

VIRGINIO GIGLI

FLAMINIA BRASINI

SIMONE LUCIANI

GOLEM

Praga, rok 1584. Po ciemnym strychu Synagogi nerwowo krąży Rabin Loew. Stosy książek leżą na biurku, złoto topi się w kotle tuż obok glinianej masy uformowanej na kształt człowieka. „Czas na ostatni krok!” wykrzykuje Rabin. „Gdyż tylko prawdziwe słowo tchnie w ciebie życie!” Gdy tylko słowo „Prawda” zostaje wyryte na glinianym czole giganta, a słowo „Bóg” włożone w jego usta, pokój spowija niezwykła cisza. Nagle oczy, rozświetlone przez złowieszczy blask, otwierają się i wpatrują w spojrzenie rabina, oczekując na pierwszy rozkaz.

Legenda o Golemie jest jedną z najbardziej fascynujących historii na świecie, której korzenie wywodzą się z tradycji żydowskiej. Historia ta dała podstawy do stworzenia zaawansowanej gry strategicznej Golem, w której gracze wcielają się w role uczonych, chcących odtworzyć słynne gliniane istoty.

Wykorzystaj swoją wiedzę (reprezentowaną przez pierwszą literę hebrajskiego alfabetu „Aleph”), aby badać klasyczne księgi; zdobywaj złoto i przetapiaj je, by tworzyć potężne artefakty; ożywiaj niestrudzone Golemy i wysyłaj je do miasta, aby wykonywały ważne prace. Utrzymanie kontroli nad Golemami wymagać będzie wykorzystania uczniów i zdobytej wiedzy. Możesz również zgładzić swojego Golema, by nie płacić kosztów sprawowania nad nim kontroli.

KOMPONENTY



1 plansza Główna



1 plansza Synagogi

1 budynek Synagogi
(5 elementów kartonowych i plastikowa tacka)15 kolorowych kulek
(3 żółte, 3 czerwone,
3 niebieskie, 1 czarna,
5 białych)

12 kafli Akcji

12 kart Postaci
(7 dla rund I-III
i 5 dla rundy IV)

27 kart Celu

38 kart Księgi
(8 w każdym z 4 kolorów
i 6 czarnych)30 kafli Sąsiedztwa
(10 dla każdej Dzielnicy)

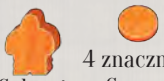
Dla każdego z graczy:



1 Rabin



3 Uczniów



6 Golemów

4 znaczniki
Gracza

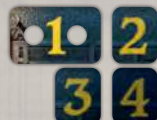
1 plansza Gracza



6 kafli Rozwinięcia Artefaktu

6 kafli Rozwinięcia
Golema

1 karta pomocy

6 kafli Rozwinięcia
BadańŻetony Gliny
(25x 1 glina,
5x 3 gliny, 7x 5 glin)Monety
(25x 1 moneta,
5x 3 monety, 7x 5 monet)Żetony Wiedzy
(25x 1 wiedzy,
5x 3 wiedzy, 7x 5 wiedzy)40 sztabek
Złota

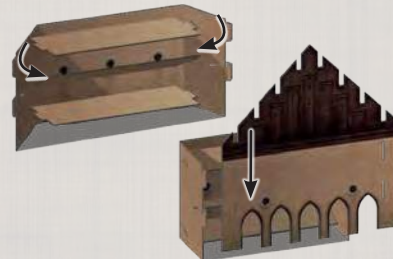
4 kafle Pasowania



18 kafli Początkowych

3 żetony Menory
(1 żółty, 1 czerwony,
1 niebieski)4 kafle
Artefaktu

Składanie budynku Synagogi



Przed pierwszą rozgrywką: złożcie tylną część i włożcie trzy środkowe części w otwory. Wsuńcie przednią część, osadzając ją na haczykach. Nie ma potrzeby demontować zbudowanej Synagogi, wystarczy ostrożnie włożyć ją do pudełka.

PRZYGOTOWANIE GRY

Golem to złożona gra, której przygotowanie jest wymagające, gdyż zawiera wiele zmiennych elementów. Aby ułatwić wam zapoznanie się z grą dodaliśmy specjalne ramki oznaczone jako „Wprowadzenie”. Przy przygotowaniu do pierwszej rozgrywki zastępują one kroki przygotowania o tym samym numerze. W kolejnych rozgrywkach wykonajcie wszystkie kroki przygotowania, ignorując ramki.

1. Umieściecie **planszę Główną** na środku stołu.
2. Umieściecie planszę i budynek **Synagogi** obok planszy Głównej, w zasięgu każdego z graczy. Tacka budynku Synagogi musi pasować do akcji na planszy Synagogi, tak jak pokazano to na obrazku.
3. Umieściecie **kafle Pasowania** obok planszy Synagogi.

Wprowadzenie 4

Odnajdźcie karty Postaci o numerach 39, 43, 41 oraz 46 i umieśćcie je odkryte w Pałacu w tej kolejności.

4. Podzielcie **karty Postaci** na 2 talie, korzystając z ikon numerów rundy na rewersach, tak by stworzyć talie I-III i IV. Potasujcie oddzielnie każdą z talii. Wyłóżcie 1 odkrytą kartę Postaci z talii IV na pole Pałacu skrajnie po prawej. Wyłóżcie 3 odkryte karty Postaci z talii I-III na 3 pozostałe pola.
5. Potasujcie **karty Księgi**, utwórzcie z nich zakrytą talię i umieśćcie ją w Bibliotece. Wyłóżcie 5 odkrytych kart w rzędzie obok talii.

Wprowadzenie 6

Podzielcie kafle Sąsiedztwa zgodnie z ich kolorem. Odnajdźcie następujące kafle Sąsiedztwa i ułóżcie w tej kolejności w każdej Dzielnicy.

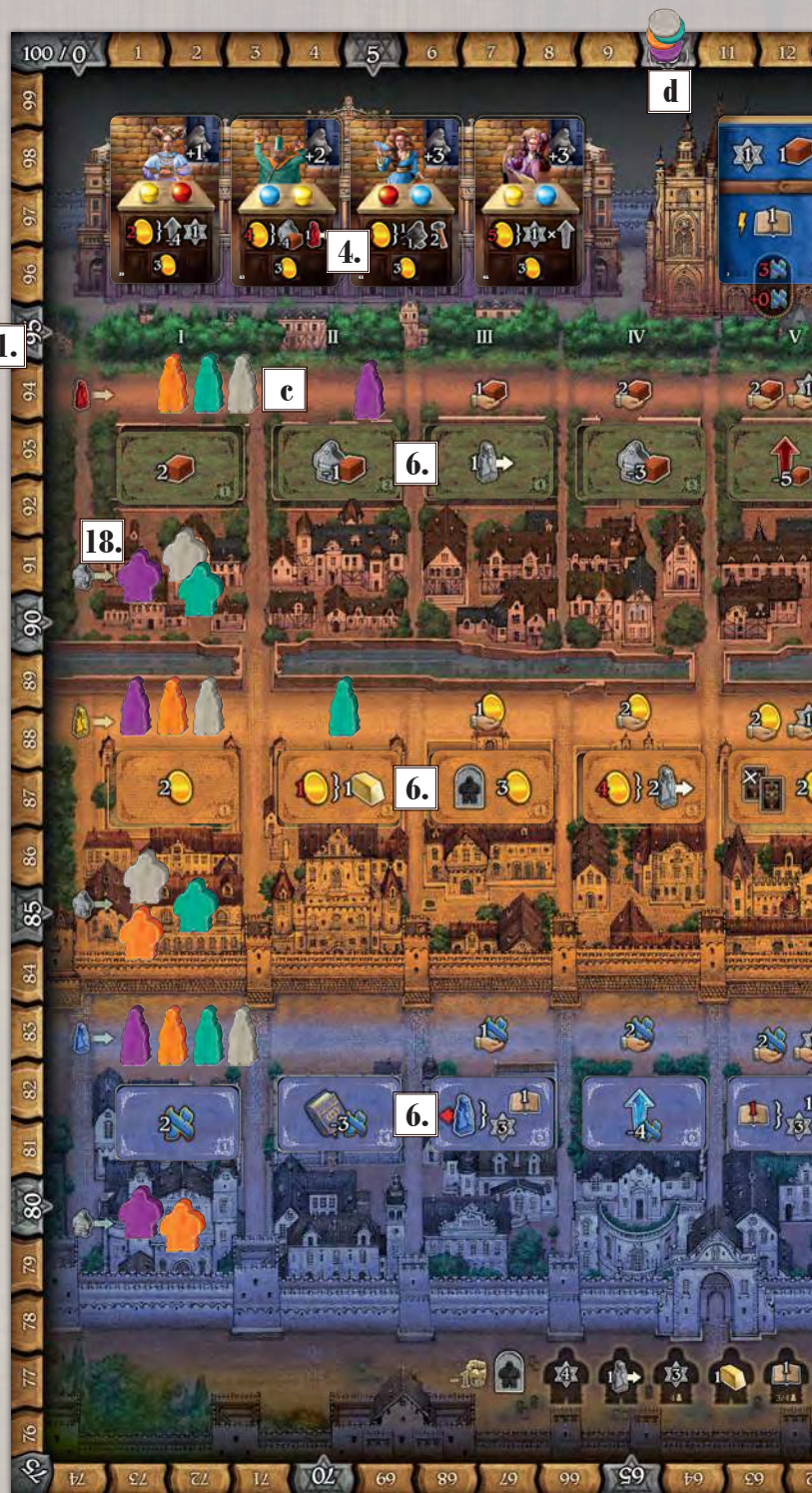
Czerwona Dzielnica - 1 2 4 5 7 8 9

Żółta Dzielnica - 1 3 4 5 6 7 10

Niebieska Dzielnica - 1 4 5 6 7 8 9



6. Podzielcie **kafle Sąsiedztwa** zgodnie z ich kolorem i potasujcie oddzielnie każdy stos. Wyłóżcie po 7 kafli z każdego typu na pola Sąsiedztwa w odpowiadających im Dzielnicach. Uporządkujcie kafle zgodnie z ich wartością rosnąco, od lewej do prawej.



12. Każdy z graczy otrzymuje **planszę Gracza** i wszystkie poniższe komponenty w wybranym przez siebie kolorze.

a) Umieśćcie wszystkie wasze **kafle Rozwinięcia** na oznaczonych polach na waszych planszach.

i) 5 z kafli Rozwinięcia Badań należy umieścić w górnej części planszy. Umieśćcie każdy z kafli na odpowiadającym mu polu, szarą stroną ku górze. Ostatni kafel Rozwinięcia Badań stanowi część toru Badań i jest umieszczany stroną z ikoną kosztu ku górze.

ii) Kafle Rozwinięcia Golema należy umieścić na obrazku Golema, znajdującym się w dolnej części waszych plansz, szarą stroną do góry.

iii) Kafle Rozwinięcia Artefaktu umieszczane po prawej stronie waszych plansz. Umieśćcie dwa małe złote kafle na górze, pod nimi 3 szare kafle, a większy kafel na dole z widoczną ikoną kosztu.

b) Umieśćcie **4 Golemy** na waszych planszach na zaznaczonych polach, odłóżcie na bok pozostałe 2, rozpocznijcie one grę na planszy Głównej, o czym przeczytacie poniżej.

c) Umieśćcie **Ucznia** na pierwszym polu każdej z 3 ulic na planszy Głównej.

d) Umieśćcie **znacznik Gracza** na polu „0” waszych torów Badań (*niebieskim*), znacznik Gracza na 3-cim polu toru Golema (*czerwonym*), znacznik Gracza na polu 10 toru PZ na planszy Głównej i znacznik Gracza na torze Kolejności tury na planszy Synagogi.

e) Połóżcie swojego **Rabina** i kartę pomocy obok swojej planszy Gracza.

13. Losowo określacie kolejność rozgrywania tury, ustawcie znaczniki Graczy od góry do dołu na torze Kolejności tury zgodnie z ustalonym порядkiem.

14. Rozdajcie każdemu z graczy 4 **kafle Początkowe**.

12.



15. Rozdajcie każdemu graczowi 4 **karty Celu**. Przeprowadźcie dobór (draft) tych kart, wybierając i zatrzymując jedną kartę i przekazując pozostałe w lewo, do momentu, aż wszyscy gracze wybiorą 4 karty. Z tych wybranych 4 kart, wybieracie i zachowujecie 3, a 1 odrzucacie, odkładając ją na spód talii.

Wprowadzenie 14|15|16

Pierwszy gracz otrzymuje:



Drugi gracz otrzymuje:



Trzeci gracz otrzymuje:

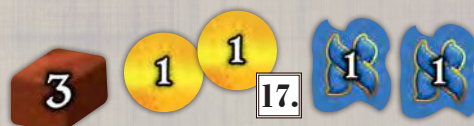


Czwarty gracz otrzymuje:





Ilustracja
uproszczonego
przygotowania dla
drugiego gracza.



- 16.** Weźcie **kafle Artefaktu** w liczbie równej liczbie graczy i umieśćcie je na stole losową stroną ku górze. W odwróconej kolejności rozgrywania tury wybierzcie po kafle Artefaktu i umieśćcie go na prawo od waszej planszy gracza, nie odwracając go na drugą stronę.

Wprowadzenie 17

Każdy gracz bierze zasoby lub korzyści wskazane na obu jego kafkach Początkowych.

W efekcie pierwszy gracz (*zielony*) weźmie 3 Monety, 2 Gliny, 1 Wiedzy, przemieści swojego Ucznia w żółtej Dzielnicy o 1 pole do przodu i umieści 1 sztabkę Złota na swoim Artefakcie z 1-Złota, kończąc jego budowę, dzięki czemu otrzymuje 1 Wiedzy więcej (*patrz str. 10*).

Drugi gracz (*fioletowy*) weźmie 3 Gliny, 2 Monety, 2 Wiedzy, ulepszy Rozwinięcie Golema na lewej - patrząc od strony gracza - nodze (*patrz str. 18*) i przemieści swojego Ucznia w czerwonej Dzielnicy o 1 pole do przodu.

Trzeci gracz (*pomarańczowy*) weźmie 3 Gliny, 2 Monety, 2 Wiedzy, przesunie swój znacznik o 1 pole w górę na torze Badań i ulepszy kafel Rozwinięcia Badań o koszcie 2, w pierwszej kolumnie od lewej.

Czwarty gracz (*szary*) weźmie 3 Gliny, 1 Monetę, 2 Wiedzy, umieści Rozwinięcie Artefaktu „Dochód 2 Monety” (*patrz str. 19*) i 1 sztabkę Złota na swoim Artefakcie z 3-Złota.

- 17.** Wybierzcie dwa z czterech swoich kafli Początkowych i weźcie wszystkie wskazane zasoby i korzyści. Odlóżcie wszystkie kafle Początkowe do pudełka.

Wprowadzenie 18

Pierwszy gracz (*zielony*) umieszcza Golema na pierwszym bloku czerwonej i żółtej Dzielnicy

Drugi gracz (*fioletowy*) umieszcza Golema na pierwszym bloku czerwonej i niebieskiej Dzielnicy

Trzeci gracz (*pomarańczowy*) umieszcza Golema na pierwszym bloku żółtej i niebieskiej Dzielnicy

Czwarty gracz (*szary*) umieszcza Golema na pierwszym bloku czerwonej i żółtej Dzielnicy

- 18.** W kolejności rozgrywania tury każdy gracz umieszcza swoje 2 Golemy na pierwszych od lewej blokach, w 2 wybranych przez siebie Dzielnicach. Nie możesz umieścić swoich Golemów w tej samej Dzielnicy.

CEL GRY

Plansza Główna przedstawia Pragę podzieloną na kilka obszarów.

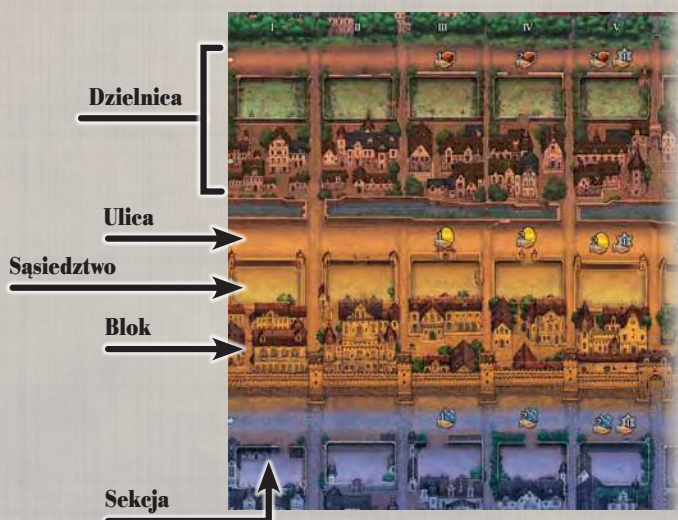
Pałac – Są tutaj umieszczone 4 Postacie. Pierwsza odkryta karta od lewej to aktywna Postać dla każdej rundy gry.



Biblioteka – Można tu kupować karty Księgi, by aktywować ich efekty i powiększać swoją kolekcję.



Środkowa część planszy podzielona jest na **3 Dzielnice** Pragi; z kolei każda Dzielnica podzielona jest poziomo na 10 sekcji ponumerowanych od I do X. W skład każdej sekcji w każdej Dzielnicy wchodzi ulica (po której przemieszczają się Uczniowie), Sąsiedztwo (gdzie umieszczane są kafle Sąsiedztwa) i blok (po którym przemieszczają się Golemy).



Poniżej Dzielnicy znajduje się **Cmentarz**, na którym możesz pochować swoje Golemy.



Obok planszy Główniej znajduje się **Synagoga**. Dzięki Synagodze wykonujesz akcje, 5 akcji napędzanych jest przez kolorowe kulki, podczas gdy inne wykonywane są dzięki Rabinowi, kiedy ten zostanie umieszczony na kafle Akcji.



Każdy gracz ma swoją planszę Gracza, która przedstawia jego pracownię. Twoja plansza Gracza podzielona jest na **3 obszary w różnych kolorach**, z których każdy połączony jest z określonym zakresem działań. Niebieski obszar przedstawia studia bibliograficzne, czerwony przedstawia badania i tworzenie Golemów, a żółty przedstawia tworzenie potężnych artefaktów. W każdym obszarze kafle Rozwinięcia przedstawiają określone zdolności, które możesz aktywować i zebrać dzięki temu symbole Menory, które to są niezwykle istotne podczas punktacji końcowej. Masz też 2 tor: tor Badań i tor Golemów. Twoje Księgi przechowywane są w kolumnach nad planszą, a unikatowe artefakty znajdują się na kafle po prawej stronie.



Podczas gry zbudujesz Golemy, które będą przemieszczać się po blokach w mieście wykonując akcje, zbadasz starożytne księgi, by uzyskać premie i kupisz złoto, by stworzyć potężne artefakty. W toku rozgrywki będziesz próbować zebrać Menory, które pomnożą twoje punkty na koniec gry. Po 4 rundach gracz, który zebrał największą liczbę Punktów Zwycięstwa (PZ) wygrywa grę.

Zdobywanie Punktów Zwycięstwa



Podczas gry istnieje kilka sposobów na zdobywanie Punktów Zwycięstwa (PZ) (za każdy zdobyty PZ przesunij swój znacznik na torze PZ o 1 pole do przodu):

- Praca Golemów w określonych Sąsiedztwach
- Wykonywanie określonych akcji Rabinem
- Kupowanie określonych kart Księgi
- Ukończenie określonych Artefaktów
- Płacenie określonym Postaciom
- Za sprawę dochodu od swoich Uczniów i ze swojej planszy Gracza
- Pochowanie Golemów na określonych polach

Na koniec gry gracze otrzymają dodatkowe PZ za:

- Liczbę stworzonych Golemów pomnożoną przez liczbę zebranych czerwonych Menor
- Liczbę ukończonych Artefaktów pomnożoną przez liczbę zebranych żółtych Menor
- Liczbę kolumn z Księgami pomnożoną przez liczbę zebranych niebieskich Menor
- Dotarcie do ostatniego pola na torze Badań
- Spełnienie wymagań swojej karty Celu
- Niewykorzystane zasoby

PRZEBIEG GRY

Każda gra podzielona jest na **4 rundy**, a w trakcie każdej z nich w Pałacu znajduje się jedna aktywna karta Postaci. Każda runda podzielona jest na **7 faz**, rozgrywanych w podanej kolejności.

1. Odświeżenie
2. Ruch Golemów
3. Akcje
4. Ustalenie kolejności tury
5. Wpływanie na Postacie
6. Dochód i Rozwój
7. Kontrola Golemów

1) Odświeżenie

Pomińcie tę fazę w pierwszej rundzie.

Wykonajcie poniższe kroki:

1. Zbierzcie wszystkie **kulki** i umieśćcie je z powrotem w budynku Synagogi. Wszystkie kulki włożcie naraz by mieć pewność, że zostaną prawidłowo rozdzielone.
2. Odrzućcie kafle Akcji wykorzystane w poprzedniej rundzie, umieszczając je po jednej stronie. Wyłóżcie **nowe kafle Akcji** na planszę Synagogi w liczbie równej liczbie graczy plus jeden. Jeśli zabraknie kafli Akcji, potasujcie wszystkie wykorzystane wcześniej kafle, by utworzyć nowy zakryty stos i kontynuujcie rozdawanie zgodnie z zapotrzebowaniem.
3. **Usuńcie pierwszą z lewej kartę Księgi** w Bibliotece i umieśćcie ją na spodzie talii. Przesuńcie wszystkie pozostałe karty w lewo i wyłóżcie nową odkrytą kartę na puste pole po prawej.



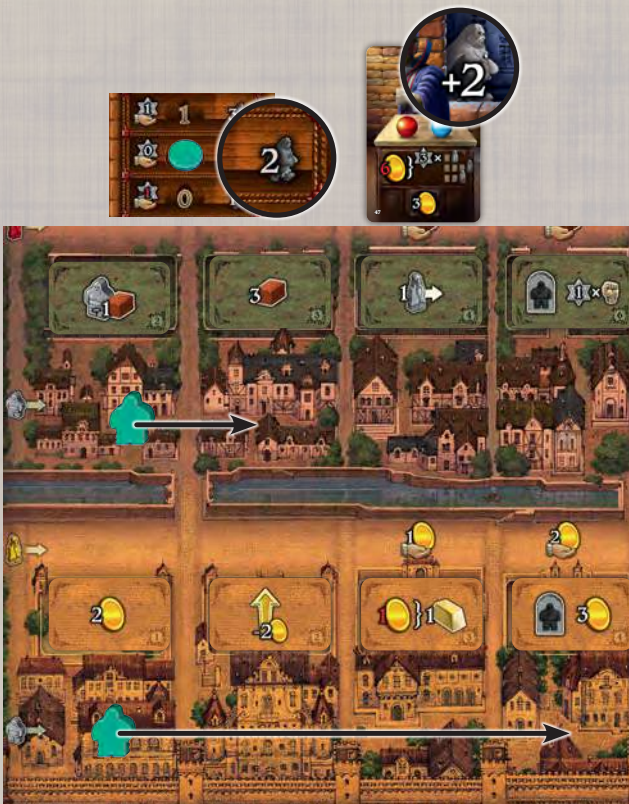
2) Ruch Golema

W kolejności tury, rozpoczynając od gracza na najwyższym polu toru Kolejności tury i kontynuując w dół, każdy gracz **musi** przemieścić naprzód swoje Golemy o odpowiednią liczbę pól.

Każdy gracz **sumuje** liczbę pól o jaką mają się poruszyć Golemy zgodną z jego **poziomem na torze Golemów** i liczbę wskazaną na aktywnej **karcie Postaci** dla aktualnej rundy (tj. pierwszej odkrytej karcie z lewej).

Można rozdysponować je dowolnie pomiędzy swoimi Golemami, ale należy wykorzystać je wszystkie.

Jeśli Golem leżał, należy go postawić, kiedy tylko się przemieści. Postawienie Golema nie jest uważane za ruch, ale za efekt wykonywanego ruchu.



Przykład: Tor Golemów Dawida (zielony) wskazuje 2 pola, a karta Postaci dodaje kolejne 2. Dawid decyduje się przemieścić 1 Golema o 1 pole do przodu i kolejnego o 3 pola naprzód.

Jeśli Golem dotrze na pola w ostatniej sekcji (VIII, IX, i X), musisz zapłacić koszt w PZ lub Wiedzy, aby przejść na każde z tych pól (zgodnie z opisem na planszy).



Przykład: Dawid (zielony) przemieszcza swojego Golema na ostatnie pole żółtej Dzielnicy. Musi zapłacić 5 Wiedzy albo 5 PZ.

Jeśli jeden z twoich Golemów dotrze na pole X (lub jeden z twoich Golemów jest już na polu X od poprzedniej tury), a ty musisz przemieścić swoje Golemy, musisz najpierw wykonać ruch Golemami, które nie znajdują się na ostatnim polu.

Jeśli wszystkie twoje Golemy dotarły na pole X, a tobie pozostał niewykorzystany ruch, wtedy za każdy ruch, którego nie możesz wykonać tracisz 5 PZ, maksymalnie do 5 PZ za każdego Golema.



3) Akcje

W kolejności tury, każdy z graczy wykonuje po 1 akcji, do momentu, aż każdy gracz **wykona 3 akcje**.

Możesz wykonać akcję na jeden z dwóch sposobów:

- Wybierając kulkę z **Synagogi**, aby wykonać akcję **Synagogi**
- Umieszczając swojego **Rabina** na kaflu Akcji, aby wykonać **akcję Rabina**

W każdej rundzie musisz wykonać 2 akcje Synagogi i 1 akcję Rabina. Możesz wykonać swoje akcje w dowolnej kolejności. Możesz również pasować (patrz strona 12).

Akcja Synagogi

Każdy rząd kulek jest połączony z jedną z akcji wskazanych poniżej. Liczba kul w danym rzędzie, w chwili kiedy wybierasz jedną z nich, reprezentuje wartość tej akcji.

Wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

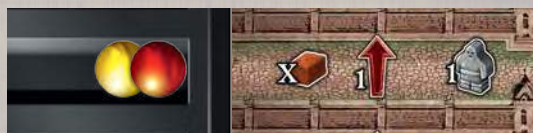
- 1) **Wybierz dowolną kulkę** z tacki Synagogi i umieść ją na swojej planszy (w *jednym oku*).



- 2) Jeśli jest to żółta/czerwona/niebieska kulka **przenieść swojego Ucznia** w odpowiadającej jej Dzielnicy o 1 pole naprzód. Jeśli jest to biała kulka, nie przemieszczasz żadnego Ucznia. Jeśli jest to czarna kulka, przenieść dwóch różnych wybranych Uczniów, każdego o 1 pole.



- 3) **Wykonaj odpowiadającą akcję z aktualną wartością.** Aktualna wartość równa jest liczbie kulek obecnych w rzędzie przed dokonaniem przez ciebie wyboru.



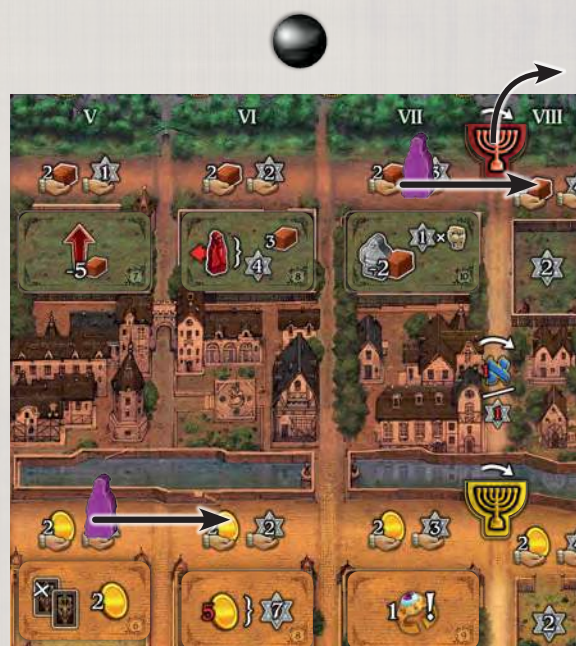
Przykład: Jeśli weźmiesz kulkę z tego rzędu, odpowiadająca jej akcja Golema będzie mieć wartość 2.

Uczniowie

Twoi Uczniowie mają 2 główne zastosowania; pozycja zajmowana przez każdego z Uczniów może w fazie Dochodu być źródłem różnych zasobów lub PZ, a położenie twojego Ucznia względem Golemów określa jak wiele Wiedzy musisz wydać, by je kontrolować (patrz strona 13).

Dodatkowo jeśli którykolwiek z twoich Uczniów jako pierwszy dotrze na pole VIII ulicy, otrzymujesz żeton Memory z tej Dzielnicy i umieszczasz go obok swojej planszy Gracza dla celów punktacji końcowej.

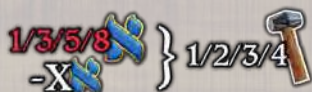
Uwaga: Ikony w grze odnoszą się do koloru Dzielnicy, nie do koloru komponentu.



Przykład: Sara (fioletowy) wybiera czarną kulkę i dzięki temu przemieszcza 2 Uczniów naprzód. W czerwonej Dzielnicy Uczeń przemieszcza się na pole VIII, dzięki czemu Sara zdobywa czerwoną Menorę.

Akcje Synagogi

Praca



Możesz **aktywować** do 4 swoich Golemów, które znajdują się na planszy Głównej. Każdy z nich musi stać.

Zapłać 1/3/5/8 Wiedzy, aby aktywować 1/2/3/4 Golemy. Otrzymujesz zniżkę równą wartości akcji.

Kiedy aktywujesz Golema, połóż go i rozpatrz efekt przylegającego kafla Sąsiedztwa (patrz str. 15-16).

Możesz aktywować swoje Golemy w dowolnej kolejności. Rozpatrz w całości efekty każdego z kafla Sąsiedztwa przed aktywowaniem kolejnego.

Uwaga: Nie możesz aktywować Golema, który został stworzony podczas tej akcji Pracy.



Przykład: Szymon (pomarańczowy) wykonuje akcję Pracy o wartości 3. Decyduje się aktywować 3 Golemy, płacąc 2 Wiedzy (5 ze zniżką o 3). W dowolnej kolejności wykonuje akcje wskazane na wszystkich 3 kaflach Sąsiedztwa i kładzie aktywowane Golemy.

Golem



Weź tyle **Gliny**, ile wynosi wartości akcji.

Możesz wydać Glinę, **by ulepszyć jeden ze swoich kafla Rozwinięcia Golema** na swojej planszy. Każde Rozwinięcie posiada inny koszt, wskazany na kaflu (patrz strona 18).

Możesz wydać 3 Gliny, by **stworzyć jednego Golema**.

Kiedy stworzysz Golema umieść go na pierwszym polu dowolnej Dzielnicy. Jeśli masz już inne Golemy w tej samej Dzielnicy musisz zapłacić dodatkowe 3 Gliny za każdego takiego Golema.

Przesuń swój znacznik **o 2 pola w górę na torze Golemów**, tak jak wskazano na polu odkrytym po stworzeniu Golema.

Możesz wykonać akcje ulepszenia i tworzenia w dowolnej kolejności.



Przykład: Julia (szary) wykonuje akcję Golema o wartości 4. Bierze 4 Gliny. Płaci 4 Gliny, by ulepszyć Rozwinięcie Golema na tułwiu, a następnie kolejne 3 Gliny, by umieścić Golema w żółtej Dzielnicy. Gdyby umieściła Golema, w którejkolwiek z pozostałych Dzielnic musiałaby zamiast tego zapłacić 6 Gliny. Przesuwa swój znacznik na torze Golemów o 2 pola w górę.

Zabijanie Golema



Podczas gry będziesz mógł wykonać akcję, która pozwala ci zabić jednego ze swoich Golemów. Pozwala ci to nie tylko otrzymać natychmiastowe premie, ale także może zmniejszyć wydatek Wiedzy w fazie Kontroli Golemów.

Kiedy zabijasz Golema, przenieś go z Sąsiedztwa na puste pole Cmentarza. Natychmiast przesuwasz znacznik **o 1 pole w dół na swoim torze Golemów** i otrzymujesz premie wskazane na wybranym polu Cmentarza. Niektóre pola mogą być niedostępne, co jest zależne od liczby graczy. Pierwsze od prawej pole Cmentarza uznawane jest za zawsze dostępne, ale nie daje żadnych premii.

Artefakty

Podczas gry możesz ukończyć do 4 Artefaktów. Po prawej stronie planszy gracza znajdują się 4 kotły, w których musisz umieszczać zebrane sztabki Złota. Kiedy wszystkie ikony w kotle zostaną zakryte sztabkami Złota, Artefakt zostaje ukończony. **Natychmiast** otrzymujesz wszystkie korzyści wskazane na odpowiadającej sekcji swojego kafła Artefaktu. Otrzymasz te korzyści ponownie podczas każdej fazy Dochodu.



Twój Artefakt może zostać ulepszony podczas akcji Synagogi - Artefakt lub za sprawą innych efektów w grze. Kiedy ulepszasz Artefakt, weź jeden kafel Rozwinięcia Artefaktu za swojej planszy Gracza i umieść go na odpowiadającym polu na swoim kafłu Artefaktu. Tylko najniżej położony kafel Rozwinięcia ma wskazany koszt, kiedy ulepszasz to Rozwinięcie zapłać 8 Monet i odwróć kafelek, tak by wskazywał 3 żółte Menory. Pozostałe kafle Rozwinięcia są dwustronne i możesz wybrać, którą stronę mają wskazywać po ich ulepszeniu. Koszt ich ulepszenia w Monetach zależy od pola na którym je umieścisz, zapłać liczbę Monet wskazaną na tym polu. Ilekroć ulepszysz jeden z nich, odkryjesz żółtą Menorę widoczną pod nimi.

Dwa złote kafle Rozwinięcia służą do aktywowania Artefaktu zgodnie z wskazanymi warunkami, a także są wykorzystywane w fazie Dochodu. Trzy szare kafle Rozwinięcia służą do wzmacniania efektów Artefaktów. Od tego momentu, gdy Artefakt zostanie aktywowany, otrzymasz dodatkowo wskazane premie.

Artefakty

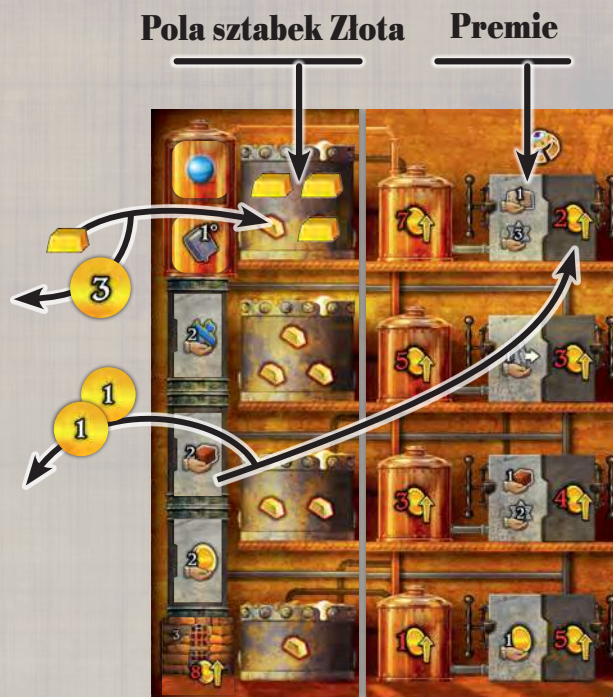


Weź tyle Monet, ile wynosi wartość akcji.

Możesz wydać Monety, aby **ulepszyć jedno z Rozwinięć Artefaktu** na twojej planszy. Każde Rozwinięcie ma inny koszt, wskazany na polu na którym go umieszczasz (patrz strona 19).

Możesz wydać 3 Monety, by **kupić jedną sztabkę Złota**. Umieść ją na polu sztabki Złota na swojej planszy.

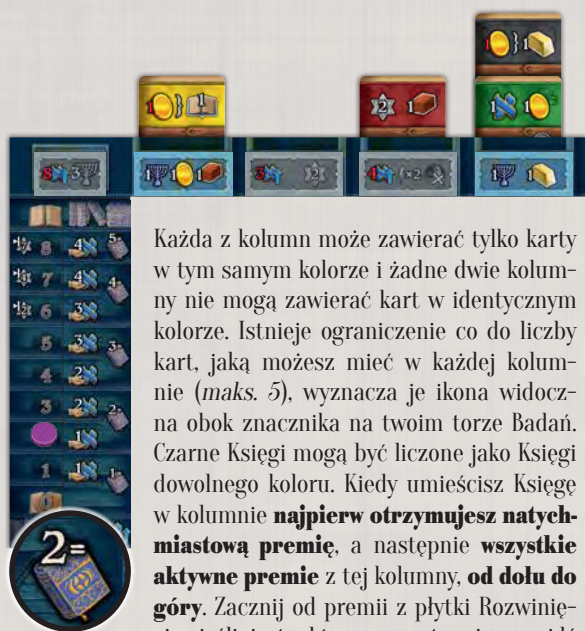
Możesz wykonać akcje ulepszenia i zakupu w dowolnej kolejności.



Przykład: Julia wykonuje akcję Artefaktu o wartości 2. Bierze 2 Monety. Płaci 2 Monety, by ulepszyć Rozwinięcie w górnym rzędzie Artefaktów i 3 Monety, by kupić sztabkę Złota i umieścić ją na tym samym Artefakcie. Artefakt jest teraz ukończony. Julia natychmiast przemieszcza swój znacznik o 1 pole na torze Księgi oraz otrzymuje 3 PZ i 2 Gliny.

Karty Księgi

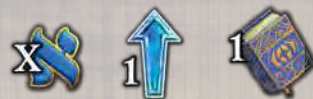
Każda karta Księgi ma w swojej dolnej części wskazaną natychmiastową premię, aktywną premię w swojej górnej części oraz koszt na dole. Każda z kart jest również w jednym z 5 kolorów: czerwonym, niebieskim, zielonym, żółtym lub czarnym. Kolorowe karty Księgi mają koszt w Wiedzy, a za czarne karty Księgi płaci się przemieszczając wybranego przez siebie Ucznia o 1 pole w tył. Kiedy kupujesz Księgę, musisz wsunąć jej kartę pod jedną z kolumn ponad swoją planszą gracza.



Każda z kolumn może zawierać tylko karty w tym samym kolorze i żadne dwie kolumny nie mogą zawierać kart w identycznym kolorze. Istnieje ograniczenie co do liczby kart, jaką możesz mieć w każdej kolumnie (maks. 5), wyznacza je ikona widoczna obok znacznika na twoim torze Badań. Czarne Księgi mogą być liczone jako Księgi dowolnego koloru. Kiedy umieścisz Księgę w kolumnie **najpierw otrzymujesz natychmiastową premię**, a następnie **wszystkie aktywne premie** z tej kolumny, **od dołu do góry**. Zaczynij od premii z płytki Rozwinięcia, jeśli jest aktywna, następnie przejdź do aktywnych premii z innych kart Księgi, a na koniec do aktywnej premii z właśnie umieszczonej karty Księgi.

Możesz kupić Księgę tylko wtedy, kiedy masz możliwość umieszczenia jej zgodnie z zasadami w przynajmniej jednej z twoich kolumn.

Badania



Weź tyle Wiedzy, ile wynosi wartości akcji.

Możesz wydać Wiedzę, by **ulepszyć jedno z Rozwinięć Badań** na swojej planszy. Każde Rozwinięcie posiada inny koszt, wskazany na kaflu (patrz strona 18).

Możesz wydać Wiedzę, aby **kupić jedną kartę Księgi** z planszy Głównej. Koszt karty Księgi to suma kosztu wskazanego w dolnej części karty i kosztu wskazanego na planszy, poniżej pola na którym znajduje się ta karta.

Następnie przesunij wszystkie pozostałe karty w lewo i wyłóż z talii nową kartę na pierwsze puste pole od prawej.

Możesz wykonać akcje ulepszenia i zakupu w dowolnej kolejności.



Przykład: Sara wykonuje akcję Badań o wartości 2. Bierze 2 Wiedzy. Decyduje się ulepszyć 2-gą kolumnę wydając 3 Wiedzy. Kupuje również pierwszą kartę Księgi z lewej, płacąc 1 Wiedzy, i umieszcza ją w 2-giej kolumnie. Otrzymuje 1 Wiedzy, a następnie zyskuje 2 PZ i wydaje 1 Wiedzy, by przesunąć swój znacznik w górę na torze Badań.

Lustro



Zapłać 1 Monetę, aby wykonać dowolną inną akcję Synagogi z wartością tej akcji Lustra.

Możesz również zapłacić 3 Monety, by przesunąć swój znacznik o jedno pole w górę na torze Badań.

Akcja Rabina

W każdej rundzie musisz umieścić swojego Rabina na **1 kaflu Akcji** i wykonać akcję wskazaną na tym kaflu. Na każdym kaflu może być umieszczony tylko 1 Rabin, wyjątkiem jest najniższe pole (*które jest nadrukowane na planszy*), na którym może znajdować się dowolna liczba Rabinów.

Kolejność Rabinów na kaflach będzie również determinować kolejność tury w następnej rundzie, patrząc od góry do dołu. Jeśli więcej niż jeden gracz umieści swojego Rabina na najniższym polu akcji, powinien on umieścić swojego Rabina na prawo od tego, który już się tam znajduje.

Kafle Akcji będą zmieniać się co rundę. (Pełny opis kafla Akcji znajduje się na stronie 15).



Przykład: Dawid (zielony) umieścił swojego Rabina na pierwszym od góry kaflu Akcji. Szymon (pomarańczowy) umieścił swojego Rabina na trzecim kaflu Akcji. Sara (fioletowy) i Julia (szary) umieściły swoich Rabinów na ostatniej Akcji, ale Julia umieściła go później niż Sara.

Pasowanie

Podczas swojej tury, możesz spasować, zamiast wykonywać akcję. Gracze zwykle decydują się, by spasować kiedy byliby zmuszeni wykonać akcję Synagogi, przy której nie ma kulek.

Weź **kafel Pasowania o najniższej** wartości. Po tym jak wszyscy pozostali gracze wykonają swoje 3 akcje lub spasują rozpoczyna się faza Pasowania. W tej fazie gracze, którzy spasowali, muszą wykonać swoje pozostałe akcje.

Jeśli masz kafel Pasowania o wartości 1, zabierz jedną, wybraną przez siebie kulę z pozostałych na tacce Synagogi i umieść ją na kafelku Pasowania. Pozostałe kulki z tacki należy odłożyć do budynku Synagogi.

Graczem odpowiedzialnym za odłożenie kulek z powrotem do budynku Synagogi będzie jeden z graczy, którzy nie spasowali albo gracz z kaflem Pasowania o najwyższej wartości, w przypadku gdy wszyscy gracze spasowali.

Gracze rozegrają tyle tur, ile potrzebują, by wykonać wszystkie akcje, które im pozostały, zgodnie z **kolejnością kafla Pasowania**. Gracze mogą spasować drugi raz kiedy przyjdzie ich tura.

Jeśli którykolwiek z graczy spasuje po raz drugi, wtedy konieczne będzie rozpoczęcie **kolejnej (i ostatniej)** fazy Pasowania. Gracz z kaflem Pasowania o wartości 1 usunie kolejną kulę z tacki i ponownie pozostałe kulki muszą zostać włożone z powrotem do budynku Synagogi.

Sara



Dawid



Przykład: Sara i Dawid decydują się spasować w trakcie rundy, a każde z nich posiada pozostałą akcję Kulki do wykonania. Kiedy już wszyscy pozostali gracze wykonali swoje akcje, rozpoczyna się faza Pasowania. Sara wybiera 1 białą kulę z tacki i umieszcza ją na kaflu „1”. Julia zbiera wszystkie pozostałe kulki i umieszcza je z powrotem w budynku Synagogi. Sarze nie podoba się nowy układ kulek i decyduje się spasować raz jeszcze. Z kolei Dawid rozgrywa swoją turę wybierając kulę, by wykonać pozostałą mu akcję. Teraz rozpoczyna się druga i ostatnia faza Pasowania. Sara usuwa czerwoną kulę, Julia zbiera wszystkie pozostałe kulki i wkłada je raz jeszcze z powrotem do Synagogi. Sara musi teraz wykonać swoją ostatnią akcję.

4) Ustalenie kolejności tury



Ustalcie ponownie kolejność na torze Kolejności tury. Ustawcie znaczniki Graczy w takiej samej kolejności w jakiej znajdują się Rabin na kaflach Akcji, patrząc od góry do dołu. Jeśli wielu Rabinów znajduje się na najniższej, zawsze dostępnej Akcji, znaczniki Graczy umieszcza się zgodnie z kolejnością Rabinów od lewej do prawej. Po ustaleniu kolejności tury, każdy gracz zabiera swojego Rabina z powrotem do swojego obszaru gry.



Przykład: Faza Akcji kończy się tak, jak na ilustracji po lewej. Dawid (zielony) zostaje pierwszym graczem, Szymon (pomarańczowy) drugim, Sara (fioletowy) trzecim, a Julia (szary) czwartym.

5) Wpływanie na Postacie

Zgodnie z kolejnością tury, każdy z graczy sprawdza **kartę Postaci** dla aktualnej rundy. Będzie to pierwsza odkryta karta z lewej. Na każdej Postaci widoczna jest kombinacja 2 kolorowych kulek. Jeśli podczas obecnej rundy, wybrałeś **taką samą kombinację kulek**, będziesz mógł wpłynąć na Postać. Pamiętaj, że biała kulka uważana jest za kulkę dowolnego koloru, a kolejność kulek na karcie nie ma znaczenia.

Jeśli wpływasz na Postać, wybierasz jedną z dwóch opcji:

- placisz Monety, aby otrzymać określoną premię albo
- bierzesz 3 Monety.

(Na stronie 17 znajdziesz opisy dostępnych Postaci).

Kiedy wszyscy gracze już wybiorą, odwróćcie kartę Postaci rewersem do góry.



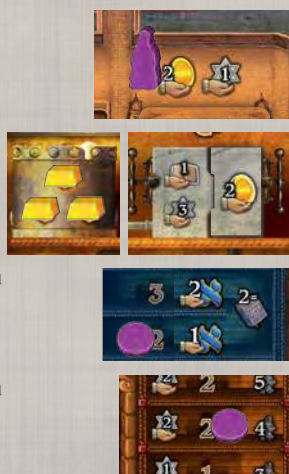
Przykład: Podczas fazy Akcji Sara wybrała czerwoną i niebieską kulkę. Karta Postaci dla obecnej rundy wskazuje taką samą kombinację, więc Sara może wpłynąć na Postać. Decyduje się zapłacić 3 Monety, aby otrzymać premię Postaci.

6) Dochód i Rozwój 1

Ikona  wskazuje każdy Dochód, który otrzymujesz. Mogą to być PZ, przemieszczanie Uczniów, awans na torze Księgi albo zasoby.

Otrzymujesz cały Dochód za:

- pozycję swoich Uczniów na każdej z 3 ulic
- ukończone Artefakty na swojej planszy
- pozycję swojego znacznika na torze Badań
- pozycję swojego znacznika na torze Golemów



Przykład: Zgodnie z sytuacją przedstawioną powyżej, Sara (fioletowy) otrzymałaby 4 Monety, 6 PZ, 1 awans na torze Badań i 2 Wiedzy (**za nową pozycję na torze Badań**).

Możesz zebrać swój Dochód w dowolnej kolejności.

Po tym jak wszyscy gracze zebrali swój Dochód, **możesz ulepszyć jedno wybrane Rozwinięcie**, płacąc jego zwykły koszt, tak jak jest to opisane pod akcjami Synagogi.

7) Kontrola Golemów

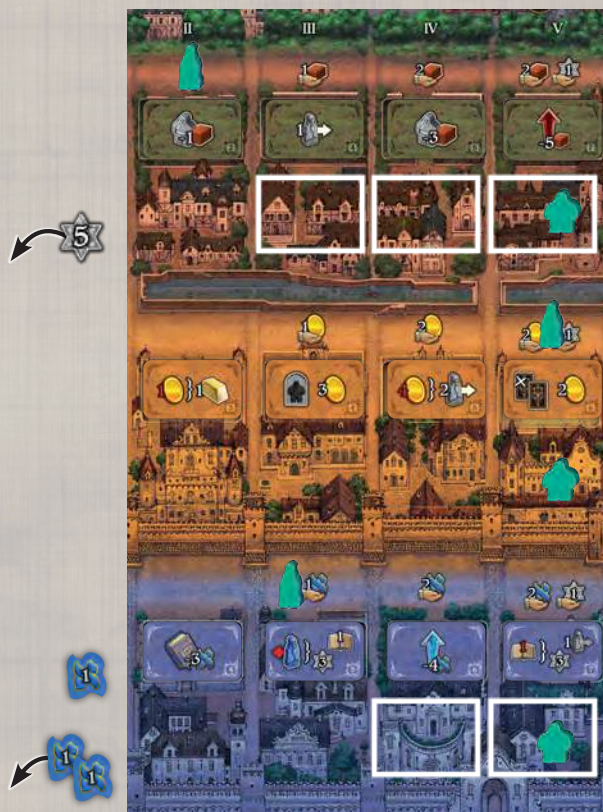
Musisz teraz opłacić koszt Wiedzy, konieczny by utrzymać kontrolę nad swoimi Golemami.

Za każdego Golema musisz zapłacić 1 Wiedzy za każde pole, o które Golem wyprzedza Ucznia w tej samej Dzielnicy. Liczysz pole, na którym znajduje się Golem, ale nie to pole które zajmuje Uczeń.



Przykład: Dawid (zielony) musi zapłacić 2 Wiedzy, by kontrolować wskazanego Golema, który znajduje się 2 pola przed zielonym Uczniem w tej samej Dzielnicy.

Jeśli nie masz wystarczającej Wiedzy, aby kontrolować wszystkie swoje Golemy, musisz wydać całą posiadaną Wiedzę, którą masz, a następnie tracisz 5 PZ za każdego Golema, którego nie możesz w pełni kontrolować.



Przykład: Dawid (zielony) musi zapłacić 5 Wiedzy, aby kontrolować swoje Golemy. Ma tylko 3 Wiedzy, z których wydaje 2, by kontrolować Golema w niebieskiej Dzielnicy. Następnie odrzuca pozostałe żetony Wiedzy, które nie wystarczą, by kontrolować Golema w czerwonej Dzielnicy i traci 5 PZ. Golem w żółtej Dzielnicy kontrolowany jest bez ponoszenia kosztu.

Jeśli właśnie zakończyliście czwartą rundę, przejdźcie do Punktacji Końcowej. Jeśli nie, zacznijcie nową rundę od fazy Odświeżenia.

KONIEC GRY ORAZ PUNKTACJA KOŃCOWA

Gra kończy się po fazie Kontroli Golemów w rundzie 4.

Każdy gracz zdobywa **PZ** zgodnie z poniższym:

- Pomnóż liczbę stworzonych przez siebie Golemów (nie licz 2 Golemów początkowych) przez liczbę posiadanych przez siebie czerwonych Menor (znajdują się na kaflach Rozwinięcia i żetonach Menory).
- Pomnóż liczbę ukończonych przez siebie Artefaktów przez liczbę posiadanych przez siebie żółtych Menor (znajdują się na kaflach Rozwinięcia i żetonach Menory).
- Pomnóż liczbę posiadanych kolumn z kartami Ksiąg (z przynajmniej 1 Księgą), które masz ponad swoją planszą gracza przez liczbę posiadanych przez siebie niebieskich Menor (znajdują się na kaflach Rozwinięcia i żetonach Menory).
- Tak jak wskazano na 3 górnych polach toru Badań.
- PZ za zrealizowane karty Celu.
- 1 PZ za każde 5 zasobów dowolnego typu.

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa grę. W przypadku remisu, ten z remisujących graczy, którego Rabin umieszczony jest na wyższym polu na kaflach Akcji wygrywa.

Przykład: Po prawej ilustracja końcowego obszaru gry. Zgodnie z nim Sara zdobywa:

- 4 PZ za obszar Golema (2 stworzone Golemy x 2 czerwone Menory)
- 21 PZ za obszar Artefaktów (3 ukończone Artefakty x 7 żółtych Menor)
- 15 PZ za obszar Badań (3 kolumny z Księgami x 5 niebieskich Menor)
- brak PZ za tor Badań
- 1 PZ za niewykorzystane zasoby
- 4 PZ za kartę Celu, która wymagała 8 sztabek Złota,
- 4 PZ za kartę, która wymagała 7 Rozwinięć, brak PZ za kartę, która wymagała 3 Golemów
- 2 PZ za zrealizowanie dwóch różnych rodzajów kart Celu

Karty Celu

Każda karta Celu podzielona jest na 3 części. Górna część wskazuje, co musisz zrobić, by zrealizować Cel. Istnieją różne rodzaje Celów i mogą one być związane z ostateczną pozycją jednego z twoich Uczniów, liczbą Golemów, Ksiąg, Złota, Rozwinięć, które posiadasz albo twoją pozycją na torze. Jeśli spełnisz wymagania, zdobędziesz PZ wskazane w środkowej części karty (patrz str. 17).



Dolna część karty stanowi przypomnienie o dodatkowych PZ, które otrzymasz za każdy rodzaj Celu, który zrealizujesz. Za zrealizowanie 2 różnych rodzajów Celu zdobywasz 2 PZ, za 3 różne rodzaje zdobywasz 5 PZ, a za 4 i więcej różnych rodzajów zdobywasz 9 PZ.

Dwa Cele są uważane za Cele tego samego rodzaju, jeśli posiadają tę samą ikonę (nawet jeśli z różnymi liczbami) w górnej części karty.



ANEKS

Wszystkie premie w grze są opcjonalne; kiedy jakąś aktywujesz, możesz otrzymać tylko jej część lub nawet nie korzystać z niej w ogóle. Jedynymi obowiązkowymi efektami w grze są ruch Golemów w fazie 2 oraz awans / spadek na torze Golemów podczas tworzenia lub zabijania Golema.

Kafle Akcji

	Przesuń swój znacznik w górę lub w dół na torze Golema o 1 pole ORAZ otrzymaj 1 PZ i 1 Wiedzy za każdy poziom na twoim torze Golemów.		Przenieść 1 ze swoich Golemów do 4 pól w przód ORAZ aktywuj go (połóż go) ORAZ w tej rundzie nie ponosisz kosztu Wiedzy za kontrolowanie swoich Golemów.
	Weź 1 sztabkę Złota ORAZ otrzymaj 1 PZ za każdy ukończony Artefakt.		Przenieść swoje Golemy łącznie o 2 pola w dowolnych kierunkach ORAZ aktywuj 1 Golema (połóż go).
	Weź 3 Gliny ORAZ stwórz jednego Golema (płacąc zwykły koszt) ORAZ przenieść jednego Golema o 1 pole w dowolnym kierunku.		Awansuj swój znacznik na torze Badan o 1 pole ORAZ weź 1 aktywną premię z 1 ze swoich kart Księgi.
	Kup 1 kartę Księgi bez płacenia kosztu wskazanego na karcie (nadal płacisz koszt wskazany na polu w Bibliotece).		Wykonaj akcję kafła Sąsiedztwa przyległego do jednego z twoich Golemów (stojącego lub leżącego) bez aktywowania go.
	Zabij 1 Golema ORAZ otrzymaj 1 PZ i 1 Gliny za każdego Golema, którego masz na Cmentarzu.		Weź po 1 zasobie z każdego rodzaju ORAZ dobierz 2 karty Celu i wybierz jedną, którą chcesz zatrzymać (odłóż drugą na spód talii).
	Ulepsz dowolne 1 Rozwinięcie ze zniżką 3 zasobów, możesz zapłacić dowolną kombinacją zasobów za pozostały koszt.		Przenieść 1 dowolnego Ucznia o 1 pole w przód ORAZ otrzymaj PZ równe pozycji swojego Ucznia pierwszego od lewej (na przykład: 2 PZ za II sekcję).

Kafle Sąsiedztwa Czerwonej Dzielnicy

	Weź 2 Gliny.		Zabij 1 Golema ORAZ otrzymaj 1 PZ za każdy poziom na twoim torze Golemów (niezależnie od tego czy zabiłeś Golema, czy nie).
	Stwórz 1 Golema ze zniżką 1 Gliny.		Ulepsz 1 Rozwinięcie Golema ze zniżką 5 Gliny.
	Weź 3 Gliny.		Przesuń swojego Ucznia w czerwonej Dzielnicy o 1 pole w tył, aby otrzymać 4 PZ i 3 Gliny.
	Przenieść dowolnego Ucznia 1 pole w przód.		Wydać 3 Gliny, aby otrzymać 6 PZ.
	Stwórz 1 Golema ze zniżką 3 Gliny.		Stwórz Golema ze zniżką 2 Gliny ORAZ otrzymaj po 1 PZ za każdy poziom na twoim torze Golema.

Kafle Sąsiedztwa Żółtej Dzielnicy

	Weź 2 Monety.		Dobierz 2 karty Celu i zatrzymaj jedną z nich (drugą odłóż na spód talii) ORAZ weź 2 Monety.
	Ulepsz 1 Rozwinięcie Artefaktu ze zniżką 2 Monet.		Przenieść swojego Ucznia w żółtej Dzielnicy w tył o 1 pole, by otrzymać 3 PZ i 1 sztabkę Złota.
	Wydaj 1 Moneta, by wziąć 1 sztabkę Złota.		Wydaj 5 Monet, aby otrzymać 7 PZ.
	Zabij 1 Golema i weź 3 Monety.		Aktywuj dowolny 1 ukończony Artefakt.
	Wydaj 4 Monety, by wykonać łącznie 2 ruchy wybranym Uczniem/Uczniami.		Zbierz dochód od wszystkich swoich Uczniów.

Kafle Sąsiedztwa Niebieskiej Dzielnicy

	Weź 2 Wiedzy.		Ulepsz jedno Rozwinięcie Badań ze zniżką 4 Wiedzy.
	Zapłać 2 Wiedzy, by przesunąć swój znacznik na torze Badań o 1 pole w górę.		Przesuń swój znacznik na torze Badań o 1 pole w dół, aby otrzymać 3 PZ ORAZ przemieścić dowolnego Ucznia o 1 pole do przodu.
	Weź 3 Wiedzy.		Wydaj 4 Wiedzy, by otrzymać 4 PZ i awansować swój znacznik na torze Badań o 1 pole.
	Kup 1 kartę Księgi ze zniżką 3 Wiedzy.		Kup kartę Księgi ze zniżką 5 Wiedzy.
	Przenieść swojego Ucznia w niebieskiej Dzielnicy o 1 pole w tył, aby otrzymać 3 PZ ORAZ przesunąć swój znacznik na torze Badań o 1 pole w górę.		Otrzymaj aktywną premię z nie więcej niż 3 swoich kart Księgi.

Karty Postaci

	Zapłać 2 Monety, aby ulepszyć dowolne 1 Rozwinięcie ze zniżką 4 zasobów ORAZ otrzymać 1 PZ.		Zapłać 3 Monety, aby otrzymać 1 sztabkę Złota ORAZ przemieścić swojego Ucznia w żółtej Dzielnicy o 1 pole w przód.
	Zapłać 3 Monety, aby awansować swój znacznik na torze Badań o 2 pola.		Zapłać 5 Monet, aby otrzymać po 1 PZ za każde swoje ulepszone Rozwinięcie.
	Zapłać 3 Monety, aby przemieścić swojego 1 Golema o 1 pole w dowolnym kierunku ORAZ aktywować do 2 Golemów (połóż je).		Zapłać 6 Monet, aby otrzymać PZ równe pozycji swojego pierwszego od lewej Ucznia pomnożonej przez 3.
	Zapłać 3 Monety, aby otrzymać 2 sztabki Złota.		Zapłać 4 Monety, aby otrzymać po 3 PZ za każdy poziom na swoim torze Golemów.
	Zapłać 4 Monety, aby stworzyć Golema ze zniżką 4 Gliny ORAZ przemieścić swojego Ucznia w czerwonej Dzielnicy o 1 pole w przód.		Zapłać 6 Monet, aby otrzymać 4 PZ ORAZ kupić 1 kartę Księgi ze zniżką 5 Wiedzy.
	Zapłać 3 Monety, aby awansować swój znacznik na torze Badań o 1 pole ORAZ przemieścić swojego Ucznia w niebieskiej Dzielnicy o 1 pole w przód.		Zapłać 5 Monet, aby zabić Golema ORAZ otrzymać po 2 PZ za każdego Golema, którego masz na Cmentarzu.

Karty Księgi

	Weź wskazaną liczbę przedstawionych zasobów.		Przenieść swojego Ucznia w odpowiedniej Dzielnicy o 1 pole.		Przesuń swój znacznik w górę lub w dół na torze Golemów.
	Weź 1 sztabkę Złota.		Przenieść wybranego przez siebie Ucznia o 1 pole.		<i>Biały rozdzielnik</i> = Wybierz jedną z przedstawionych opcji.
	Otrzymujesz 1 PZ.		Ulepsz Rozwinięcie ze wskazaną zniżką.		Zabij jednego ze swoich Golemów.
	Awansuj swój znacznik na torze Badań o 1 pole.		Zapłać to co jest po lewej, aby otrzymać to co jest po prawej.		

Karty Celu

	Otrzymujesz 2 PZ, jeśli twój Uczeń w czerwonej Dzielnicy dotarł do V pola lub dalej.		Otrzymujesz 2 PZ, jeśli stworzyłeś przynajmniej 2 Golemy.		Otrzymujesz 2 PZ, jeśli znacznik na torze Badań jest na polu 5 lub wyżej.
	Otrzymujesz 2 PZ, jeśli twój Uczeń w niebieskiej Dzielnicy dotarł do V pola lub dalej.		Otrzymujesz 2 PZ, jeśli masz przynajmniej 6 sztabek Złota.		Otrzymujesz 2 PZ, jeśli masz przynajmniej 5 kart Księgi.
	Otrzymujesz 2 PZ, jeśli twój Uczeń w żółtej Dzielnicy dotarł do V pola lub dalej.		Otrzymujesz 2 PZ, jeśli masz przynajmniej 5 ulepszonych Rozwinięć.		Otrzymujesz 2 PZ, jeśli zabiłeś przynajmniej 2 Golemy.

Kafle Rozwinięcia Badań

3 niebieskie
Menory do
Punktacji
Końcowej



Weź 1 Monetę i 1 Glinę
za każdym razem,
gdy umieszczasz
Księgę w tej kolumnie

1 niebieska Menora
do Punktacji Końcowej

Otrzymujesz 2 PZ
za każdym razem,
gdy umieszczasz
Księgę w tej kolumnie

1 niebieska Menora
do Punktacji Końcowej

Podwój efekt natychmiastowy
dowolnej karty Księgi
(poza czarnymi),
którą umieszczasz w tej kolumnie

1 niebieska Menora
do Punktacji Końcowej

Weź 1 sztabkę Złota
za każdym razem,
gdy umieszczasz
Księgę w tej kolumnie

1 niebieska Menora
do Punktacji Końcowej

Awans na torze Badań pozwala
na wsuwanie większej liczby
kart Księgi i zwiększa twój
Dochód w każdej rundzie.

1 niebieska Menora
do Punktacji Końcowej

Kafle Rozwinięcia Golema



W fazie Kontroli Golemów płacisz maksimum
2 Wiedzy za kontrolę nad każdym Golemem
z osobna

1 czerwona Menora do Punktacji Końcowej

Zabij natychmiast 1 Golema, od teraz wszystkie
twoje premie Cmentarza zostają podwojone

1 czerwona Menora do Punktacji Końcowej

Aktywuj natychmiast 1 Golema
i za każdym razem kiedy wykonasz
akcję Pracy, aktywuj 1 dodatkowego
Golema bez żadnych kosztów

1 czerwona Menora
do Punktacji Końcowej



3 czerwone
Menory
do Punktacji
Końcowej

W fazie Ruchu Golemów możesz zigno-
rować dodatkowy ruch wymagany przez
kartę Postaci z obecnej rundy.

1 czerwona Menora
do Punktacji Końcowej



Za każdym razem gdy tworzysz Go-
lema, możesz najpierw przemieścić
go o 1 pole i następnie aktywować
bez kładzenia

1 czerwona Menora
do Punktacji Końcowej

☞ Kafle Rozwinięcia Artefaktu ☞

Aktywuj ten Artefakt, za każdym razem gdy wykonujesz akcję Synagogi wykorzystując czerwoną kulkę lub kulki



Aktywuj ten Artefakt, za każdym razem gdy wykonujesz akcję Synagogi wykorzystując niebieską kulkę lub kulki

Aktywuj ten Artefakt, za każdym razem gdy umieszczasz pierwszą kartę Księgi w kolumnie



Aktywuj ten Artefakt, za każdym razem gdy tworzysz Golema

Dochód
2 Wiedzy



Dochód
1 Wiedzy
i 1 PZ

Dochód 2 Gliny



Dochód 1 Gliny
i 1 PZ

Dochód 2 Monet



Dochód 1 Monety
i 1 PZ

Podczas umieszczania wybierz,
którą stronę do góry

Każdy kafel który przemieścisz odkrywa 1 żółtą
Menorę do Punktacji Końcowej



3 żółte Menory
do Punktacji
Końcowej

☞ PODZIĘKOWANIA ☞

Twórcy chcą podziękować wszystkim testerom, którzy wspierali długi rozwój tego projektu swoimi uwagami, pomysłami, radami i zaangażowaniem. W szczególności: 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 i Simone Colombo.

Specjalne podziękowania dla Tommaso Battista, Marco Pranzo i Gabriele Ausiello, którzy wspierali Golema swoją cierpliwością, umiejętnościami i przyjaźnią od jego pierwszych niepewnych kroków ulicami Pragi.

Wreszcie ogromne podziękowania dla Mauro Gibertoni za jego uwagi dotyczące Automy, w temacie której jest prawdziwym ekspertem. Redakcja pragnie podziękować Klemensowi Franzowi za jego nieustające wysiłki w ulepszaniu ogólnego wyglądu tej gry, jednocześnie czyniąc ją bardziej funkcjonalną.

Golem inspirowany jest żydowską legendą i choć odwołuje się do paru elementów kultury żydowskiej, nie ma za zadanie wiernego przedstawienia tej tradycji, którą wszyscy szczerze szanujemy. Specjalne podziękowania dla David Piazza z Rabinato Centrale di Milano, znawcy żydowskiej historii i kultury, który nadzorował wszystkie decyzje dotyczące ikon, nazw i realiów, a także dał swoje błogosławieństwo temu projektowi.

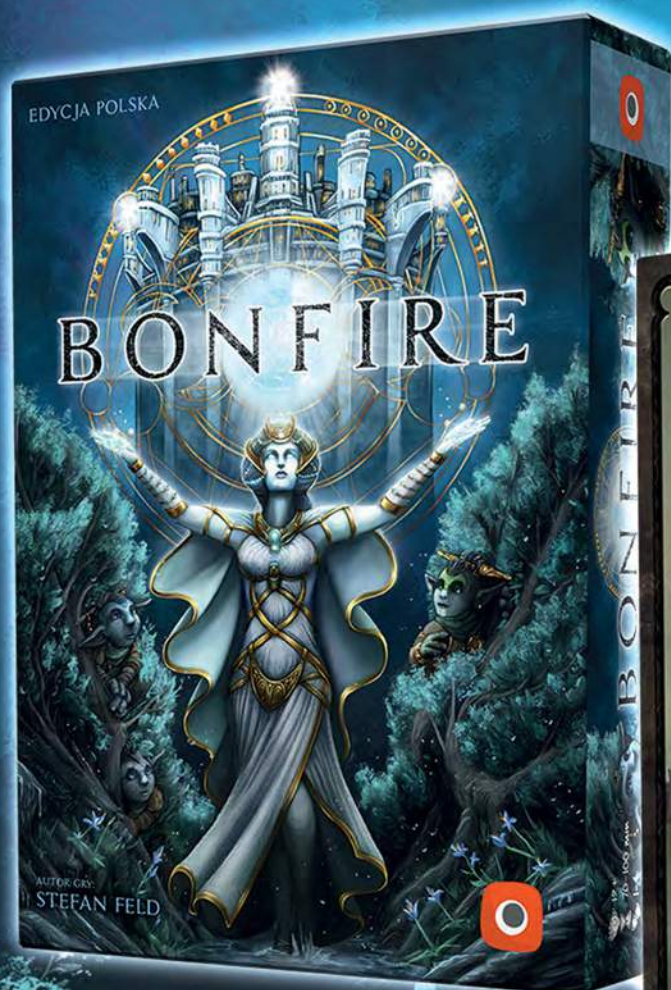
Projekt gry: Virginio Gigli,
Flaminia Brasini i Simone Luciani
Ilustracje: Ausonia and Roberto Grasso
Skład i oprawa graficzna: atelier198
Instrukcja: David Digby
Korekta: Giuliano Acquati
Tłumaczenie: Paweł Imperowicz
Skład edycji polskiej: Bartosz Makświej

Portal Games Sp. z o.o.
ul. Henryka Sienkiewicza 13
44-190 Knurów, Polska



Cranio Creations Srl
Via Ettore Romagnoli 1
20146 Milano - Italy

LUBISZ GRY EURO? TO CI SIĘ SPODOBA:



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a nieraz i dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ) znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/golem/>