

Matúš Kotry

Alquimistas

O Golem do Rei



O que será que meus colegas estão fazendo? Estão trancados há semanas em seus laboratórios, saindo apenas para visitas rápidas à biblioteca do palácio. Será que também estão trabalhando no enigma do rei? Tolos! As fórmulas que eles estão pesquisando na enciclopédia real foram escritas por mim!

Eu sou o único que sabe a verdadeira natureza da raiz de mandrágora! E serei o único a animar o golem do rei!

Sobre esta Expansão

O Golem do Rei possui 4 expansões:

Em **Financiamento de Startup**, os jogadores terão a opção de personalizar os recursos iniciais em seus laboratórios.

A expansão **Dias Ocupados** torna cada rodada (ronda) diferente por oferecer novas recompensas (e novos custos!) nas áreas de ordem das tarefas.

A **Enciclopédia Real** é um meio inteiramente novo para publicar a sua pesquisa.

E em **O Projeto Golem**, os jogadores enfrentam o desafio de animar uma criatura feita de argila e magia.

As expansões são apresentadas em ordem de complexidade. *Financiamento de Startup* e *Dias Ocupados* são adequadas para iniciantes. A *Enciclopédia Real* é para jogadores acostumados com a mecânica do jogo básico. *O Projeto Golem* é para jogadores avançados que querem um novo desafio de dedução.

As quatro expansões podem ser combinadas, da maneira que você desejar, com exceção de *O Projeto Golem*, que inclui necessariamente a expansão *A Enciclopédia Real*.

A maioria das expansões usa marcadores de livro da **Biblioteca do Palácio**, os quais serão explicados na página seguinte.

Use o mesmo aplicativo

Se o seu aplicativo de Alchemists: Lab Equipment (Alquimistas Equipamento Laboratorial) está atualizado para versão 2.0 ou maior, você está pronto para começar. O aplicativo oferece agora uma opção para jogar com a expansão. Note que as expansões usam um código com 5 letras e os jogos básicos usam 4.



A Biblioteca do Palácio

Se quer descobrir a sabedoria dos anciões, terá que trabalhar por longas semanas sobre um caldeirão a ferver. Ou apenas terá que obter um cartão de biblioteca.

Novo Formulário de Dedução

Os antigos classificavam os alquímicos em duas classes simbolizadas pelo sol e pela lua. Para usar a Biblioteca do Palácio, você precisa saber a diferença. Cada alquímico é classificado no novo formulário de dedução.

Simbolismo oculto: Os alquímicos solares possuem 0 aspectos negativos ou exatamente 2 (pense como se fossem dois negativos cancelando um ao outro). Alquímicos lunares tem 1 ou 3 aspectos negativos.

A parte de baixo do formulário é usada apenas para *O Projeto Golem*.

Marcadores de Livro



Três das expansões lhe dão a possibilidade de ganhar um marcador de livro:

- *Financiamento de Startup* pode lhe dar um marcador de livro no começo do jogo.
- *Dias Ocupados* oferece marcadores de livros em algumas áreas de ordem de tarefas.
- *O Projeto Golem* possui uma área de ação Visitar Biblioteca.

Toda vez que você conseguir um marcador de livro, use-o imediatamente. **Segure o leitor de cartas de forma que só você consiga ver** e pressione **Visitar Biblioteca**. O leitor de cartas mostrará 4 ingredientes escolhidos aleatoriamente. Selecione um ingrediente e pressione **Confirmar**. O leitor de cartas lhe dirá se o alquímico do ingrediente é lunar ou solar.



Exemplo: você seleciona um tomo que tem como tema a natureza do cogumelo. O leitor de cartas diz que o cogumelo é lunar. Você pode eliminar os alquímicos com o símbolo do sol.

Mantenha o marcador de livro no seu tabuleiro de jogador. Isso fará com que os outros jogadores lembrem que você possui alguma informação adicional. Isso também ajuda a lembrar o número de livros que você leu, o que é relevante se você adquirir o artefato **Estante de Mogno**.

Financiamento de Startup

Parabéns! Seus pedidos de financiamento foram aprovados. Seu novo laboratório será personalizado de acordo com seus interesses de pesquisa.

Componentes

todas as 20 cartas de startup



a carta de artefato Replicador



alguns marcadores de livro

o novo formulário de dedução



Preparação

Embaralhe o Replicador no monte de artefatos **II** para que exista uma chance dele ser um dos artefatos disponíveis no começo do jogo. Monte os tabuleiros do jogo – incluindo todas as cartas iniciais e marcadores – e escolha o jogador inicial. Os jogadores devem saber o estado inicial do jogo antes de escolher o financiamento de sua startup.

Os jogadores não começam com as 2 moedas de ouro, 1 carta de favor e 2 ingredientes habituais. Em vez disso, embaralhe a pilha de cartas de startup e distribua 4 cartas para cada jogador. **Cada jogador escolhe 2 cartas de startup** e descarta as outras 2. Os jogadores revelam suas cartas escolhidas simultaneamente, antes do começo da primeira rodada.

Você começa o jogo com os recursos indicados nas suas cartas de startup:



Moedas de ouro: pegue o número indicado de moedas de ouro.



Ingredientes: compre o número indicado de ingredientes de maneira aleatória do topo da pilha.



Cartas de favor: compre todas as cartas de favor fornecidas por ambas as cartas de startup. Depois compre mais uma. Decida quais você quer manter e descarte uma.



Marcador de livro: pegue um marcador de livro e use-o imediatamente, como descrito acima na seção *A Biblioteca do Palácio*. (você pode olhar os seus ingredientes primeiro).



Pontos de reputação: algumas fontes de financiamento têm prestígio. Outras não, mas lhe dão mais coisas. Conte os pontos ganhos e perdidos de ambas as cartas, depois ajuste o seu marcador de reputação de acordo com o total.



Pontos de reputação atrasados: algumas cartas especificam que o ganho de reputação só acontece depois que a primeira rodada termina. Somente neste caso, você só ganha o benefício da carta quando a primeira rodada tiver terminada.

Duas cartas de startup lhe permitem começar o jogo com um artefato:



Artefato Secreto: procure por todos os artefatos do monte **III** que não foram selecionados para o jogo. Fique com um deles e devolva o resto para a caixa. Sua escolha ficará **oculta** dos outros jogadores durante o jogo. Revele seu artefato secreto no final da última rodada antes da pontuação final. (Se você escolher Altar de Ouro, revele-o e use seus efeitos antes dos pontos de reputação serem convertidos em pontos de vitória. Pena no Chapéu pode ser revelado durante a exibição.) Se seu artefato secreto custar menos do que 5 moedas de ouro, subtraia 5 de seu custo e pontue o que sobrar como pontos de vitória. (Por exemplo, um artefato que custa 3 lhe daria 2 pontos adicionais).



Artefato Inicial: escolha um dos artefatos do monte **II** que não foi selecionado para a partida. Coloque-o **virado para cima**, à sua frente na mesa, onde todos possam ver. Este artefato já é seu no começo do jogo!

Ah, mas a inveja é uma coisa horrível. Existem rumores sobre como você poderia ter adquirido algo tão valioso. Se o artefato normalmente custa 3 moedas de ouro, você deve pagar e perder 5 pontos de reputação. Se custar 4, você perde 7 pontos de reputação. Essa perda de reputação é somada a qualquer ganho ou perda que você tem devido à outra carta de startup, e seu marcador de reputação se move apenas uma vez.



Fique com as duas cartas de startup escolhidas. Se você comprar o Replicador poderá usar ambas as cartas uma vez mais.



Recursos de startup são equilibrados para mestres alquimistas. Se você estiver jogando a **variante de aprendiz**, todo jogador compra **1 ingrediente a mais** depois de receber o financiamento da startup.

Dias Ocupados

Um alquimista ambicioso pode fazer muito mais no início da manhã do que a maioria das pessoas consegue realizar durante o dia inteiro.

Componentes

alguns marcadores de livro



o novo formulário de dedução



6 dos 18 tabuleiros de área de ordem de tarefas



Preparação

Para preparar o jogo, monte uma pilha de tabuleiros de áreas de ordem de tarefas:

1. Se você não estiver usando *O Projeto Golem*, retire todos os tabuleiros de áreas de ordem de tarefas marcados no canto superior esquerdo com o símbolo de golem.
2. Organize os tabuleiros em grupos 1-2, 3-4, e 5-6.
3. Selecione aleatoriamente 2 tabuleiros de cada grupo. Não veja quais são.
4. Empilhe os 6 tabuleiros escolhidos colocando os tabuleiros com o menor número no topo e os tabuleiros com o maior número por último.
5. Coloque a pilha perto das áreas de ordem do tabuleiro de jogo. Vire para cima o tabuleiro do topo da pilha e coloque-o sobre as áreas de ordem do jogo básico. Essas serão as áreas de ordem para a primeira rodada.
6. Vire o novo tabuleiro do topo da pilha para cima e deixe-o na pilha. Essas serão as áreas de ordem da próxima rodada. As rodadas (rondas) 1 e 2 usarão os tabuleiros marcados 1-2, e assim adiante.



Escolha da Ordem de Tarefas

O tabuleiro de áreas de ordem das tarefas determina quais áreas de ordem ficam disponíveis no começo da rodada. As regras para escolher a ordem de tarefas são as mesmas que as do jogo básico. A área marcada com **3+** só pode ser usada se houver 3 jogadores ou mais. A área marcada com um **4** é apenas para jogos com 4 jogadores (para ajudar os jogadores a lembrarem, você pode marcar as áreas que não estão disponíveis com frascos de uma cor que não está sendo utilizada).

As novas áreas de ordem oferecem muitas oportunidades, mas muitas delas têm custos. Do mesmo modo que no jogo básico, os custos ficam à esquerda e os benefícios ficam à direita. Se não conseguir pagar o custo, você não pode escolher tal área de ordem.



Pagando com Reputação: perde o número indicado de pontos de reputação. Isso será afetado pela penalização ou compensação normal por estar na faixa azul, verde ou vermelha do tabuleiro de teoria.



Gastar uma Ação: coloque um de seus cubos de ação no espaço de cubos não utilizados. Ele ficará indisponível nesta rodada.



Gastar um Marcador de Aprovação: é bom conhecer o rei. Para usar esta área de ordem, devolva um de seus marcadores de aprovação para o banco. Se você não estiver usando *O Projeto Golem*, você não terá marcadores de aprovação e o tabuleiro deve ser retirado do jogo durante a preparação.



Ganhar Reputação: ganha o número indicado de pontos de reputação.



Ganhar Ouro: ganha o número indicado de moedas de ouro.



Ler um Livro: pegue um marcador de livro e use-o imediatamente, como descrito em *A Biblioteca do Palácio*.

Fim da Rodada (Ronda)

O tabuleiro de área de ordem das tarefas muda no final de cada rodada. Quando você virar o novo aventureiro, faça exatamente o mesmo com os tabuleiros de áreas de ordem das tarefas:

1. Retira o tabuleiro de área de ordem da tarefa anterior do tabuleiro de jogo.
2. Coloque o tabuleiro de área de ordem da tarefa do topo da pilha no tabuleiro de jogo.
3. Vire o novo tabuleiro de áreas de ordem do topo da pilha.



A Enciclopédia Real

Se o seu aluno hesitar em tomar a sua poção, mostre a página adequada da enciclopédia real.
"Viu? Esses ingredientes não são venenosos. Está na enciclopédia." Não mencione que foi você mesmo que escreveu o artigo.

Componentes

tabuleiro de enciclopédia (dois lados)



1 peça de privilégio da enciclopédia



16 peças de ingredientes



1 selo branco sem estrelas por jogador



1 selo com estrelas de prata adicional por jogador



Preparação

Se você estiver usando *O Projeto Golem*, use o lado do tabuleiro de enciclopédia marcado com o golem. Caso contrário, use o outro lado. Coloque o tabuleiro de enciclopédia perto do tabuleiro de teoria. Deixe as peças de ingredientes por perto.

A peça de privilégio da enciclopédia vai para o meio do tabuleiro de enciclopédia. Dê a cada jogador 2 selos de sua respectiva cor.

Publicar Teoria

A *Enciclopédia Real* oferece um novo meio de publicar as suas descobertas alquímicas. Quando for o seu turno para usar a área de ação *Publicar Teoria*, você poderá usar tal ação para publicar ou endossar um artigo na enciclopédia real em vez de uma teoria comum.

O custo depende se você estiver usando *O Projeto Golem*. Sem *O Projeto Golem*, os custos são os mesmos de sempre: 1 moeda de ouro para o banco e 1 moeda de ouro para todo jogador que já tiver um selo no tal artigo. Se usar *O Projeto Golem*, você deverá pagar 1 marcador de aprovação ao invés de 1 moeda de ouro para o banco, e você ainda paga as moedas de ouro aos outros jogadores, como sempre.

A maior diferença entre teorias comuns e artigos da enciclopédia é que artigos da enciclopédia são sobre um certo aspecto. Para escrever um novo artigo:

1. Escolha um aspecto (vermelho, verde ou azul) que ainda não possui um artigo.
2. Pegue 2 marcadores de resultado da cor escolhida e coloque-os nos círculos correspondentes do tabuleiro de enciclopédia. Vire os marcadores para mostrar os sinais sobre os quais você quer escrever (+, +, +, -, -, -, ou -, -).
3. Embaixo de cada marcador de resultado, coloque 2 peças de ingredientes. O artigo deve ser sobre 4 ingredientes diferentes.

O que o artigo diz? Ele diz que cada par de ingredientes possui o sinal indicado naquele aspecto.

Exemplo vermelho:



Este artigo diz que o sapo e a raiz de mandrágora contém +, enquanto que o escorpião e samambaia contém -. Nota: isso não significa necessariamente que aquele sapo e samambaia combinam para fazer +.

Exemplo azul:



Este artigo afirma que esses são os quatro ingredientes que contém +.

Ao publicar ou endossar um artigo, coloque um de seus selos nele. Como nas teorias comuns, ao publicar um novo artigo você ganha 1 ponto de reputação.

Cercar-se num Artigo

Se você usar um selo com estrelas num artigo, estará colocando a sua reputação em jogo. Você correrá o risco de penalidade se alguém demonstrar que o artigo está incorreto, durante o jogo ou no fim dele. Os selos com estrelas são os que te dão pontos durante a grande revelação.

Como nas teorias comuns, você pode usar um selo sem estrelas para se cercar, mas o significado do selo é diferente. **Você se cerca contra um ingrediente, não contra um aspecto.**



Para se cercar contra um dos 4 ingredientes, use o selo sem estrelas de cor igual à da área do ingrediente no artigo. Por exemplo, para se cercar contra escorpião no artigo vermelho (mostrado nesta página), use o seu selo sem estrelas que cerca contra azul, porque o escorpião está na área azul. Isso indica que você tem certeza que o sapo e a raiz de mandrágora tem + e a samambaia tem -.



Para se cercar contra samambaia no artigo vermelho, você usaria o selo que cerca contra branco. **O selo sem estrelas branco é útil apenas no tabuleiro de enciclopédia.** No tabuleiro comum, o selo sem estrelas branco não cerca contra nada.

O Privilégio da Enciclopédia

O privilégio da enciclopédia é apenas mais um privilégio. Se ainda não tiver privilégios, você poderá pegá-lo quando tiver selos em 2 artigos na enciclopédia. Se não for o seu primeiro privilégio, você não poderá pegá-lo até ter selos em todos os 3 artigos.

Limitações

Se um aspecto tiver um artigo, obviamente você não poderá escrever um segundo artigo sobre tal aspecto porque aquele espaço no tabuleiro já está ocupado. Você está limitado também às peças de ingredientes disponíveis. Existem apenas 2 de cada, deste modo o mesmo ingrediente não vai aparecer em 3 artigos. Você não pode publicar um artigo que tenha exatamente os mesmos quatro ingredientes de um outro artigo existente no tabuleiro. A enciclopédia real quer um pouquinho de variedade (se somente 3 dos 4 ingredientes forem os mesmos, então tudo bem).

O tabuleiro de teoria e o tabuleiro de enciclopédia não se limitam entre si. Você pode publicar um artigo que conflita com uma teoria publicada.

Derrubar Teoria

Você pode usar uma Ação de Derrubar Teoria para derrubar um artigo de enciclopédia. Você deverá provar que um dos ingredientes no artigo foi listado com o sinal errado. Usa-se o mesmo procedimento de derrubar (aprendiz ou mestre) que você aprendeu no jogo básico.

As consequências são as mesmas que as do jogo básico: você perde 1 ponto de reputação por uma tentativa fracassada e ganha 2 pontos se for bem-sucedido. Se um artigo for derrubado, remova seus marcadores do tabuleiro e revele os selos. Qualquer jogador com um selo no artigo perde 5 pontos, a menos que esteja propriamente cercado.

Para determinar se um selo está cercado de maneira apropriada, lembre-se do que um selo sem estrelas significa: "Todo outro ingrediente neste artigo está correto." Se a sua derrubada bem-sucedida não conflitar com tal afirmação, então o selo está com cerco apropriado e seu dono não perde pontos, mas se a sua derrubada provar que outro ingrediente está incorreto, o jogador com tal selo perde 5 pontos.

Se você tem alguma dúvida, os exemplos nesta página o ajudarão.



Exemplos versão Aprendiz

Exemplo mais comum

Seu colega ignorante escreveu o artigo acima sobre o aspecto azul. Você demonstra que o cogumelo possui . Isso derruba o artigo. Você ganha 2 pontos de reputação. Qualquer outro jogador com um selo no artigo perde 5 pontos de reputação, a menos que ele tenha se cercado contra cogumelo. (O cogumelo está na área verde, então o selo verde é o que se cerca contra o cogumelo).

O Quinto Ingrediente

Isto é incomum aparecer, mas é uma tentativa bem-sucedida de derrubada.

Um modo mais complicado para derrubar o artigo é demonstrar que escorpião contém . Porque apenas 4 alquímicos possuem , um dos ingredientes no artigo está errado. Isso derruba o artigo. Você ganha 2 pontos de reputação. Os jogadores com selos com estrelas no artigo perdem 5 pontos, mas ninguém com um selo sem estrelas perde pontos – você não mostrou que um ingrediente específico está errado, então é possível que o único ingrediente errado seja o alvo de cercar.

Exemplos versão Mestre

A derrubada versão mestre pode ser esotérica. Não é vergonhoso usar as regras de derrubar teoria versão aprendiz, especialmente se você estiver jogando *A Enciclopédia Real* pela primeira vez.

Exemplo mais comum

Você demonstra que flor e cogumelo fazem . Isso é igual à derrubada versão aprendiz. Um selo com cerco contra cogumelo não perderá pontos. Todos os outros perdem pontos.

Dose Dupla

Se você demonstrar que sapo e cogumelo fazem , então todos os selos perdem pontos. Um selo sem estrelas afirma que 3 ingredientes estão corretos, e você provou que 2 dos 4 devem estar errados.

Tentativa Fracassada

Você demonstra que sapo e cogumelo fazem . Isso não derruba o artigo azul. É possível misturar 2 alquímicos com e conseguir .

Nota: quando for determinar se um artigo é derrubado, considere apenas a demonstração do momento. Ignore demonstrações anteriores, outros artigos e teorias publicadas.

A Regra das Duas Cores

Você demonstra que pena de corvo e cogumelo fazem . Isso derruba o artigo azul, e você ganha 2 pontos.

O quê? Você não acabou de dizer que...?

Sim, acontece que alquímicos obedecem uma regra de duas cores. Se eles possuírem o mesmo sinal num aspecto, a poção produzida deve ter uma das duas cores:



Você mesmo pode verificar isto.

Para terminar o exemplo, quais os selos sem estrelas estão com cercos apropriados? Um dos dois ingredientes está errado, mas você não demonstrou qual. Então qualquer um que se cerca contra pena de corvo ou cogumelo não perderá pontos. No entanto, alguém que se cercou contra sapo perderia pontos: o seu selo diz que tudo está correto exceto possivelmente o sapo, e você provou que algo além de sapo está errado.

Quinto Ingrediente Revisto

É como o exemplo do aprendiz. Você demonstra que sapo e escorpião fazem . Você provou que samambaia, cogumelo ou pena de corvo deve ser substituído por escorpião. Um selo com cerco contra sapo afirma que todos os 3 estão corretos. Esse selo não está com um cerco apropriado e este jogador perde pontos. Selos sem estrelas que cercam contra samambaia, cogumelo ou pena de corvo possuem cerco apropriado e não perderão pontos.

Dose Dupla Também

Se você demonstrar que escorpião e raiz de mandrágora fazem , então todos os selos perdem pontos. Apenas 4 ingredientes possuem , então você provou que 2 desses ingredientes no artigo estão errados.

Derrubar Várias Teorias

Mesmo na versão aprendiz, é possível derrubar uma teoria e um artigo de enciclopédia ao mesmo tempo. As consequências são as mesmas que as das regras originais (em Derrubar Teoria versão Mestre): **você ganha 2 pontos por derrubar com sucesso**, não 2 pontos para cada teoria ou artigo derrubado. Os jogadores que perdem pontos têm pontos perdidos em cada teoria derrubada e artigo derrubado. Como de costume, perdas (e o ganho de 2 pontos, se aplicável) são somados e a penalização adicional (ou compensação) por perder reputação é aplicada apenas uma vez.

Na versão mestre, é claro, é possível agora derrubar 2 teorias e 1 artigo na mesma tentativa de derrubar. Ainda vale apenas 2 pontos, mas é permitido você se gabar com um sorrisinho arrogante.

Demonstrar um Conflito

Marcadores de conflito (da derrubada versão mestre) não se aplicam a artigos de enciclopédia. Os jogadores podem publicar artigos que conflitam com teorias publicadas, e demonstrar um conflito com um artigo de enciclopédia não conta como uma tentativa bem-sucedida de derrubada.

Se um jornal de prestígio contradiz a enciclopédia real, isso os faz sentir na vanguarda. E se a enciclopédia contradiz uma teoria estabelecida, bem, eles são a enciclopédia real – eles não têm de se preocupar com o que os plebeus pensam.

Publicação Imediata

Publicação imediata não serve apenas para teorias comuns. Se você derrubar um artigo de enciclopédia, você pode usar a sua opção de publicação imediata para publicar um **artigo diferente** sobre o mesmo aspecto. O novo artigo pode usar sinais diferentes e/ou ingredientes diferentes.

Fim da Rodada e Pontuação Final

Artigos de enciclopédia contam como teorias em tudo o que contar como teorias para pontuação. No final de uma rodada, os artigos contam para o prêmio top alquimista e assembleias. No final do jogo, eles pontuam como teorias comuns, seguindo o mesmo sistema. Se houver um ingrediente errado, os jogadores que se cercaram contra tal ingrediente não perdem pontos. Se vários ingredientes estiverem errados, então todos os jogadores com selos no artigo perdem 4 pontos.



O Projeto Golem

Silencioso e sem forma, o monte de argila está inerte em seu laboratório. É o foco de sua pesquisa, mas não entrará nas publicações. Suas teorias neste projeto devem permanecer secretas, porque este projeto especial está sendo realizado sob ordens diretas do rei.

Componentes

tabuleiro de pesquisa golem



tabuleiro de lembrete da pontuação

4 cartas de favor Cortesão



todos os 16 marcadores de aprovação



6 das 8 cartas de humor do rei (não são usadas no caso de uma partida com 2 jogadores)



6 marcadores de relatório para cada jogador



todos os 12 marcadores de livro



cartas de artefato de Selo Real e Estante de Mogno

1 frasco adicional para cada jogador, para usar como marcador de progresso golem



1 novo formulário de dedução para cada jogador



1 ficha de relatório de progresso

Coloque a ficha de relatório de progresso na área de assembleia.



tabuleiro da expansão O Projeto Golem

3 cartas de assembleia



tabuleiro de artefatos debaixo dos pianos

Como preparar os tabuleiros



Disposição recomendada para todos os tabuleiros



Preparação

O tabuleiro de expansão fica ao lado do tabuleiro de jogo principal e adiciona duas novas áreas de ação. O tabuleiro de artefatos debaixo dos panos cobre a área de Comprar Artefatos do tabuleiro original. O tabuleiro de pesquisa golem pode ficar onde tiver espaço. Todo jogador coloca um de seus frascos na área de progresso mais baixa.



Artefatos

Embaralhe o Selo Real e a Estante de Mogno nos montes apropriados (e o Replicador, também, se você estiver usando a expansão *Financiamento de Startup*).

Ao preparar os artefatos para o jogo, compre 1 artefato adicional de cada monte para ser o **artefato debaixo dos panos**. O primeiro do monte **I** é colocado no tabuleiro de artefato debaixo dos panos. Os outros dois devem ficar próximos virados para cima. Eles entrarão no jogo ao mesmo tempo que os outros artefatos escolhidos de seus montes.

Cartas de Assembleia

Cada assembleia usará um par de cartas. Do jogo básico, você usa apenas a primeira carta de assembleia. Faça um par com a carta mostrada abaixo. Vire as duas cartas para o lado apropriado, aprendiz ou mestre.



PARA A PRIMEIRA ASSEMBLEIA, USE ESTE PAR DE CARTAS.

Para segunda assembleia, use o par de cartas mostradas abaixo. Aquela que parece uma carta de assembleia padrão tem dois lados, um para aprendiz o outro para mestre.



ESTE PAR DE CARTAS É PARA A SEGUNDA ASSEMBLEIA.

Faça uma pilha dos pares de cartas de assembleia com os aventureiros, como de costume.

Cartas de Favor



Embaralhe as 4 cartas Cortesão na pilha.

Marcadores



Marcadores de aprovação devem ficar perto da área de ação Pesquisa Golem.



Marcadores de livro devem ficar perto da área de ação Visitar Biblioteca.

A Enciclopédia Real

Prepare a *Enciclopédia Real* como foi explicado na página 4. É necessário para *O Projeto Golem*. Não se esqueça de usar o lado marcado com o golem do tabuleiro da enciclopédia.

Cartas de Humor do Rei



Você precisa deixar duas cartas de humor do rei na caixa. Se a partida tiver 3 jogadores, retire as duas cartas marcadas com **3x**. No caso de 4 jogadores, retire as duas cartas marcadas com **4x**. Você acabará com uma pilha de seis cartas. Embaralhe as cartas e coloque-as, viradas para baixo, perto da área de ação Pesquisa Golem.

Vire a carta do topo e coloque o número indicado de marcadores de aprovação na área de ação Pesquisa Golem. Descarte essa carta. O número de marcadores disponíveis mudará de uma rodada para outra.

No caso de uma partida com 2 jogadores, apenas um marcador de aprovação fica disponível em cada rodada. Deixe as cartas na caixa e coloque um marcador de aprovação na área de ação Pesquisa Golem.

Marcadores de Relatório



São usados para relatar seu progresso ao rei. Esconda-os com seus selos.



Novo Formulário de Dedução

O novo formulário de dedução foi criado para substituir o formulário de dedução do jogo básico. O novo formulário inclui áreas para registrar a sua pesquisa no *Projeto Golem*.

Cubos de Ação

O número de cubos de ação depende do número de jogadores e da rodada:

	Rodada 1	Rodadas 2 e 3	Rodadas 4, 5, e 6
dois jogadores	3	6	6
três jogadores	3	5	6
quatro jogadores	3	5	5

Em outras palavras:

Dois jogadores: como sempre, comece com 3 cubos na primeira rodada, e use 6 cubos para todas as rodadas seguintes.

Três jogadores: como sempre, comece com 3 cubos na primeira rodada, e use 5 cubos para as próximas duas rodadas.

Depois da primeira assembleia, use 6 cubos para o resto da partida.

Quatro jogadores: como sempre, comece com 3 cubos na primeira rodada. Então use 5 cubos para as rodadas seguintes.

Declarar Ações

O *Projeto Golem* oferece 2 novas ações para escolher quando for declarar ações - Pesquisa Golem e Visitar Biblioteca. **As novas ações estão disponíveis até mesmo na primeira rodada.**

Existe também a chance de entregar relatórios de progresso no fim de cada rodada, mas isso não é declarado e não necessita de quaisquer cubos.

Resolvendo Áreas de Ação

Uma vez declaradas, as ações são resolvidas na seguinte ordem:

1. Forragear Ingredientes
2. Transmutar Ingrediente
3. Vender Poção*
4. **Pesquisa Golem**
5. Comprar Artefato
6. **Visitar Biblioteca**
7. Derrubar Teoria*
8. Publicar Teoria*
9. Testar em Aluno
10. Beber Poção

Então os jogadores podem entregar os **relatórios de progresso**.

* Como de costume, essas três ações não estão disponíveis na primeira rodada.



Pesquisa Golem



O rei está muito interessado na pesquisa golem. Ele aprecia aqueles que trabalham nessa área de pesquisa - contanto que terminem antes de ele se sentir entediado.

Esta área de ação lhe permite testar um ingrediente no golem ou tentar animá-lo. Qualquer uma das ações podem lhe dar um marcador de aprovação. A aprovação do rei é limitada, por isso existe uma vantagem em ir primeiro. (Ver *Cartas de Humor do Rei* na página 7).

Nas primeiras duas vezes que você usar esta área de ação, sua

única opção será testar o golem. Se já realizou ao menos dois destes testes, você poderá testar o golem novamente ou tentar animá-lo.

Testar Golem

Esta ação te ajuda a descobrir informações necessárias para animar o golem. Para testar o golem:

1. Coloque **uma carta de ingrediente** em seu caldeirão.
2. No leitor de cartas, escolha **Pesquisa Golem**.
3. Em seguida, pressione **Testar Golem**.

4. Leia o ingrediente.
5. Registre o resultado.
6. **Descarte o ingrediente.**
7. Avance o seu frasco um espaço no tabuleiro de pesquisa golem, a menos que você já esteja em um dos dois espaço do topo.
8. Se quaisquer marcadores de aprovação forem deixados na área de ação, pegue 1 e coloque-o em seu tabuleiro de jogador.

Resultado

O golem pode reagir ao seu ingrediente. Seu peito pode brilhar. Ou vapor pode sair de suas orelhas. É possível também que aconteça as duas coisas ou não aconteça nada.

Mas o que essas estranhas reações significam? De acordo com a antiga tradição, o peito reage a um aspecto de um certo tamanho, e as orelhas reagem a um aspecto diferente de um certo tamanho. Os dois aspectos são sempre de cores diferentes, mas os dois tamanhos podem ser iguais ou diferentes. Note que o golem reage por causa do **tamanho**, e não por causa do sinal.

Exemplo:

Se as orelhas soltarem vapor quando em contato com um pequeno aspecto verde, apenas esses 4 alquímicos podem fazer as orelhas soltarem vapor:



O aspecto que faz o peito brilhar deve ser ou vermelho ou azul. Poderá ser grande ou pequeno.

É claro que, até conseguir alguma informação, você não terá ideia do que faz o golem reagir, mas considere o exemplo seguinte:

Exemplo:

Vamos supor que você já sabe que o sapo está na classe dos alquímicos lunares e que ele contém . Ele deve ser um desses dois alquímicos:



Você alimenta o golem com o sapo e vapor sai de suas orelhas.



O que isso nos diz? Bem, sabemos que sapo possui um aspecto vermelho pequeno. Então podemos dizer com certeza que as orelhas não reagem a um aspecto vermelho grande. Todos os outros tamanhos e cores são possíveis para o sapo, então qualquer um deles poderia fazer as orelhas reagirem.

Nós também podemos dizer algo sobre a outra reação: um aspecto vermelho pequeno não é o que faz o peito brilhar.

Registramos ambas as informações no formulário de dedução:



Exemplo:

Agora vamos supor que descobrimos a verdadeira identidade dos cogumelos:



Nós usamos uma ação para testar a reação do golem ao cogumelo e descobrimos que o cogumelo faz as orelhas soltarem vapor e o peito brilhar:



Isso nos permite eliminar o aspecto vermelho pequeno, os aspectos grandes azul e verde, para o peito e as orelhas:



Pares Neutralizadores

Se você tem experiência suficiente para jogar *O Projeto Golem*, então você já sabe sobre **pares neutralizadores** – dois alquímicos que combinam para formar a poção neutra. Dê uma olhada no seu formulário de dedução onde esses pares estão impressos um sobre o outro. Note que eles possuem o mesmo tamanho em cada aspecto.

Então se você sabe que dois ingredientes fazem a poção neutra, você sabe que eles possuem o mesmo efeito no peito e nas orelhas do golem. E é verdade também que dois ingredientes que possuem o mesmo efeito devem ser pares neutralizadores.

Marcadores de Progresso Golem



Você precisa testar o golem pelo menos duas vezes antes de enviar relatórios de progresso ou tentar animá-lo. O frasco adicional em *O Projeto Golem* o ajuda a marcar seu progresso. As primeiras duas vezes em que fizer o teste, mova o seu frasco um espaço para cima. Se você conseguir sucesso em animar o golem, mova o seu frasco para o espaço no topo.

Mesmo que já tenha testado o golem duas vezes, você ainda pode realizar mais testes e ganhar marcadores de aprovação

(se disponíveis). Neste caso, o frasco não se move para cima.

Animar Golem

Você não precisa saber ainda como animar o golem. Porque você deve fazer pelo menos dois testes antes de tentar animar o golem, nós colocamos a explicação na página 11. Você pode pular adiante e ler agora, se você quiser, mas quando for explicar a expansão para novos jogadores, nós recomendamos que você espere até que alguém tenha feito realmente os 2 testes.

Comprar Artefatos



Uma ampla seleção está disponível com o amigável vendedor de artefatos da vizinhança. Se você for amigo do rei, a seleção é ainda maior e o vendedor ainda mais amigável.

A ação de Comprar Artefato funciona como no jogo básico. Mas, se você tiver um marcador de aprovação, pode funcionar ainda melhor.

Em vez de comprar uma das cartas da fileira de artefatos, você pode comprar a carta que se encontra na área de artefato abaixo dos panos. Ela custa 1 moeda de ouro a menos do que o normal, mas você tem de pagar 1 marcador de aprovação para o banco.

O artefato abaixo dos panos será substituído quando os outros artefatos forem substituídos.

Visitar Biblioteca



Às vezes eu penso que meus colegas concordaram em trabalhar no projeto golem só para poder ter acesso à biblioteca do palácio.

Ao usar esta ação, dê um marcador de aprovação para o banco e pegue um marcador de livro. Você lê o livro imediatamente, como explicado em *A Biblioteca do Palácio* na página 2.

Nota: se acabar os marcadores de livros, você ainda pode realizar esta ação. Represente os marcadores com qualquer substituto adequado.



Publicar Teoria



É frustrante saber tanto sobre golems e ser proibido de publicar qualquer coisa sobre isso. Mas ao menos o seu trabalho lhe dá prestígio suficiente para escrever na enciclopédia real.

Publicar no tabuleiro de teoria comum funciona como de costume. No entanto, para publicar um artigo na Enciclopédia Real, você deve pagar um marcador de aprovação ao invés de uma moeda de ouro para o banco. Quando endossar um artigo, você também paga uma moeda de ouro para cada jogador que já tem um selo no artigo, como sempre.

Fim da Rodada

O fim da rodada é essencialmente o mesmo que o fim da rodada do jogo básico. As maiores diferenças estão listadas aqui.

Relatórios de Progresso



O rei lhe deu permissão para acessar a sua biblioteca. Ele lhe deu a oportunidade de publicar na enciclopédia real. E agora ele quer saber como seu projeto de pesquisa especial está indo.

Depois de resolver a ação Beber Poção, todo jogador tem uma chance de preencher um relatório de progresso. Isso não requer um cubo de ação.

Você só pode entregar um relatório de progresso **se já tiver testado o golem por duas vezes**. Você pode entregar um relatório mesmo se já tiver conseguido animar o golem. Todos os jogadores que quiserem entregar um relatório de progresso podem fazer isso simultaneamente. (No entanto, se a decisão de alguém depender dos outros, os jogadores devem entregar – ou optar por não entregar – começando com o jogador nas áreas de ordem mais baixas e continuar na ordem inversa).



Relatórios são representados por estes marcadores. Você coloca os marcadores, virados para baixo, no tabuleiro para indicar a qual cor e tamanho do aspecto o golem reage. (As reações do golem são explicadas na página 8).



Cada par de áreas pode abrigar um relatório de jogador. Não importa qual par de áreas você usa. **Um relatório é representado por 1 ou 2 marcadores de relatório**. Todo jogador pode ter exatamente um relatório sobre o peito brilhante e um sobre as orelhas que soltam vapor.

Você pode entregar apenas 1 relatório por turno. Existem 3 maneiras de fazer isso:

-  Coloque 2 marcadores de relatório em suas 2 áreas vazias debaixo do peito que brilha ou das orelhas que soltam vapor. Isso significa que você acha que a combinação de tamanho e cor que produz tal reação é um das duas possibilidades especificadas por seus marcadores de relatório.
-  Coloque apenas 1 marcador de relatório em suas 2 áreas vazias. Isso significa que você está certo de que esta cor e este tamanho são o que produz tal reação.
-  Retire 1 marcador de relatório de um de seus relatórios que no momento possui 2. Isso significa que você agora está certo de que o marcador de relatório que permanece ilustra o tamanho e cor corretos.

É claro que não é necessário que você entregue relatórios certos, mas você será punido no final do jogo se o seu relatório estiver errado. Não há como adicionar um segundo marcador de relatório a um relatório que já possui um marcador. Não há como retirar o marcador de relatório de um relatório que só possui um marcador. Você pode ter no máximo um relatório sobre o peito e um relatório sobre as orelhas.

Assembleias

Como de costume, as rodadas 3 e 5 têm assembleias. As assembleias usam 2 cartas, como explicado na página 7. Quando for preparar as cartas de assembleia para a próxima rodada, coloque a carta com o lembrete do relatório de progresso no topo da ficha de relatório de progresso e coloque a outra carta de assembleia do seu lado (na torre insaneamente alta).



Este ícone lembra que os jogadores têm uma chance de submeter seus relatórios de progresso antes das cartas de assembleia serem avaliadas. Uma das cartas de assembleia vai avaliar quantos relatórios de progresso você enviou.

Primeira Assembleia



 Na versão aprendiz, todo jogador que entregou **ao menos um relatório** ganha 1 ponto de reputação e compra 1 carta de favor.



 Na versão mestre, todo jogador que entregou **ao menos um relatório** compra 1 carta de favor. Não existe bônus de reputação, mas existe uma penalidade: qualquer um que **não tiver entregue um relatório** perde 2 pontos de reputação!



A segunda metade da primeira assembleia usa a carta do jogo básico.

Segunda Assembleia



Na segunda assembleia, conte os relatórios de progresso de uma maneira especial. Um relatório com 1 marcador de relatório conta como 1. **Para esta assembleia, um relatório com 2 marcadores de relatório conta como 1/2**, porque é considerado menos preciso. O jogador com o maior total ganha 2 pontos de reputação. O jogador com o menor total perde 2 pontos de reputação.

Se vários jogadores ficarem empatados no maior total, eles todos ganham 2 pontos, a menos que estejam empatados em zero. Se houver vários jogadores empatados no menor total, eles todos perdem 2 pontos. (Especialmente se estiverem empatados no zero. Vergonha!) Nesse momento também, **qualquer jogador que conseguiu animar o golem ganha 3 pontos de reputação**.



A segunda assembleia usa a nova carta que requer uma teoria a mais do que o de costume se você quiser ganhar reputação.

Exemplo:



Vermelho ganha 2 pontos de reputação porque o seu relatório conta como 1/2. Azul e Amarelo estão empatados com 1. A reputação deles não muda. Verde perde 2 pontos porque seu relatório de progresso conta como 1/2.

Perdas ou Ganhos

Some as perdas e ganhos de ambas as cartas de assembleia e aplique o resultado como apenas uma perda ou ganho. Se for uma perda, qualquer penalidade adicional ou compensação por perder reputação é aplicada apenas uma vez. Se for um ganho, qualquer bônus como o do Manto do Respeito é aplicado apenas uma vez.

Resumindo, toda vez que você tiver várias perdas e ganhos ao mesmo tempo, some todas as perdas e ganhos e aplique qualquer penalidade, compensação, ou bônus apenas uma vez.

Novas Cartas de Artefato

Após cada assembleia, retire quaisquer cartas de artefato que sobram e distribua o próximo conjunto. Não se esqueça de fazer o mesmo com artefato debaixo dos panos.

Preparação para Próxima Rodada

Retire quaisquer marcadores de aprovação que sobram da área de ação Pesquisa Golem e vire uma nova carta de humor do rei. Coloque os marcadores indicados na área. **Marcadores de aprovação não se acumulam de uma rodada para a outra**.

No caso de uma partida com 2 jogadores, apenas um marcador de aprovação fica disponível em cada rodada.

Pontuação Final

Durante a pontuação final, você tem maneiras novas para ganhar (ou perder) pontos!

Se você tiver marcadores de aprovação sobrando, **troque cada marcador de aprovação por 2 moedas de ouro** antes de contar os pontos das moedas de ouro.

Durante a grande revelação, o rei te recompensa (ou pune), baseado na precisão e acurácia de seus relatórios de progresso:

- Um relatório com 1 marcador correto ganha **4 pontos de vitória**.
- Um relatório com 2 marcadores com um marcador correto ganha **2 pontos de vitória**.
- Um relatório com 2 marcadores sem marcador correto **perde 6 pontos de vitória**.
- Um relatório de 1 marcador incorreto perde **8 pontos de vitória**.

Pontue os relatórios sobre o peito e as orelhas separadamente. Sua recompensa máxima é de 8 pontos de vitória, mas se estiver errado pode perder até 16 pontos!

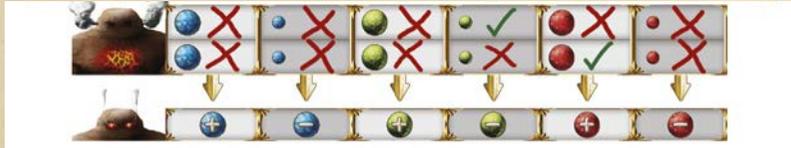
Independente de seus relatórios de progresso, você ganha **5 pontos de vitória** se conseguiu animar o golem durante o jogo.

Como Animar um Golem

Animar um golem é um processo complexo onde alquimistas observam vapor não só saindo das orelhas do golem mas das suas orelhas também. Não se sinta mal se não conseguir na primeira tentativa.

Existem exatamente dois ingredientes que, quando combinados, vão animar o golem. Qual dos dois? Para saber a resposta, você precisa saber o que as orelhas e o peito estão reagindo a:

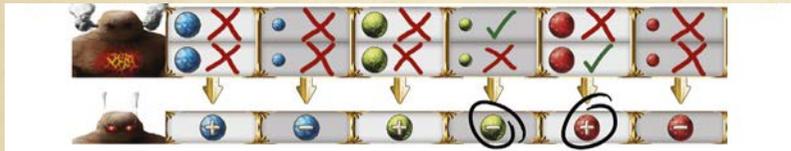
Exemplo:



As orelhas reagem a um aspecto pequeno verde, e o peito reage a um aspecto grande vermelho.

O seu formulário de dedução mostra como tornar a informação sobre **tamanhos** em informação sobre **sinais**. Se o golem reage a um aspecto grande, então a animação requer um sinal positivo neste aspecto. Se ele reagir a um aspecto pequeno, então animação requer um sinal negativo neste aspecto.

Exemplo:



Se este formulário estiver correto, o golem requer **+** e **-** para ser animado.

De agora em diante, nós vamos considerar somente os **sinais** destes aspectos (não os tamanhos). Seus testes demonstraram quais duas cores são importantes. O formulário de dedução mostrou qual sinal cada cor deve ter. **Agora você precisa encontrar os dois alquímicos que tenham aqueles sinais naqueles aspectos.** Existem exatamente 2 destes alquímicos.

Exemplo: Estes são os dois alquímicos que tem **+** e **-**.



Uma vez que tenha determinado os alquímicos, ainda tem mais um passo a fazer: você tem que descobrir qual dos dois ingredientes corresponde a esses dois alquímicos!

Nota: você pode pensar que qualquer coisa que faça ambos o peito e as orelhas reagirem, deve ser um dos ingredientes que anima o golem. Mas este não é o caso.

Golem Animado



Se já testou o golem pelo menos duas vezes, você pode tentar animá-lo. Animar o golem é uma das duas opções na área de ação Pesquisa Golem.

Para tentar animar o golem:

1. Diga que você irá agora animar o golem.
2. No leitor de cartas, escolha **Pesquisa Golem**.
3. Em seguida, pressione **Animar Golem**.
4. **Escolha secretamente 2 ingredientes que você acredita vão animar o golem.** (O rei te supre com esses ingredientes. Você não precisa que as cartas estejam em sua mão).
5. Revele o resultado.



Se o resultado for um golem animado, você também:

6. Avança o seu marcador de progresso golem até a área mais alta do tabuleiro de pesquisa golem.
7. Se quaisquer marcadores de aprovação sobrirem na área de ação, pegue 1 e coloque-o em seu tabuleiro de jogador.



Mas, se os dois ingredientes não animarem o golem, você perde 2 pontos de reputação.

Animar o golem vale 5 pontos de vitória no fim do jogo. Vale também 3 pontos de reputação se você conseguiu animar o golem a tempo da segunda assembleia. É algo muito proveitoso de se conseguir.



Recapitulando

Com a expansão *O Projeto Golem*. Use esta quantidade de cubos de ação:

	Rodada 1	Rodadas 2 e 3	Rodadas 4, 5, e 6
2 jogadores	3 	6 	6 
3 jogadores	3 	5 	6 
4 jogadores	3 	5 	5 

Com *O Projeto Golem* use estas assembleias.

Use estas duas cartas para a primeira assembleia.



Use estas duas cartas para a segunda assembleia.



Cartas da Expansão

As novas cartas são usadas somente se você estiver jogando com as seguintes expansões:

Financiamento de Startup

- Replicador (artefato)

O Projeto Golem

- Estante de Mogno (artefato)
- Selo Real (artefato)
- 4 Cartas de Favor de Cortesia

Especialmente, não use a Estante de Mogno sem o *Projeto Golem*. Ela entra-quece sem a área de ação *Visitar Biblioteca*.

Replicador



Quando você replica uma carta de startup que normalmente lhe daria reputação depois do final da primeira rodada, você ganha a reputação sem demora. Se uma carta de startup lhe deixar começar o jogo com o Replicador, então o efeito do Replicador é ativado no final das rodadas 1 e 2.

Prensa de Tipos Móveis e Artigos de Enciclopédia



Na expansão *O Projeto Golem*, você não pode usar a Prensa de Tipos Móveis quando for publicar ou endossar um artigo de enciclopédia, porque isso requer um marcador de aprovação. No entanto, se você não estiver jogando *O Projeto Golem*, a Prensa de Tipos Móveis funciona tanto para artigos de enciclopédia como para teorias.

Fila de Alquimistas Questionantes (dúvidas sobre o jogo básico)

Como o Herborista funciona quando eu estou comprando cartas de ingrediente ao mesmo tempo?

Termine o que você estiver fazendo antes de jogar o Herborista. Se uma área de ordem de tarefas lhe der ingredientes e o Herborista, compre todos os ingredientes antes de usar o Herborista. De maneira similar, no começo do jogo, você compra todas as suas cartas, escolhe quais cartas de favor vai manter, e somente depois você poderá usar quaisquer Herboristas.

Sobre aquelas cartas de favor descartadas no começo do jogo... elas são descartadas, viradas para cima ou para baixo?

Todas as cartas de favor que vão para a pilha de descarte são descartadas viradas para cima.

Meu estimado colega e eu possuímos selos no caso de uma teoria com um marcador de conflito. Durante a derrubada de teoria, este conflito é removido. Agora de repente a teoria conta para um privilégio. Quem de nós ganhará o privilégio?

Verifique se você tem os requisitos para conseguir privilégios somente depois de completar a ação *Derrubar Teoria* ou *Publicar Teoria*. No caso em questão, você consegue o privilégio se foi sua a ação de *Derrubar Teoria*. Seu colega consegue o privilégio se a ação foi dele(a). E se o marcador foi removido durante a ação de outra pessoa, então o privilégio irá para quem for o primeiro de vocês a realizar uma ação *Publicar Teoria* ou *Derrubar Teoria* (mesmo se a tentativa de derrubada for mal-sucedida).

Eu uso o meu Periscópio para espionar o experimento de meu colega. Meu colega saberá qual foi o ingrediente que eu vi?

Claro que não. Você está espionando. Seu colega deve lhe entregar ambas as cartas viradas para baixo. Você as embaralha e escolhe uma para olhar. Depois descarta as duas.

Eu tenho um cubo em *Publicar Teoria*. Mas uso o cubo para uma publicação imediata durante *Derrubar Teoria*. Posso ainda usar as *Botas de Sete-léguas* para conseguir uma segunda ação de *Publicar Teoria*?

Sim. Mas você deverá esperar até que todos os cubos saiam da área de ação *Publicar Teoria*.

Eu recusei a minha ação. Ainda posso usar as *Botas de Sete-léguas* para realizar a ação?

Sim, depois de todos terminarem.

Como as *Botas da Sete-léguas* funcionam com o Zelador?

Trate a carta do Zelador como se fosse uma área de ação. Se você tiver um cubo nele, você poderá usar as *Botas de Sete-léguas* para realizar tal ação mais uma vez.

O que "Nenhuma poção negativa pode te afetar duas vezes na mesma rodada" significa?

A azul não pode te afetar duas vezes na mesma rodada. A vermelha não pode te afetar duas vezes na mesma rodada. A verde não pode te afetar duas vezes na mesma rodada. Mas duas poções negativas diferentes podem te afetar. Por exemplo, você pode ser envenenado e paralisado. Pelo lado bom, sua imunidade funciona durante a rodada inteira, então se você for envenenado bem cedo usando a carta do Zelador, você ficará imune a veneno da ação *Beber Poção* mais tarde na rodada.

Um Jogo de Matúš Kotry

Ilustração: David Cochard

Arte Adicional: Jakub Politzer

Design Gráfico: Filip Murmak

Design Adicional: František Horálek

Tradução: Rodrigo Sponchiado Semura

Jogador Chefe: Petr Murmak

Jogadores Teste: Jiřka, Filip, Vitek, Dilli, David, Ivka, Chasník, Petr, Vlaada, Marcela, Alenka, Dita, Zdeňka, Michal, Ondra, e outros participantes de vários eventos de jogos, na República Tcheca e no mundo.

Agradecimento para: Michal Stárek por ter gravado incríveis efeitos sonoros para as novas opções no aplicativo e para todo mundo que contribuiu com o desenvolvimento do jogo, especialmente os jogadores teste, que se arriscaram a ter dores de cabeças diante de tal difícil desafio!

© Czech Games Edition, October 2016.
www.CzechGames.com

