

ГОЛЕМ

Прага, 1584 год. Раввин Лёв нервно ходил по тёмному чердаку синагоги. На столе высились стопки книг, в котле плавилось золото, а на полу лежала огромная масса глины в форме человека. «Последний шаг! — воскликнул раввин. — Лишь слово истины вдохнёт в тебя жизнь!» Он вырезал на лбу глиняного великана слово «Истина» и вложил ему в рот слово «Бог». На чердаке воцарилась гробовая тишина. Внезапно голем распахнул горящие зловещим светом глаза и воззрился на раввина в ожидании первого приказа.

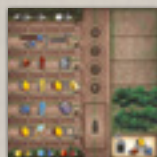
Легенда о големе — одна из самых захватывающих историй в мире — уходит корнями в еврейскую мифологию. Участники этой стратегической и комплексной игры возьмут на себя роли учёных, пытающихся воссоздать знаменитого глиняного великана.

Используйте свои знания (символизируемые первой буквой еврейского алфавита «алеф»), чтобы изучать старые книги, получать золото, переплавлять его в могущественные артефакты, оживлять неутомимых големов и отправлять их в город с важными поручениями. Вы будете следить за тем, чтобы големы не вышли из-под контроля, в чём вам помогут ученики и накопленные знания. При этом вы всегда сможете убить своих големов, решив, что управлять ими чересчур хлопотно.

СОСТАВ ИГРЫ



Главное поле



Поле синагоги



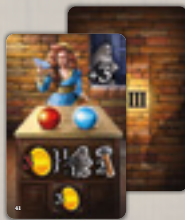
Здание синагоги
(5 картонных элементов
и пластиковый лоток)



15 мраморных шаров
(3 жёлтых, 3 красных,
3 синих, 1 чёрный, 5 белых)



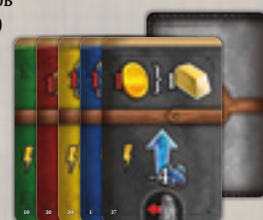
12 жетонов
действий



12 карт персонажей
(7 для раундов I—III
и 5 для раунда IV)



27 карт целей



38 карт книг
(по 8 карт четырёх цветов,
а также 6 чёрных)

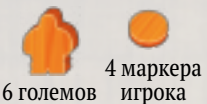


30 жетонов
округов
(по 10 для каждого
района)

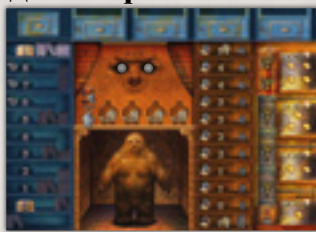
У каждого игрока:



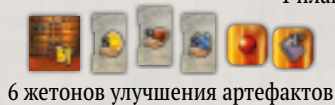
1 раввин 3 ученика



6 големов 4 маркера
игрока



1 планшет игрока



6 жетонов улучшения артефактов



6 жетонов
улучшения
големов



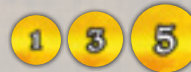
1 карта-памятка



6 жетонов
улучшения
обучения



Жетоны глины
(25, 5 и 7 штук
номиналом 1,
3 и 5 соответственно)



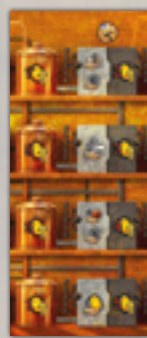
Жетоны монет
(25, 5 и 7 штук
номиналом 1,
3 и 5 соответственно)



Жетоны знаний
(25, 5 и 7 штук номиналом 1,
3 и 5 соответственно)



40 слитков
золота



4 жетона
артефактов



4 жетона
пропуска хода

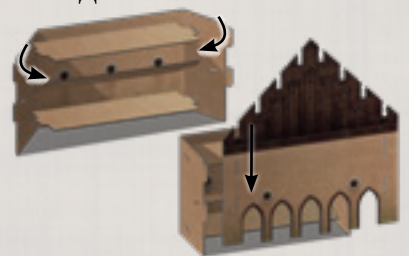


18 начальных
жетонов



3 жетона менор
(1 жёлтый, 1 красный
и 1 синий)

Сборка здания синагоги



Перед самой первой игрой согните заднюю часть, вставив три центральные части в отверстия. Сдвиньте переднюю часть, закрепив её на штырьках. Здание синагоги можно хранить в коробке с игрой в собранном виде.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

«Голем» — это комплексная игра с несколькими вариантами подготовки. Вариант подготовки для первой партии позволит вам изучить игру. Он описан в особых блоках «Первая партия» и заменяет соответствующие этапы подготовки. Освоившись с игрой, проводите обычную подготовку, игнорируя блоки «Первая партия».

1. Положите **главное поле** в центре игровой области.
2. Поместите рядом с ним поле **синагоги** и **здание синагоги**. Убедитесь, что все игроки могут до них дотянуться. Лоток здания синагоги должен примыкать к действиям на поле синагоги, как показано на рисунке.
3. Положите **жетоны пропуска хода** рядом с полем синагоги.

Первая партия (этап 4)

Найдите карты персонажей с номерами 39, 43, 41 и 46 и выложите их слева направо в ячейки дворца лицевой стороной вверх.

4. Разделите **карты персонажей** на 2 колоды по номерам раундов на рубашке: колода I—III и колода IV. Перемешайте каждую колоду по отдельности. Выложите 1 карту персонажа из колоды IV в крайнюю правую ячейку дворца лицевой стороной вверх. Выложите 3 карты персонажей из колоды I—III в 3 другие ячейки лицевой стороной вверх.
5. Перемешайте колоду **карт книг** и положите её в библиотеку лицевой стороной вниз. Выложите в каждую из 5 ячеек слева от колоды по 1 карте книги лицевой стороной вверх.

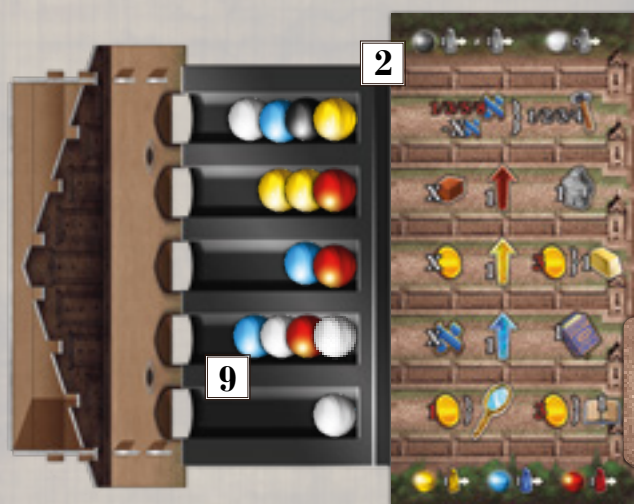
Первая партия (этап 6)

Разделите жетоны округов на стопки по цвету. Найдите жетоны округов со следующими номерами и разложите слева направо в их районах.

- Красный район:
1, 2, 4, 5, 7, 8, 9.
- Жёлтый район:
1, 3, 4, 5, 6, 7, 10.
- Синий район:
1, 4, 5, 6, 7, 8, 9.



6. Разделите **жетоны округов** на стопки по цвету и перемешайте по отдельности все стопки. Выложите в каждую из 7 ячеек округов соответствующего района по 1 жетону лицевой стороной вверх. Разложите жетоны в порядке возрастания их номеров, слева направо.





7. Перемешайте **жетоны действий** и сложите их в стопку на поле синагоги лицевой стороной вниз. Выложите жетоны действий лицевой стороной вверх в ячейки действий сверху вниз, их количество должно быть равно числу игроков + 1. Это жетоны действий первого раунда. Не выкладываете жетон в самую нижнюю ячейку действия на поле синагоги — эта ячейка всегда остаётся незанятой.
8. Перемешайте колоду **карт целей** и положите её лицевой стороной вниз рядом с главным полем.
9. Возьмите **мраморные шары** (их количество зависит от числа игроков, см. табл. ниже) и засыпьте их в здание синагоги. Для лучшего распределения засыпьте их все одновременно.

Число игроков	Белый	Чёрный	Красный	Синий	Жёлтый
2	3	1	2	2	2
3	5	1	2	2	2
4	4	1	3	3	3



10. Положите по 1 **жетону меноры** соответствующего цвета в каждый из трёх районов между ячейками VII и VIII.
11. Разделите **ресурсы** (жетоны глины, монет и знаний) по типу и сложите их рядом с главным полем в общий запас. Поместите туда же слитки золота.



12. Выдайте каждому участнику **планшет игрока** и все компоненты выбранного им цвета.
А. Поместите все ваши **жетоны улучшения** в обозначенные ячейки планшета:

- I.** Разложите 5 жетонов улучшения обучения по соответствующим ячейкам в верхней части планшета серой стороной вверх. Последний (шестой) жетон улучшения обучения — это шкала обучения, которая выкладывается стороной с указанием стоимости вверх.
- II.** Положите жетоны улучшения големов на изображение голема в нижней части планшета серой стороной вверх.
- III.** Разместите жетоны улучшения артефактов в правой части планшета. Положите 2 маленьких золотых жетона вверх, под ними — 3 серых жетона, а внизу — большой жетон (стороной с указанием стоимости вверх).

Б. Положите **4 големов** в обозначенные ячейки планшета. Оставшихся 2 големов пока уберите в сторону — они начнут игру на главном поле (*см. ниже*).

В. Поместите по 1 **ученику** в первую ячейку каждой из трёх улиц на главном поле.

Г. Положите по 1 **маркеру игрока**: на деление «0» шкалы обучения на планшете (синяя); на 3-е деление шкалы големов на планшете (красная); на деление «10» шкалы победных очков на главном поле; на шкалу очерёдности хода на поле синагоги.

Д. Поместите **раввина** и карту-памятку рядом с вашим планшетом.

13. Случайным образом определите порядок хода и разложите маркеры игроков на шкале очерёдности хода (сверху вниз).

14. Каждый игрок получает 4 начальных жетона.

12



15. Каждый игрок получает 4 карты целей, выбирает себе 1 карту, а остальные передаёт соседу слева. Игроки продолжают выбирать по карте и передавать остаток, пока у каждого не будет 4 карты. Из выбранных 4 карт каждый игрок оставляет себе 3 и возвращает 1 под колоду целей.

Первая партия (этапы 14—16)

Первый игрок получает:



Третий игрок получает:



Второй игрок получает:



Четвёртый игрок получает:





На иллюстрации показана подготовка второго игрока для первой партии



- 16.** Возьмите количество **жетонов артефактов**, равное числу игроков, и выложите их перед ними случайной стороной вверх. Игроки в обратной очередности хода берут себе по 1 жетону и не переворачивая прикладывают к правой стороне своих планшетов.

Первая партия (этап 17)

Каждый игрок получает ресурсы и бонусы с 2 своих начальных жетонов.

В итоге первый игрок (зелёный) получает 3 монеты, 2 глины и 1 знание, передвигает своего ученика в жёлтом районе на 1 шаг вперёд и кладёт 1 золото на свой нижний артефакт, создавая этот артефакт и получая ещё 1 знание (см. с. 10).

Второй игрок (фиолетовый) получает 3 глины, 2 монеты и 2 знания, делает улучшение левой ноги гогомов (см. с. 18) и передвигает своего ученика в красном районе на 1 шаг вперёд.

Третий игрок (оранжевый) получает 3 глины, 2 монеты и 2 знания, передвигает свой маркер на 1 деление вверх по шкале обучения и делает улучшение обучения в крайнем левом столбце.

Четвёртый игрок (серый) получает 3 глины, 1 монету и 2 знания и кладёт 1 слиток золота и жетон улучшения артефактов с 2 монетами (см. с. 19) на свой артефакт с 3 слитками золота.

- 17.** Выберите 2 из 4 ваших начальных жетонов и получите изображённые на них ресурсы и бонусы. Верните все начальные жетоны в коробку.

Первая партия (этап 18)

Первый игрок (зелёный) ставит по 1 гогому в первый квартал красного и жёлтого районов.

Второй игрок (фиолетовый) ставит по 1 гогому в первый квартал красного и синего районов.

Третий игрок (оранжевый) ставит по 1 гогому в первый квартал жёлтого и синего районов.

Четвёртый игрок (серый) ставит по 1 гогому в первый квартал красного и жёлтого районов.

- 18.** В очередности хода каждый игрок ставит 2 своих гогомов в крайние левые кварталы 2 разных районов. Нельзя поместить обоих своих гогомов в один район.

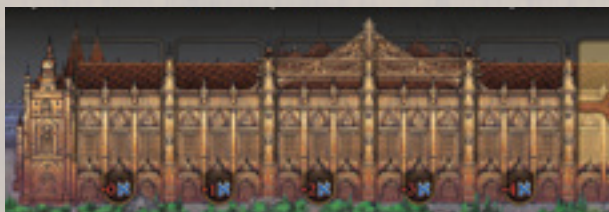
ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

На главном поле представлена Прага. Город разделён на несколько областей.

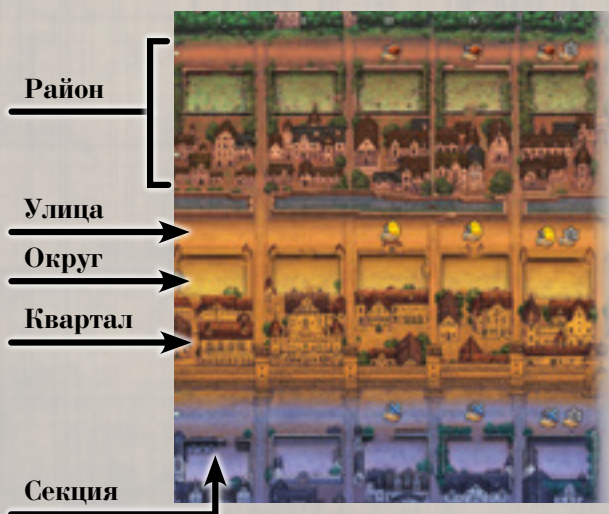
Во **дворце** размещаются 4 персонажа. Первая открытая карта слева — активный персонаж текущего раунда игры.



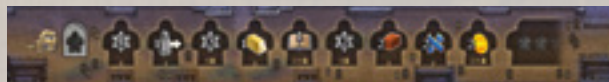
В **библиотеке** можно купить карты книг. Они дают одноразовые и постоянные бонусы.



Центральная часть поля поделена на **3 района**. Каждый состоит из 10 секций, пронумерованных от I до X. Во всех секциях всех районов есть улица (по ней перемещаются ученики), округ (сюда выкладываются жетоны округов) и квартал (по нему перемещаются големы).



Под районами расположено **кладбище**, где вы хороните големов.



Рядом с главным полем находится **синагога**. В ней вы выполняете действия. Пять видов действий связаны с мраморными шарами и усиливаются ими, другие выполняются раввином, когда вы помещаете его на жетон действия.



У каждого игрока есть личный планшет — его лаборатория. Планшет разделён на **3 цветные области**, каждая из которых связана с определённой сферой исследования. Синяя область отвечает за библиографические изыскания, красная — за обучение и оживление големов, а жёлтая — за создание артефактов. В каждой области есть жетоны улучшения — ваши особые способности. Помимо прочего, они принесут вам меноры — важнейший инструмент для получения победных очков в конце игры. На планшетах есть 2 шкалы: обучения и големов. Ваши книги хранятся в столбцах над верхней частью планшета, а уникальные артефакты изображены на жетоне артефактов справа от планшета.



Шкала обучения Область и шкала големов Область артефактов

В этой игре вы создаёте големов, которые передвигаются по кварталам города и выполняют задания. Изучайте древние книги для получения бонусов и покупайте золото для создания могущественных артефактов. Собирайте меноры для увеличения своего итогового счёта. После 4 раундов победителем станет игрок с наибольшим количеством победных очков (ПО).

Получение победных очков

Есть несколько способов получения победных очков в течение партии (за каждое получаемое ПО передвигайте ваш маркер по шкале ПО на 1 деление вперёд):

- Работа големов в определённых округах.
- Выполнение определённых действий раввином.
- Покупка определённых карт книг.
- Создание определённых артефактов.
- Влияние на определённых персонажей.
- Доход от ваших учеников и планшета.
- Захоронение големов в определённых местах на кладбище.

В конце партии игроки получают дополнительные ПО за:

- Умножение числа созданных големов на число собранных символов красных менор.
- Умножение числа созданных артефактов на число собранных символов жёлтых менор.
- Умножение числа столбцов с картами книг на число собранных символов синих менор.
- Последние деления на шкале обучения.
- Выполнение требований карт целей.
- Оставшиеся ресурсы.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия длится **4 раунда**. Во время каждого из них во дворце активен свой персонаж. Раунд делится на **7 последовательных фаз**.

1. Обновление.
2. Передвижение големов.
3. Действия.
4. Очередность хода.
5. Влияние на персонажа.
6. Доход и улучшение.
7. Управление големами.

1. Обновление

Пропустите эту фазу в первом раунде.

Пройдите следующие этапы:

I. Соберите **все мраморные шары** (включая те, что лежат на жетоне пропуска хода) и засыпьте их обратно в здание синагоги. Для более равномерного распределения засыпайте их все одновременно.



II. Сбросьте жетоны действий прошлого раунда. Выложите на поле синагоги **новые жетоны действий**, их количество равно числу игроков + 1. Если стопка жетонов действий закончилась, перемешайте сброшенные жетоны, сложите их в стопку лицевой стороной вниз и продолжайте выкладывать жетоны из неё.



III. Уберите **крайнюю левую карту книги** из библиотеки под колоду. Сдвиньте все оставшиеся карты влево, возьмите новую карту из колоды и выложите её в крайнюю правую ячейку лицевой стороной вверх.



2. Передвижение големов

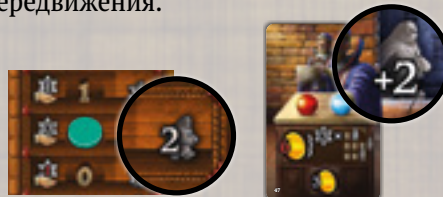
Начиная с игрока, чей маркер находится выше всех на шкале очередности хода, и далее **по очереди** (сверху вниз), каждый участник **должен** передвинуть своих големов вперёд.

Сложите число шагов, указанное на вашем уровне шкалы големов, и число шагов на карте

персонажа текущего раунда (на крайней левой открытой карте во дворце).

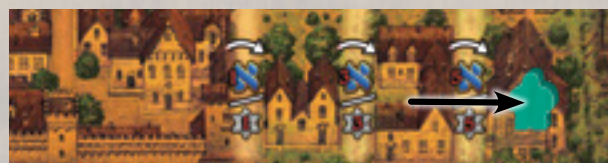
Вы можете как угодно распределить эти шаги между вашими големами, но обязаны потратить их все.

Если голем лежал, поставьте его вертикально для передвижения. Поднятие голема не расходует шаги передвижения.



Пример. На шкале големов Дениса (зелёный) указано 2 шага, а на карте персонажа — ещё 2. Денис передвигает одного голема на 1 ячейку вперёд, а другого на 3 ячейки вперёд.

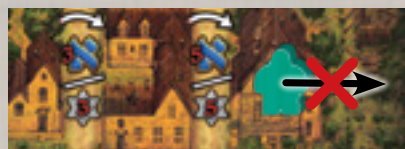
Если голем достигает последних секций квартала (VIII, IX и X), вы должны оплатить стоимость его передвижения в каждую из них победными очками или знаниями (как указано на поле). У вас может быть меньше 0 ПО.



Пример. Денис (зелёный) передвигает голема в последнюю ячейку жёлтого района. Он должен потратить либо 5 знаний, либо 5 ПО.

Если ваш голем достиг секции X (или находился в ней с предыдущих ходов) и вам требуется передвинуть големов, вы должны сперва распределить шаги между големами, не находящимися в последней секции.

Если все ваши големы достигли секции X и у вас есть нераспределённые шаги, то за каждый шаг, который вы не можете потратить, вы теряете 5 ПО (но не более 5 ПО за каждого голема).



3. Действия

Игроки **по очереди** выполняют по 1 действию, пока каждый не выполнит **3 действия**. В свой ход вы можете сделать одно из двух:

- Выбрать мраморный шар из синагоги и выполнить **действие шара**.
- Поместить своего раввина на жетон действия и выполнить **действие раввина**.

За раунд вы обязаны выполнить 2 действия шара и 1 действие раввина. Вы сами решаете, в каком порядке их выполнять. Кроме того, вы можете пропустить ход (см. с. 12).

Выполнение действия шара

Каждый ряд шаров соответствует одному из действий. Число шаров в ряду в момент выбора шара определяет силу действия.

Пройдите следующие этапы:

1. **Выберите 1 любой мраморный шар** из синагоги и положите его на свой планшет (в пустую глазницу голема).



2. Выбрав жёлтый, красный или синий шар, **передвиньте своего ученика** в районе того же цвета на 1 шаг вперёд. Выбрав белый шар, не двигайте учеников. Выбрав чёрный шар, передвиньте 2 своих разных учеников — каждого на 1 шаг вперёд.



3. **Выполните соответствующее действие с получившейся силой**. Сила действия равна числу шаров в ряду перед вашим выбором шара.



Пример. Взяв шар из этого ряда, игрок выполнит действие голема с силой 2.

Ученики

У ваших учеников два основных назначения: их местонахождение определяет ресурсы и ПО, которые вы получаете в фазе дохода и улучшения, а их положение относительно ваших големов определяет, сколько знаний вы потратите на управление големами (см. с. 13).

Кроме того, если ваш ученик первым достигает ячейки VIII улицы, вы забираете жетон меноры из соответствующего района и кладёте его рядом с вашим планшетом. Меноры помогут получить дополнительные ПО в конце игры.

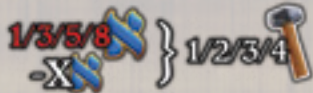
Примечание. Символы в игре связаны с цветами районов, а не фишек.



Пример. Светлана (фиолетовая) выбирает чёрный мраморный шар и передвигает вперёд 2 учеников. Ученик из красного района попадает в ячейку VIII, и Светлана забирает красную менору.

Действия шара

Работа



Вы можете **активировать** не более 4 ваших големов, уже находящихся на главном поле. Их фишки должны стоять.

Потратьте 1, 3, 5 или 8 знаний, чтобы активировать 1, 2, 3 или 4 големов соответственно. Вы получаете скидку, равную силе действия.

Активируя голема, положите его плашмя и примените эффект соответствующего жетона округа (см. с. 15–16). Вы сами решаете, в каком порядке активировать своих големов. Полностью примените эффект одного жетона округа, прежде чем переходить к другому.

Примечание. Нельзя активировать голема, только что созданного действием работы.



Пример. Семён (оранжевый) выполняет действие работы с силой 3. Он активирует 3 големов, тратя 2 знания (5 со скидкой 3). Семён в любом порядке применяет эффекты 3 жетонов округов, кладя плашмя соответствующих големов.

Голем



Получите количество глины, равное силе действия.

Вы можете потратить глину, чтобы **сделать 1 улучшение големов** — переверните жетон улучшения на вашем планшете. На каждом жетоне улучшения указана своя стоимость (см. с. 18).

Вы можете потратить 3 глины, чтобы **создать 1 голема**. Создав голема, поставьте его в первую ячейку любого района. Если в этом районе уже есть ваши големы, вы должны потратить дополнительно 3 глины за каждого из них. Передвиньте ваш маркер на 2 деления вверх по шкале големов, как указано в ячейке, открывшейся после создания голема.

Вы сами решаете, в каком порядке сделать улучшение големов и создать одного из них.



Пример. Юлия (серая) выполняет действие голема с силой 4. Она получает 4 глины. Юлия тратит 3 глины, чтобы сделать улучшение туловища големов, и ещё 3 глины, чтобы поставить голема в первую ячейку жёлтого района. Если бы она решила отправить голема в любой другой район, ей пришлось бы потратить 6 глины. Юлия передвигает свой маркер на 2 деления вверх по шкале големов.

Убийство голема



Некоторые игровые эффекты позволяют убить одного из ваших големов. Это не только приносит немедленный бонус, но и помогает сэкономить знания на управлении големами.

Убив голема, перенесите его из квартала в любую незанятую ячейку кладбища. Немедленно передвиньте свой маркер игрока на 1 деление вниз по шкале големов и получите бонус, указанный в только что занятой ячейке кладбища. Некоторые ячейки недоступны при определённом числе игроков. Крайняя правая ячейка доступна всегда, но не приносит бонус.

Артефакты

В ходе партии вы можете создать не более 4 артефактов. В правой части вашего планшета изображены 4 котла, на которые вы кладёте получаемые слитки золота. Закрыв слитками золота все изображения слитков на котле, вы создаёте соответствующий артефакт. Вы **немедленно** получаете все бонусы из части жетона артефактов, продолжающей котёл. Также в каждой фазе дохода и улучшения вы будете вновь получать эти бонусы.



Артефакты можно улучшать с помощью действия артефактов (действие шара) и других эффектов. Улучшив артефакт, возьмите один из жетонов улучшения артефакта с планшета и положите в незанятую ячейку его типа на жетоне артефактов. На самом нижнем жетоне улучшения указана стоимость: чтобы сделать такое улучшение, потратьте 8 монет и переверните жетон на сторону с 3 жёлтыми менорами. На каждой стороне остальных жетонов улучшения (золотых и серых) изображён свой эффект: сделав такое улучшение, выберите, какой стороной вверх его положить, и потратьте столько монет, сколько указано в ячейке, в которую вы помещаете этот жетон улучшения (см. с. 19). Всякий раз, перемещая золотой или серый жетон улучшения артефакта, вы открываете символ жёлтой меноры.

Два золотых жетона улучшения добавляют условия. Выполнив такое условие, вы немедленно получаете доход от своего улучшенного артефакта, как в фазе дохода и улучшения. Три серых жетона улучшения дополняют эффекты артефактов. Когда такой артефакт приносит доход, вы получаете дополнительный изображённый бонус.

Артефакты

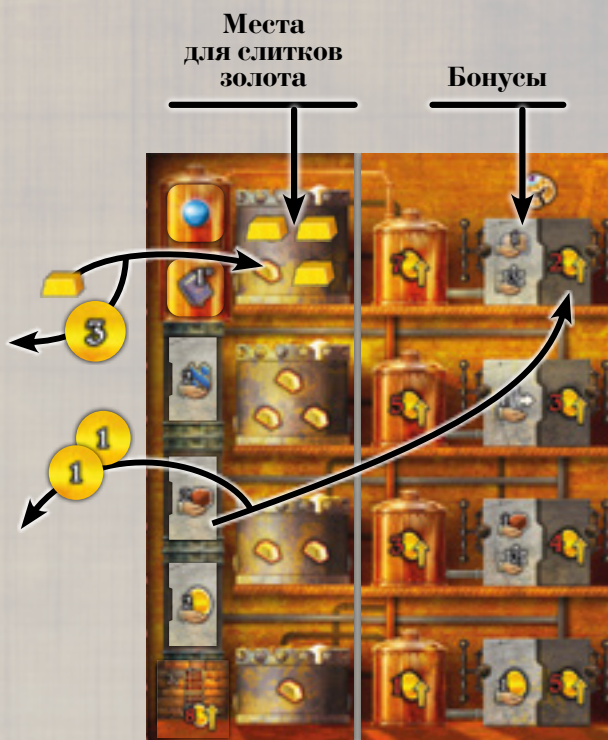


Получите количество монет, равное силе действия.

Вы можете потратить монеты, чтобы **сделать 1 улучшение артефакта** на вашем планшете. У каждого улучшения своя стоимость, она указана в ячейке, куда вы кладёте жетон улучшения (см. с. 19).

Вы можете потратить 3 монеты, чтобы **купить 1 слиток золота**. Положите его на незакрытое изображение слитка на любом котле вашего планшета.

Вы сами решаете, в каком порядке сделать улучшение артефакта и купить слиток золота.



Пример. Юлия выполняет действие артефактов с силой 2. Она получает 2 монеты. Юлия тратит 2 монеты, чтобы сделать улучшение артефакта в верхнем ряду, и ещё 3 монеты, чтобы купить слиток золота. Она кладёт его в котёл того же артефакта. Теперь артефакт создан, Юлия передвигает свой маркер на 1 деление вверх по шкале обучения и получает 3 ПО и 2 глины.

Карты книг

В нижней части каждой карты книги изображён немедленный бонус, а в верхней — бонус активации. В самом низу указана стоимость карты. Карты книг бывают 5 цветов: красные, синие, зелёные, жёлтые и чёрные. Цветные карты книг оплачиваются знаниями, а чёрные — передвижением любого вашего ученика на 1 шаг назад. Купив карту книги, положите её под один из столбцов в верхней части вашего планшета.



В каждом из 4 столбцов могут находиться нечёрные карты только одного цвета, в разных столбцах не может быть нечёрных карт одинакового цвета. Количество карт в каждом столбце ограничено положением вашего маркера на шкале обучения (максимум 5 карт). Чёрные книги считаются книгами любого цвета, вы можете добавлять их в разные столбцы. Выкладывая карту книги, вы получаете сначала её **немедленный бонус**, а затем **все бонусы активации** в её столбце **снизу вверх**. Начните с бонуса на жетоне улучшения (если он активен), затем получите бонусы активации с других карт книг в этом столбце, а после — бонус активации только что выложенной карты книги.

Вы не можете купить карту книги, если её нельзя добавить хотя бы в один из ваших столбцов, не нарушив правил.

Обучение



Получите количество **знаний**, равное силе действия.

Вы можете потратить знания, чтобы **сделать 1 улучшение обучения** — переверните жетон улучшения на вашем планшете. У каждого улучшения своя стоимость, она указана на его жетоне (см. с. 18).

Вы можете потратить знания, чтобы **купить 1 любую карту книги** с главного поля. Стоимость книги складывается из стоимости, указанной в нижней части её карты, и стоимости ячейки, где она лежит. Сдвиньте влево оставшиеся карты книг, откройте новую из колоды и положите её в крайнюю правую ячейку.

Вы сами решаете, в каком порядке сделать улучшение обучения и купить книгу.



Пример. Светлана выполняет действие обучения с силой 2. Она получает 2 знания. Светлана делает улучшение во 2-м столбце, потратив 3 знания. Она покупает крайнюю левую карту книги, потратив 1 знание, и кладёт её во 2-й столбец. Светлана получает 1 знание, затем получает 2 ПО, после чего тратит 1 знание, чтобы продвинуться на 1 деление по шкале обучения.

Зеркало



Потратьте 1 монету, чтобы выполнить **любое другое действие шара**, но с силой этого действия зеркала.

Вы также можете потратить 3 монеты, чтобы передвинуть свой маркер на 1 деление вверх по шкале обучения (до или после этого действия).

Действие раввина

В каждом раунде вы обязаны поставить своего раввина в **одну из ячеек действий** и выполнить указанное действие. На жетоне действия может находиться только один раввин, но количество раввинов в самой нижней ячейке действия (напечатанной на поле синагоги) неограниченно. Порядок раввинов в ячейках определяет очерёдность хода в следующем раунде — сверху вниз. Если в самую нижнюю ячейку помещает своего раввина второй (и любой последующий) игрок, он ставит его справа от предыдущих.

Жетоны действий меняются каждый раунд (их описание см. на с. 15).



Пример. Денис (зелёный) поставил своего раввина на самый верхний жетон действия, а Семён (оранжевый) — на третий жетон сверху. Светлана (фиолетовая) и Юлия (серая) поместили раввинов на последнее (самое нижнее) действие, но Юлия сделала это позже Светланы.

Пропуск хода

В свой ход вместо выполнения действия вы можете спасовать. Обычно игроки пасуют, когда им нужно выполнить действие, для которого в синагоге нет шаров. Вы не можете спасовать, если выполнили оба действия шара.

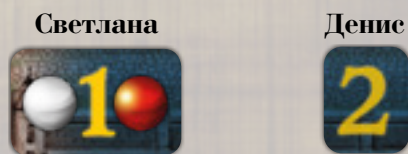
Возьмите доступный **жетон пропуска хода** с **наименьшей** цифрой. После того как все остальные игроки выполнят по 3 действия или спасуют, начнётся особая фаза — фаза пропуска хода. В ней спасовавшие игроки должны выполнить свои оставшиеся действия.

Если у вас оказался жетон пропуска хода с цифрой 1, заберите 1 любой мраморный шар из синагоги и положите его на свой жетон пропуска хода.

Один из неспасовавших игроков (либо игрок с жетоном пропуска хода с наибольшей цифрой, если спасовали все) засыпает оставшиеся в синагоге шары обратно в здание синагоги.

В очерёдности, установленной жетонами пропуска хода, игроки делают столько ходов, сколько требуется для выполнения оставшихся у них действий. Игроки, выполнившие все действия, возвращают свои жетоны пропуска хода в центр стола, рядом с полем синагоги. В свой ход игрок может спасовать во второй раз. Игроки, спасовавшие повторно, сохраняют свои жетоны пропуска хода. Если хотя бы кто-то повторно спасовал, проведите новую (последнюю) фазу пропуска хода. Игрок с жетоном пропуска хода с наи-

меньшей цифрой переносит ещё один мраморный шар из синагоги на жетон с цифрой 1, и в синагогу засыпаются оставшиеся шары. Как и в первой фазе пропуска хода, выполнив все действия, игроки возвращают жетоны пропуска хода в центр стола.



Пример. У Светланы и Дениса осталось по одному действию шара, но они решили спасовать. После того как другие игроки выполнили действия, начинается фаза пропуска хода. Светлана забирает из синагоги 1 белый шар и кладёт его на жетон пропуска хода с цифрой 1. Юлия собирает все оставшиеся шары и засыпает их обратно в здание синагоги. Светлану не устраивает новая комбинация шаров, и она снова пасует. Денис, напротив, выбирает шар и выполняет последнее действие. Начинается вторая (последняя) фаза пропуска хода. Светлана убирает красный шар, Юлия берёт все оставшиеся шары и снова засыпает их в здание синагоги. Теперь Светлана обязана выполнить своё последнее действие.

4. Очерёдность хода

Обновите шкалу очерёдности хода. Разложите маркеры игроков в том порядке, в каком стоят раввины в ячейках действий (сверху вниз). Если в самой нижней ячейке несколько раввинов, маркеры игроков раскладываются в порядке расположения раввинов, начиная с левого. После определения новой очерёдности хода игроки забирают своих раввинов.



Пример. В конце фазы действий раввины расположены так, как показано на рисунке. Денис (зелёный) будет ходить первым, Семён (оранжевый) — вторым, Светлана (фиолетовая) — третьей, а Юлия (серая) — четвёртой.

5. Влияние на персонажа

Игроки **по очереди** взаимодействуют с **картой персонажа** текущего раунда (крайней левой открытой картой). На ней изображены 2 мраморных шара. Если в этом раунде игрок выложил на планшет **такие же шары**, он может повлиять на персонажа. Белые шары считаются шарами любого цвета. Порядок шаров на карте не имеет значения.

Влияя на персонажа, выберите одно из двух:


- Потратьте монеты, чтобы получить указанный бонус.
- Получите 3 монеты.

После того как все игроки проверили совпадение взятых шаров и карты персонажа, переверните её лицевой стороной вниз. (Описание карт персонажей см. на с. 17.)



Пример. В фазе действий Светлана взяла красный и синий шары. На карте персонажа текущего раунда изображены такие же шары, поэтому Светлана оказывает влияние на персонажа. Она тратит 3 монеты и получает его бонус.

6. Доход и улучшение

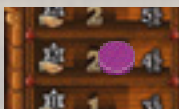
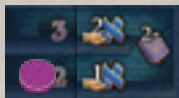
Весь получаемый доход обозначается символом . Доходом могут быть ПО, ресурсы, перемещение учеников и продвижение по шкале обучения.

Вы **получаете доход** от:

- Местонахождения учеников на трёх улицах.
- Созданных артефактов на планшете.
- Положения маркера на шкале обучения.
- Положения маркера на шкале големов.



Пример. В ситуации, изображённой на рисунках, Светлана (фиолетовая) получила бы: 4 монеты, 6 ПО, передвижение на 1 деление вверх по шкале обучения и 2 знания (за новое положение на шкале обучения).



Вы сами решаете, в каком порядке получать доход.

После того как все участники получили доход, игроки **по очереди** могут сделать **по 1 любому улучшению**, оплатив его обычную стоимость, как при выполнении действия шара (см. с. 9–11).

7. Управление големами

В этой фазе вы должны **потратить знания для управления големами**.

За каждого вашего голема вы должны потратить 1 знание за каждую секцию, на которую этот голем опережает находящегося в его районе ученика. При этом учитываются секции с самими големами, но не с учениками.



Пример. Денис (зелёный) должен потратить 2 знания для управления големом, опережающим на 2 секции зелёного ученика в том же районе.

Если вам не хватает знаний для управления всеми големами, потратьте все знания, что есть, и потеряйте 5 ПО за каждого голема, которым вы не смогли полностью управлять.



Пример. Денис (зелёный) должен потратить 5 знаний для управления 3 големами. У него только 3 знания, и 2 из них он тратит на управление големом в синем районе. Затем он теряет 1 оставшееся знание (которого недостаточно для управления големом в красном районе) и 5 ПО. На управление големом в жёлтом районе не нужно тратить знания.

Если завершился четвёртый раунд, переходите к финальному подсчёту очков. Если нет, начните новый раунд с фазы обновления.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается в 4-м раунде, после фазы управления големами.

Каждый игрок получает следующие **ПО**:

- Результат умножения числа созданных големов (2 начальных голема не учитываются) и числа полученных красных менор (с жетонов улучшения и жетонов менор).
- Результат умножения числа созданных артефактов и числа полученных жёлтых менор (с жетонов улучшения и жетонов менор).
- Результат умножения числа столбцов над планшетом игрока хотя бы с 1 картой книги и числа полученных синих менор (с жетонов улучшения и жетонов менор).
- ПО за 3 верхние деления шкалы обучения.
- ПО за выполненные требования карт целей.
- 1 ПО за каждые 5 ресурсов (глина, знания, монеты) любого типа.

Игрок с наибольшим количеством победных очков объявляется победителем. В случае ничьей выигрывает претендент, чья фишка раввина находится в более высокой ячейке (или левее, если равнины претендентов в самой нижней ячейке).

Карты целей

Карты целей разделены на 3 части. В верхней указано требование для достижения цели. Им может быть определённое местонахождение ученика в конце игры, число карт книг, слитков золота, созданных големов, сделанных улучшений, положение



на какой-либо шкале и т. д. Выполнив такое требование, вы получаете столько ПО, сколько указано в средней части карты (см. с. 17).

В нижней части карты изображено напоминание о дополнительных ПО, которые вы получите за достижение целей разных типов. Выполнив требования 2 разных типов целей, вы получите 2 ПО, 3 разных типов — 5 ПО, 4 и более разных типов — 9 ПО.

Карты целей относятся к одному типу, если в их верхних частях изображены одинаковые символы (числа рядом с символами могут быть разные).

Пример. Финальный подсчёт очков. Светлана получает:

- 4 ПО за область големов (2 созданных голема × 2 красные меноры).
- 21 ПО за область артефактов (3 созданных артефакта × 7 жёлтых менор).
- 15 ПО за область обучения (3 столбца с книгами × 5 синих менор).
- 0 ПО за шкалу обучения.
- 1 ПО за оставшиеся ресурсы.
- 4 ПО за карту цели, требующую 8 слитков золота; 4 ПО за карту цели, требующую 7 улучшений; 0 ПО за карту цели, требующую создания 3 големов.
- 2 ПО за достижение целей двух разных типов.



ПРИЛОЖЕНИЕ

Получение любого бонуса необязательно: вы можете отказаться от него полностью или частично. Единственные обязательные игровые эффекты — передвижение големов в фазе 2 и передвижение по шкале големов при создании и убийстве голема.

Жетоны действий

	Передвиньте 1 своего ученика на 1 шаг вперёд. Получите столько ПО, сколько указано римской цифрой в секции с вашим крайним левым учеником (например, 2 ПО за секцию II)		Передвиньте 1 своего голема не более чем на 4 шага вперёд. Затем активируйте его и положите. В этом раунде вам не нужно тратить знания на управление големами
	Получите 1 слиток золота. Получите 1 ПО за каждый свой созданный артефакт		Передвиньте своих големов суммарно на 2 шага вперёд или назад. Затем активируйте 1 своего голема и положите его
	Получите 3 глины. Создайте одного голема (за обычную стоимость). Передвиньте 1 своего голема на 1 шаг вперёд или назад		Передвиньте свой маркер на 1 деление вверх по шкале обучения. Получите бонус активации 1 своей карты книги
	Купите 1 карту книги, не оплачивая указанную на ней стоимость (а только ту, что указана в библиотеке)		Активируйте своего голема (стоящего или лежащего), не кладя его плашмя
	Убейте 1 своего голема. Получите 1 ПО и 1 глину за каждого своего голема на кладбище		Получите по 1 ресурсу каждого типа. Возьмите из колоды целей 2 карты и оставьте себе одну из них (уберите другую под колоду)
	Передвиньте свой маркер на 1 деление вверх или вниз по шкале големов. Получите 1 ПО и 1 знание за каждый свой уровень на шкале големов		Сделайте 1 любое улучшение со скидкой в 3 ресурса. Оставшуюся стоимость можно оплатить любой комбинацией ресурсов

Жетоны округов красного района

	Получите 2 глины		Убейте 1 своего голема. Затем получите 1 ПО за каждый свой уровень на шкале големов (даже если не убивали голема)
	Создайте 1 голема со скидкой в 1 глину		Сделайте 1 улучшение големов со скидкой в 5 глины
	Получите 3 глины		Передвиньте своего ученика в красном районе на 1 шаг назад, чтобы получить 4 ПО и 3 глины
	Передвиньте 1 своего ученика на 1 шаг вперёд		Потратьте 3 глины, чтобы получить 6 ПО
	Создайте 1 голема со скидкой в 3 глины		Создайте 1 голема со скидкой в 2 глины. Получите 1 ПО за каждый свой уровень на шкале големов

Жетоны округов жёлтого района

	Получите 2 монеты		Возьмите из колоды целей 2 карты и оставьте себе одну из них (другую уберите под колоду). Получите 2 монеты
	Сделайте 1 улучшение артефакта со скидкой в 2 монеты		Передвиньте своего ученика в жёлтом районе на 1 шаг назад, чтобы получить 3 ПО и 1 слиток золота
	Потратьте 1 монету, чтобы получить 1 слиток золота		Потратьте 5 монет, чтобы получить 7 ПО
	Убейте 1 своего голема. Получите 3 монеты		Получите доход от 1 своего созданного артефакта
	Потратьте 4 монеты, чтобы передвинуть 1 своего ученика на 2 шага вперёд или 2 своих учеников на 1 шаг вперёд		Получите доход от всех своих учеников

Жетоны округов синего района

	Получите 2 знания		Сделайте 1 улучшение обучения со скидкой в 4 знания
	Потратьте 2 знания, чтобы передвинуть свой маркер на 1 деление вверх по шкале обучения		Передвиньте свой маркер на 1 деление вниз по шкале обучения, чтобы получить 3 ПО и передвинуть 1 своего ученика на 1 шаг вперёд
	Получите 3 знания		Потратьте 4 знания, чтобы получить 4 ПО и передвинуть свой маркер на 1 деление вверх по шкале обучения
	Купите 1 карту книги со скидкой в 3 знания		Купите 1 карту книги со скидкой в 5 знаний
	Передвиньте своего ученика в синем районе на 1 шаг назад, чтобы получить 3 ПО и передвинуть свой маркер на 1 деление вверх по шкале обучения		Получите бонус активации не более 3 своих карт книг

Карты персонажей

	Потратьте 4 монеты, чтобы создать 1 голема со скидкой в 4 глины и передвинуть своего ученика в красном районе на 1 шаг вперёд		Потратьте 3 монеты, чтобы получить 1 слиток золота и передвинуть своего ученика в жёлтом районе на 1 шаг вперёд
	Потратьте 3 монеты, чтобы передвинуть свой маркер на 2 деления вверх по шкале обучения		Потратьте 5 монет, чтобы получить 1 ПО за каждое своё сделанное улучшение
	Потратьте 3 монеты, чтобы передвинуть 1 своего голема на 1 шаг вперёд или назад и активировать не более 2 своих големов (и положить их)		Потратьте 3 монеты, чтобы передвинуть свой маркер на 1 деление вверх по шкале обучения и передвинуть своего ученика в синем районе на 1 шаг вперёд
	Потратьте 3 монеты, чтобы получить 2 слитка золота		Потратьте 4 монеты, чтобы получить 3 ПО за каждый свой уровень на шкале големов
	Потратьте 2 монеты, чтобы сделать 1 любое улучшение со скидкой в 4 ресурса и получить 1 ПО		Потратьте 6 монет, чтобы получить 4 ПО и купить 1 карту книги со скидкой в 5 знаний
	Потратьте 6 монет, чтобы получить столько раз по 3 ПО, сколько указано римской цифрой в секции с вашим крайним левым учеником		Потратьте 5 монет, чтобы убить 1 своего голема и получить 2 ПО за каждого своего голема на кладбище

Карты книг и начальные жетоны

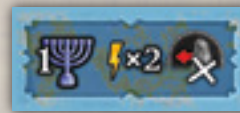
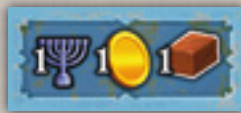
	Получите указанное число изображённых ресурсов		Потратьте изображённое слева, чтобы получить изображённое справа
	Получите 1 слиток золота		Передвиньте свой маркер на 1 деление вверх по шкале обучения
	Получите 1 ПО		Убейте 1 своего голема
	Передвиньте своего ученика в соответствующем районе на 1 шаг вперёд		Передвиньте свой маркер на указанное число делений вверх или вниз по шкале големов
	Передвиньте своего ученика в любом районе на 1 шаг вперёд		Белая косая черта означает выбор одного из изображённых вариантов
	Сделайте изображённое улучшение с указанной скидкой		

Карты целей

	Получите 2 ПО, если ваш ученик из красного района находится в секции V или дальше		Получите 2 ПО, если вы создали хотя бы 2 големов		Получите 2 ПО, если ваш маркер на шкале обучения находится на делении «5» или выше
	Получите 2 ПО, если ваш ученик из синего района находится в секции V или дальше		Получите 2 ПО, если у вас хотя бы 6 слитков золота		Получите 2 ПО, если у вас хотя бы 5 карт книг
	Получите 2 ПО, если ваш ученик из жёлтого района находится в секции V или дальше		Получите 2 ПО, если вы сделали хотя бы 5 улучшений		Получите 2 ПО, если вы убили хотя бы 2 големов

3 синие меноры для финального подсчёта очков

Жетоны улучшения обучения



Получайте 1 монету и 1 глину всякий раз, добавляя карту книги в этот столбец

1 синяя менора для финального подсчёта очков

Получайте 2 победных очка всякий раз, добавляя карту книги в этот столбец

1 синяя менора для финального подсчёта очков

Удваивайте немедленный бонус любой нечёрной карты книги, которую добавляете в этот столбец

1 синяя менора для финального подсчёта очков

Получайте 1 слиток золота всякий раз, добавляя карту книги в этот столбец

1 синяя менора для финального подсчёта очков

Улучшение шкалы обучения позволяет добавлять больше карт книг и увеличивает доход в каждом раунде

1 синяя менора для финального подсчёта очков

Жетоны улучшения гогомов



В фазе управления гогомами тратьте не более 2 знаний на управление каждым гогомом

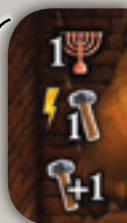
1 красная менора для финального подсчёта очков

Немедленно убейте 1 своего гогома. Отныне все бонусы, получаемые вами на кладбище, удваиваются

1 красная менора для финального подсчёта очков

Немедленно активируйте 1 своего гогома. Всякий раз, выполняя действие работы, бесплатно активируйте ещё 1 гогома

1 красная менора для финального подсчёта очков



3 красные меноры для финального подсчёта очков

В фазе передвижения гогомов можете игнорировать шаги, указанные на карте персонажа текущего раунда

1 красная менора для финального подсчёта очков



Всякий раз, создавая гогома, можете передвинуть его на 1 шаг вперёд и активировать, не кладя плашмя

1 красная менора для финального подсчёта очков

Жетоны улучшения артефактов

Получайте доход от этого артефакта всякий раз, когда выполняете действие шара красным шаром



Получайте доход от этого артефакта всякий раз, когда выполняете действие шара синим шаром

Получайте доход от этого артефакта всякий раз, когда добавляете первую карту книги в столбец



Получайте доход от этого артефакта всякий раз, когда создаёте голема

Доход: 2 знания



Доход: 1 знание и 1 ПО

Доход: 2 глины



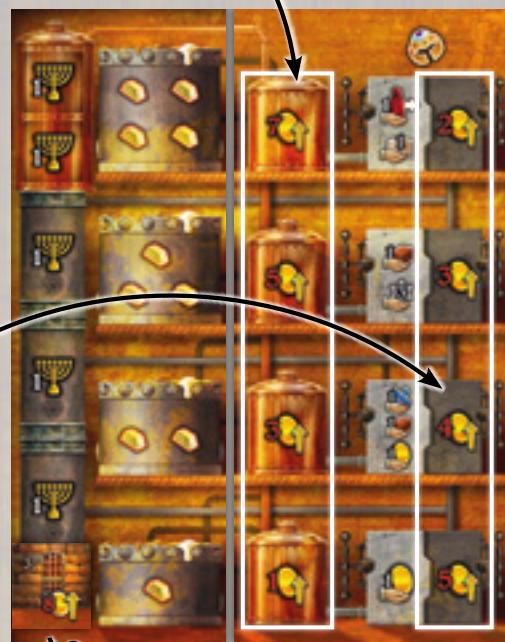
Доход: 1 глина и 1 ПО

Доход: 2 монеты



Доход: 1 монета и 1 ПО

Выкладывая жетон, выберите его сторону. Каждый перемещённый жетон открывает 1 жёлтую менору для финального подсчёта очков



3 жёлтые меноры для финального подсчёта очков

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики игры благодарят всех, кто помогал им на протяжении долгой работы над проектом и делился своими мыслями, идеями, советами и энтузиазмом. Неоценимую помощь оказали следующие люди: Саманта Милани, Антонио Тинго, Стефано Луперто, Сабрина Вольпини, Давиде Мальвестуго, Франческа Джусти, Газтано Челлицца, Лука Эрколини, Несторе Мангоне, Илария Негри, Алессандро Негри, Энрико Ризолуто, Франко Мари, Луиджи Покески (Shaka), Микеле Морозини, Марко Пьола Казелли, Эннио Пантани, Доменико Стеллато, Фабрицио Нери, Маттео ле Фоке, Идо Траини, Даниель Маринанджели, Симоне Фини, Джакомо Ченци, Клаудио Чиккале, Паоло Тоффанелло, Надия Кури, Симоне Скалаброни, Паоло Приоретти, Микеле Роцци, Даниеле Ташини, Джули Карпинелли и Симоне Коломбо.

Разработчики выражают особую благодарность Томмазо Баттисте, Марко Пранцо и Габриэле Аузелло, которые терпеливо, мастерски и дружески работали над «Големом», начиная с его первых неуверенных шагов по пражским улицам.

Наконец, разработчики искренне благодарят Мауро Джибертони за его предложения для Автомы, в этой области он настоящий дока.

Редактор благодарит Клеменса Франца за его безустанные усилия по улучшению внешнего вида игры и повышению её функциональности.

Источником вдохновения для «Голема» стала еврейская мифология, однако игра не имеет цели отразить еврейскую культуру, к которой мы относимся с глубоким уважением. Мы благодарим Давида Пьяццу из Центрального раввината Милана — эксперта по еврейской истории и культуре, осуществлявшего строгий надзор за символами, именами и оформлением игры.

Разработчики: Вирджинию Джильи, Фламиния Бразини и Симоне Лучани.

Художники: Аузония и Роберто Грассо.

Графический дизайн и вёрстка: atelier198.

Редактор: Джулиано Аккуати.

Составитель правил и корректор: Дэвид Дигби.



Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор: Александр Петрунин.

Редактор: Александр Ляпустин.

Переводчик: Кирилл Егоров.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщики: Ульяна Гребенева, Александр Тимошенко.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

התעורר

