Csehországban és világszerte.

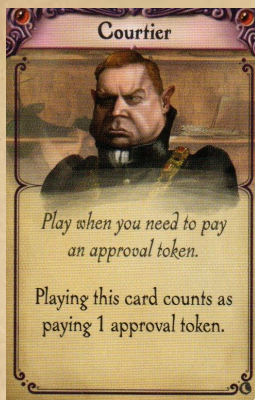
Köszönet mindenkinek, aki hozzájárult ezen játék fejlesztéséhez, különösen a tesztelőknek, akik hajlandók voltak a fejfájást kockáztatni egy ilyen nehéz kihívás előtt!

© Czech Games Edition, 2016. október

www.CzechGames.com



Kártyák



Üdvaronc

Akkor játszhatod ki ezt a kártyát, ha egy jóváhagyásjelzőt kellene befizetned.

Játszd ki úgy ezt a kártyát, mintha egy jóváhagyásjelző lenne.



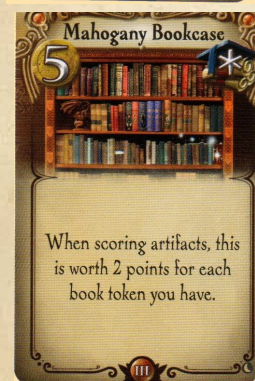
Replikátor

Az aktuális forduló végén az egyik kezdőkártyádat újra használhatod. Ezután dobd el. A következő forduló végén használj, majd dobd el egy másik kezdőkártyádat.



Királyi pecsét

Azonnali hatás:
Kapsz a banktól 4 jóváhagyásjelzőt.



Mahagóni könyvespolc

Amikor a varázstárgyaiddat pontozod, 2-2 pontot kapsz minden nálad lévő könyvjelző után.



Csak az első forduló végén kaphatod meg (a feltüntetett hírnévpontokat).