

GOLETH



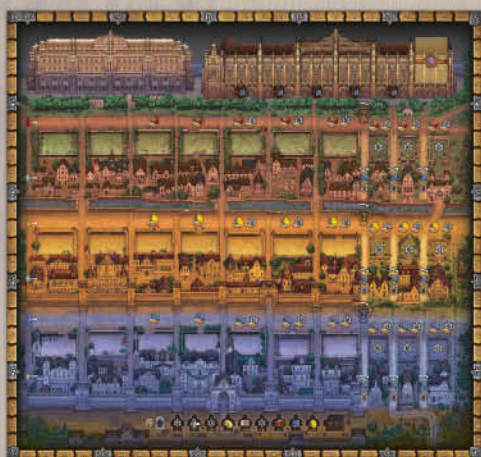
GOLEM

Praha, rok 1584. Na potměšlých půdách synagogy nervózně přechází Rabi Löw. Na stole stojí svazky knih, v kotli se taví zlato a na podlaze leží hrouda hlíny vytvarovaná do lidské podoby. „Ještě poslední krok,“ prohlásí rabín, „neboť pouze slovo pravdy ti vdechne život!“ Když do čela hliněného obra vyryje slovo „Pravda“ a do úst mu vloží slovo „Bůh“, na místnost se snese hrobové ticho. Oči se otevrou, rozžehnou se hroznou září a pohlédnou přímo do rabínovy tváře. Čekají na první příkaz.

Pověst o golemovi je jedním z nejpůsobivějších příběhů v dějinách a je hluboce spjatá s židovskou tradicí. Mimo jiné také inspirovala hru Golem, jejíž pravidla právě trímáte v rukou. Jedná se o komplexní strategickou hru, v níž se z vás stanou učenci fascinovaní golemem, a vaším cílem bude vytvořit a využít tohoto hliněného sluhu.

Své znalosti (označené prvním písmenem hebrejské abecedy „Aleph“) budete využívat ke studiu tradičních knih či získávání zlata, které přetavíte na mocné artefakty. Samozřejmě také přivedete k životu neúnavné golemy a vyšlete je pracovat do města. Golemy ovšem musíte udržet pod kontrolou za pomoci svých žáků a získaných znalostí. Pokud chcete, můžete se rozhodnout golemy zničit a vyhnout se tak starostem spojeným s jejich ovládním.

HERNÍ MATERIÁL



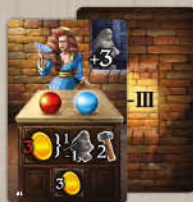
1 herní plán



1 deska synagogy

1 model synagogy
(5 kartonových dílů a 1 plastový pořadač)15 barevných kuliček
(3 žluté, 3 červené, 3 modré,
1 černá, 5 bílých)

12 akčních destiček

12 karet postav
(7 pro I.-III. kolo
a 5 pro IV. kolo)

27 karet úkolů

38 karet knih
(8 v každé ze 4 barev a 6 černých)30 destiček sousedství
(10 pro každou čtvrť)

Materiál každého hráče



1 rabín 3 žáci



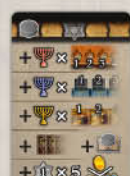
6 golemů 4 ukazatele



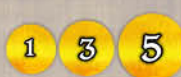
6 destiček vylepšení artefaktů

6 destiček
vylepšení golemů

1 deska hráče



1 přehledová karta

6 destiček
vylepšení studiahlína
(25x 1 hlína, 5x 3 hlíny,
7x 5 hlín)mince
(25x hodnota 1, 5x hodnota 3,
7x hodnota 5)znalosti
(25x hodnota 1, 5x hodnota 3,
7x hodnota 5)40 zlatých
cihel

4 destičky pasování

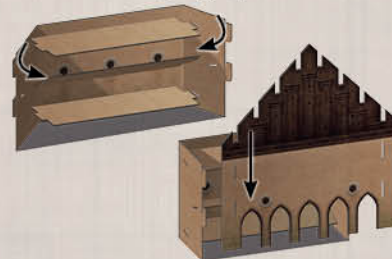


18 počátečních destiček

3 menoró
(1 žlutá, 1 červená, 1 modrá)

4 desky artefaktů

Sestavení synagogy



Před první hrou přehněte černý díl a 3 středové díly vložte do otvorů. Zasuňte přední díl a zacvakněte jej do zdířek. Synagogu můžete nechat sestavenou, pokud ji na konci hry opatrně vrátíte do krabice.

PŘÍPRAVA HRY

Golem je komplexní strategická hra s celou řadou variabilních prvků přípravy hry. Součástí hry je také verze přípravy hry pro začátečníky, kterou vám doporučujeme použít během vašich prvních seznamovacích partií. Začátečnickou přípravu hry najdete ve světle ohrazených odstavcích a vždy nahrazují krok přípravy s odpovídajícím číslem. Jakmile se seznámíte s pravidly a průběhem hry, můžete směle použít standardní přípravu hry (a ignorovat světlé začátečnické kroky).

1. Umístěte **herní plán** doprostřed stolu.
2. Umístěte synagogu a desku **synagogy** poblíž herního plánu, na dosah všech hráčů. Přední část synagogy se žlábků musíte umístit k desce synagogy tak, aby žlábků přesně navazovaly na sloupky s akcemi na desce synagogy.
3. Umístěte **destičky pasování** poblíž desky synagogy.

Začátečnický krok 4

Najdete karty postav s čísly 39, 43, 41 a 46 a umístěte je přesně v tomto pořadí zleva doprava do paláce, lícem vzhůru.

4. Rozdělte **karty postav** na 2 balíčky podle symbolů kol na rubu karet. Tím vznikne balíček I-III a balíček IV. Každý balíček zamíchejte zvlášť. Na pole paláce nejvíce vpravo umístěte lícem vzhůru 1 náhodnou kartu z balíčku IV. Na zbylá 3 pole paláce rozmístěte 3 náhodné karty z balíčku I-III, také lícem vzhůru. Zbylé karty postav můžete vrátit do krabice.
5. Zamíchejte **karty knih** a utvořte z nich balíček lícem dolů. Tento balíček umístěte na knihovnu. Poté otočte 5 náhodných karet z balíčku knih a rozmístěte je do nabídky v knihovně.

Začátečnický krok 6

Roztřídte destičky sousedství podle barev. Mezi destičkami sousedství jednotlivých barev najdete destičky s následujícími čísly a rozmístěte je přesně v tomto pořadí do odpovídajících čtvrtí:

Červená čtvrt': 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9

Žlutá čtvrt': 1, 3, 4, 5, 6, 7, 10

Modrá čtvrt': 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9

6. Roztřídte **destičky sousedství** podle barev a každou barvu zamíchejte zvlášť. Do každé čtvrti náhodně umístěte 7 destiček sousedství se stejnou barvou jako daná čtvrt'. Poté destičky ve čtvrtích seřadte podle čísel, od nejvyššího po nejvyšší, přičemž nejvyšší číslo bude vlevo. Zbylé destičky sousedství můžete vrátit do krabice.



Příklad přípravy hry pro 4 hráče.



7. Zamíchejte **akční destičky** a utvořte z nich hromádku lícem dolů na desce synagogy. Z hromádky akčních destiček vezměte tolik destiček, kolik je hráčů, plus 1. Tyto akční destičky poté postupně rozmístěte lícem vzhůru na akční pole desky synagogy, odshora dolů. Na spodním akčním poli synagogy je předtisknutá akce, která je vždy dostupná a nesmí být překryta destičkou.

8. Zamíchejte **karty úkolů** a utvořte z nich balíček lícem dolů poblíž herního plánu.

9. Vezměte určitý počet **kuliček** (v závislosti na počtu hráčů, podle tabulky níže) a vysypte je do synagogy. Všechny kuličky vysypte do synagogy naráz, aby se náležitě promíchaly.

Počet hráčů	Bílá	Černá	Červená	Modrá	Žlutá
1-2	3	1	2	2	2
3	5	1	2	2	2
4	4	1	3	3	3



10. **Menory** umístěte do čtvrti odpovídající barvy, vždy mezi pole VII a VIII.

11. **Suroviny** (hlínu, mince, znalosti a zlaté cihly) roztřídte podle druhů a utvořte z nich společnou zásobu poblíž herního plánu.

12. Dejte každému hráči **desku hráče** a herní materiál ve zvolené barvě.

a) Na vyznačená pole na své desce hráče umístěte všechny **destičky vylepšení**.

i) 5 destiček vylepšení studia umístěte podél horního okraje své desky. Každou destičku umístěte na odpovídající pole, šedou stranou vzhůru. Poslední destička vylepšení studia je součástí vaší stupnice studia. Umístěte ji tak, aby byl vidět symbol s poplatkem.

ii) Destičky vylepšení golemů rozmístěte na obrázek golema ve spodní části desky, šedou stranou vzhůru.

iii) Destičky vylepšení artefaktů rozmístěte na pravou stranu své desky. Dvě menší zlaté destičky umístěte na dvě horní zlatá pole. Tři podlouhlé šedé destičky rozmístěte na 3 prostřední (šedé a zlaté destičky můžete otočit na libovolnou stranu). Poslední, větší destičku umístěte na spodní pole otočenou tak, aby byl vidět symbol s poplatkem.

b) Umístěte 4 **golemy** na pole vyznačená na desce. Zbylé 2 golemy dejte stranou, budou začínat na herním plánu, viz níže.

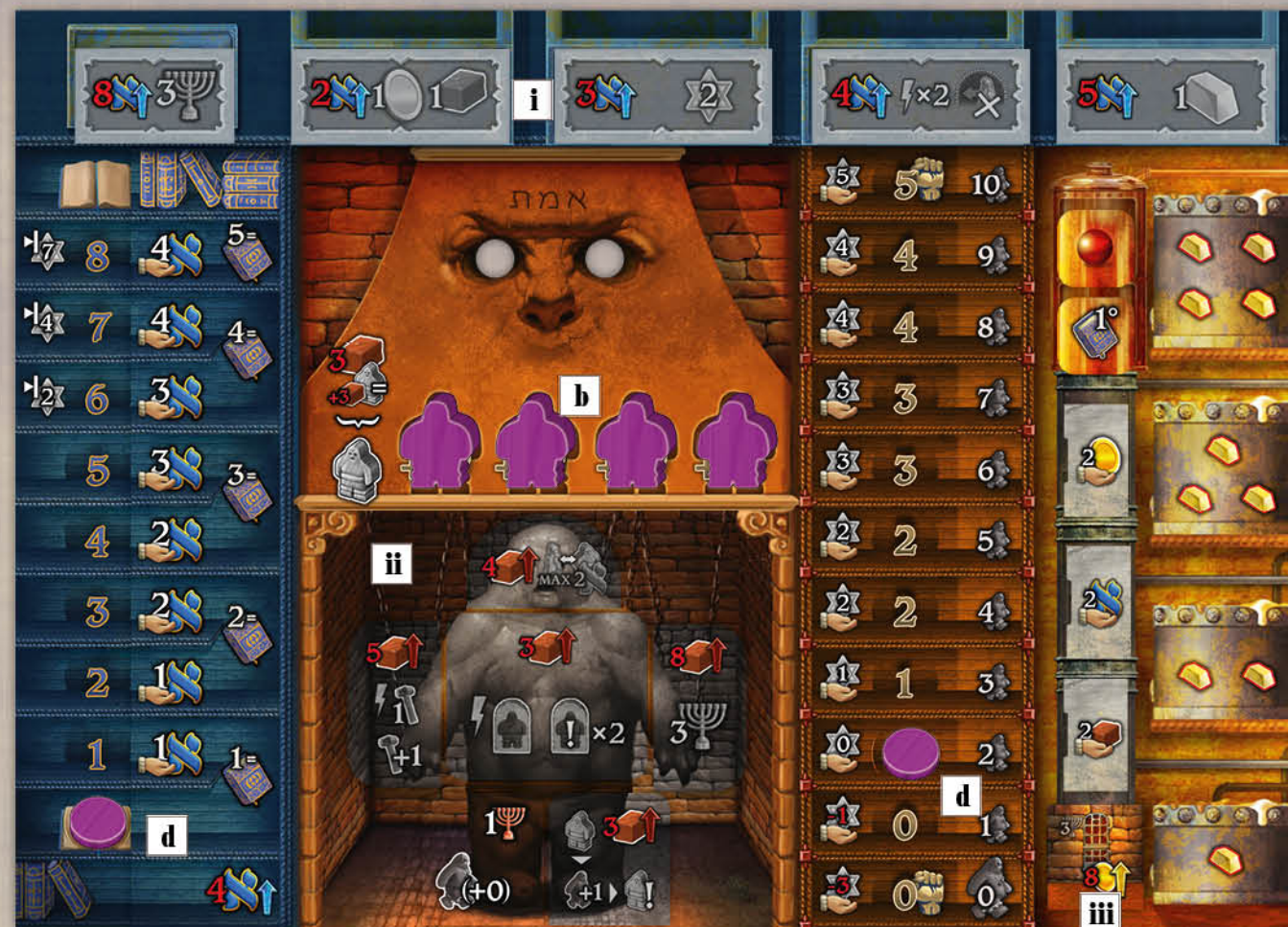
c) Umístěte po 1 **žákovi** na první pole každé ulice na herním plánu.

d) Umístěte **ukazatele**: 1) na počáteční úroveň stupnice studia (*modré stupnice*), 2) na 3. úroveň stupnice golemů (*červené stupnice*), 3) na pole s číslem 10 na stupnici VB na herním plánu a 4) na stupnici pořadí hry na desce synagogy.

e) Svého **rabína** a přehledovou kartu umístěte poblíž své desky hráče.

13. Náhodně určete pořadí průběhu hry a ukazatele hráčů rozmístěte na stupnici pořadí hry v tomto pořadí, odshora dolů (*první hráč má ukazatel nejvýše*).

12.



Zde vidíte materiál druhého hráče po přípravě hry pro začátečníky



14. Dejte každému hráči 4 počáteční destičky.

15. Dejte každému hráči 4 karty cílů. Tyto karty poté rozdělte pomocí „draftu“, tzn.: každý hráč si vybere 1 kartu ze 4 a zbylé 3 karty pošle hráči po levici. Zároveň dostane 3 karty od hráče po pravici. Z těchto 3 karet každý hráč opět 1 vybere atd., dokud každý hráč nemá 4 vybrané karty. Z těchto 4 karet si každý hráč vybere 3, které si ponechá po zbytek hry, a 1 odhodí. Odhozené karty vraťte zpět do spod balíčku karet úkolů.

16. Vezměte tolik desek artefaktů, kolik je ve hře hráčů, a položte je na stůl otočené na náhodnou stranu. V obráceném pořadí hry si nyní hráči rozeberou tyto desky. Vybranou desku umístěte napravo od své desky hráče. Desku artefaktů nesmíte obrátit na opačnou stranu.

17. Vyberte 2 ze 4 svých počátečních destiček a získejte všechny suroviny a odměny na vybraných destičkách. Zbylé počáteční destičky vraťte do krabice.

Začátečnický krok 18

První hráč (*zelený*) umístí své golemy na první bloky červené a žluté čtvrti.

Druhý hráč (*fialový*) umístí své golemy na první bloky červené a modré čtvrti.

Třetí hráč (*oranžový*) umístí své golemy na první bloky žluté a modré čtvrti.

Čtvrtý hráč (*šedý*) umístí své golemy na první bloky červené a žluté čtvrti.

18. V pořadí průběhu hry umístí každý hráč své 2 golemy na první bloky 2 libovolných čtvrtí. Nesmíte umístit oba své golemy do stejné čtvrti.

Začátečnické kroky 14, 15, 16

Prvnímu hráči dejte:



Druhému hráči dejte:



Třetímu hráči dejte:



Čtvrtému hráči dejte:



Začátečnický krok 17

Každý hráč nyní získá suroviny a odměny z obou svých počátečních destiček.

První hráč (*zelený*) tedy získá 3 mince, 2 hlíny, 1 znalost, posune svého žáka ve žluté čtvrti o 1 krok vpřed a umístí 1 zlatou cihlu na svůj artefakt označený symbolem „1 zlaté cihly“, čímž jej dokončí a získá 1 další znalost (viz str. 10).

Druhý hráč (*fialový*) získá 3 hlíny, 2 mince, 2 znalosti, aktivuje destičku vylepšení levé nohy golema (viz str. 18) a posune svého žáka v červené čtvrti o 1 krok dopředu.

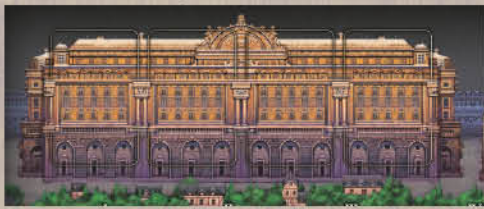
Třetí hráč (*oranžový*) získá 3 hlíny, 2 mince, 2 znalosti, posune svůj ukazatel na stupnici studia o 1 úroveň výš a aktivuje destičku vylepšení studia u sloupku nejvíce vlevo.

Čtvrtý hráč (*šedý*) získá 3 hlíny, 1 minci, 2 znalosti. Poté aktivuje destičku vylepšení artefaktu „příjem 2 mincí“ a umístí ji (viz str. 19) spolu s 1 zlatou cihlou na svůj artefakt se symboly „3 zlatých cihel“.

ÚVOD

Herní plán představuje starou Prahu a je rozdělen do několika oblastí.

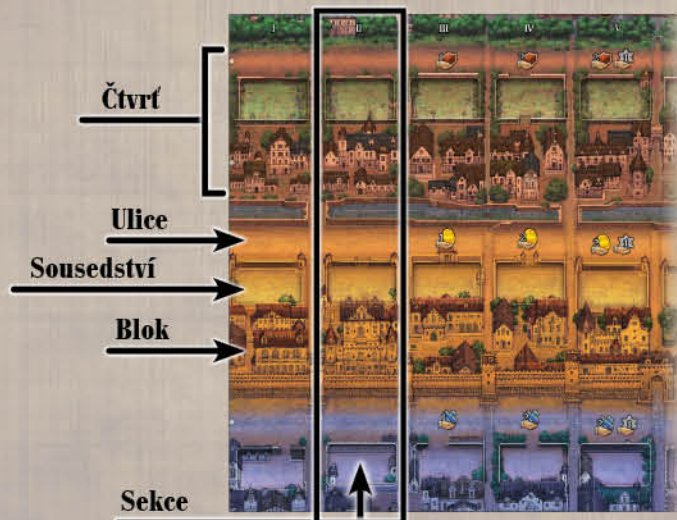
Palác – Zde jsou 4 postavy. Karta, která je nejvíce vlevo a zároveň lícem vzhůru, je aktivní postavou pro dané kolo hry.



Knihovna – Zde si můžete koupit knihy. Tím můžete aktivovat jejich efekty a rozšířit svoji sbírku.



Střed plánu je rozdělný na 3 čtvrti staré Prahy. Každá čtvrť je svisle rozdělena na 10 sekcí označených I až X. Každá sekce každé čtvrti je navíc rozdělena na ulici (po které putují záci), sousedství (kde leží destičky sousedství) a blok (po kterých putují golemové).



Pod čtvrtěmi najdete hřbitov, kam budete umísťovat zničené golemy.



Poblíž herního plánu najdete **synagogu**. Pomocí synagogy budete provádět akce. 5 druhů akcí se provádí pomocí barevných kuliček, zatímco jiné provedete umístěním rabína na akční destičky.



Každý hráč má svoji desku, která představuje laboratoř. Vaše deska je rozdělena na 3 oblasti odlišené barvami, přičemž každá oblast se váže na určitý druh výzkumu. Modrá oblast představuje studium knih, červená oblast výzkum a vytváření golemů a žlutá oblast představuje výrobu mocných artefaktů. V každé z těchto oblastí najdete vylepšení, která můžete aktivovat a s jejich pomocí získat symboly menór, jež jsou zásadní pro závěrečné bodování. Na desce jsou 2 stupnice: stupnice studia a stupnice golemů. Knihy budete skládat do sloupků nad desku a napravo od desky najdete své artefakty na desce artefaktů.



Stupnice studia

Oblast a stupnice golemů

Oblast artefaktů

Během hry budete vytvářet golemy, kteří budou putovat po městských blocích a provádět akce. Budete studovat prastaré knihy a získávat jejich bonusy. Také budete kupovat zlato a přetavovat jej na mocné artefakty. Jedním z cílů hry je získat menory, které znásobí vaše závěrečné skóre. Po 4 kolech hry se stane vítězem ten hráč, který získal nejvíce vítězných bodů (VB).

JAK ZÍSKAT VÍTĚZNÉ BODY

Ve hře je hned několik způsobů, jak získat vítězné body (VB). Za každý VB, který získáte, posunete svůj ukazatel na počítadle VB o 1 pole dopředu. VB získáte:

- pokud vyšlete golemy pracovat do určitých sousedství,
- pokud provedete určité akce s rabínem,
- za nákup určitých karet knih,
- za dokončení určitých artefaktů,
- pokud zaplatíte určitým postavám,
- jako příjem za své žáky nebo z desky hráče,
- za pohřbení golemů do určitých hrobů.

Na konci hry získáte další VB:

- Počet svých golemů vynásobíte počtem červených menór, které se vám podařilo získat.
- Počet dokončených artefaktů vynásobíte počtem žlutých menór, které se vám podařilo získat.
- Počet svých sloupků knih vynásobíte počtem modrých menór, které se vám podařilo získat.
- Získáte VB, pokud se vám podařilo dojít na poslední pole stupnice studia.
- VB za splnění požadavků na kartách úkolů.
- VB za zbylé suroviny.

PRŮBĚH HRY

Každá partie hry trvá 4 kola. V každém kole je aktivní 1 postava v paláci. Každé kolo se dělí na 7 fází, které probíhají v pevně daném pořadí:

1. Obnova
2. Pohyb golemů
3. Provádění akcí (+ až 2 fáze pasování)
4. Změna pořadí hry
5. Ovlivnění postav
6. Příjmy a vylepšení
7. Ovládnutí golemů

1) Obnova

Tuto fázi vynechte během prvního kola hry.

Na začátku všech ostatních kol proveďte tyto kroky:

1. Seshbirejte všechny kuličky a vysypte je zpět do synagogy. Vysypte je všechny naráz, jako na začátku hry, aby se co nejlépe a nejnáhodněji rozmístily.
2. Odstraňte akční destičky z předchozího kola a dejte je stranou. Umístěte na desku synagogy tolik nových akčních destiček, kolik je ve hře hráčů, plus 1 (jako na začátku hry). Pokud již ve sloupku akčních destiček nejsou nové destičky, vezměte všechny odstraněné akční destičky, zamíchejte je, utvořte z nich nový sloupek lícem dolů a dle potřeby doplňte akční destičky na desku synagogy.
3. Odstraňte z knihovny knihu nejvíce vlevo a vraťte ji lícem dolů dospod balíčku karet knih. Všechny zbylé karty knih poté posuňte o 1 pole doleva a na prázdné pole nejvíce vpravo vyložte lícem vzhůru novou knihu z balíčku karet knih.



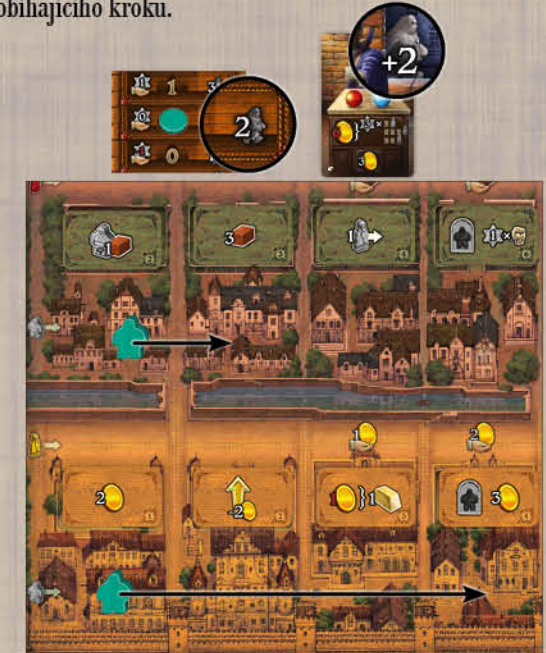
2) Pohyb golemů

V pořadí průběhu hry (tedy podle pořadí ukazatelů hráčů na stupnici pořadí hry; od nejvýše položeného ukazatele po nejnižší) musí nyní každý hráč pohnout svými golemy.

Sečtete kroky golemů získané z vaší aktuální úrovně na stupnici golemů a kroky golemů z aktivní karty postavy pro toto kolo (tzn. z karty, která je nejvíce vlevo a zároveň lícem vzhůru).

Sečtené kroky nyní libovolně rozdělíte mezi své golemy, přičemž musíte použít všechny dostupné kroky.

Pokud chcete pohnout golemem, který leží, postavte jej. Postavení golema se samo nepovažuje za krok, je pouze součástí probíhajícího kroku.



Příklad: David (zelený) získá z úrovně stupnice golemů 2 kroky. Aktivní karta postavy přičítá další 2 kroky. Rozhodne se, že pohne jedním golemem o 1 krok a dalším golemem o 3 kroky.

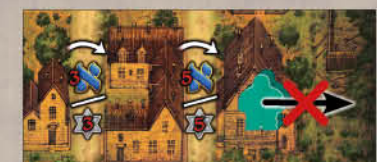
Pokud golem doputuje až na bloky v posledních sekcích (VIII, IX a X), musíte zaplatit VB, nebo znalosti za každou z těchto sekcí, na kterou má golem vstoupit (jak vidíte na herním plánu, zaplatíte VB nebo znalosti vyobrazené na uličce, pokud ji má golem překročit).



Příklad: David (zelený) je nucen pohnout golemem na poslední sekci ve žluté čtvrti. Musí tedy zaplatit buďto 5 znalostí, nebo 5 VB.

Pokud již některý z vašich golemů doputoval do sekce X (nebo do ní během pohybu doputuje), musíte své kroky nejprve rozdělit mezi golemy, kteří dosud nejsou v sekcích X.

Pokud jsou všichni vaši golemové v sekcích X a vy stále máte kroky, které potřebujete rozdělit mezi golemy, ztratíte VB. Ztratíte 5 VB za každý nepoužitý pohyb, přičemž za každého golema můžete maximálně ztratit 5 VB (např. pokud musíte použít 3 kroky; ale máte pouze 2 golemy a oba jsou v sekcích X, ztratíte 10 VB).



3) PROVÁDĚNÍ AKCÍ

V pořadí průběhu hry budou nyní hráči provádět akce. Ve svém tahu hráč provede jednu akci a následuje další hráč. Fáze takto pokračuje, dokud každý hráč neprovede **3 akce**.

Akci lze provést 2 způsoby:

- Vyberete kuličku ze synagogy a provedete **akci kuličkou**.
- Umístíte rabína na akční destičku a provedete **akci rabínem**.

Ve fázi provádění akcí musíte provést **2 akce kuličkou** a **1 akci rabínem**. Pořadí, v jakém tyto akce provedete, je libovolné. Také můžete pasovat (viz str. 12).

Akce prováděné kuličkou

Každý žlábek synagogy se váže na jeden z druhů akcí (viz nákres níže). Počet kuliček v daném žlábků v okamžiku, kdy z něho berete kuličku, představuje sílu prováděné akce.

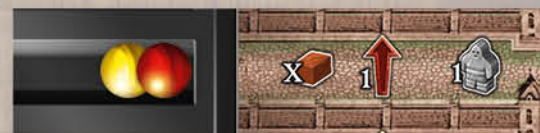
Při provádění akce kuličkou vyhodnoťte všechny následující kroky:

- 1) **Vyberte libovolnou kuličku** ze synagogy a umístěte ji na svoji desku hráče (do jednoho z očních důlků golema).



- 2) Pokud vyberete žlutou/červenou/modrou kuličku, posuňte svého žáka v odpovídající čtvrti o 1 krok vpřed. Pokud vyberete bílou kuličku, neposunete žádného žáka. Pokud vyberete černou kuličku, posuňte 2 libovolné žáky, každého o 1 krok (nesmíte posunout 1 žáka o 2 kroky).

- 3) Povedte akci spojenou se žlábkem, ve kterém kulička ležela. Síla akce se rovná počtu kuliček v daném žlábků předtím, než ze žlábků vytáhnete kuličku, pomocí níž akci provádíte.



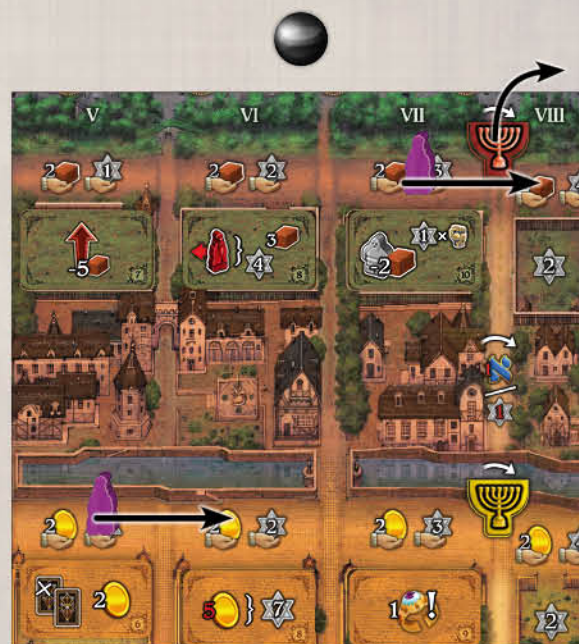
Příklad: Pokud se rozhodnete vzít jednu ze dvou kuliček v tomto žlábků, provedete akci golemové se silou 2.

Žáci

Žáci mají při hře 2 hlavní účely. Zaprvé, během fáze příjmů vám mohou přinést celou řadu odměn a VB v závislosti na tom, v jaké sekci stojí. Zadruhé, vzdálenost vašich žáků od golemů určuje, kolik znalostí budete muset zaplatit za ovládnutí golemů (viz str. 13).

Navíc žák, který v každé čtvrti jako první doputuje do sekce VIII, získá pro svého hráče menóru z této čtvrti. Pokud tuto menóru získáte, umístěte ji poblíž své desky hráče.

Poznámka: Barevné symboly žáků ve hře odkazují na barvu čtvrti, nikoli na barvu herního materiálu.

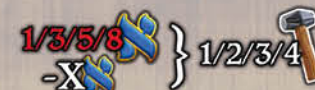


Příklad: Sára (fialová) vybrala ze synagogy černou kuličku. Pohne tedy 2 svými žáky, každým o 1 krok. Sárin žák v červené čtvrti došel do sekce VIII a získal pro ni červenou menóru.

Všechny bonusy ve hře jsou dobrovolné: pokud máte na nějaký bonus nárok, smíte jej získat pouze částečně nebo jej nezískat vůbec. Jediné efekty, které jsou ve hře povinné, jsou pohyby golemů ve fázi 2 a posouvání ukazatele po stupnici golemů při vytváření a ničení golemů.

AKCE PROVÁDĚNÉ KULIČKOU

Práce



Smíte **aktivovat** až 4 své golemy, kteří jsou aktuálně na herním plánu. Vždy lze aktivovat pouze golemy, kteří stojí.

Zaplatíte 1/3/5/8 znalostí, čímž aktivujete 1/2/3/4 golemy. Při placení těchto znalostí máte slevu, která je rovna síle prováděné akce.

Když aktivujete golema, položte jej a vyhodnoťte efekt destičky sousedství, u které se golem nachází.

Své golemy na herním plánu můžete aktivovat v libovolném pořadí. Pokud ovšem některého golema aktivujete, musíte zcela vyhodnotit efekt dané destičky sousedství. Teprve poté smíte aktivovat dalšího golema a vyhodnotit další destičku sousedství. Po aktivaci golema vždy položte.

Poznámka: Golema, kterého vytvoříte během akce práce, nesmíte aktivovat během té samé akce práce.



Příklad: Šimon (oranžový), provádí akci práce o síle 3. Rozhodne se aktivovat 3 golemy. Zaplatí tedy 2 znalosti (5, se slevou 3). V libovolném pořadí vyhodnotí akce na 3 destičkách sousedství, u kterých se nacházejí jeho golemové, a tyto golemy poté položí.

Golemové



Získáte tolik hlíny, kolik činí síla akce.

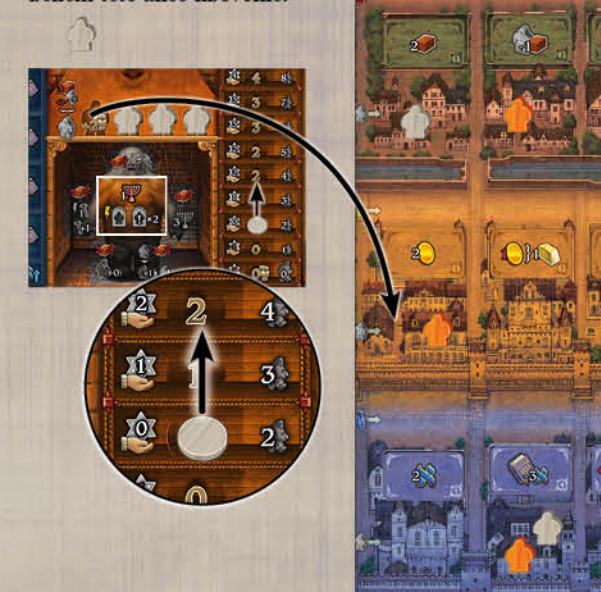
Smíte zaplatit hlínu a aktivovat (otočit) destičku vylepšení jedné z částí těla golema. Aktivace každé destičky vylepšení má svoji cenu, kterou najdete přímo na dané destičce (viz str. 18).

Smíte zaplatit 3 hlíny a **vytvořit 1 golema**.

Když vytvoříte golema, umístěte jej na první blok libovolné čtvrti. Pokud již máte v této čtvrti jednoho či více golemů, musíte zaplatit 3 hlíny navíc za každého svého golema, který se ve čtvrti nachází (nikoliv za golema, kterého tam právě umísťujete).

Po vytvoření golema posuňte svůj **ukazatel o 2 úrovně výše na stupnici golemů** (to vám připomene symbol na poli, ze kterého berete vytvořeného golema).

Pořadí aktivace destičky vylepšení a vytvoření golema je během této akce libovolné.



Příklad: Julie (šedá) provádí akci golemové o síle 4. Získá 4 hlíny. Zaplatí 3 hlíny a aktivuje destičku vylepšení hrudi golema. Poté zaplatí další 3 hlíny a umístí golema na žlutou čtvrt. Kdyby umístila golema na některou ze zbylých čtvrtí, musela by zaplatit 6 hlín, protože v těchto čtvrtích již má po 1 golemovi. Nakonec posune svůj ukazatel o 2 úrovně výše na stupnici golemů.

Zničení golema

Během hry můžete jistými efekty zničit golema. Pomocí této akce zničíte jednoho ze svých golemů a nejenže za to okamžitě získáte bonus, ale navíc můžete ušetřit znalosti během fáze ovládnutí golemů.

Když zničíte golema, vezměte jej ze čtvrti a pohrňte jej do libovolného prázdného hrobu. Okamžitě posuňte svůj ukazatel o **1 úroveň níže na stupnici golemů**. Okamžitě získáte bonus vyobrazený v hrobě, kam golema pohrnete. Některé hroby nejsou dostupné jen v určitém počtu hráčů.

Artefakty

Během hry můžete dokončit až 4 artefakty. Na pravé straně své desky hráče najdete 4 kotle, do kterých budete umisťovat získané zlaté cihly. Jakmile na kotel umístíte tolik zlatých cihel, kolik je na něm vyobrazeno, daný artefakt je dokončen. **Okamžitě** získáte všechny bonusy vyobrazené v odpovídající úrovni desky artefaktů. Od této chvíle budete dané bonusy získávat také během každé fáze příjmů.



Artefakty můžete vylepšit pomocí destiček vylepšení artefaktů. Destičky vylepšení můžete aktivovat pomocí akce artefakty a prostřednictvím dalších efektů. Jsou tři druhy destiček vylepšení artefaktů: zlaté, šedé a speciální „větší“ destičky. U zlatých a šedých destiček vylepšení platí, že po aktivaci je vezmete a umístíte na jedno z patřičných polí na desce artefaktů, podle toho, o jakou destičku vylepšení šlo (zlaté destičky umístíte na zlaté „nádoby“ a šedé destičky vylepšení do šedých „svěráků“). Za zlaté a šedé destičky zaplatíte poplatek podle toho, na které pole je umístíte. Když aktivujete jednu z těchto destiček, umístíte ji na jedno z patřičných polí a zaplatíte tolik mincí, kolik je vyobrazeno na poli, kam ji umístíte. Kdykoli aktivujete a umístíte jednu ze zlatých nebo šedých destiček vylepšení, odhalíte tím 1 žlutou menóru. Zlaté a šedé destičky vylepšení artefaktů jsou oboustranné, a pokud aktivujete jednu z těchto destiček, můžete se rozhodnout, na jakou stranu ji otočíte. Zlaté destičky vám umožňují získat bonus artefaktu nejen ihned po jeho dokončení a během fáze příjmů, ale také vždy po splnění určité podmínky. Šedé destičky vylepšují bonusy, které za artefakt získáváte. Kdykoli máte nárok na bonus artefaktu, získáte navíc bonus z destičky vylepšení.

Speciální „větší“ destička vylepšení, umístěná nejníže na vaší desce hráče, funguje trochu jinak. Po aktivaci ji neumisťujete jinam a přímo na ní najdete vyobrazený poplatek. Pokud aktivujete tuto destičku vylepšení, zaplatíte 8 mincí a otočíte ji na stranu se 3 žlutými menórami.

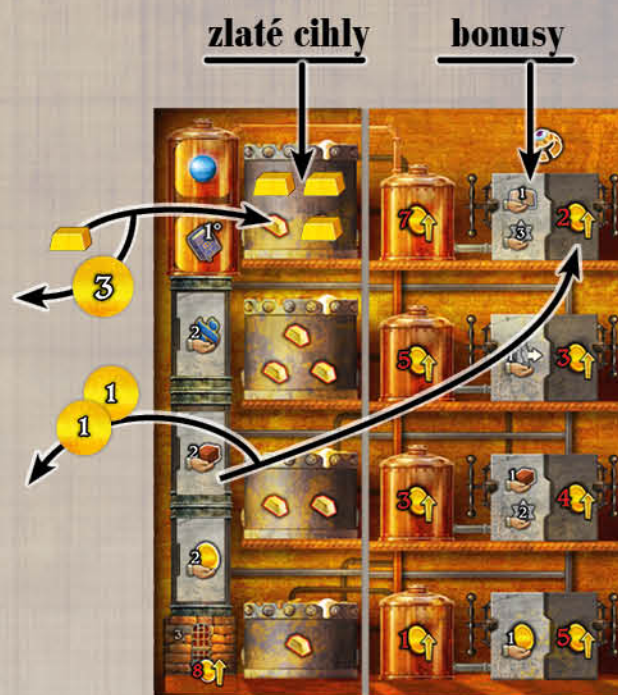
Artefakty X 1 3 1

Získáte tolik mincí, kolik činí síla akce.

Smíte zaplatit mince a aktivovat 1 destičku **vylepšení artefaktů** na své desce. Za aktivaci destičky vylepšení zaplatíte poplatek podle toho, na které pole ji umístíte (viz str. 19).

Smíte zaplatit 3 mince a koupit 1 **zlatou cihlu**. Okamžitě ji umístíte na libovolný symbol zlaté cihly na jednom z kotlů na své desce.

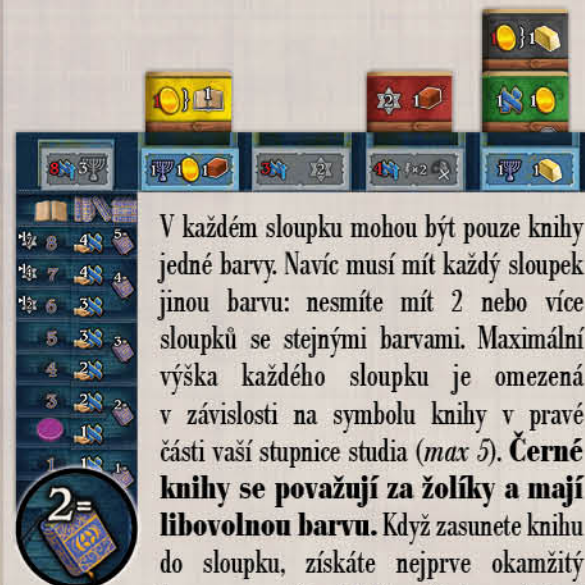
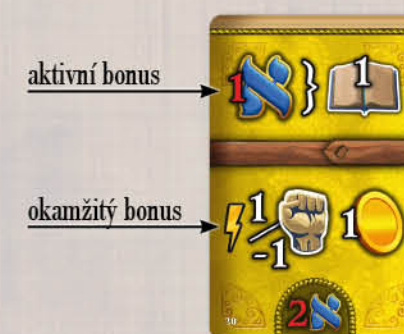
Pořadí aktivace vylepšení a nákupu zlaté cihly je během této akce libovolné.



Příklad: Julie provádí akci artefakty o síle 2. Získá 2 mince. Zaplatí 2 mince a aktivuje destičku vylepšení, kterou umístí k hornímu artefaktu. Za další 3 mince koupí zlatou cihlu a umístí ji do kotle u horního artefaktu. Tím daný artefakt dokončí: okamžitě se posune o 1 krok na stupnici studia, získá 3 VB a 2 hlíny.

Karty knih

Každá karta knihy má horní a spodní část. Ve spodní části najdete okamžitý bonus a v horní části najdete aktivní bonus. U spodního okraje karty je její cena. Karty knih mají vždy 1 z 5 barev; červenou, modrou, zelenou, žlutou nebo černou. Většinu karet knih zaplatíte znalostmi, ale za černé knihy platíte posunutím libovolného svého žáka o 1 krok zpět. Jakmile koupíte kartu knihy, musíte ji zasunout do jednoho ze sloupků nad svojí deskou hráče.



V každém sloupku mohou být pouze knihy jedné barvy. Navíc musí mít každý sloupek jinou barvu: nesmíte mít 2 nebo více sloupků se stejnými barvami. Maximální výška každého sloupku je omezená v závislosti na symbolu knihy v pravé části vaší stupnice studia (max 5). **Černé knihy se považují za žolíky a mají libovolnou barvu.** Když zasunete knihu do sloupku, získáte nejprve okamžitý bonus a poté obdržíte všechny aktivní bonusy v tomto sloupku, odspoda nahoru. Nejprve získáte aktivní bonus z destičky vylepšení pod sloupkem (pokud je tato destička aktivní) a poté postupně aktivní bonusy z knih ve sloupku, konče knihou, která byla právě zasunuta do sloupku.

Knihu smíte koupit pouze tehdy, pokud ji můžete zasunout do některého ze svých sloupků.

Studium X 1 1

Získáte tolik znalostí, kolik činí síla akce.

Smíte zaplatit znalosti a aktivovat 1 destičku **vylepšení studia na své desce**. Za aktivaci destičky vylepšení zaplatíte poplatek, který je vyobrazený přímo na destičce (viz str. 18).

Smíte zaplatit znalosti a **koupit 1 knihu** z herního plánu. Cena za nákup knihy je rovna součtu poplatku u spodního okraje karty s poplatkem vyobrazeným na poli, kde se kniha nachází. Po zakoupení knihy ji okamžitě umístíte do jednoho ze svých sloupků. Zbylé knihy v knihovně posuňte doleva, aby zaplnily mezeru po zakoupené knize. Poté otočte novou kartu knihy z balíčku a umístíte ji na pole nejvíce vpravo.

Pořadí aktivace vylepšení a nákupu knihy je během této akce libovolné.



Příklad: Sára provádí akci studium o síle 2. Získá 2 znalosti. Zaplatí 3 znalosti a aktivuje destičku vylepšení ve druhém sloupku zleva. Rozhodne se koupit knihu nejvíce vlevo v knihovně. Zaplatí 1 znalost a zasune ji do druhého sloupku zleva. Získá 1 znalost. Poté získá 2 VB a zaplatí 1 znalost, aby posunula svůj ukazatel o 1 úroveň výš na stupnici studia.

Zrcátko 1 3 1

Zaplatíte 1 minci a provedte libovolnou jinou akci prováděnou kuličkou. Provedená akce bude mít sílu této akce zrcátko.

Také smíte zaplatit 3 mince a posunout svůj ukazatel o 1 úroveň výš na stupnici studia.

Akce prováděné rabínem

V každém kole musíte umístit svého rabína na 1 z dostupných **akčních destiček** a provést akci vyobrazenou na destičce. Na každé destičce smí stát maximálně 1 rabín. Výjimkou je nejnižší akční destička (*kteřá je předtisknutá na desce*). Na této destičce smí stát libovolný počet rabínů. Pořadí rabínů na akčních destičkách (*odshora dolů*) také určí pořadí průběhu hry pro další kolo. Pokud umísťujete svého rabína na nejnižší akční destičku, ale stojí tam jeden či více rabínů, umístěte svého rabína napravo od všech ostatních rabínů na destičce (*aby bylo jasné, v jakém pořadí sem byli rabíni umístěni*).

Akční destičky budou v každém kole jiné (*popis akčních destiček najdete na str. 15*).



Příklad: David (zelený) umístil rabína na horní akční destičku. Šimon (oranžový) umístil rabína na třetí destičku. Sára (fialová) a Julie (šedá) umístily rabíny na nejnižší destičku, ale Julie až po Sáře.

Pasování

Ve svém tahu můžete pasovat a neprovést akci. Obvykle hráči pasují ve chvíli, kdy potřebují provést akci, v jejímž žlábků nejsou žádné kuličky.

Vezměte si **destičku pasování s nejnižším číslem**. Jakmile všichni ostatní hráči provedli své 3 akce nebo pasovali, začíná fáze pasování. Během této fáze musí hráči, kteří pasovali, provést své zbylé akce (*tak aby na konci fáze akcí a pasování měli provedeny celkem 2 akce kuličkou a 1 akci rabínem*).

Pokud máte destičku pasování s číslem 1, odstraňte 1 libovolnou kuličku, která zbyla v synagoze, a umístěte ji na tuto destičku pasování.

Poté vezměte všechny kuličky, které zbyly v synagoze, a vysypte je zpět do synagogy (*hráč, který vrátí zbylé kuličky zpět do synagogy, bude buďto jeden z těch, kteří nepasovali, nebo – v případě, že pasovali všichni – hráč s destičkou pasování s nejvyšším číslem*).

Pasující hráči nyní provedou tolik akcí, kolik musí, aby dokončili své povinné akce, a to v pořadí podle čísel destiček pasování. Když je váš tah ve fázi pasování, provedete akci nebo pasujete podruhé. Když ukončíte svůj tah, následuje hráč s další destičkou pasování.

Pokud někteří hráči pasují podruhé, začne druhá (*a poslední*) fáze pasování, tzn. opět provedete akce popsané výše. Hráč s destičkou pasování s číslem 1 odstraní další kuličku ze synagogy (*nezávisle na tom, zda pasoval podruhé*) a zbylé kuličky se opět vrátí do synagogy. Není možné pasovat potřetí. Po druhé fázi pasování musí mít všichni hráči provedeny 2 akce kuličkou a 1 akci rabínem.

Sára



David



Příklad: Sára a David se oba rozhodli pasovat. Oběma zbývá provést 1 akce kuličkou. Jakmile ostatní hráči provedli zbylé akce ve fázi provádění akcí, začíná fáze pasování. Sára odstranila z jednoho ze žlábků bílou kuličku a umístila ji na destičku pasování s číslem 1. Julie vezme všechny zbylé kuličky ze žlábků synagogy a vysype je zpět do synagogy. Na řadě je Sára. Nelíbí se jí rozložení kuliček v synagoze, tak pasuje podruhé. Davidovi rozložení kuliček nevadí, takže si vybere 1 kuličku a provede s ní spojenou akci. Začíná druhá a poslední fáze pasování. Sára odstraní červenou kuličku, Julie opět vysype zbylé kuličky zpět do synagogy. Sára už nemůže pasovat a musí provést akci.

4) Změna pořadí hry

Nyní **změňte pořadí na stupnici pořadí průběhu hry**. Seřadte ukazatele hráčů podle pořadí rabínů na akčních destičkách, odshora dolů. Tzn. hráč s rabínem na nejvyšší destičce bude v příštím kole začínat atd. Pokud je na spodní destičce více rabínů, seřadte ukazatele hráčů podle pořadí rabínů na destičce zleva doprava (*hráč s rabínem více vlevo bude na tahu dříve*). Po změně pořadí hry si hráči vezmou své rabíny zpět.



Příklad: Po fázi provádění akcí byla situace takováto. David (zelený) bude na tahu první, Šimon (oranžový) bude druhý, Sára (fialová) bude třetí a Julie (šedá) bude čtvrtá.

5) Ovlivnění postav



V novém pořadí průběhu hry nyní každý hráč zkontroluje, zda může ovlivnit aktivní postavu pro toto kolo (*jde o postavu nejvíce vlevo a zároveň lícem vzhůru*). Na každé kartě postavy jsou 2 kuličky. Pokud si během fáze provádění akcí vyberete stejnou kombinaci kuliček, můžete postavu ovlivnit (*na pořadí kuliček nezáleží*). Pozor! **Bílá kulička se považuje za kuličku libovolné barvy**.

Pokud můžete postavu ovlivnit, smíte provést jednu z následujících věcí:

- Zaplatit mince a získat specifický bonus postavy.
- Získat 3 mince.

(Detailní popis postav najdete na str. 17.)

Jakmile tento krok provedou všichni hráči, otočte aktivní postavu lícem dolů.



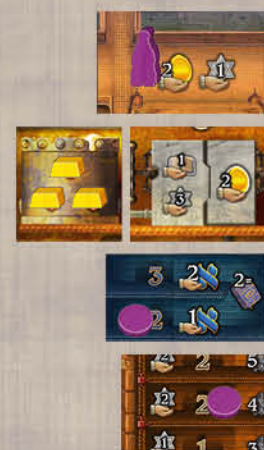
Příklad: Sára provedla akce červenou a modrou kuličkou. To je přesně kombinace kuliček, kterou vyžaduje aktivní postava pro toto kolo, Sára ji tedy může ovlivnit. Rozhodne se zaplatit 3 mince a získat bonus.

6) Příjmy a vylepšení

Symbol otevřené dlaně představuje příjmy, které nyní získáte. Může jít o VB, kroky žáků, postup po stupnici studia nebo suroviny.

Příjmy získáváte ze:

- sekcí, ve kterých stojí vaši žáci,
- dokončených artefaktů na své desce,
- úrovně vašeho ukazatele na stupnici studia,
- úrovně vašeho ukazatele na stupnici golemů.



Příklad: Podle ilustrací výše by Sára (fialová) získala 4 mince, 6 VB, 1 úroveň na stupnici studia a 2 znalosti (protože se posunula o úroveň výš na stupnici studia).

Pořadí, ve kterém příjmy získáte, je libovolné.

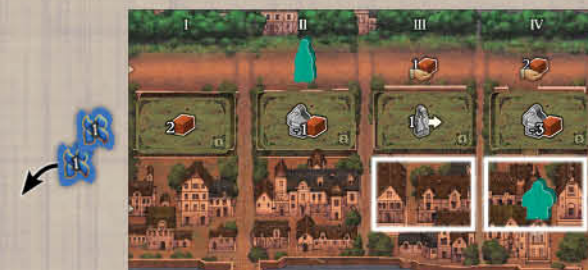
Jakmile všichni hráči získali příjmy, **smíte zaplatit a aktivovat jedno libovolné vylepšení**. Zaplatíte standardní poplatek za aktivaci, přesně jak jsou popsány u jednotlivých akcí prováděných kuličkou.

7) Ovládání golemů



Musíte **zaplatit znalosti za ovládání svých golemů**.

Za každého svého golema na herním plánu musíte zaplatit tolik znalostí, o kolik sekcí je daný golem před vaším žákem ve stejné čtvrti. Počítáte sekci, ve které stojí golem, ale ne sekci, ve které stojí žák. Pokud je golem ve stejné sekci jako žák nebo dokonce za žákem, neplatíte nic.



Příklad: David (zelený) musí zaplatit 2 znalosti za ovládání tohoto golema, protože je o 2 sekce před žákem ve stejné čtvrti.

Pokud nemáte dostatek znalostí na ovládání všech golemů, zaplatte všechny své znalosti a ztratíte 5 VB za každého golema, jehož ovládání nemůžete zcela zaplatit.



Příklad: David (zelený) musí zaplatit 5 znalostí za ovládání svých 3 golemů. Má ovšem pouze 3 znalosti. Zaplatí tedy 2 znalosti za ovládání golema v modré čtvrti. Zbylou 1 znalost musí nyní také zaplatit, ale bohužel to nestačí na úplné ovládání golema v červené čtvrti a ztratí 5 VB. Golema ve žluté čtvrti ovládá zdarma.

Pokud skončilo čtvrté kolo, následuje závěrečné bodování. Pokud ne, začíná nové kolo započaté fází obnovy.

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra končí ve čtvrtém kole, po fázi ovládání golemů.

Každý hráč sečte své **VB** za následující kategorie:

- Vynásobte počet vytvořených golemů (*počáteční 2 golemové se nepočítají*) počtem červených menór (*najdete je na destičkách vylepšení anebo jako žeton menory*).
- Vynásobte počet dokončených artefaktů počtem žlutých menór (*najdete je na destičkách vylepšení anebo jako žeton menory*).
- Vynásobte počet sloupků knih (ve kterých je alespoň 1 kniha) počtem modrých menór (*najdete je na destičkách vylepšení anebo jako žeton menory*).
- VB za nejvyšší dosaženou úroveň na stupnici studia (*bodovaná jsou pouze pole 6 až 8*).
- VB za dokončené karty úkolů.
- 1 VB za každých 5 surovin (*libovolných*).

Hráč s nejvyšším počtem VB se stane vítězem. Pokud nastane shoda, vyhrává hráč, jehož rabín byl v posledním kole umístěn na vyšší akční destičce.

Příklad: Na konci hry má Sára toto skóre:

- 4 VB za oblast golemů (2 golemové x 2 červené menory),
- 21 VB za oblast artefaktů (3 dokončené artefakty x 7 žlutých menór),
- 15 VB za oblast studia (3 sloupky knih x 5 modrých menór),
- Za stupnici studia nezíská žádné VB,
- 1 VB za zbylé suroviny;
- 4 VB za kartu úkolu vyžadující 8 zlatých cihel, 4 VB za kartu vyžadující 7 vylepšení, žádné VB za kartu vyžadující 3 golemy;
- 2 VB za splnění 2 různých druhů karet úkolů.



Karty úkolů

Každá karta úkolu je rozdělena na 3 části. V horní části je podmínka, kterou musíte do konce hry splnit, pokud chcete za úkol získat VB. Podmínka je hned několik druhů a mohou se vztahovat k pozici žáků, počtu golemů, knih, zlatých cihel nebo vylepšení či k úrovni na stupnicích. Pokud máte na konci hry podmínku splněnou, získáte VB vyobrazené v prostřední části (*viz str. 17*).

Ve spodní části karty je tabulka, která vám připomíná, že získáte další VB, pokud splníte určitý počet různých druhů úkolů. Za splnění 2 různých druhů úkolů získáte 2 VB, za splnění 3 různých druhů úkolů získáte 5 VB a za splnění 4 a více různých druhů úkolů získáte 9 VB.

Za „stejný druh“ karet úkolů se považují takové karty, které mají v horní části v podmínce stejný symbol (*byť s rozdílnými hodnotami*).



PŘÍLOHA PRAVIDEL

Všechny bonusy ve hře jsou dobrovolné: pokud máte na nějaký bonus nárok, smíte jej získat pouze částečně nebo jej nezískat vůbec. Jediné efekty, které jsou ve hře povinné, jsou pohyby golemů ve fázi 2 a posouvání ukazatele po stupnici golemů při vytváření a ničení golemů.

Akční destičky

	Posuň svůj ukazatel o 1 úroveň výš nebo níž na stupnici golemů. Získej tolik VB a znalostí, kolik činí tvá úroveň na stupnici golemů
	Získej 1 zlatou cihlu. Získej 1 VB za každý tvůj dokončený artefakt.
	Získej 3 hlíny. Vytvoř 1 golema (za běžnou cenu). Pohni jedním golemem o 1 krok vpřed nebo zpět.
	Kup 1 knihu. Za tuto knihu neplatíš cenu vyobrazenou na kartě (stále zaplatíš cenu vyobrazenou na herním plánu).
	Znič 1 golema. Získej tolik VB a hlíny, kolik máš golemů na hrbitově.
	Aktivuj 1 vylepšení se slevou 3 suroviny. Zbylý poplatek můžeš zaplatit libovolnou kombinací surovin.
	Pohni 1 golemem o 4 kroky vpřed a poté jej aktivuj (<i>musíš jej položit</i>). V tomto kole nebudeš platit znalosti za ovládání golemů.
	Získáváš 2 kroky, buďto vpřed nebo vzad, které smíš libovolně rozdělit mezi své golemy. Poté aktivuj 1 golema (<i>musíš jej položit</i>).
	Pohni svůj ukazatel o 1 úroveň výš na stupnici studia. Získej 1 aktivní bonus z 1 ze svých karet knih.
	Proveď akci na destičce sousedství, u které se nachází 1 tvůj golem (<i>ať už stojí nebo leží</i>). Tohoto golema neaktivuješ (<i>nemusíš jej tedy položit</i>).
	Získej 1 surovinu od každého druhu. Dober si 2 karty úkolů a 1 z nich si ponech (<i>druhou vrať zpět dospod balíčku</i>).
	Pohni 1 svým libovolným žákem o 1 krok vpřed. Získej VB podle toho, v jaké sekci se nachází tvůj žák nejvíce vlevo na herním plánu (<i>např. 2 VB, pokud stojí v II. sekci</i>).

Červené destičky sousedství

	Získej 2 hlíny.
	Vytvoř 1 golema se slevou 1 hlína.
	Získej 3 hlíny.
	Pohni 1 svým libovolným žákem o 1 krok vpřed.
	Znič 1 svého golema. Získej tolik VB, kolik činí tvá aktuální úroveň na stupnici golemů (<i>až po případném zničení golema</i>). Tyto VB smíš získat, i pokud se rozhodneš nezničit žádného golema.
	Vytvoř golema se slevou 3 hlíny.
	Aktivuj 1 vylepšení golemů se slevou 5 hlíny.
	Pohni žákem v červené čtvrti o 1 krok zpět. Pokud tak učiníš, získej 3 hlíny a 4 VB.
	Zaplať 3 hlíny a získej za ně 6 VB.
	Vytvoř golema se slevou 2 hlíny. Získej tolik VB, kolik činí tvá aktuální úroveň na stupnici golemů.

Žluté destičky sousedství

	Získej 2 mince.		Dober si 2 karty úkolů a 1 z nich si ponech (<i>druhou vrať zpět dospod balíčku</i>). Získej 2 mince.
	Aktivuj 1 vylepšení artefaktů se slevou 2 mince.		Pohni žákem ve žluté čtvrti o 1 krok zpět. Pokud tak učiníš, získej 3 VB a 1 zlatou cihlu.
	Zaplať 1 minci a získej za ni 1 zlatou cihlu.		Zaplať 5 mincí a získej za ně 7 VB.
	Znič 1 golema. Získej 3 mince.		Aktivuj 1 ze svých dokončených artefaktů.
	Zaplať 4 mince a poté získáš 2 kroky, které smíš libovolně rozdělit mezi své žáky.		Získej příjmy za všechny své žáky.

Modré destičky sousedství

	Získej 2 znalosti.		Aktivuj 1 vylepšení studia se slevou 4 znalostí.
	Zaplať 2 znalosti a poté pohni svým ukazatelem o 1 úroveň výš na stupnici studia.		Pohni svým ukazatelem o 1 úroveň níž na stupnici studia a poté získej 3 VB a pohni 1 svým libovolným žákem o 1 krok vpřed.
	Získej 3 znalosti.		Zaplať 4 znalosti a poté získej 4 VB a pohni svým ukazatelem o 1 úroveň výš na stupnici studia.
	Kup 1 knihu se slevou 3 znalosti.		Kup 1 knihu se slevou 5 znalostí.
	Pohni žákem v modré čtvrti o 1 krok zpět. Pokud tak učiníš, získej 3 VB a pohni svým ukazatelem o 1 úroveň výš na stupnici studia.		Získej aktivní bonus až ze 3 svých různých knih.

Karty postav

	Zaplať 2 mince a poté aktivuj 1 vylepšení se slevou 4 suroviny a získej 1 VB.		Zaplať 3 mince a poté získej 1 zlatou cihlu a pohni svým žákem ve žluté čtvrti o 1 krok vpřed.
	Zaplať 3 mince a poté posuň svůj ukazatel o 2 úrovně výš na stupnici studia.		Zaplať 5 mincí a poté získej tolik VB, kolik máš aktuálně aktivovaných vylepšení.
	Zaplať 3 mince a poté pohni jedním svým golemem o 1 krok vpřed nebo zpět a aktivuj až 2 golemy (<i>musíš je položit</i>).		Zaplať 6 mincí a poté získej 3 VB vynásobené číslem sekce, ve které stojí tvůj žák nejvíce vlevo na herním plánu.
	Zaplať 3 mince a poté získej 2 zlaté cihly.		Zaplať 4 mince a poté získej 3 VB vynásobené tvou aktuální úrovní na stupnici golemů.
	Zaplať 4 mince a poté vytvoř golema se slevou 4 hlíny a pohni svým žákem v červené čtvrti o 1 krok vpřed.		Zaplať 6 mincí a poté získej 4 VB a kup 1 knihu se slevou 5 znalostí.
	Zaplať 3 mince a poté posuň svůj ukazatel o 1 úroveň výš na stupnici studia a pohni svým žákem v modré čtvrti o 1 krok vpřed.		Zaplať 5 mincí a poté získej 2 VB za každého tvého golema, který je na hřbitově.

Karty knih

	Získej vyznačený počet vyobrazených surovin.		Posuň svého žáka v odpovídající čtvrti o 1 krok vpřed.		Posuň svůj ukazatel o úroveň výš nebo níž na stupnici golemů.
	Získej 1 zlatou cihlu.		Posuň 1 svého libovolného žáka o 1 krok vpřed.		<i>Bílá lomítka = vyber si jednu z vyobrazených možností.</i>
	Získej 1 VB.		Aktivuj vylepšení se slevou.		Znič 1 ze svých golemů.
	Posuň svůj ukazatel o 1 úroveň výš na stupnici studia.		Zaplať předměty nalevo a poté získej bonus napravo.		

Karty úkolů

	Získej 2 VB, pokud je tvůj žák v červené čtvrti v sekci číslo V nebo dál.		Získej 2 VB, pokud vytvoříš 2 nebo více golemů.		Získej 2 VB, pokud je tvůj ukazatel na stupnici knih alespoň na 5. úrovni.
	Získej 2 VB, pokud je tvůj žák v modré čtvrti v sekci číslo V nebo dál.		Získej 2 VB, pokud máš 6 nebo více zlatých cihel.		Získej 2 VB, pokud máš 5 nebo více karet knih.
	Získej 2 VB, pokud je tvůj žák ve žluté čtvrti v sekci číslo V nebo dál.		Získej 2 VB, pokud máš 5 nebo více aktivovaných vylepšení.		Získej 2 VB, pokud zničíš alespoň 2 své golemy.

Destičky vylepšení studia

3 modré
menory pro
závěrečné
bodování.



Kdykoli umístíš knihu do tohoto sloupku, získáš 1 minci a 1 hlínu.

Kdykoli umístíš knihu do tohoto sloupku, získáš 2 VB.

Kdykoli umístíš knihu do tohoto sloupku, zdvojnásob okamžitý efekt knihy, kterou sem právě umísťuješ (neplatí pro černé knihy).

Kdykoli umístíš knihu do tohoto sloupku, získáš 1 zlatou cihlu.

1 modrá menora pro závěrečné bodování

1 modrá menora pro závěrečné bodování

1 modrá menora pro závěrečné bodování

1 modrá menora pro závěrečné bodování

Stupnice studia vám umožní zasunout do sloupků knih více karet a poskytuje vám příjem znalostí a VB.

1 modrá menora pro závěrečné bodování

Destičky vylepšení golemů



Během fáze ovládání golemů platíš za každého golema max. 2 znalosti.

1 červená menora pro závěrečné bodování

Okamžitě znič 1 golema. Od této chvíle zdvojnásobuješ bonusy získané z hrobů.

1 červená menora pro závěrečné bodování

Okamžitě aktivuj 1 golema a pokaždé když provádíš akci práce, aktivuješ o 1 golema navíc, bez poplatku navíc.

1 červená menora pro závěrečné bodování



3 červené menory pro závěrečné bodování

Během fáze pohybu golemů smíš ignorovat kroky poskytované aktivní kartou postavy.

1 červená menora pro závěrečné bodování



Pokaždé když vytvoříš golema, smíš tímto golemem provést 1 krok a aktivovat jej, aniž jej položíš.

1 červená menora pro závěrečné bodování

Destičky vylepšení artefaktů

Získej bonusy dokončeného artefaktu, kdykoli provedeš akci červenou kuličkou.



Získej bonusy dokončeného artefaktu, kdykoli provedeš akci modrou kuličkou.

Získej bonusy dokončeného artefaktu, kdykoli umístíš první knihu do sloupku knih.



Získej bonusy dokončeného artefaktu, kdykoli vytvoříš golema.

Příjem 2 znalosti



Příjem 1 znalost a 1 VB

Příjem 2 hlíny



Příjem 1 hlína a 1 VB

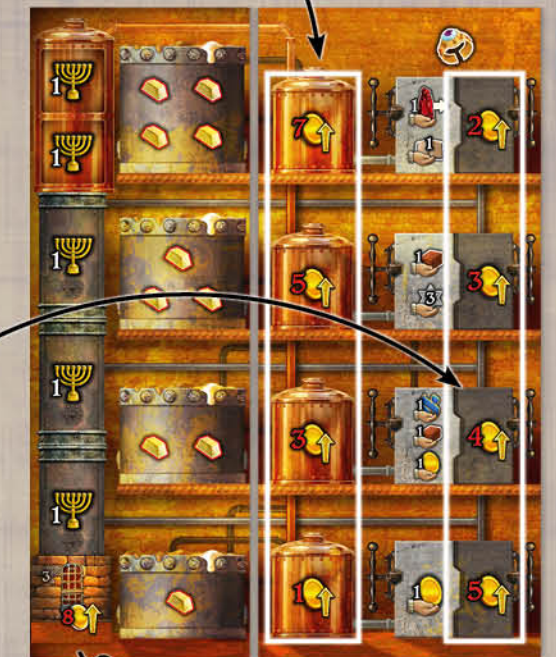
Příjem 2 mince



Příjem 1 mince a 1 VB

Při aktivaci vyber, na kterou stranu destičku umístíš.

Pod každou aktivovanou destičkou je 1 žlutá menora.



3 žluté menory pro závěrečné bodování

Poděkování

Autoři chtějí poděkovat všem testerům, kteří se podíleli na dlouhém vývoji tohoto projektu. Svými komentáři, nápady, radami a nadšením napomohli jeho zdárnému dokončení. Patří mezi ně: Samantha Milani, Antonio Tinto, Stefano Luperto, Sabrina Volpini, Davide Malvestuto, Francesca Giusti, Gaetano Cellizza, Luca Ercolini, Nestore Mangone, Ilaria Negri, Alessandro Negri, Enrico Risoluto, Franco Mari, Luigi Pocheschi (Shaka), Michele Morosini, Marco Piola Caselli, Ennio Pantani, Domenico Stellato, Fabrizio Neri, Matteo Le Foche, Ido Traini, Daniel Marinangeli, Simone Fini, Giacomo Censi, Claudio Ciccalè, Paolo Toffanello, Nadia Curi, Simone Scalabroni, Paolo Prioretti, Michele Rozzi, Daniele Tascini, Julie Carpinelli a Simone Colombo.

Zvláštní poděkování si zaslouží Tommaso Battista, Marco Pranzo a Gabriele Ausiello, kteří trpělivě, s citem a zkušenostmi sledovali každý okamžik vývoje Golema už od jeho prvních krůčků v ulicích Prahy.

V neposlední řadě děkujeme také Mauro Gilbertonimu za rady při vývoji Automy, což je jeho parketa.

Redaktor děkuje Klemensu Franzovi, který neutuchající snahou dotáhl k dokonalosti každický aspekt vzhledu hry a zároveň zachoval její funkčnost.

Golem se inspiroval židovskou pověstí, a přestože odkazuje na určité prvky židovství, v žádném případě se nemá jednat o přímé ztvárnění židovské tradice, které si všichni velice vážíme. Ještě musíme poděkovat Davidu Piazzovi, expertovi na židovskou kulturu a dějiny z Rabbinate Centrale di Milano. Právě on pomáhal vybírat symboly, názvy a zasazení hry, a posvětil tento projekt.

Tvůrci:

Autoři hry: Virginio Gigli, Flaminia Brasini a Simone Luciani

Ilustrace: Ausonia a Roberto Grassovi

Grafická úprava a návrh pravidel: atelier198

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

Redakce: Miroslav Tlamicha

Pravidla: David Digby

Redakce: Giuliano Acquati



Cranio Creations Srl
Via Ettore Romagnoli 1
20146 Milano - Itálie

Grafická úprava: Michal Hubáček

Překlad: Ondřej Polák

Korektura: Daniel Knápek, Tomáš Tvrď, Pavel Skalický

