

ГОЛЕМ

ВІРДЖІНІО ДЖИЛЬБІ

ФЛАМІНІЯ БРАЗІНІ

СІМОНЕ ЛУЧАНІ

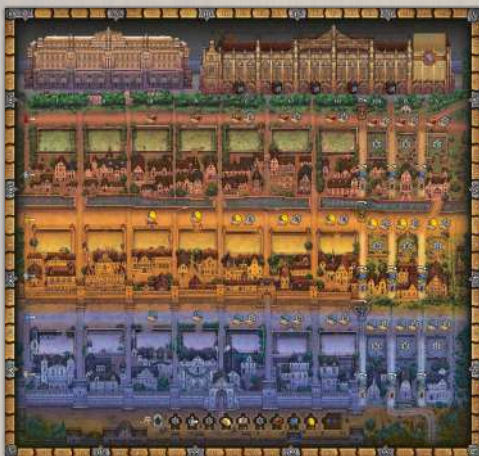


Прага, 1584 рік. На темному горищі синагоги нервово походить рабин Льова. На столі стоїть книжок, у казані плавиться золото, а неподалік стоїть зліплена з глини подoba людини. «Тепер останній крок, – вигукує рабин, – бо тільки істинне слово подарує тобі життя!» Коли на чолі глиняного велетня рабин написав «Істина» та вклав у його рот слово «Бог», кімнату огорнула тиша. Очі велетня розплющилися, зблиснули зловісним світлом, і він вперіцився поглядом у рабина, чекаючи першого наказу.

Легенда про Голема – одна з найзахопливіших історій на світі, що сягає корінням у єврейську традицію. Ця легенда втілена в стратегічній і складній грі «Голем», у якій гравці виконують ролі науковців, що прагнуть відтворити знаменитих глиняних істот.

Використовуйте ваші знання (символізовані першою літерою єврейського алфавіту «алеф») для вивчення ритуальних книжок, збирайте золото й плавте його, щоб створювати потужні артефакти, оживляйте невомних големів і відправляйте їх у місто виконувати важливі завдання. Вам доведеться контролювати ваших големів за допомогою учнів і здобутих знань. Ви також можете знищувати своїх големів, щоб не витратити засобів на догляд за ними.

ВМІСТ ГРИ



1 головне поле



1 поле синагоги



1 будівля синагоги (5 картонних деталей і 1 пластиковий лоток)



15 кольорових кульок (3 жовті, 3 червоні, 3 сині, 1 чорна, 5 білих)



12 плиток дій



12 карт персонажів (7 для раундів I–III та 5 для раунду IV)



27 карт завдань



38 карт книжок (по 8 шт. кожного з 4 кольорів і 6 чорних)



30 плиток околць (по 10 для кожного району)

Для кожного гравця:



1 рабин 3 учні



6 големів 4 маркери гравця



1 планшет



6 плиток поліпшення артефактів



6 плиток поліпшення голема



1 карта-пам'ятка



6 плиток поліпшення досліджень



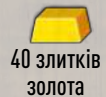
Фішки глини («1» – 25 шт., «3» – 5 шт., «5» – 7 шт.)



Жетони монет («1» – 25 шт., «3» – 5 шт., «5» – 7 шт.)



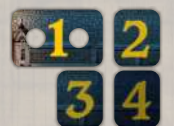
Жетони очок знань («1» – 25 шт., «3» – 5 шт., «5» – 7 шт.)



40 злитків золота



4 плитки артефактів



4 плитки пасування

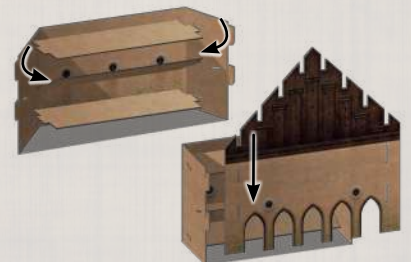


18 початкових плиток



3 менори (1 жовта, 1 червона, 1 синя)

Складання будівлі синагоги



Перед вашою першою грою зігніть задню частину і вставте три центральні частини в отвори. Засуньте передню частину, закріпивши її на гачках. Не обов'язково після гри розбирати синагогу, можете зберігати її в коробці складеною.

ПРИГОТУВАННЯ

«Голем» – це складна гра, в якій є чимало варіантів приготування. Для першої партії радимо вам скористатися вступним варіантом приготування. Цей варіант указаний у спеціальних прямокутниках, текст у яких замінює відповідні кроки звичайного приготування. Вивчивши правила гри, можете переходити до звичайного варіанту приготування (не використовуючи вступних кроків).

1. Покладіть **головне поле** на центр стола.
2. Розмістіть поле **синагоги** та її будівлю біля головного поля в межах досяжності всіх гравців. Лоток будівлі синагоги повинен прилягати до рядів дій на полі синагоги, як показано на малюнку.
3. Покладіть **плитки пасування** біля поля синагоги.

Вступний крок 4

Знайдіть карти персонажів 39, 43, 41, 46 і викладіть їх горілиць у палаці зліва направо.

4. За номерами раундів на звороті розділіть **карти персонажів** на 2 колоди: колоду I–III та колоду IV. Окремо перетасуйте кожну колоду. Покладіть горілиць 1 карту персонажа з IV колоди в крайню праву комірку в палаці. Покладіть горілиць 3 карти персонажів з колоди I–III в інші 3 комірки.
5. Перетасуйте **карти книжок** і покладіть їх колодою долілиць у бібліотеку. Покладіть горілиць 5 карт в комірки бібліотеки.

Вступний крок 6

Розділіть плитку околиць за кольором. Знайдіть указані плитку околиць і викладіть їх зліва направо в кожному районі.

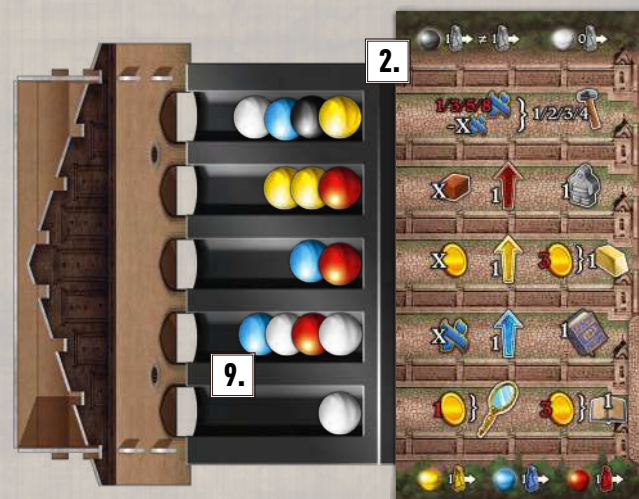
Червоний район: 1 2 4 5 7 8 9

Жовтий район: 1 3 4 5 6 7 10

Синій район: 1 4 5 6 7 8 9



6. Розділіть **плитки околиць** за кольором й окремо перетасуйте кожен стос. Викладіть по 7 плиток кожного типу в комірки околиць відповідних районів. Упорядкуйте плитку в порядку зростання їхніх номерів зліва направо.



3. 1 2 3



7. Перетасуйте **плитки дій** і покладіть їх стосом долілиць на поле синагоги. Зверху вниз викладіть горілиць у комірки дій певну кількість плиток дій. Ця кількість на 1 більша за кількість гравців. Це будуть плитки дій для першого раунду. Найнижча комірка дії поля синагоги показує завжди доступну дію. У цю комірку ніколи не можна класти плитку дії.

8. Перетасуйте **карти завдань** і покладіть їх колодою долілиць біля головного поля.

9. Візьміть **кульки** (їхня кількість залежить від кількості гравців, див. таблицю нижче) і висипте їх у будівлю синагоги. Висипте всі кульки одночасно, щоб розподілити їх якомога рівномірніше.

Кількість гравців	Білі кульки	Чорні кульки	Червоні кульки	Сині кульки	Жовті кульки
1-2	3	1	2	2	2
3	5	1	2	2	2
4	4	1	3	3	3



10. Покладіть відповідні кольорові жетони **менори** в кожному районі між секціями VII і VIII.

11. Покладіть біля головного поля **ресурси** (фішки глини, монети, жетони очок знань і злитки золота), розділивши їх за типом. Це буде загальний запас.



12. Дайте кожному гравцеві **планшет** і всі компоненти вибраного ним кольору.

а) Покладіть усі ваші **плитки поліпшення** у відповідні комірки планшета.

i) Розмістіть 5 плиток поліпшення досліджень у верхній частині вашого планшета. Покладіть кожен плитку у відповідну комірку сірою стороною догори. Остання плитка поліпшення досліджень – це частина вашого треку дослідження, тому розмістіть її так, щоб вона лежала символом вартості догори.

ii) Розмістіть плитки поліпшення голема поверх зображення голема в нижній частині вашого планшета сірою стороною догори.

iii) Розмістіть плитки поліпшення артефактів у правій частині вашого планшета. Викладіть згори донизу дві маленькі золоті плитки, потім три сірі плитки, і в самому низу покладіть найбільшу плитку. Усі плитки повинні лежати символом вартості догори.

б) Покладіть у відповідні комірки на планшеті **4 големів**, відклавши вбік 2 големів, що почнуть гру на головному полі (див. нижче).

в) Розмістіть по **1 учневі** в першій секції кожної з трьох вулиць головного поля.

г) Розмістіть один **маркер гравця** на поділці «0» вашого треку дослідження (синій), один маркер гравця на поділці «3» вашого треку голема (червоний), один маркер гравця на поділці «10» треку ПО головного поля та один маркер гравця на треку порядку ходів поля синагоги.

д) Покладіть вашого **рабина** й карту-пам'ятку біля вашого планшета.

13. Навмання визначте порядок ходів і розмістіть маркери гравців згори донизу на треку порядку ходів, починаючи з першого гравця.

12.



14. Роздайте кожному гравцеві по **4 початкові плитки**.

15. Роздайте кожному гравцеві по **4 карти завдань**. З отриманих карт кожен гравець вибирає одну карту, а решту передає суперникові ліворуч. Так триває, поки кожен не відбере собі по 4 карти. З відібраних таким способом 4 карт ви залишаєте собі 3 карти, а 1 повертаєте під низ колоди.

Вступні кроки 14 | 15 | 16

Дайте першому гравцеві:



Дайте третьому гравцеві:



Дайте другому гравцеві:



Дайте четвертому гравцеві:





Вступний варіант приготування для другого гравця



- 16.** Візьміть стільки плиток артефактів, скільки гравців, і покладіть їх на стіл випадковою стороною догори. У зворотному порядку ходів кожен гравець вибирає плитку артефакту й розміщує її праворуч свого планшета, не змінюючи її сторони.

- 17.** Виберіть дві з чотирьох початкових плиток і візьміть усі зображені на них ресурси й винагороди. Решту початкових плиток поверніть у коробку.

Вступний крок 17

Кожен гравець отримує ресурси або винагороди, зображені на 2 своїх початкових плитках.

Отже, перший гравець (*зелений*) бере 2 фішки глини, 3 монети, 1 очко знань; переміщує свого учня в жовтому районі на 1 секцію вперед; кладе 1 злиток золота на свій артефакт з 1 золотом, завершуючи його й отримуючи ще 1 очко знань (див. с. 10).

Другий гравець (*пурпуровий*) бере 3 фішки глини, 2 монети, 2 очки знань; оновлює плитку поліпшення лівої ноги голема (див. с. 18); переміщує свого учня в червоному районі на 1 секцію вперед.

Третій гравець (*оранжевий*) бере 3 фішки глини, 2 монети, 2 очки знань; пересуває свій маркер на 1 поділку вгору треком дослідження; оновлює крайню ліву плитку поліпшення досліджень.

Четвертий гравець (*сірий*) бере 3 фішки глини, 1 монету, 2 очки знань; розміщує плитку поліпшення артефакту з доходом у 2 монети (див. с. 19) і 1 злиток золота на свій артефакт із 3 злитками.

Вступний крок 18

Перший гравець (*зелений*) розміщує по 1 големові в першому кварталі червоного й жовтого районів.

Другий гравець (*пурпуровий*) розміщує по 1 големові в першому кварталі червоного й синього районів.

Третій гравець (*оранжевий*) розміщує по 1 големові в першому кварталі жовтого й синього районів.

Четвертий гравець (*сірий*) розміщує по 1 големові в першому кварталі червоного й жовтого районів.

- 18.** За порядком ходів кожен гравець розміщує по 1 своєму големові в крайніх лівих кварталах будь-яких 2 районів. Не можна розмішувати двох своїх големів у тому самому районі.

ОГЛЯД

Головне поле зображає Прагу, розділену на кілька зон.

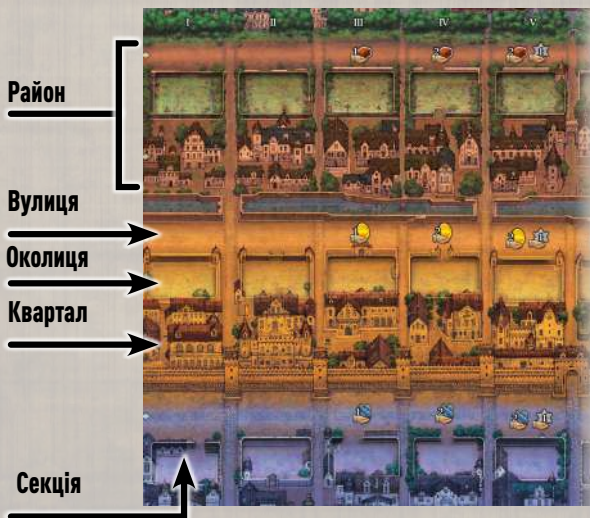
Палац. Тут горілиць розміщують 4 карти персонажів. Крайня ліва відкрита карта – це активний персонаж у кожному раунді гри.



Бібліотека. Тут ви можете купити карти книжок, щоб активувати їхні ефекти та збільшити вашу колекцію.



Центр поля поділено на **3 райони** Праги. Кожен район своєю чергою поділено по горизонталі на 10 секцій, пронумерованих від I до X. У кожній секції кожного району є вулиця (якою переміщуються учні), околиця (де лежать плиточки околиць) та квартал (яким переміщуються ґолеми).



Під районами є **кладовище**, де ви можете похоронити своїх ґолемів.



Біля головного поля лежить **поле синагоги**. У синагозі ви можете виконувати дії. Сила 5 дій визначається кольоровими кульками, тоді як інші дії ви виконуєте за допомогою рабина, розміщуючи його на плитках дій.



Кожен гравець має свій планшет, що символізує його майстерню. Ваш планшет розділено на **3 кольорові зони**, кожна з яких пов'язана з певною сферою наукових пошуків. Синя зона – бібліографічні дослідження, червона – вивчення і створення ґолемів, а жовта – створення потужних артефактів. У кожній зоні плитки поліпшення представляють певні властивості, які ви можете активувати, і які дозволяють вам збирати символи менор. Менори грають важливу роль у фінальному підрахунку ПО. На планшеті є 2 треки: трек дослідження і трек ґолема. Ви зберігаєте карти книжок у стовпцях над вашим планшетом, а артефакти – на плитці праворуч.



Трек дослідження

Зона та трек ґолема

Зона артефактів

Під час гри ви створюватимете ґолемів, здатних переміщуватися міськими кварталами й виконувати дії. Також ви вивчатимете стародавні книжки, щоб отримувати їхні бонуси, і купуватимете золото для створення потужних артефактів. Протягом усієї гри ви намагатиметеся збирати менори, за допомогою яких зможете поліпшити ваш результат наприкінці гри. Перемагає гравець, що після 4 раундів набирає найбільшу кількість переможних очок (ПО).

Переможні очки



Протягом гри переможні очки (ПО) можна здобувати кількома способами (за кожне здобуте 1 ПО ви пересуваєте ваш маркер гравця на 1 поділку вперед треком ПО):

- змушувати ґолемів виконувати роботу в певних околицях;
- виконувати рабином певні дії;
- купувати певні карти книжок;
- завершувати певні артефакти;
- платити певним персонажам;
- у фазі доходів ви можете здобувати ПО завдяки вашим учням, а також завершеним артефактам і позиціям маркерів на вашому планшеті;
- хоронити ваших ґолемів у відповідних комірках.

Наприкінці гри ви можете набрати додаткові ПО:

- помноживши кількість створених ґолемів на кількість ваших червоних менор;
- помноживши кількість завершених артефактів на кількість ваших жовтих менор;
- помноживши кількість стовпців з картами книжок на кількість ваших синіх менор;
- досягнувши останніх поділок треку дослідження;
- виконавши умови карт завдань;
- за ресурси, що залишилися.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожна партія складається з **4 раундів**. Щораунду в палаці є один активний персонаж. Кожен раунд складається з **7 фаз**, які розігрують у вказаному порядку.

1. Приготування до раунду
2. Переміщення ґолемів
3. Дії
4. Порядок ходів
5. Вплив на персонажів
6. Дохід і поліпшення
7. Керування ґолемами

1) Приготування до раунду

У першому раунді пропустіть цю фазу.

Виконайте такі кроки:

1. Зберіть усі **кульки** й помістіть їх назад у будівлю синагоги. Висипте всі кульки одночасно, щоб розподілити їх якомога рівномірніше.
2. Скиньте плитки дій, використані в попередньому раунді, відклавши їх убік. Викладіть на поле синагоги кількість **нових плиток дій**, що на 1 більша за кількість гравців. Якщо плитки дій вичерпаються, перетасуйте використані плитки, покладіть їх стосом долілиць і викладіть потрібну кількість нових плиток.
3. **Приберіть крайню ліву карту книжки з бібліотеки** і покладіть її під низ колоди. Посуньте решту карт ліворуч і горілиць викладіть нову карту в крайню праву комірку.



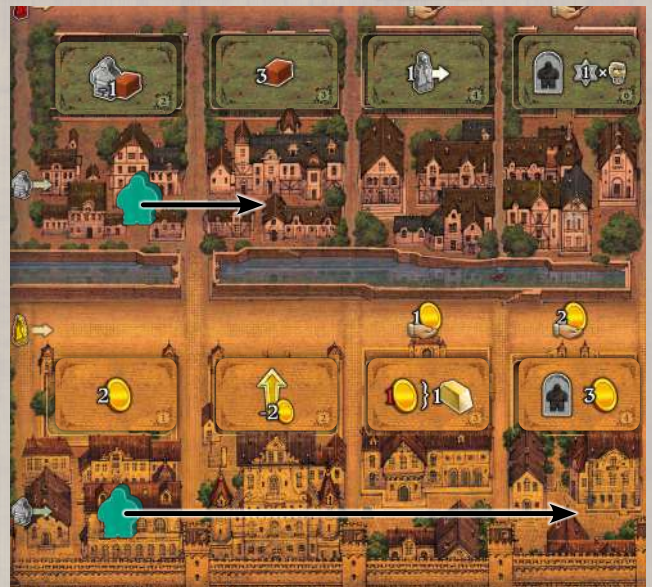
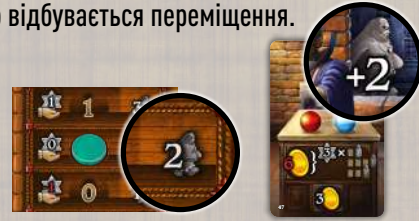
2) Переміщення ґолемів

За порядком ходів, починаючи з гравця на найвищій поділці треку порядку ходів (*і далі донизу*), кожен гравець **повинен** перемістити своїх ґолемів на певну кількість кроків (*секцій*) уперед.

Для цього **додайте** число кроків біля вашого маркера на **треку ґолема** до числа кроків на активній **карті персонажа** поточного раунду (*тобто крайній лівій відкритій карті*).

Ви можете як завгодно розподілити ці кроки між усіма вашими ґолемами, але повинні використати всі кроки.

Якщо ґолем лежить, а йому треба переміститися, то поставте його вертикально. Повернення ґолема у вертикальну позицію вважають не переміщенням, а наслідком того, що відбувається переміщення.



Приклад. Маркер Деніса (зелений гравець) на треку ґолема показує 2 кроки, а карта персонажа ще 2.

Деніс вирішує перемістити одного ґолема на 1 секцію уперед, а іншого на 3 секції.

Якщо ґолем доходить до останніх секцій кварталу (*VIII, IX і X*), ви повинні заплатити потрібну ціну очками знань або ПО, щоб перейти на кожну з цих секцій (*як вказано на полі*).



Приклад. Деніс (зелений гравець) переміщує цього ґолема в останню секцію жовтого району. Він повинен заплатити 5 очок знань або 5 ПО.

Якщо ваш ґолем досягає секції X (*або він уже там з попереднього ходу*), а ви повинні перемістити ваших ґолемів, то вам спершу треба розподілити кроки між тими ґолемами, яких немає в останній секції.

Якщо всі ваші ґолеми досягли секції X, а у вас залишилися невикористані кроки, то за кожен такий крок ви втрачаєте 5 ПО (*щонайбільше 5 ПО за кожного ґолема*).



3) Дії

За порядком ходів кожен гравець виконує одну дію. Так триває, поки всі гравці не виконають по **3 дії**.

Ви можете виконати дію одним із двох способів:

- узяти кульку з синагоги, щоб виконати **дію кульки**;
- розмістити вашого рабина на плитку дій, щоб виконати **дію рабина**.

Щораунду ви повинні виконати 2 дії кульки та 1 дію рабина. Ви можете виконувати дії в довільному порядку. Ви також можете спасувати (с. 12).

Вибрати дію кульки

Кожен ряд кульок пов'язаний з однією з дій, перелічених нижче. Кількість кульок у кожному ряді визначає силу дії, коли ви вибираєте ту чи іншу кульку.

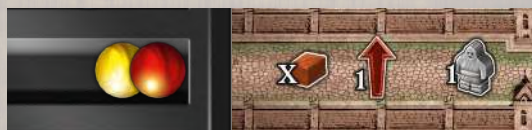
Виконайте ці кроки в такому порядку:

- 1) **Виберіть будь-яку кульку** з синагоги та покладіть її на ваш планшет (всередину ока голема).



- 2) Якщо ви вибираєте жовту, червону або синю кульку, **то переміщуєте свого учня** на 1 крок вперед у відповідному районі. Якщо ви вибираєте білу кульку, то не переміщуєте учнів. Якщо вибираєте чорну кульку, то переміщуєте на 1 секцію вперед двох різних учнів.

- 3) **Виконайте відповідну дію з певною силою.** Поточна сила дії дорівнює кількості кульок у ряді перед вашим вибором.



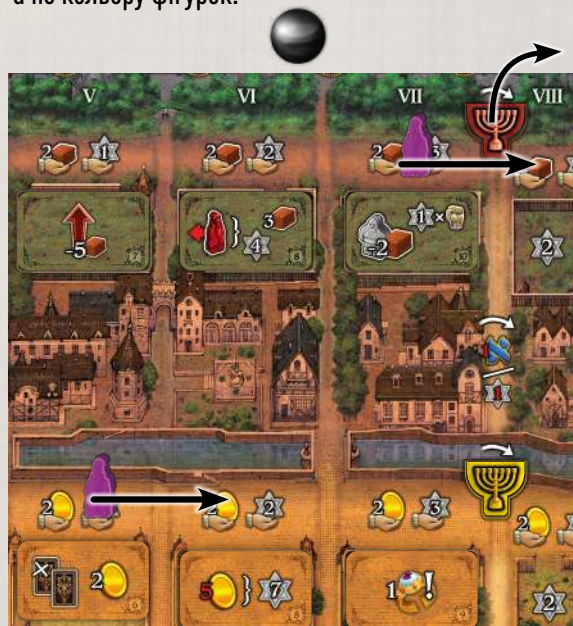
Приклад. Якщо ви візьмете кульку з цього ряду, то сила дії «Голем» дорівнюватиме 2.

Учні

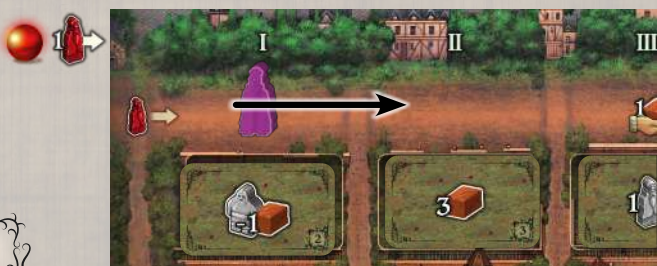
Ваші учні приносять вам користь двома основними способами. Позиція кожного учня у фазі доходу й поліпшення може забезпечити вам різні ресурси або ПО, а позиція ваших учнів стосовно ваших големів визначає, скільки очок знань вам треба витратити, щоб керувати ними (див. с. 13).

Крім того, якщо будь-який з ваших учнів першим досягне секції VIII будь-якої вулиці, то ви здобуваєте жетон менори відповідного району та кладете його біля свого планшета, щоб скористатися ним під час фінального підрахунку ПО.

Примітка. Символи у грі стосуються кольору району, а не кольору фігурок.

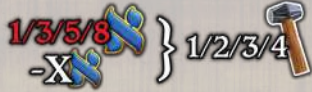


Приклад. Софія (пурпуровий гравець) вибирає чорну кульку, а отже, переміщує вперед 2 учнів. У червоному районі учень переміщується в секцію VIII, тому Софія здобуває червону менору.



Дії кульки

Робота



Голем



Ви можете **активувати** до 4 ваших големів, що вже перебувають на полі. Големи повинні стояти.

Заплатіть 1/3/5/8 очок знань, щоб активувати 1/2/3/4 големів. Ви отримуєте знижку, що дорівнює значенню сили дії.

Коли активуєте голема, покладіть його фігурку й активуйте ефект плитки околиці в його секції (див. с. 15–16).

Ви можете активувати ваших големів у довільному порядку. Ви повинні повністю застосувати ефект однієї плитки околиці, перш ніж активувати наступного голема.

Примітка. Ви не можете активувати щойно створеного голема під час дії роботи.



Приклад. Сергій (оранжевий гравець) виконує дію роботи з силою 3. Він вирішує активувати трьох големів, заплативши 2 очки знань (5 – 3 очки знижки). Він може активувати їх у довільному порядку. Після активації кожного голема Сергій кладе його й активує ефект плитки околиці цієї секції.

Візьміть стільки **фішок глини**, скільки сили дії.

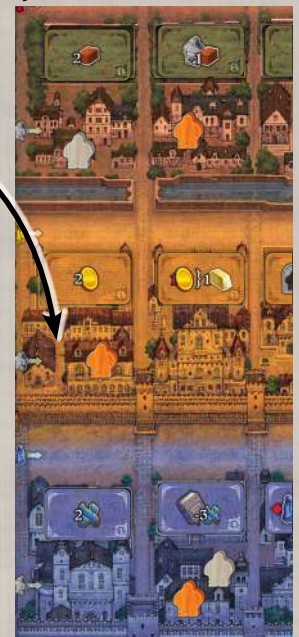
Ви можете заплатити глину, щоб **оновити одну з плиток поліпшення голема** на вашому планшеті. Кожна плитка поліпшення має свою вартість, вказану на ній (див. с. 18).

Ви можете заплатити 3 фішки глини, щоб **створити одного голема**.

Створивши голема, розмістіть його в першій секції району. Якщо ви вже маєте големів у тому ж районі, то повинні заплатити 3 додаткові фішки глини за кожного голема в цьому районі.

Пересуньте ваш маркер на **2 поділки вгору треком голема**, як показано в комірці, що відкривається після створення голема.

Ви можете в довільному порядку оновлювати плитки та створювати големів.



Приклад. Юлія (сірий гравець) виконує дію голема з силою 4. Вона бере 4 фішки глини. Далі Юлія платить 3 фішки глини, щоб оновити плитку поліпшення голема «Тулуб», а потім ще 3 фішки глини, щоб розмістити голема в жовтому районі. Якби вона розмістила голема в будь-якому іншому районі, то повинна була б заплатити 6 фішок глини. Вона пересуває свій маркер на 2 поділки вгору треком голема.

Знищити голема



Під час гри ви можете виконати дію, що дозволить вам знищити одного зі своїх големів. Це не тільки дасть вам миттєвий бонус, а й зможе заощадити очки знань у фазі керування големом.

Знищивши голема, перемістіть його з околиці в будь-яку вільну комірку на кладовищі. негайно пересуньте ваш маркер на **1 поділку вниз треком голема** й отримайте бонус, вказаний на вибраній вами комірці кладовища. Від кількості гравців залежить, які комірки будуть доступні в грі. У крайню праву комірку на кладовищі можна класти скільки завгодно големів, але вона не дає бонусів.

Артефакти

Протягом гри ви можете завершити до 4 артефактів. У правій частині вашого планшета зображено 4 казани, куди ви повинні класти зібрані злитки золота. Коли кожен з символів злитка на казані буде накритий золотим злитком, ви завершуєте цей артефакт. Ви **негайно** отримуєте всі винагороди, зображені у відповідній комірці вашої плиткі артефактів. Ви знову отримуватимете ці винагороди протягом кожної фази доходу.



Ваші артефакти можна оновити за допомогою дії кульки або інших ігрових ефектів. Оновивши артефакт, візьміть одну з плиток поліпшення артефактів з вашого планшета й покладіть її на відповідну комірку на вашій плитці артефакту. Вартість зображено тільки на найнижчій плитці. Коли ви оновлюєте цю плитку поліпшення, то платите 8 монет і перевертаєте плитку зображенням 3 жовтих менор догори. Решта плиток поліпшення – двосторонні. Ви можете вибрати, якою стороною покласти їх горілиць після оновлення. Їхня вартість у монетах залежить від того, куди ви вирішите їх розмістити. Вам треба заплатити кількість монет, зображену в цій комірці. Щоразу, коли ви оновлюєте одну з них, ви відкриваєте жовту менору, зображену в цій комірці нижче.

Дві золоті плитки поліпшення використовують для активації артефакту залежно від зображеної умови, а також у фазі доходу й поліпшення. Три сірі плитки поліпшення використовують для збільшення ефекту артефакту. Коли такий артефакт активовано, ви отримуватимете додаткову зображену винагороду.

Артефакти



Візьміть стільки монет, скільки сили дії.

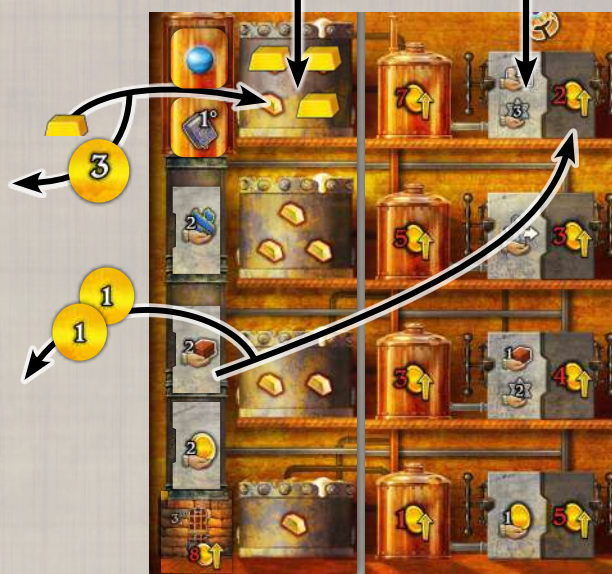
Можете витратити монети на **оновлення однієї з ваших плиток поліпшення артефактів** на вашому планшеті. Кожна плитка поліпшення має свою вартість, зображену на тій комірці, куди ви його розміщуєте (див. с. 19).

Можете заплатити 3 монети, щоб **купити 1 злиток золота**. Покладіть його на місце для злитків на вашому планшеті.

Ви можете в довільному порядку оновлювати плитки й купувати злитки золота.

Місце для злитків

Винагороди



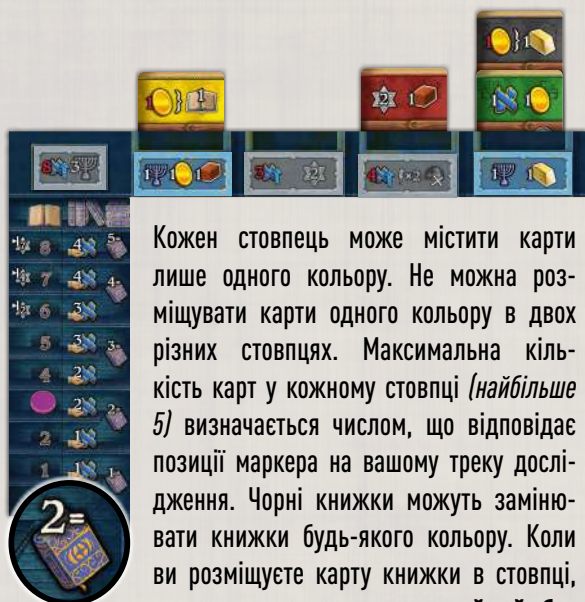
Приклад. Юлія виконує дію артефакту з силою 2. Вона бере 2 монети. Потім Юлія платить 2 монети, щоб оновити плитку поліпшення артефактів у верхньому ряді, і 3 монети, щоб купити злиток золота й покласти його на той самий артефакт. Тепер артефакт завершено. Юлія негайно пересуває свій маркер на 1 поділку треком дослідження, здобуває 3 ПО та бере 2 фішки глини.

Карты книжок

На кожній карті книжки у верхній частині зображено активний бонус, у нижній частині – негайний бонус, а в самому низу посередині – її вартість. Карты бувають 4 основних кольорів (червоного, синього, зеленого, жовтого) або чорного (джокери). Кольорові карты книжок коштують очок знань, а за чорні карты книжок платять переміщенням вибраного вами учня на 1 крок назад. Купивши карту книжки, ви повинні підкласти карту під верхню частину планшета в один зі стовпців.

активний бонус

негайний бонус



Кожен стовпець може містити карты лише одного кольору. Не можна розмішувати карты одного кольору в двох різних стовпцях. Максимальна кількість карт у кожному стовпці (найбільше 5) визначається числом, що відповідає позиції маркера на вашому треку дослідження. Чорні книжки можуть замінювати книжки будь-якого кольору. Коли ви розміщуєте карту книжки в стовпці, то **спершу отримуєте негайний бонус**, а потім отримуєте **всі активні бонуси** в цьому стовпці **знизу вгору**. Починайте з бонусу плитки поліпшення, якщо він активний; потім переходьте до активних бонусів інших карт книжок, а потім активний бонус щойно розміщеної карти книжки.

Ви можете купити карту книжки тільки тоді, коли можете за правилами розмістити її принаймні в один з ваших стовпців.

Дослідження



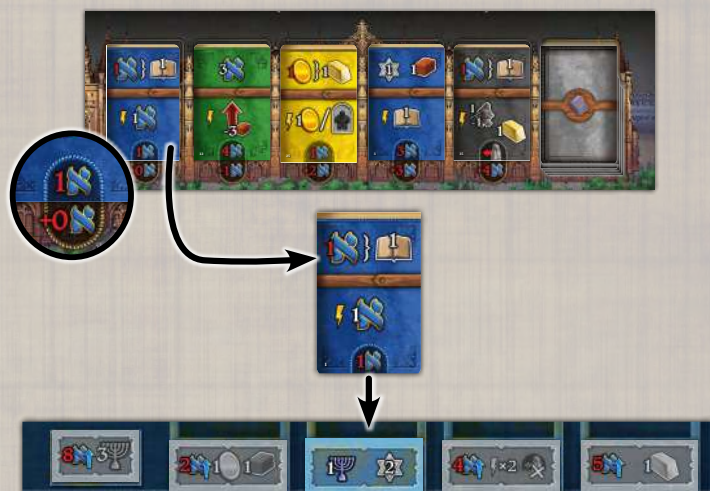
Візьміть стільки очок знань, скільки сили дії.

Ви можете витратити очки знань на **оновлення однієї зі своїх плиток поліпшення досліджень** на вашому планшеті. Кожна плитка поліпшення має свою вартість, указану на ній (див. с. 18).

Ви можете витратити очки знань на **купівлю однієї карти книжки** з головного поля. Вартість карти книжки складається з вартості, указаної в нижній частині карти, і вартості, зображеної на головному полі під картою.

Пересуньте решту карт ліворуч і викладіть нову карту з колоди в крайню праву комірку.

Ви можете в довільному порядку оновлювати плитки й купувати карты книжок.



Приклад. Софія виконує дію дослідження з силою 2. Вона здобуває 2 очки знань. Потім Софія вирішує оновити плитку в 2-му стовпці, заплативши 3 очки знань. Вона купує крайню ліву карту книжки, заплативши 1 очко знань, і кладе її у 2-й стовпець. Вона здобуває 1 очко знань, потім здобуває 2 ПО та платить 1 очко знань, щоб пересунути вгору маркер на треку дослідження.

Дзеркало



Заплатіть 1 монету, щоб виконати будь-яку іншу дію кульки з силою цієї дії дзеркала.

Ви також можете заплатити 3 монети, щоб пересунути ваш маркер на 1 поділку вгору треком дослідження.

Дія рабина

Щораунду ви повинні розміщувати вашого рабина на **1 плитці дії**, щоб виконати дію, зображену на плитці. На кожній плитці можна розмістити лише одного рабина, за винятком найнижчої комірки (*чиї ефекти надруковані на полі*), де можна розмістити кілька рабинів одночасно. Порядок ваших рабинів на плитках дій також визначатиме порядок ходів у наступному раунді (*згори донизу*). Якщо ви розміщуєте вашого рабина в найнижчу комірку дії, а там уже є рабин (*чи рабини*), то ви розміщуєте свого рабина праворуч від розміщених там рабинів.

Плитки дій будуть змінюватися щораунду (*докладніше про плитку дій див. на с. 15*).



Приклад. Денис (зелений гравець) розмістив свого рабина на найвищій плитці дій. Сергій (оранжевий гравець) розміщує свого рабина на третій плитці дії. Софія (пурпуровий гравець) і Юлія (сірий гравець) розмістили своїх рабинів у комірці останньої дії, але Юлія розмістила його після Софії.

Пасування

Коли настає ваш хід, ви можете спасувати замість виконати дію. Гравці зазвичай пасують, коли їм треба виконати дію, для якої немає кульок.

Спасувавши, візьміть доступну **плитку пасування з найменшим** числом. Після того як усі інші гравці виконають свої 3 дії або спасують, починається фаза пасування. У цій фазі ті гравці, які спасували, повинні виконати решту своїх дій.

Якщо ви маєте плитку пасування «1», то вилучіть будь-яку 1 кульку з синагоги та покладіть її на цю плитку.

Кульки в синагогу поверне або один з тих гравців, що не спасували, або гравець із плиткою пасування з найбільшим числом (якщо всі гравці спасували).

Гравці зіграють стільки ходів, скільки треба, щоб виконати решту своїх дій відповідно до **порядку плиток пасування**. Гравці можуть спасувати вдруге, коли настане їхній хід.

Якщо будь-який гравець пасує вдруге, то треба почати іншу (*і завершальну*) фазу пасування. Гравець, що має плитку пасування «1» з кулькою на ній, вилучить ще одну кульку, а решту кульок поверне в синагогу.

Софія



Денис



Приклад. Софія і Денис вирішили спасувати в раунді, хоча в обох ще залишилося по 1 дії кульки. Щойно всі інші гравці виконають решту своїх дій, почнеться фаза пасування. Софія вирішує вилучити 1 білу кульку, поклавши її на плитку пасування «1». Юлія збирає решту всіх кульок і висипає їх назад у синагогу. Софії не подобається нова комбінація кульок і вона вирішує спасувати ще раз. Денис виконує свій хід, вибравши кульку для виконання своєї останньої дії. У цю мить починається друга й остання фаза пасування: Софія прибирає червону кульку, а Юлія збирає решту всіх кульок і знову висипає їх назад у синагогу. Тепер Софія повинна виконати свою останню дію.

4) Порядок ходів



Оновлення порядку ходів. Розмістіть маркери гравців у тому ж порядку (*згори донизу*), що й фігурки рабинів на плитках дій. Якщо кілька рабинів стоять на найнижчій комірці незмінної дії, то маркери гравців розміщують відповідно до порядку рабинів зліва направо. Після встановлення порядку ходів кожен гравець повертає свого рабина у свою ігрову зону.



Приклад. Фаза дій закінчилася такою ситуацією. Отже, Денис (зелений гравець) стає першим, Сергій (оранжевий гравець) – другим, Софія (пурпуровий гравець) – третьою, а Юлія (сірий гравець) – четвертою.

5) Вплив на персонажів

Відповідно до порядку ходів кожен гравець по черзі може скористатися картою персонажа поточного раунду (крайня ліва відкрита карта). На кожній карті персонажа зображено комбінацію з 2 кольорових кульок. Якщо в поточному раунді ви вибрали таку саму комбінацію кульок, то зможете вплинути на персонажа. Зауважте, що біла кулька може замінити кульку будь-якого кольору, і порядок кульок на карті не має значення.

Якщо ви вирішили вплинути на персонажа, то повинні виконати одне з двох:

- заплатити монети, щоб отримати певний бонус;
- узяти 3 монети.

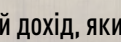
(Докладніше про персонажів читайте на с. 17.)

Щойно всі гравці скористаються своєю можливістю вплинути на персонажа, переверніть його карту долілиць.



Приклад. Під час фази дій Софія вибрала червону й синю кульки. На карті персонажа поточного раунду зображена та сама комбінація кульок, тому Софія може вплинути на персонажа. Вона вирішує заплатити 3 монети, щоб отримати бонус.

6) Дохід і поліпшення

Символ  вказує на будь-який дохід, який ви отримуєте. Це можуть бути ПО, кроки для ваших учнів, просування треком дослідження або ресурси.

Ви отримуєте **весь дохід** за:

- позиції ваших учнів на кожній з 3 вулиць;
- завершені артефакти на вашому планшеті;
- позицію вашого маркера на вашому треку дослідження;
- позицію вашого маркера на вашому треку голема.



Приклад. На малюнку вище Софія (пурпуровий гравець) отримує 4 монети, 6 ПО, 1 крок вгору треком дослідження і 2 очки знань (за нову позицію на треку дослідження).

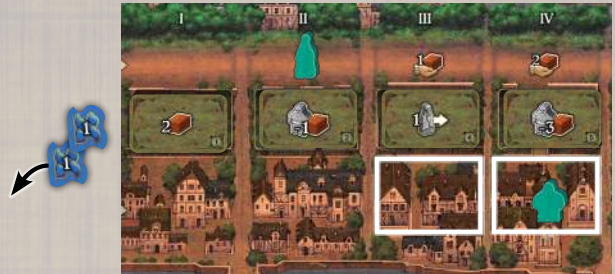
Ви можете отримувати дохід у будь-якому порядку. Після того як усі гравці отримають свій дохід, ви можете заплатити за **оновлення будь-якої 1 плитку поліп-**

шення, заплативши звичайну вартість, як описано в розділі «Дії кульки».

7) Керування големом

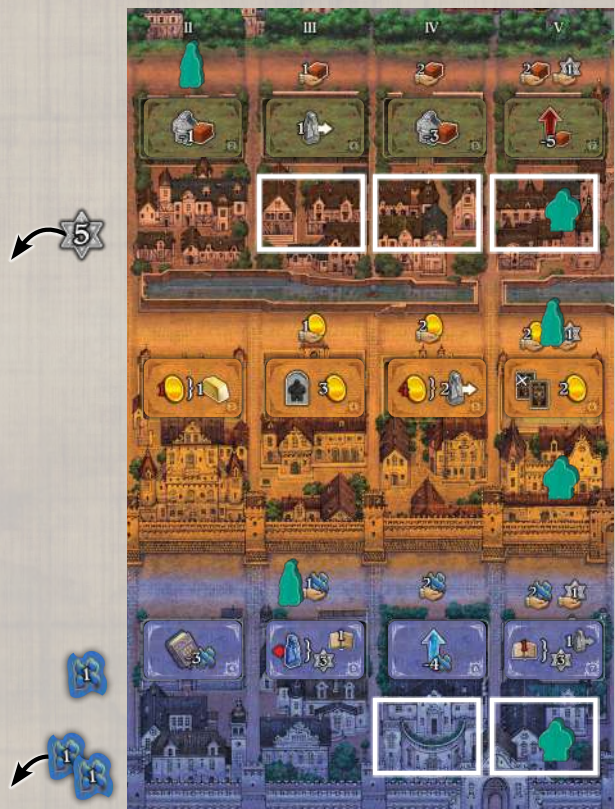
Тепер ви повинні **заплатити очки знань, щоб керувати вашими гóleмами**.

За кожного голема ви повинні заплатити 1 очко знань за кожну секцію, на яку гóлем випереджає учня в тому самому районі. Ви рахуєте секцію, в якій перебуває гóлем, але не ту секцію, де перебуває учень.



Приклад. Денис (зелений гравець) повинен заплатити 2 очки знань, щоб керувати вказаним големом, який на 2 секції попереду зеленого учня в тому самому районі.

Якщо вам бракує очок знань, щоб керувати всіма вашими гóleмами, заплатіть усі ваші очки знань і втрачте 5 ПО за кожного голема, яким ви не можете повністю керувати.



Приклад. Денис (зелений гравець) повинен заплатити 5 очок знань, щоб керувати своїми гóleмами. Він має лише 3 очки знань, які він платить за керування големом у синьому районі. Потім він повинен скинути решту очок знань, яких не вистачить для керування големом у червоному районі, і втратити 5 ПО. Керування големом у жовтому районі нічого не коштує.

Якщо ви щойно завершили четвертий раунд, переходьте до фінального підрахунку ПО. Якщо ні, почніть новий раунд із фази приготування до раунду.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ПО

Гра закінчується після фази керування ґоломом у 4-му раунді.

Кожен гравець повинен порахувати свої **ПО** таким способом:

- Помножити кількість створених вами ґолемів (2 початкових ґолемів не рахують) на кількість усіх ваших червоних менор (символи на ваших плитках поліпшення і жетони менор).
- Помножити кількість завершених вами артефактів на кількість усіх ваших жовтих менор (символи на ваших плитках поліпшення і жетони менор).
- Помножити кількість стовпців карт книжок (у стовпці повинна бути принаймні 1 карта) над вашим планшетом на кількість усіх ваших синіх менор (символи на ваших плитках поліпшення і жетони менор).
- ПО, зображені на верхніх 3 поділках треку дослідження.
- ПО за виконані карти завдань.
- 1 ПО за кожні 5 ресурсів будь-якого типу.

Гравця, що набрав найбільшу кількість ПО, оголошують переможцем. У разі нічиєї за ПО перемагає той гравець, чий рабин розміщується на найвищій поділці.

У цьому прикладі Софія набирає ПО за таке:

- 4 ПО з зони ґолема (2 створені ґолеми x 2 червоні менори).
- 21 ПО з зони артефактів (3 завершені артефакти x 7 жовтих менор).
- 15 ПО з зони дослідження (3 стовпці з картами книжок x 5 синіх менор).
- 0 ПО з треку дослідження.
- 1 ПО за ресурси, що в неї залишилися.
- 4 ПО з карти завдання, що вимагала 8 злитків золота; 4 ПО з карти, що вимагала 7 поліпшень; 0 ПО з карти, що вимагала створити 3 ґолемів.
- 2 ПО за виконання двох різних типів завдань.



Карти завдань

Кожна карта завдання розділена на 3 частини. У верхній частині показано, що вам треба зробити для виконання завдання. Є різні типи завдань. Вони можуть бути пов'язані з кінцевою позицією одного з ваших учнів, кількістю створених і знищених ґолемів, куплених карт книжок і злитків, оновлених плиток поліпшення чи позиції маркера на треку дослідження. Якщо ви виконуєте ці умови, то набираєте ПО, зображені в середній частині карти (див. с. 17).

Як нагадування, у нижній частині карти вказано додаткові ПО, які ви набираєте за кожен виконаний вами тип завдання. За виконання 2 різних типів завдань ви набираєте 2 ПО, за 3 різні типи – 5 ПО, а за 4 чи більше різних типів – 9 ПО.

Два завдання вважають завданнями одного типу, якщо у верхній частині їхніх карт зображено той самий символ (хай навіть з іншим числом).



ДОДАТОК

Усі бонуси в грі необов'язкові: коли ви активуєте один з них, то можете використати його частково або не використовувати взагалі. Бонуси можна активувати в довільному порядку. Єдиними обов'язковими ефектами в грі є переміщення голема у фазі 2 і пересування маркера треком голема під час створення чи знищення голема.

Плитки дій

	Пересуньте ваш маркер на 1 поділку вгору або вниз треком голема. Здобудьте кількість ПО та очок знань, рівну числу позиції маркера на вашому треку голема.		Перемістіть 1 голема до 4 кроків уперед. Активуйте 1 голема (поклавши його). У цьому раунді ви не платите очок знань за керування вашими големами.
	Візьміть 1 злиток золота. Здобудьте по 1 ПО за кожен завершений артефакт.		Перемістіть ваших големів назад або вперед на суму кроків до 2. Активуйте 1 голема (поклавши його).
	Візьміть 3 фішки глини. Створіть одного голема (заплативши звичайну вартість). Перемістіть одного голема назад або вперед на 1 крок.		Пересуньте ваш маркер на 1 поділку вгору треком дослідження. Скористайтеся 1 активним бонусом з 1 своєї карти книжок.
	Купіть 1 карту книжки без оплати вартості, вказаної на карті (ви все одно платите вартість, указану в комірці бібліотеки).		Виконайте дію плитки околиць, що лежить поряд з одним з ваших големів (байдуже, стоїть він чи лежить), не активуючи його.
	Зниште одного голема. Здобудьте по 1 ПО й 1 фішці глини за кожного вашого голема на кладовищі.		Візьміть по 1 кожного ресурсу. Візьміть 2 карти завдань і залиште собі одну (іншу поверніть під низ колоди).
	Оновіть будь-яку 1 плитку поліпшення зі знижкою в розмірі 3 ресурсів. Решту вартості можете заплатити будь-якою комбінацією ресурсів.		Перемістіть будь-якого 1 учня вперед на 1 секцію. Здобудьте кількість ПО, рівну позиції вашого крайнього лівого учня (наприклад, 2 ПО за секцію II).



Плитки околиць червоного району

	Візьміть 2 фішки глини.		Зниште 1 голема. Здобудьте кількість ПО, рівну числу позиції вашого маркера на треку голема (після потенційного знищення, а також якщо ви не знищите його).
	Створіть 1 голема зі знижкою в 1 фішку глини.		Оновіть 1 плитку поліпшення голема зі знижкою в 5 фішок глини.
	Візьміть 3 фішки глини.		Перемістіть вашого учня в червоному районі назад на 1 крок, щоб здобути 4 ПО й узяти 3 фішки глини.
	Перемістіть будь-якого 1 учня на 1 крок уперед.		Заплатіть 3 фішки глини, щоб здобути 6 ПО.
	Створіть 1 голема зі знижкою в 3 фішки глини.		Створіть 1 голема зі знижкою у 2 фішки глини. Здобудьте кількість ПО, рівну числу позиції вашого маркера на треку голема.

Плитки околиць жовтого району

	Візьміть 2 монети.		Візьміть 2 карти завдань і залиште собі одну (іншу покладіть під низ колоди). Візьміть 2 монети.
	Оновіть 1 плитку поліпшення артефакту зі знижкою у 2 монети.		Перемістіть вашого учня в жовтому районі назад на 1 крок, щоб здобути 3 ПО та 1 злиток золота.
	Заплатіть 1 монету, щоб отримати 1 злиток золота.		Заплатіть 5 монет, щоб здобути 7 ПО.
	Знищте 1 голема. Візьміть 3 монети.		Активуйте будь-який 1 завершений артефакт.
	Заплатіть 4 монети, щоб виконати сумарно до 2 кроків будь-якими вашими учнями.		Отримайте дохід від усіх ваших учнів.

Плитки околиць синього району

	Візьміть 2 очки знань.		Оновіть одну плитку поліпшення досліджень зі знижкою в 4 очки знань.
	Заплатіть 2 очки знань, щоб пересунути ваш маркер на 1 поділку вгору треком дослідження.		Пересуньте ваш маркер на 1 поділку вниз треком дослідження, щоб здобути 3 ПО й перемістити будь-якого учня на 1 крок уперед.
	Візьміть 3 очки знань.		Заплатіть 4 очки знань, щоб здобути 4 ПО, і перемістіть ваш маркер на 1 поділку вгору треком дослідження.
	Купіть 1 карту книжки зі знижкою в 3 очки знань.		Купіть 1 карту книжки зі знижкою в 5 очок знань.
	Перемістіть вашого учня в синьому районі на 1 крок назад, щоб здобути 3 ПО і пересунути ваш маркер на 1 поділку вгору треком дослідження.		Отримайте активний бонус від 1–3 ваших карт книжок.

Карти персонажів

	Заплатіть 2 монети, щоб оновити будь-яку 1 плитку поліпшення зі знижкою в 4 ресурси та здобути 1 ПО.		Заплатіть 3 монети, щоб взяти 1 злиток золота й перемістити вашого учня в жовтому районі на 1 крок уперед.
	Заплатіть 3 монети, щоб пересунути ваш маркер на 2 поділки вгору треком дослідження.		Заплатіть 5 монет, щоб здобути 1 ПО за кожну оновлену плитку поліпшення.
	Заплатіть 3 монети, щоб перемістити 1 голема на 1 крок уперед або назад та активувати 1–2 големів (поклавши їх).		Заплатіть 6 монет, щоб здобути 3 ПО, помножених на номер секції вашого крайнього лівого учня.
	Заплатіть 3 монети, щоб узяти 2 злитки золота.		Заплатіть 4 монети, щоб здобути 3 ПО, помножених на число позиції вашого маркера на треку голема.
	Заплатіть 4 монети, щоб створити голема зі знижкою в 4 фішки глини й перемістити вашого учня в червоному районі на 1 крок уперед.		Заплатіть 6 монет, щоб здобути 4 ПО та купити 1 карту книжки зі знижкою у 5 очок знань.
	Заплатіть 3 монети, щоб пересунути на 1 поділку вгору ваш маркер на треку дослідження й перемістити вашого учня в синьому районі на 1 крок уперед.		Заплатіть 5 монет, щоб знищити голема (необов'язково) та здобути 2 ПО за кожного вашого голема на кладовищі.

Карти книжок

	Візьміть вказану кількість зображених ресурсів.		Перемістіть вашого учня у відповідному районі на 1 крок.		Пересуньте ваш маркер угору або вниз треком голема.
	Візьміть 1 злиток золота.		Перемістіть будь-якого вашого учня на 1 крок.		<i>Біла скісна риска</i> = виберіть один з зображених варіантів.
	Здобудьте 1 ПО.		Оновіть плитку поліпшення зі знижкою.		Знищте одного з ваших големів.
	Пересуньте ваш маркер на 1 поділку вгору треком дослідження.		Заплатіть те, що зображено ліворуч, щоб отримати зображене праворуч.		

Карти завдань

	Здобудьте 2 ПО, якщо ваш учень у червоному районі досяг секції V або далі.		Здобудьте 2 ПО, якщо ви створили принаймні 2 големів.		Здобудьте 2 ПО, якщо ваш маркер розміщений на поділці «5» треку дослідження або вище.
	Здобудьте 2 ПО, якщо ваш учень у синьому районі досяг секції V або далі.		Здобудьте 2 ПО, якщо ви маєте принаймні 6 злитків золота.		Здобудьте 2 ПО, якщо ви маєте принаймні 5 карт книжок.
	Здобудьте 2 ПО, якщо ваш учень у жовтому районі досяг секції V або далі.		Здобудьте 2 ПО, якщо ви маєте принаймні 5 оновлених плиток поліпшення.		Здобудьте 2 ПО, якщо ви знищили принаймні 2 големів.

Плитки поліпшення досліджень

3 сині менори для фінального підрахунку ПО



Візьміть 1 монету й 1 фішку глину щоразу, коли додаєте карту книжки в цей стовпець.

1 синя менора для фінального підрахунку ПО.

Здобудьте 2 ПО щоразу, коли додаєте карту книжки в цей стовпець.

1 синя менора для фінального підрахунку ПО.

Подвійте негайний ефект будь-якої карти книжки (крім чорних), яку ви розміщуєте в цьому стовпці.

1 синя менора для фінального підрахунку ПО.

Візьміть 1 злиток золота щоразу, коли додаєте карту книжки в цей стовпець.

1 синя менора для фінального підрахунку ПО.

Просування треком дослідження полегшує додавання більшої кількості карт книжок і з кожним раундом збільшує ваш дохід.

1 синя менора для фінального підрахунку ПО.

Плитки поліпшення голема



У фазі керування големом ви платите максимум 2 очки знань за керування кожним големом.

1 червона менора для фінального підрахунку ПО.

Негайно зниште 1 голема, відтепер усі ваші бонуси кладовища подвоюються.

1 червона менора для фінального підрахунку ПО.

Негайно активуйте 1 голема, і щоразу, коли ви виконуєте дію роботи, то безплатно активуєте 1 додаткового голема.

1 червона менора для фінального підрахунку ПО.



3 червоні менори для фінального підрахунку ПО.

У фазі переміщення голема ви можете ігнорувати додаткові кроки, передбачені картою персонажа поточного раунду.

1 червона менора для фінального підрахунку ПО.



Щоразу, коли ви створюєте голема, можете зробити 1 крок цим големом, а потім активувати його й не класти горизонтально.

1 червона менора для фінального підрахунку ПО.

Плитки поліпшення артефактів

Активуйте цей артефакт щоразу, коли виконуєте дію за допомогою червоної кульки.



Активуйте цей артефакт щоразу, коли виконуєте дію за допомогою синьої кульки.

Активуйте цей артефакт щоразу, коли розміщуєте першу карту книжки в стовпці.



Активуйте цей артефакт щоразу, коли створюєте голема.

Дохід у 2 очки знань.



Дохід в 1 очко знань та 1 ПО.

Дохід у 2 фішки глини.



Дохід в 1 фішку глини та 1 ПО.

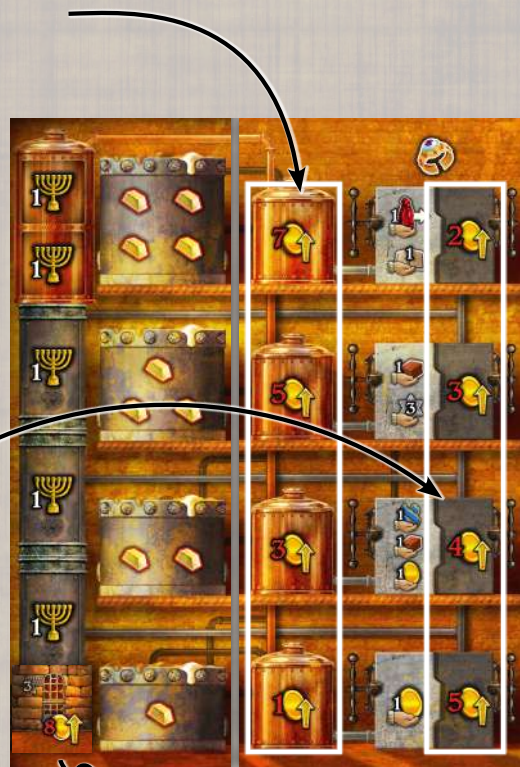
Дохід у 2 монети.



Дохід в 1 монету та 1 ПО.

Виберіть сторону, коли розміщуєте плитку.

Кожна плитка, яку ви переміщуєте, відкриває 1 жовту менору для фінального підрахунку ПО.



3 жовті менори для фінального підрахунку ПО.

ТВОРЦІ ГРИ

Автори хочуть подякувати всім тестувальникам, що допомагали розвивати проєкт своїми коментарями, ідеями, порадами та пристрастю. Особлива подяка Томмазо Баттісті, Марко Пранцо й Габріеле Осієлло, які терпляче й приязно йшли разом з големом його першими, невпевненими кроками вулицями Праги.

І нарешті величезна подяка Мауро Гібертоні за його пропозиції щодо створення Автоми, на чому він знається найкраще за всіх.

Редактор хотів би подякувати Клеменсові Францу за його нескінченні зусилля з поліпшення загального вигляду цієї гри й надання їй більшої функційності. На створення гри «Голем» авторів надихнула єврейська легенда, і попри використання деяких єврейських елементів, ця гра не відтворює цю стару традицію, яку ми всі глибоко поважаємо. Особлива подяка Давидові П'яцці з Центрального рабинату Мілана, експертів з єврейської історії та культури, що керував усіма рішеннями стосовно символів, назв і сюжету, а також дав своє благословення цьому проєктові.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Випусковий редактор: Анастасія Артюх

Особлива подяка: Світлана Бірук, Олександр Дєдик, Данило Полюга, Олег Подлужний.

Перекладач: Святослав Михаць

Редактор: Анатолій Хлівний

Верстка: Артур Патрихалко

Дизайн: Надія Немченко

Автори гри: Вірджиніо Джильї, Фламінія Бразіні та Сімоне Лучані

Ілюстрації: Аусонія та Роберто Грассо

Графіка, дизайн і верстка: atelier198

Правила: Дейвід Ді'рбі

Редактор: Джуліано Акваті



Cranio Creations Srl
Via Ettore Romagnoli 1
20146 Milano - Italy

מְשֵׁנֵי הַמֶּלֶךְ



אֵלֵינוּ

ГОЛЕМ

...ВЕЛИКА АВТОМА...

Як останній подарунок своєму народові й усьому людству, рабин Льова створив незвичайного Голема, здатного не лише діяти, а й мислити. Ви можете позмагатися з Великою Автомою, щоб дізнатися, чи зможете її перемогти! Автома імітує гравця-людину. Ви можете використовувати її в соло-грі або додавати до гри вдвох чи втрох.

ВМІСТ ГРИ



20 карт Автоми



1 двосторонній трек ресурсів



2 плитки особливих поліпшень



1 маркер ресурсів



1 плитка основної стратегії



3 плитки стратегій

ПРИГОТУВАННЯ

Виберіть **рівень складності**: 1 = легкий, 2 = нормальний, 3 = складний, 4 = екстремальний.

Під час звичайного приготування до гри виконайте такі зміни:

12. Замініть зображені плитки поліпшення артефактів новими **плитками особливих поліпшень**.
13. Автома завжди починає гру **першою**; помістіть її маркер на першу поділку треку порядку ходів.
14. Дайте Автомі таку кількість випадкових початкових плиток, яка дорівнює рівню складності.
15. Дайте Автомі **3 випадкові карти завдань**, поклавши їх долілиць. Решта гравців відбирають собі карти як завжди. Якщо ви граєте сам проти Автоми, то берете 6 карт завдань і залишаєте собі 3 з них (*решту кладете під низ колоди*).
16. Автома буде першим гравцем, тому візьме **останню плитку артефакту**, не вибрану жодним гравцем.

18. Автома розмістить **2 своїх початкових големів** у районах, що відповідають кольорам двох верхніх плиток стратегій (*див. нижче*).
19. Покладіть горілиць **трек ресурсів** з вибраним рівнем складності біля планшета Автоми (*зображено ліворуч*). Розмістіть **маркер ресурсів** на поділці «0». Автома візьме всі бонуси зі своїх початкових плиток (*нижче наведено правила використання ресурсів Автомою та вибору поліпшень*).
20. Покладіть **плитку основної стратегії** біля планшета Автоми. Перемішайте 3 кольорові **плитки стратегій** і навмання розмістіть їх під плиткою основної стратегії.
21. Перетасуйте **карти Автоми** й покладіть їх колодою долілиць біля треку ресурсів.



У наведеному прикладі Автома почне гру, розмістивши свій маркер на поділці «3» треку ресурсів та маючи 1 крок для свого учня в жовтому районі.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Автому також можна використовувати у грі вдвох чи втрох. Гра відбувається за звичайними правилами, за винятком таких ключових правил:

- Автома трактує всі основні **ресурси** (*монети, глину та очки знань*) як однакові. Щоразу, коли Автома повинна взяти чи заплатити будь-який ресурс, вона натомість пересуває свій маркер на треку ресурсів. Якщо маркер треба пересунути ліворуч поділки «-5», Автома втрачає 1 ПО. Якщо ліворуч поділки «20» – Автома здобуває 1 ПО.
- **Порядок** плиток стратегій буде застосовуватися для вибору одного з кількох варіантів дії Автоми. Плитка основної стратегії потрібна під час вибору дій кульки. Кольорові плитки стратегій стосуються і району того самого кольору (*для переміщення ґолемів й учнів*), і відповідної дії (*для дій кульки*).
- Кількість карт книжок, які Автома розміщує у стовпцях не залежить від позиції її маркера на **треку дослідження**. Однак Автома не може перевищувати максимум у 5 карт у стовпці. Автома також повинна розміщувати в кожному стовпці карти книжок тільки одного кольору (*або чорного*).
- Автома не зобов'язана виконувати свої карти **завдань**. Наприкінці гри вона набере ПО за кожну свою карту завдання відповідно до вибраного вами рівня складності (*див. с. 7*).
- Коли Автома бажає виконати дію зі **знижкою** і не може зробити цього з будь-якої причини (*наприклад, вона вже створила всіх ґолемів*), то вона натомість отримає кількість ресурсів, рівну значенню знижки. Крім того, якщо Автома бажає виконати дію зі знижкою, а знижка перевищує вартість дії, то цю різницю вона отримує як ресурси.

1) Приготування до раунду

Цю фазу розігрують як у звичайній грі.

2) Переміщення ґолемів

Цю фазу розігрують як у звичайній грі.

Примітка. Якщо Автома оновила плитку поліпшення ноги вартістю в 2 глини, то вона ніколи не додає додаткових кроків з карти персонажа.

Зазвичай, коли Автома переміщує ґолемів **уперед**, як от під час цієї фази, виконайте такі кроки для кожного пункту переміщення:

- перемістіть ґолема, що лежить у крайній лівій секції будь-якого району;
- перемістіть ґолема, що стоїть у крайній лівій секції будь-якого району.

Якщо варіантів кілька, то виберіть район, що відповідає найвищій кольоровій плитці стратегії.

Коли Автома переміщує ґолемів **назад**, виконайте такі кроки для кожного пункту переміщення:

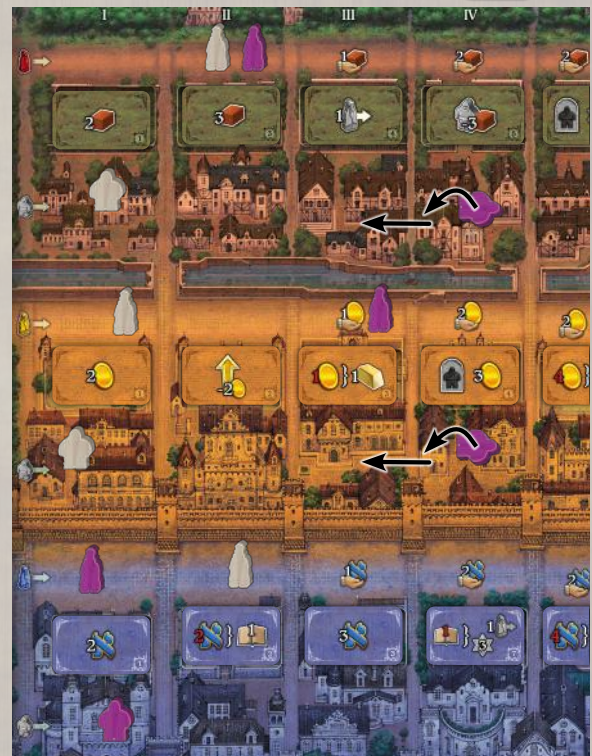
- перемістіть ґолема, що лежить у крайній правій секції будь-якого району;
- перемістіть ґолема, що стоїть у крайній правій секції будь-якого району.

Якщо варіантів кілька, виберіть район, що відповідає найнижчій кольоровій плитці стратегії.

Якщо виникає вибір між переміщенням назад або вперед, Автома вибере переміщення ґолема назад. Однак якщо в секції I лежить ґолем, то Автома перемістить цього ґолема вперед, щоб поставити його.

Якщо є вибір переміститися вперед або взагалі не переміщуватися, то Автома перемістить того ґолема, що лежить, а не того, що стоїть.

Коли ґолем переміщується в секції VIII–X, Автома завжди платитиме очками знань, а не ПО.



Приклад. Автома виконує дію рабина (*див. малюнок вище*). 2 ґолеми Автоми лежать у секції IV червоного й жовтого районів, і 1 ґолем стоїть у секції I синього району. Автома вирішує перемістити ґолема в жовтому районі на 1 крок назад. Фактично, коли Автомі доводиться розподіляти кроки, вона спершу намагається поставити ґолемів. Потім, коли вона має вибір переміститися вперед або назад, вона вибирає переміститися назад. А коли їй треба вирішити, якого ґолема перемістити назад, вона вибирає того, що просунувся далі. Якщо таких ґолемів кілька (як-от на малюнку) вона дотримується зворотного порядку плиток стратегій (тобто спершу вибирає жовтого ґолема, потім червоного). Другим кроком Автома перемістить ґолема в червоному районі на 1 крок назад.

3) Дії

Щодо під час фази дій ви **берете 1 верхню карту** з колоди Автоми та горілиць кладете її праворуч будь-яких карт, що вже є в грі. Кожну карту Автоми розділено на 4 стовпці, які активуються зліва направо.

Наприкінці кожного раунду кладіть усі 3 карти під низ колоди Автоми.



Отримання бонусу

У крайньому лівому стовпці на коричневому тлі може бути зображений бонус з числом. Якщо ви граєте на рівні складності, що дорівнює вказаному числу або перевищує його, Автома отримує зображений бонус.

	Узяти 1 злиток золота.
	Пересунути маркер на 1 поділку угору треком дослідження.
	Перемістити на 1 крок уперед учня того самого кольору, що й найвища плитка стратегії.
	Якщо Автома має 0/1 голема в районах, то вона створює 1 голема без будь-якої знижки.
	Якщо Автома має 0/1/2 големів у районах, то вона створює 1 голема без будь-якої знижки.
	Наприкінці раунду перетасуйте всі карти Автоми й покладіть їх колодою долілиць.

Як вибрати дії

Нова відкрита карта Автоми визначає, яку дію – рабина чи кульки – Автома виконає у свій хід. Як і гравець, протягом раунду Автома виконуватиме 2 дії кульки та 1 дію рабина.

На більшості карт дія кульки зображена в другому стовпці, тому в кожному раунді Автома часто виконує дію кульки першою.

Якщо Автома виконує дію рабина першою, то інші дві дії повинні бути діями кульки.

У свій другий хід, якщо перша і друга карти Автоми складають **силует рабина**, Автома виконає дію рабина з другої карти, навіть якщо на цій карті першим зображено стовпець з дією кульки.



Третьою дією в раунді завжди буде остання можлива дія.

Дія рабина

У **сірому** стовпці зображено, яку дію Автома виконуватиме своїм рабином.











Важливо. Якщо 1 голем Автоми перебуває в секціях VIII–X, вона розмістить свого рабина на плитці дії, яка дозволить їй знищити голема, а потім знищить цього голема. Для цього Автома вибере плитку дії (якщо та доступна) або розмістить свого рабина в найнижчій комірці дії, надрукованої на полі синагоги.

В іншому разі Автома розмістить свого рабина на плитці дії, указаній угорі карти. **Числа вказують на позицію** плитки дії, де «1» – найвища плитка, а «5» – найнижча і т. д.

Якщо плитка, чий номер вказаний найвище у стовпці на карті Автоми, вже зайнята іншим гравцем або її немає, бо ви граєте менше ніж з 4 гравцями, то Автома вибере друге число згори і так далі, поки не знайде доступну плитку. Автома розміщує свого рабина на найнижчій комірці дії тільки тоді, коли хоче знищити голема.

Виберіть дії кульки

У **жовтому** стовпці зображено, як Автома вибирає кульку з синагоги, щоб виконати дію кульки. **Дотримуйтеся критеріїв** у стовпці **згори донизу**, поки Автома не зможе вибрати конкретну кульку для виконання дії, зважаючи в разі потреби на інші критерії.

	Виконати дію з найбільшою кількістю кульок.
	Виконати дію роботи, використовуючи або ряд дії роботи, або ряд дії дзеркала (але тільки тоді, коли принаймні 1 голем Автоми стоїть).
	Виконати дію, що відповідає найвищій кольоровій плитці стратегії.
	Вибрати чорну кульку.
	Вибрати білу кульку.
	Вибрати кульку, що відповідає кольорові лівої кульки на карті персонажа поточного раунду (якщо кульки вже немає, тоді кольорові правої).
	Вибрати кульку, що відповідає кольорові правої кульки на карті персонажа поточного раунду (якщо кульки вже немає, тоді кольорові лівої).
	Вибрати кульку, що не відповідає жодному кольорові кульок, зображених на карті персонажа поточного раунду.

Критерії можуть указувати на конкретну дію/ряд у синагозі або певний колір кульки. У будь-якому разі ви повинні дотримуватися критеріїв у стовпці згори донизу, поки не візьмете з певного ряду одну кульку.

Перший відповідний критерій, що стосується доступної дії/кульки, стає **активним** критерієм.

- Якщо активний критерій приводить до єдиного варіанту вибору (наприклад, є лише 1 кулька вказаного кольору), ігноруйте решту критеріїв на карті.
- Якщо активний критерій приводить до кількох варіантів вибору, перевірте наступний критерій на карті.
- Якщо цей останній критерій стосується кульки/ряду, відмінного від вказаного попереднім активним критерієм, АБО недоступної кульки/дії, то ігноруйте його.
- Якщо цей останній критерій у поєднанні з попереднім активним критерієм приводить до єдиного варіанту вибору, ігноруйте решту критеріїв на карті.
- Якщо цей останній критерій у поєднанні з попереднім активним критерієм знову приводить до кількох варіантів вибору, то цей критерій також стає активним. Перевірте наступний критерій і так далі.

- Якщо після перевірки всіх критеріїв досі залишається кілька варіантів вибору між кількома рядами/кульками, то використовуйте **порядок плиток стратегій**, щоб вибрати ту дію, яка відповідає найвищій плитці стратегії. Якщо дія роботи – один з можливих варіантів, і 2 чи більше големів Автоми стоять, то вона виконає дію роботи. В іншому разі вона вибиратиме (з можливих варіантів) дію, що відповідає кольорові найвищої плитці стратегії.



Примітка. Якщо є кілька варіантів вибору між будь-якою дією і дією дзеркала, то Автома не виконуватиме дію дзеркала.

Протягом раунду, щойно Автома візьме одну кульку, яка відповідає одному з кольорів поточного персонажа раунду, ігноруйте решту кульок цього кольору під час вибору другої кульки.

Переміщення учня

Якщо Автома має вибір, якого учня перемістити вперед, вона вибере крайнього лівого учня. Якщо варіантів кілька, Автома вибирає учня в районі, що відповідає найвищій плитці стратегії.

Якщо Автома має вибір, якого учня перемістити назад, вона вибере крайнього правого учня. Якщо варіантів кілька, Автома вибирає учня в районі, що відповідає найнижчій плитці стратегії.

Персонаж поточного раунду



Приклад. Автома повинна виконати дію кульки. Перший критерій у стовпці кульки – дія роботи, тому Автома може вибрати кульку з ряду дії роботи або дії дзеркала, щоб виконати дію. Автома все ще має кілька варіантів вибору кульок, тому перевірте наступний критерій – «Дія з найбільшого ряду кульок». Обидві дії мають по 2 кульки, тож ви ігноруєте цей критерій. Ви також ігноруєте третій і четвертий критерії, адже вони стосуються кульок, яких немає в цих двох рядах. Наступний критерій передбачає вибір жовтої кульки. Це допустимий вибір для дії дзеркала. Автома бере цю жовту кульку та платить 1 монету за виконання дії роботи.



Приклад. На другій карті Автома перший стовпець – дія кульки, але дві карти разом утворюють силует рабина, тому Автома повинна виконати дію рабина. Перше число в стовпці рабина «2», що означає другу згори плитку дії на полі синагоги. Ця плитка доступна, тому Автома розміщує там свого рабина й виконує відповідну дію як зазвичай.



Приклад. У третьому раунді Автома повинна виконати дію кульки (вона вже розмістила свого рабина). Перший критерій у стовпці кульки – «Дія з найбільшого ряду кульок». Три дії мають по 2 кульки в кожному ряді. Другий критерій – «Права кулька на карті персонажа», тобто жовта кулька. Автома вже взяла жовту кульку, тому вона повинна «Узяти ліву кульку». У рядах третьої та четвертої дій є по червоній кульці. Тепер Автома вибрала, яку кульку взяти (червону), але вона є у двох рядах. Отже, Автома повинна дотримуватися порядку плиток стратегій, щоб вибрати кульку. Вона вибере дію артефакту, бо плитка стратегії артефактів розміщується над плиткою стратегії досліджень.

Трек голема

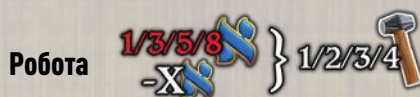
Якщо Автомі доведеться вибирати – пересувати свій маркер угору або вниз треком голема, то вона завжди вибере пересунути маркер угору.

Невдала дія

Коли Автома може виконати дію лише частково, то вона виконує все можливе й не отримує ніякої компенсації за те, чого зробити не може, за винятком знижок на ресурси, як описано вище.

Коли Автома повинна завершити дію, яка не принесе їй ніякої користі (ні від дії рабина, ні від плитки околиці, ні від дії роботи), вона не завершує цієї дії, а натомість здобуває 2 ПО.

Дії кульки



Коли Автома завершує дію роботи, то активує стільки големів, скільки може собі дозволити, **ніколи не платячи більше ніж 2 очки знань**. Автома активує цих големів, починаючи з крайнього правого голема, що стоїть. Якщо варіантів кілька, Автома активує голема, що відповідає кольорові найвищій плитці стратегії.



Приклад. Автома виконує дію роботи. Сила дії дорівнює 2, тому вона активує 2 големів, заплативши 1 очко знань. Автома не активує 3-го голема, бо тоді вартість буде більшою, ніж 2 очки знань. Автома спершу активує голема в червоному районі, а потім у жовтому.

Дії Големів, артефактів і досліджень

Коли Автома виконує одну з цих дій, виконайте такі кроки в наведеному порядку:

- 1) **Візьміть ресурси.**
- 2) **Оновіть плитку поліпшення**, тільки якщо маркер ресурсів не розміщений у червоній зоні треку ресурсів.
- 3) **Виконайте основну дію.**

Поліпшення голема



Автома оновлює плитку поліпшення в порядку зростання вартості (вибираючи спершу поліпшення ноги вартістю в 3 фішки глини, а потім тулуба). Протягом 4-го раунду Автома спробує насамперед оновити плитку поліпшення, що дає 3 червоні менори, якщо це можливо.

Створення голема



Автома створює **найдешевшого** голема. Це означає, що вона розмістить створеного голема в районі, де має найменше големів. Якщо варіантів кілька, Автома вибирає район, що відповідає кольорові найвищої плитці стратегії.

Пересуньте маркер на 2 поділки вгору треком голема як зазвичай.

Примітка. Якщо Автома оновила плитку поліпшення ноги вартістю в 3 фішки глини, то новоствореного голема треба розмістити в першому кварталі. Цей голям не переміщується, але активує відповідну плитку околиці.



Якщо Автома виконала всі поліпшення та створила всіх големів, перемістіть плитку стратегії, що стосується големів, на найнижчу позицію. Якщо Автома знову повинна виконати цю дію, то вона лише візьме ресурси.

Поліпшення артефактів



Автома розміщуватиме плитку поліпшення на плитці артефактів у порядку знизу вгору та справа наліво. Вона завжди вибиратиме ту сторону, що дає 1 ресурс та 1 ПО. Протягом 4-го раунду Автома спробує насамперед оновити плитку поліпшення, що дає 3 жовті менори, якщо це можливо.

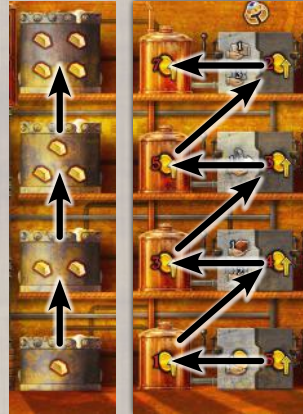
×2

Примітка. Плитки особливого поліпшення подвоюють ефект відповідного артефакту тільки у фазі доходу й поліпшення, а не тоді, коли артефакт активований завдяки ефекту плиткі околиці.

Купити злитки



Коли Автома бере злиток золота, вона кладе його на **найнижче** доступне місце для злитка на своєму планшеті.



Стрілки показують порядок, у якому Автома розміщує злитки золота та плитку поліпшення.

Якщо Автома виконала всі поліпшення та завершила всі артефакти, перемістіть плитку стратегії, що стосується артефактів на найнижчу позицію. Якщо Автома знову повинна виконати цю дію, то вона лише візьме ресурси.

Поліпшення досліджень



Автома оновлює плитку поліпшення в порядку зростання вартості (вибираючи плитку знань вартістю в 4 очки знань у третьому стовпці перед треком дослідження). Протягом 4-го раунду Автома спробує насамперед оновити плитку поліпшення, що дає 3 сині менори, якщо це можливо.

Купівля карт книжок



Синій стовпець показує, як Автома вибирає, яку карту книжки купити під час виконання будь-якої дії, що приводить до купівлі карти книжки. Числа вказують на позицію карти на полі, рахуючи зліва направо.

Автома не купить зазначену карту книжки, якщо:

- вона вже має 5 карт книжок цього кольору або
- це чорна карта книжки й Автома не може перемістити учня назад.

Якщо Автома не змогла взяти найвищу вказану карту книжки, вона перевірить наступну вказану карту книжки, і так далі.

Автома розміщує карту книжки в стовпець, що містить карти книжок того самого кольору, або в **крайній лівий** порожній стовпець. Чорні карти книжок розміщують у крайній лівий порожній стовпець. Якщо порожніх стовпців немає, то всі отримані чорні карти книжок Автома розміщує у стовпець із найбільшою кількістю карт (щонайбільше 5 карт у стовпці). Якщо варіантів кілька, тоді в крайній лівий стовпець.



Приклад. Автома бере синю карту книжки й повинна покласти її в крайній лівий стовпець. Коли Автома візьме ще одну карту книжки, то розмістить її в наступний стовпець праворуч, якщо це зелена/червона/жовта/чорна карта книжки. Якщо це буде синя карта книжки, то Автома мусить розмістити її в перший стовпець.



Примітка. Під час активації карт книжок з ефектом плитки околиці або плитки дії Автома насамперед вибирає чорні карти книжок. Якщо Автома має кілька варіантів вибору, то вона починає вибирати згори донизу, а потім зліва направо.

Якщо Автома має вибір ефектів з карти книжки, розділених символом «/», то вона вибиратиме ефект отак:

- якщо ґодем Автоми є в секціях VIII–X і вона може застосувати ефект «Знищити 1 ґолема», то Автома вибере його;
- якщо один із зображених ефектів не можна виконати, тоді треба вибрати інший ефект;
- якщо все ще залишається кілька варіантів, то виберіть або лівий, або правий ефект, як вказує найвищий критерій «Ліва кулька» або «Права кулька», зображений на останній зіграній карті Автоми.

Якщо будь-який бонус (з плиток околиць, плиток дії або карт персонажів) дозволяє Автомі купити карту книжки, то вона дотримуватиметься порядку чисел у синьому стовпці згори донизу на останній карті Автоми, зіграній у поточному раунді.



Коли Автома виконує дію дзеркала, вона завершує дію роботи, якщо має 2 чи більше ґодемів, що стоять. В іншому разі вона завершує дію, що відповідає кольорові найвищій плитці стратегії. Автома платить 1 монету як завжди.

Вона **ніколи** не платить 3 монети за просування маркера треком дослідження.

Знищити ґолема

Якщо дія чи ефект містить дію «Знищити 1 ґолема», Автома знищить крайнього правого ґолема. Якщо варіантів кілька, Автома дотримуватиметься порядку кольорових плиток стратегії.

Автома розмістить знищеного ґолема в крайню ліву доступну комірку на кладовищі, скориставшись винагородами кладовища й пересунувши свій маркер на 1 поділку вниз треком ґолема, як завжди.

Примітка. Коли Автома має 1 ґолема в секціях VIII–X, вона спробує знищити його якнайшвидше (дією рабина або додатковим ефектом карти книжки).

Пасування

Автома ніколи не пасує.

4) Порядок ходів

Цю фазу розігрують як у звичайній грі.

5) Вплив на персонажів

Якщо Автома має потрібну комбінацію кульок для активації персонажа в поточному раунді, а маркер ресурсів розміщується в червоній зоні треку ресурсів, то для активації буде потрібно 3 монети.

Якщо Автома має потрібну комбінацію кульок, а маркер ресурсу не розміщується в червоній зоні, то вона заплатить, щоб узяти винагороду.

6) Дохід і поліпшення

Автома також отримує дохід. Вона спершу отримає дохід від завершених артефактів (згори донизу).

Автома оновить будь-яку плитку поліпшення (див. нижче) за умови, що маркер ресурсів не розміщується в червоній зоні треку ресурсів.

Вибір оновлення плитки поліпшення

Якщо Автома має вибір, який тип плиток поліпшення оновити, вона вибере той тип, що дасть їй найбільше ПО. Якщо є кілька варіантів, виберіть плитку поліпшення, що відповідає найвищій кольоровій плитці стратегії.

Найбільшу кількість ПО дає плитка поліпшення в зоні з найбільшою кількістю конкретних предметів: створених ґодемів, стовпців зі щонайменше 1 картою книжки, завершених артефактів.

Оновлення плиток поліпшення вибирають, як зазначено вище.

7) Керування ґолемами

Цю фазу розігрують як у звичайній грі.


















КІНЕЦЬ ГРИ ТА ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ПО

Фінальний підрахунок ПО наприкінці гри відбувається як у звичайній грі.

Автома набере 1/3/5/7 ПО за кожну карту завдання залежно від вибраного вами рівня складності (1/2/3/4).

Автома набере по 1 ПО за кожні 5 ресурсів, указаних на треку ресурсів. Якщо вона закінчить гру з –5 ресурсами, то втратить 1 ПО.

ВИБІР АВТОМИ, ЯКЩО Є КІЛЬКА ВАРІАНТІВ

Якого ґолема перемісти вперед?  <p>Спершу ґолема, що лежить. Спершу крайнього лівого ґолема. За порядком кольорових плиток стратегій.</p>	Якого ґолема перемістити назад?  <p>Спершу ґолема, що лежить. Спершу крайнього правого ґолема. За зворотним порядком кольорових плиток стратегій.</p>	Де створити ґолема?  <p>У найдешевшому районі. За порядком кольорових плиток стратегій.</p>
Загальні правила переміщення <p>Якщо Автома вибирає переміщуватися вперед чи назад, вона переміщується назад (за винятком ситуацій, коли вона може перемістити ґолема, що лежить у секції I). Якщо Автома має вибір під час переміщення вперед – вона переміщує тільки тих ґолемів, які лежать. Автома платить ресурси переміщуючись у секції VIII–X.</p>		Які ґолеми виконують роботу?  <p>Спершу крайній правий ґолем. За порядком кольорових плиток стратегій.</p>
Якого ґолема знищити?  <p>Крайнього правого ґолема. За порядком кольорових плиток стратегій.</p>	Де його поховати?  <p>У крайній лівій комірці на кладовищі.</p>	Трек ґолема  <p>Якщо Автома може пересунути свій маркер угору або вниз, вона завжди переміщує свій маркер угору.</p>
<p>Коли ґолем розміщується в секціях VIII–X, Автома намагається знищити його якнайшвидше: - завдяки дії рабина (якщо доступна плитка дій, інакше – остання комірка дії); - завдяки бонусу карти книжки.</p>		
Де розмістити кольорову карту книжку?  <p>Перший колір – у крайньому лівому доступному стовпці. Інші того самого кольору – у тому самому стовпці.</p>	Де розмістити чорну карту книжку?  <p>Спершу в крайньому лівому доступному стовпці. У стовпці з найбільшою кількістю карт. У крайньому лівому стовпці, якщо таких кілька.</p>	Який додатковий бонус активувати? <p>Знищення – якщо ґолем у секціях VIII–X. Доступність – якщо бонус недоступний, проігноруйте його. Лівий – якщо критерій «ліва кулька» вище. Правий – якщо критерій «права кулька» вище.</p>
Якого учня перемістити вперед?  <p>Крайнього лівого учня. За порядком кольорових плиток стратегій.</p>	Якого учня перемістити назад?  <p>Крайнього правого учня. За зворотним порядком кольорових плиток стратегій.</p>	Де розмістити злиток золота?  <p>У найнижчому доступному місці для злитка.</p>
Яке поліпшення ґолема/дослідження оновити в I–III раундах?  <p>Найдешевше. Спершу ногу, потім тулуб. Спершу третій стовпець, потім трек дослідження.</p>	Яке поліпшення артефакту оновити в I–III раундах?  <p>У найнижчій доступній комірці. У правій комірці.</p>	Яке поліпшення оновити в IV раунді?  <p>Те, що дає 3 менори. Якщо вже зроблено, так само як у I–III раундах.</p>
Яке додаткове поліпшення оновити?  <p>Той тип, що дасть більше ПО наприкінці гри. За порядком, визначеним звичайними правилами Автоми.</p>		Яку дію виконати за допомогою дзеркала?  <p>Дію роботи, якщо Автома має 2 ґолемів, що стоять (основна стратегія). За порядком кольорових плиток стратегій.</p>

Автори гри: Вірджиніо Джиллі, Фламінія Бразіні та Сімоне Лучані

Ілюстрації: Аусонія та Роберто Ґрассо

Графіка, дизайн і верстка: atelier198

Правила: Дейвід Ді'рбі

Редактор: Джуліано Акваті



Cranio Creations Srl
Via Ettore Romagnoli 1
20146 Milano - Italy