

# ГОЛЕМ

## ...ВЕЛИКА АВТОМА...

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

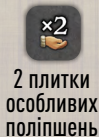
### ВМІСТ ГРИ



20 карт Автоми



1 двосторонній трек ресурсів



2 плитки особливих поліпшень



1 маркер ресурсів



1 плитка основної стратегії



3 плитки стратегій

### ПРИГОТУВАННЯ

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

Під час звичайного приготування до гри виконайте такі зміни:

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

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



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

# ПЕРЕБІГ ГРИ

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

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

## 1) Приготування до раунду

Цю фазу розігрують як у звичайній грі.

## 2) Переміщення ґолемів

Цю фазу розігрують як у звичайній грі.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

### 3) Дії

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

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



#### Отримання бонусу

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

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

#### Як вибирати дії

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

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

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

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



Третьою дією в раунді завжди буде остання можлива дія.

#### Дія рабина

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








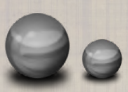
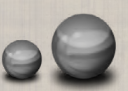

**Важливо.** Якщо 1 голем Автоми перебуває в секціях VIII–X, вона розмістить свого рабина на плитці дії, яка дозволить їй знищити голема, а потім знищить цього голема. Для цього Автома вибере плитку дії (якщо та доступна) або розмістить свого рабина в найнижчій комірці дії, надрукованої на полі синагоги.

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

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

## Виберіть дії кульки

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

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

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

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

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

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



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

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

### Переміщення учня

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

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

### Персонаж поточного раунду



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



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



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

### Трек голема

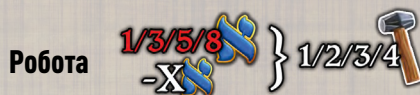
Якщо Автомі доведеться вибирати – пересувати свій маркер угору або вниз треком голема, то вона завжди вибере пересунути маркер угору.

### Невдала дія

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

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

### Дії кульки



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



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

## Дії Големів, артефактів і досліджень

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

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

### Поліпшення голема



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

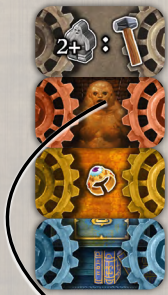
### Створення голема



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

Пересуньте маркер на 2 поділки вгору треком голема як зазвичай.

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



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

### Поліпшення артефактів



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

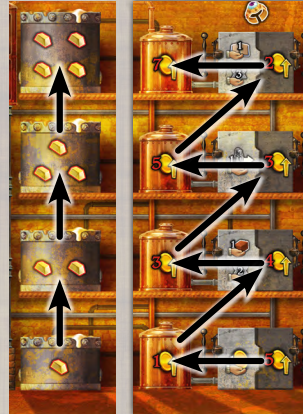
×2

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

### Купити злитки



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



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

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

### Поліпшення досліджень



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

### Купівля карт книжок



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

Автома не купить зазначену карту книжки, якщо:

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

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

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



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



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

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

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

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



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

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

### Знищити гілема

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

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

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

## Пасування

Автома ніколи не пасує.

## 4) Порядок ходів

Цю фазу розігрують як у звичайній грі.

## 5) Вплив на персонажів

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

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

## 6) Дохід і поліпшення

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

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

### Вибір оновлення плитки поліпшення

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

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

Оновлення плиток поліпшення вибирають, як зазначено вище.

## 7) Керування гілемами

Цю фазу розігрують як у звичайній грі.


















# КІНЕЦЬ ГРИ ТА ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ПО

Фінальний підрахунок ПО наприкінці гри відбувається як у звичайній грі.

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

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

# ВИБІР АВТОМИ, ЯКЩО Є КІЛЬКА ВАРІАНТІВ

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

Автори гри: Вірджиніо Джиллі, Фламінія Бразіні та Сімоне Лучані

Ілюстрації: Аусонія та Роберто Ґрассо

Графіка, дизайн і верстка: atelier198

Правила: Дейвід Ді'рбі

Редактор: Джуліано Акваті



Cranio Creations Srl  
Via Ettore Romagnoli 1  
20146 Milano - Italy