

Die Alchemisten

Matúš Kotry 

Der Golem des Königs



Was führen meine Kollegen nur im Schilde? Seit Wochen verstecken sie sich in ihren Labors und kommen nur heraus, um sich in die Palastbibliothek zu schleichen. Könnte es sein, dass auch sie am Rätsel des Königs arbeiten? Diese Narren! Ich war es, der die Artikel verfasst hat, die sie in der Königlichen Enzyklopädie nachschlagen. Nur ich kenne die wahre Natur der Alraune und ich werde es sein, der den Golem des Königs zum Leben erweckt!

Über diese Erweiterung

Der Golem des Königs enthält 4 Erweiterungsmodule: Mit der **Gründerförderung** könnt ihr die Startressourcen eurer Labors individuell anpassen.

In **Hektische Zeiten** ist jede Spielrunde anders, da sich die Vorteile (und Kosten!) der Plätze in der Spielreihenfolge verändern.

Die **Königliche Enzyklopädie** bietet eine neue Plattform für Forschungspublikationen.

Und beim **Golem-Projekt** müsst ihr ein Gebilde aus Lehm und Magie zum Leben erwecken.

Die Erweiterungsmodule sind nach Komplexität geordnet. **Gründerförderung** und **Hektische Zeiten** können

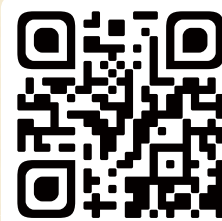
problemlos von Anfängern gespielt werden, während die **Königliche Enzyklopädie** für erfahrene Spieler geeignet ist. Das **Golem-Projekt** ist ein Modul für echte Experten, die nach neuen alchemistischen Herausforderungen suchen.

Die vier Module können nach Belieben kombiniert werden. Einzige Ausnahme ist das **Golem-Projekt**, das nur in Verbindung mit **Königliche Enzyklopädie** gespielt werden kann.

In den meisten Erweiterungen spielen die Buchmarker aus der **Palastbibliothek** eine Rolle. Sie werden auf der nächsten Seite erklärt.

Benutzt dieselbe App

Wenn ihr die App „Alchemists: Lab Equipment“ Version 2.0 oder höher habt, könnt ihr direkt losspielen. Ab sofort enthält die App die Option, mit der Erweiterung zu spielen. Achtung: Erweiterungspartien haben einen 5-stelligen Code, Standardpartien einen 4-stelligen Code.



Die Palastbibliothek

Wer das Wissen der Altvordenen ergründen will, muss wochenlang über einem siedenden Kessel schuften. Oder er besorgt sich einfach einen Bibliotheksausweis.

Neue Schlussfolgerungstabelle

Unsere Vorväter haben die alchemistischen Elemente in zwei Kategorien unterteilt: Elemente der Sonne und Elemente des Mondes. Diese Unterscheidung ist wichtig für die Nutzung der Palastbibliothek. Auf der neuen Schlussfolgerungstabelle ist jedes Element mit einem Sonnen- oder Mondsymbol versehen. **Das Geheimnis dahinter:** Sonnenelemente haben genau 2 oder 0 negative Teilchen (stell dir vor, dass sich die beiden Negativteilchen gegenseitig negieren). Mondelemente haben entweder 1 oder 3 negative Teilchen. Der untere Abschnitt der Tabelle wird nur für das **Golem-Projekt** benötigt.

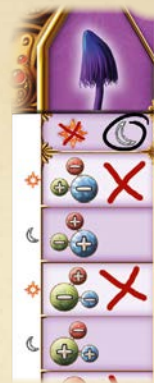
Buchmarker



Bei drei Modulen der Erweiterung hat man die Möglichkeit Buchmarker zu erhalten:

- Als **Gründerförderung** kann man bei Spielbeginn einen Buchmarker erhalten.
- In **Hektischen Zeiten** kann man Buchmarker über die Plätze in der Spielreihenfolge erhalten.
- Das **Golem-Projekt** beinhaltet das Aktionsfeld „Bibliothek aufsuchen“.

Wer einen Buchmarker erhält, muss ihn sofort einsetzen. **Er hält das Lesegerät so, dass kein anderer Spieler es sehen kann**, und tippt auf **„Bibliothek aufsuchen“**. Daraufhin zeigt das Lesegerät 4 zufällig ausgewählte Zutaten an. Der Spieler wählt eine aus und tippt auf **„Bestätigen“**. Anschließend verrät das Lesegerät, ob die gewählte Zutat ein Sonnenelement oder ein Mondelement enthält.



Beispiel: Du wählst ein Buch, das sich mit der Natur des Pilzes beschäftigt. Das Lesegerät zeigt, dass der Pilz ein Mondelement enthält. Infolgedessen kannst du alle Elemente mit Sonnensymbol für den Pilz ausschließen.

Anschließend legt man das Buch auf die eigene Spieler-Tafel. Dies erinnert die anderen Spieler daran, dass man über zusätzliche Informationen verfügt. Außerdem wird so festgehalten, wie viele Bücher man gelesen hat (wichtig für das Artefakt Mahagoni-Bücherregal).

Gründerförderung

Herzlichen Glückwunsch, Ihr Antrag auf Gründerförderung wurde angenommen. Sie können jetzt Ihr Alchemielabor nach Ihren individuellen Wünschen und Bedürfnissen einrichten.

Spielmaterial

alle 20 Gründerkarten



die Artefaktkarte
Replikator



12 Buchmarker

1 neue Schlussfolgerungstabelle für jeden Spieler



Spielaufbau

Der Replikator wird in den Artefaktstapel **I** gemischt. Dadurch besteht die Chance, dass er bei Spielbeginn in der Artefaktauslage liegt. Die Gründerkarten werden gemischt. **Anstatt der üblichen 2 Gold, 1 Helferkarte und 2 Zutaten erhält jeder Spieler 4 Gründerkarten ausgeteilt.** Ansonsten wird das Spiel (inkl. aller Karten und Plättchen) wie gewohnt aufgebaut und ein Startspieler gewählt. Wenn alle anderen Spielvorbereitungen abgeschlossen sind, **sucht sich jeder Spieler von seinen 4 Gründerkarten 2 Karten aus**, die er behalten will und legt die anderen beiden ab. Vor Beginn der ersten Spielrunde decken alle Spieler ihre Gründerkarten gleichzeitig auf.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit den Ressourcen, die auf seinen Gründerkarten abgebildet sind:



Gold: Man nimmt sich entsprechend viele Goldstücke.



Zutaten: Man zieht entsprechend viele Zutaten blind vom Stapel.



Helfer: Man zieht so viele Helferkarten, wie auf den beiden Gründerkarten abgebildet sind, plus 1 weitere. Dann wählt man aus, welche man behalten will, und legt 1 wieder ab.



Buch: Man nimmt 1 Buchmarker und setzt ihn sofort ein (siehe „Die Palastbibliothek“). Erhält der Spieler auch Zutatenkarten, darf er sie sich zuvor nehmen und ansehen.



Rufpunkte: Manche Stiftungen sind hoch angesehen, andere machen ihren schlechten Ruf durch höhere Fördermittel wett. Man zählt die Rufpunktverluste und -zugewinne von beiden Karten zusammen und passt die Position seiner Phiolen entsprechend an.



Verspätete Rufpunkte: Auf einigen Karten steht, dass man die Rufpunkte nicht vor Ende der ersten Runde bekommt. In dem Fall erhält man diesen Teil der Gründerförderung erst nach dem Ende von Runde 1.

Es gibt zwei Gründerkarten, die einen Spieler mit einem Artefakt starten lassen:



Geheimes Artefakt: Man nimmt alle Artefakte vom Stapel **III**, die nicht in der Artefaktauslage liegen, und sucht sich eins davon aus. Die anderen legt man in die Spielschachtel zurück. Die

Auswahl wird vor den anderen Spielern **geheim** gehalten. Erst am Ende der letzten Runde (kurz vor der Siegpunktwertung) wird das geheime Artefakt aufgedeckt. Altar des Goldes wird unmittelbar vor dem Umwandeln von Rufpunkten in Siegpunkte aufgedeckt und Federhut kann während der Leistungsschau aufgedeckt werden. Liegt der Preis des geheimen Artefakts unter 5 Gold, bekommt man die Differenz in Siegpunkten (z. B. würde ein Artefakt, dessen Preis bei 3 Gold liegt, 2 Siegpunkte geben).



Startartefakt: Man nimmt alle Artefakte vom Stapel **I**, die nicht in der Artefaktauslage liegen, und sucht sich eins davon aus. Die anderen legt man in die Spielschachtel zurück. Das

gewählte Artefakt wird **offen** ausgelegt, sodass alle Spieler es sehen können. Es gehört von Anfang an dir und nur dir!

Doch wo Glück ist, da sind Neider nicht fern. Schon bald kursieren die wildesten Gerüchte darüber, wie etwas so Wertvolles in deinen Besitz gelangt ist. Hätte das Artefakt 3 Gold gekostet, muss man 5 Rufpunkte dafür bezahlen. Hätte es 4 Gold gekostet, verliert man sogar 7 Rufpunkte. Dieser Verlust wird mit den anderen Rufpunktverlusten und -zugewinnen der Gründerkarten verrechnet (sprich: die Phiolen werden nur ein Mal bewegt).



Wichtig ist, dass jeder Spieler seine Gründerkarten behält. Denn wenn später jemand den Replikator kauft, kann man noch einmal von seinen Gründerkarten profitieren.

Gründerkarten sind auf die Meister-Variante des Spiels ausgelegt. Wenn mit der **Lehrling-Variante** gespielt wird, zieht jeder Spieler nach Erhalt seiner Gründerförderung zusätzlich **1 Zutat**.

Hektische Zeiten

Ein Alchemist, der so richtig in Fahrt ist, schafft mehr vor dem Frühstück als manch anderer am ganzen Tag.

Spielmaterial

12 Buchmarker



1 neue Schlussfolgerungstabelle für jeden Spieler



6 der 18 Reihenfolge-Plättchen



Spiel Aufbau

Beim Aufbauen des Spielplans wird aus einem Teil der Reihenfolge-Plättchen ein Stapel gebildet:

1. Wenn ihr ohne das *Golem-Projekt* spielt, werden alle Reihenfolge-Plättchen mit Golem-Symbol aussortiert.
2. Sortiert die restlichen Plättchen nach Zahlengruppen 1-2, 3-4 und 5-6.
3. Zieht 2 Plättchen von jeder Gruppe, ohne sie anzusehen.
4. Bildet einen Stapel aus den 6 gezogenen Plättchen und ordnet sie so an, dass die niedrigste Zahl ganz oben und die höchste Zahl ganz unten liegt.
5. Legt den Stapel neben den Spielplan. Das oberste Plättchen wird aufgedeckt und so hingelegt, dass es die aufgedruckte Spielreihenfolge aus dem Grundspiel überdeckt. Auf dem Plättchen sind die Plätze in der Spielreihenfolge für die erste Runde abgebildet.
6. Das nächste Plättchen wird aufgedeckt und bleibt auf dem Stapel liegen. So könnt ihr sehen, welche Plätze es in der nächsten Runde geben wird. In den Runden 1 und 2 werdet ihr ein Plättchen der Gruppe 1-2 verwenden usw.



Spielreihenfolge Festlegen

Das auf dem Spielplan liegende Reihenfolge-Plättchen bestimmt, welche Plätze in der Spielreihenfolge in dieser Runde zur Verfügung stehen. Das Festlegen der Spielreihenfolge läuft wie gewohnt ab. Das Feld mit der 3+ darf nur gewählt werden, falls mindestens drei Spieler teilnehmen. Das Feld mit der 4 ist nur in Vier-Spieler-Partien verfügbar (nicht verfügbare Felder können mit unbenutzten Phiolen markiert werden).

Die neuen Plätze bieten viele neue Möglichkeiten – und diese Möglichkeiten haben ihren Preis. Wie im Grundspiel stehen die Kosten eines Platzes auf der linken Seite und die Vorteile auf der rechten Seite des Felds. Wer die Kosten eines Platzes nicht bezahlen kann, darf ihn auch nicht wählen.



Ruf verlieren: Man verliert die angegebene Anzahl an Rufpunkten. Dabei gelten die üblichen Boni und Mali für die farbigen Bereiche der Rufleiste.



Aktionen verlieren: Man legt einen seiner Aktionswürfel auf das Feld für unbenutzte Aktionswürfel. Er steht in dieser Runde nicht zur Verfügung.



Gunstmarker verlieren: Beziehungen zum Königshof haben noch niemandem geschadet. Um diesen Platz wählen zu können, muss man einen Gunstmarker in die Bank zurücklegen. Spielt ihr ohne das *Golem-Projekt*, gibt es keine Gunstmarker und das Reihenfolge-Plättchen sollte bereits beim Spiel Aufbau aussortiert worden sein.



Ruf erhalten: Man erhält die angegebene Anzahl an Rufpunkten.



Gold erhalten: Man erhält die angegebene Anzahl an Goldstücken.



Buch lesen: Man nimmt sich einen Buchmarker und setzt ihn sofort ein (siehe „Die Palastbibliothek“).

Rundenende

Am Ende der Runde ändern sich die Plätze in der Spielreihenfolge. Sobald ein neuer Abenteurer aufgedeckt wird, verfährt man wie folgt mit den Reihenfolge-Plättchen:

1. Das alte Plättchen wird vom Spielplan entfernt.
2. Das oberste Plättchen wird vom Stapel auf den Spielplan gelegt.
3. Das nächste Plättchen des Stapels wird aufgedeckt.



Die Königliche Enzyklopädie

Wenn ein Student Angst davor hat, einen deiner Tränke zu probieren, zeige ihm einfach den passenden Artikel in der Königlichen Enzyklopädie. „Siehst du? Die Zutaten sind nicht giftig. Da steht es, schwarz auf weiß.“ Erwähne nicht, dass du der Autor des Artikels bist.

Spielmaterial

Doppelseitige Enzyklopädie-Tafel



1 Enzyklopädie-Drittmittel-Plättchen

16 Zutatenmarker



1 weißes Siegel ohne Stern für jeden Spieler



1 zusätzliches Siegel mit silbernem Stern für jeden Spieler



Spielaufbau

Wenn ihr mit dem *Golem-Projekt* spielt, wird die Seite der Enzyklopädie-Tafel mit dem Golem-Symbol verwendet. Anderenfalls nimmt man die andere Seite. Die Enzyklopädie-Tafel wird in die Nähe der Theorien-Tafel gelegt. Daneben kommen die Zutatenmarker.

Das Enzyklopädie-Drittmittel-Plättchen wird in die Mitte der Enzyklopädie-Tafel gelegt. Jeder Spieler erhält die 2 Siegel in seiner Spielfarbe.

Theorie publizieren

Die *Königliche Enzyklopädie* bietet eine weitere Möglichkeit, bahnbrechende alchemistische Erkenntnisse mit der Weltöffentlichkeit zu teilen. Wer auf dem Aktionsfeld „Theorie publizieren“ an der Reihe ist, kann diese Aktion nutzen, um statt einer herkömmlichen Theorie einen Artikel für die *Königliche Enzyklopädie* zu schreiben oder zu unterstützen.

Die Publikationskosten hängen davon ab, ob mit dem *Golem-Projekt* gespielt wird oder nicht. Ohne das *Golem-Projekt* bleiben die Kosten gleich, d. h. man bezahlt 1 Gold an die Bank und (im Falle einer Unterstützung) je 1 Gold an jeden Spieler, der bereits ein Siegel auf dem Artikel hat. Wird mit dem *Golem-Projekt* gespielt, bezahlt man 1 Gunstmarker an die Bank (anstelle eines Goldmarkers). An die anderen Spieler muss man weiterhin gegebenenfalls 1 Gold bezahlen.

Der wichtigste Unterschied zwischen herkömmlichen Theorien auf der Theorien-Tafel und Artikeln in der Enzyklopädie besteht darin, dass ein Artikel nicht von einer Zutat, sondern von einem Teilchen handelt. Ein Artikel wird folgendermaßen geschrieben:

1. Zuerst wählt man ein Teilchen (rot, grün oder blau), über das es noch keinen Artikel gibt.
2. Dann nimmt man 2 Ergebnismarker dieser Farbe und legt sie auf die passenden Kreise der Enzyklopädie-Tafel. Die Marker werden so gedreht, dass die Ladung, über die man schreiben will, nach oben zeigt (+, +, +, +, - oder -).
3. Abschließend legt man unter jeden Ergebnismarker 2 Zutatenmarker. Jeder Artikel muss 4 verschiedene Zutaten behandeln.

Was sagt ein Artikel aus? Er sagt, dass die gezeigten Zutaten das angegebene Teilchen in der angegebenen Ladung enthalten.

Rotes Beispiel:



Laut diesem Artikel enthalten Kröte und Alraune +, während Skorpion und Farn - enthalten. Achtung: Das heißt nicht zwingend, dass Kröte und Alraune zusammen + ergeben.

Blaues Beispiel:



Laut diesem Artikel enthalten alle vier abgebildeten Zutaten +.

Wer einen Artikel schreibt oder unterstützt, legt eines seiner Siegel darauf. Wie bei herkömmlichen Theorien gibt das Publizieren eines neuen Artikels 1 Rufpunkt.

Absicherung bei Artikeln

Wer ein Siegel mit Stern auf einen Artikel legt, setzt seinen guten Ruf aufs Spiel. Sollte sich der Artikel als falsch erweisen (egal ob während oder am Ende des Spiels), kommt ihn das teuer zu stehen. Dabei ist jedoch zu beachten, dass nur ein Siegel mit Stern bei der Großen Enthüllung Siegpunkte gibt.

Wie bei herkömmlichen Theorien kann man auch bei Artikeln Siegel ohne Stern legen, um sich gegen Irrtümer abzusichern. **Allerdings sichert man sich bei Artikeln in Bezug auf eine Zutat und nicht auf ein Teilchen ab.**



Um sich in Bezug auf eine der vier Zutaten abzusichern, nimmt man das Siegel ohne Stern, dessen Farbe der Farbe des Bandes neben dem Feld des Zutatenmarkers auf dem Artikel entspricht. Im roten Beispiel müsste man, um sich in Bezug auf den Skorpion abzusichern, ein blaues Siegel ohne Stern legen, da der Skorpion auf dem blauen Feld liegt. Das heißt, man müsste sich sicher sein, dass Kröte und Alraune ein + enthalten und Farn ein - enthält.



Wir bleiben beim roten Beispiel. Um sich in Bezug auf den Farn abzusichern, würde man das weiße Siegel ohne Stern verwenden. **Das weiße Siegel hat nur auf der Enzyklopädie-Tafel eine Funktion.** Auf der herkömmlichen Theorien-Tafel ist es nutzlos.

Das Enzyklopädie-Drittmittel

Das Enzyklopädie-Drittmittel funktioniert wie alle anderen Drittmittel auch. Wer noch keine Drittmittel hat, kann es nehmen, sobald er 2 Siegel auf Artikeln der Enzyklopädie hat. Verfügt man bereits über Drittmittel, muss man auf allen 3 Artikeln ein Siegel haben.

Einschränkungen

Gibt es bereits einen Artikel über ein Teilchen, kann man keinen neuen darüber verfassen. Eine weitere Einschränkung stellen die verfügbaren Zutatenmarker dar. Da es von jeder Zutat nur 2 Marker gibt, kann es passieren, dass nur noch Marker übrig sind, mit denen sich kein wahrheitsgemäßer Artikel schreiben lässt (z. B. 3 Zutaten mit + und 1 Zutat mit -). Zu dieser Situation kommt es jedoch nur, wenn einer der publizierten Artikel fehlerhaft ist. Die Begründung hierfür darf sich der geneigte Leser selbst herleiten.

Theorien-Tafel und Enzyklopädie-Tafel schränken einander nicht ein, sprich, man darf einen Artikel schreiben, der einer publizierten Theorie widerspricht.

Theorie widerlegen

Die Aktion „Theorie widerlegen“ kann auch genutzt werden, um einen Artikel in der Enzyklopädie zu widerlegen. Dazu muss man beweisen, dass eine der im Artikel genannten Zutaten mit der falschen Ladung aufgeführt ist. Die Widerlegungsmethode (für Lehrlinge oder Meister) ist dieselbe wie im Grundspiel.

Auch die Folgen einer Widerlegung bleiben gleich: Für einen missglückten Widerlegungsversuch verliert man 1 Rufpunkt. Bei Erfolg erhält man 2 Rufpunkte, die Zutatenmarker des Artikels werden abgelegt und sein Siegel aufgedeckt. Wer ein Siegel auf einem widerlegten Artikel hat, verliert 5 Rufpunkte, es sei denn, es war ausreichend abgesichert.

Woran erkenne ich, ob ein Siegel ausreichend abgesichert ist? **Denk daran, was ein Siegel ohne Stern bedeutet: „Jede andere Zutat, um die es in diesem Artikel geht, wurde korrekt bestimmt.“** Trifft der Satz zu, ist das Siegel ausreichend abgesichert und der Besitzer verliert keine Rufpunkte. Hat die Widerlegung jedoch bewiesen, dass eine andere Zutat falsch ist, verliert der Besitzer des Siegels 5 Rufpunkte.

Bei Unklarheiten können folgende Beispiele weiterhelfen.



Beispiele für Lehrlinge

Die wahrscheinlichste Situation

Dein schwachsinniger Kollege hat den Artikel des blauen Beispiels verfasst. Du zeigst, dass der Pilz enthält und widerlegst damit den Artikel. Infolgedessen erhältst du 2 Rufpunkte. Jeder Spieler, der ein Siegel auf dem Artikel hat, verliert 5 Rufpunkte, es sei denn, er hat sich in Bezug auf den Pilz abgesichert. (Da der Pilz auf dem grünen Feld liegt, würde ein grünes Siegel das tun).

Die fünfte Zutat

Dieser Fall ist unwahrscheinlich, aber er beschreibt eine erfolgreiche Widerlegung.

Du bist besonders gewieft und zeigst, dass der Skorpion enthält. Da nur 4 Elemente enthalten können, muss eine der im Artikel beschriebenen Zutaten falsch sein. Der Artikel ist damit widerlegt und du erhältst 2 Rufpunkte. Jeder Spieler, der ein Siegel mit Stern auf dem Artikel hat, verliert 5 Rufpunkte. Siegel ohne Stern führen in diesem Fall nicht zu Rufpunktverlusten – weil du nicht gezeigt hast, welche der Zutaten falsch bestimmt wurde, ist es möglich, dass der Fehler bei der abgesicherten Zutat liegt.

Beispiele für Meister

Das Widerlegen für Meister ist eine hohe Kunst. **Es ist keine Schande, die Widerlegungsregeln für Lehrlinge zu verwenden**, vor allem wenn man zum ersten Mal mit der *Königlichen Enzyklopädie* spielt.

Die wahrscheinlichste Situation

Du zeigst, dass Blume und Pilz zusammen ergeben. Im Grunde ist es wie beim ersten Beispiel für Lehrlinge. Spieler, die sich in Bezug auf den Pilz abgesichert haben, verlieren keine Rufpunkte; alle anderen Spieler mit Siegeln schon.

Doppelfehler

Wenn du zeigen kannst, dass Kröte und Pilz zusammen ergeben, führen alle Siegel zu Rufverlusten. Schließlich bedeutet ein Siegel ohne Stern, dass man 3 der Zutaten für richtig hält – und du hast eindeutig gezeigt, dass 2 der 4 Zutaten falsch sein müssen.

Erfolgloser Versuch

Du zeigst, dass Kröte und Pilz zusammen ergeben. Dies widerlegt jedoch nicht den Artikel. Es ist durchaus möglich, dass zwei Elemente mit zusammen ergeben.

Hinweis: Beim Widerlegen zählt nur der zu diesem Zweck durchgeführte Versuch. Man darf nicht mit vorangegangenen Versuchen, anderen Artikeln oder publizierten Theorien argumentieren.

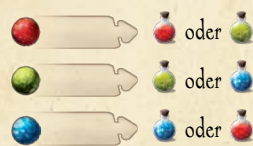
Die Zwei-Farben-Regel

Du zeigst, dass Rabenfeder und Pilz zusammen ergeben. Dies widerlegt den Artikel über das blaue Teilchen und gibt dir 2 Rufpunkte.

Wie bitte?! Hatten wir nicht eben gesagt, dass-?

Ja, das stimmt, doch die Erfahrung zeigt, dass alchemistische Elemente einer **Zwei-Farben-Regel** folgen. Mischt man zwei Elemente, die ein Teilchen mit übereinstimmender Ladung haben, kann der resultierende Trank nur zwei mögliche Farben haben:

Wenn dieses Teilchen gleich geladen ist... ...wird der Trank



Ihr glaubt mir nicht? Probiert es selbst aus!

Aber zurück zum Beispiel. Welches Siegel ohne Stern ist denn nun abgesichert? Eine der beiden Zutaten ist falsch, wobei du nicht zeigen konntest, welche. Demnach verliert jeder, der sich in Bezug auf die Rabenfeder oder den Pilz abgesichert hat, keinen Ruf. Wer sich gegen die Kröte abgesichert hat, verliert Ruf, da sein Siegel behauptet, alle Zutaten außer der Kröte seien richtig – was du eindeutig widerlegt hast.

Nachtrag zur fünften Zutat

Ähnlich wie beim zweiten Beispiel für Lehrlinge zeigst du, dass Kröte und Skorpion zusammen ergeben. Damit hast du bewiesen, dass Farn, Pilz oder Rabenfeder durch Skorpion ersetzt werden müssten. Ein Siegel, das in Bezug auf die Kröte abgesichert ist, behauptet, diese drei seien allesamt korrekt. Somit ist das Siegel nicht ausreichend abgesichert und sein Besitzer verliert Ruf. Siegel ohne Stern, die in Bezug auf Farn, Pilz oder Rabenfeder abgesichert sind, gelten als ausreichend abgesichert und führen nicht zu Rufverlusten.

Doppelfehler (Teil 2)

Wenn du beweisen kannst, dass Skorpion und Alraune zusammen ergeben, führt jedes Siegel zu Rufverlusten. Da nur 4 Zutaten enthalten, konntest du beweisen, dass der Autor des Artikels 2 Zutaten falsch bestimmt hat.

Mehrere Publikationen widerlegen

Selbst mit der Lehrling-Variante ist es möglich, eine Theorie und einen Artikel in der Enzyklopädie gleichzeitig zu widerlegen. Die Folgen sind dieselben wie im Grundspiel (unter „Widerlegen für Meister“). **Man erhält 2 Rufpunkte für die erfolgreiche Widerlegung** (nicht 2 Punkte für jede widerlegte Publikation). Jeder, der ein nicht ausreichend abgesichertes Siegel auf einer der widerlegten Publikationen (Theorie oder Artikel) hat, verliert Rufpunkte. Wie gewohnt werden Rufpunktverluste und -zugewinne (falls vorhanden) zusammengerechnet und alle Boni und Mali nur ein Mal eingerechnet.

Bei der Meister-Variante ist es sogar möglich, 2 Theorien und 1 Artikel auf einen Streich zu widerlegen. Auch dies ist nur 2 Rufpunkte wert, allerdings gestatten wir dem Meisteralchemisten ein süffisantes, hämisches Grinsen.

Widersprüche aufzeigen

Die Widerspruchsmarker (aus der Meister-Variante) können nicht auf Artikel der Enzyklopädie gelegt werden. Es ist erlaubt, einen Artikel zu schreiben, der im Widerspruch zu einer publizierten Theorie steht. Ebenso zählt das Aufzeigen eines Widerspruchs zwischen einer Theorie und einem Artikel nicht als erfolgreiche Widerlegung.

Wenn Fachzeitschriften der Königlichen Enzyklopädie widersprechen, fühlen sie sich wie Pioniere der Wissenschaft. Anders herum ist es den Herausgebern der Enzyklopädie völlig egal, was das gemeine Volk als anerkannte Theorie betrachtet.

Sofort publizieren

Nach dem Widerlegen hat man sofort die Möglichkeit, selbst zu publizieren – das gilt nicht nur für herkömmliche Theorien. Wer einen Artikel in der Enzyklopädie widerlegt, darf sofort einen **anderen Artikel** über **dasselbe Teilchen** schreiben. Der neue Artikel kann andere Ladungen und/oder andere Zutaten behandeln.

Rundenende und Siegpunktwertung

Immer wenn Theorien gezählt oder gewertet werden, gelten Artikel ebenfalls als Theorien. Am Ende der Runde zählen sie bei Konferenzen und dem Preis „Alchemist des Monats“ hinzu. Bei der Siegpunktwertung am Ende des Spiels werden sie nach den herkömmlichen Theorien gewertet (nach demselben System). Wurde eine Zutat falsch bestimmt, verlieren Spieler, die sich in Bezug auf diese Zutat abgesichert haben, keine Siegpunkte. Sind mehrere Zutaten falsch, führen alle Siegel auf dem Artikel zum Verlust von 4 Siegpunkten.

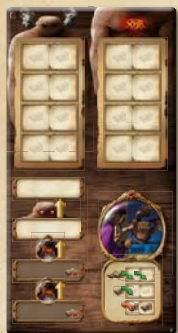


Das Golem-Projekt

Schweigend wirft die gedrungene Lehmgestalt ihren formlosen Schatten auf das Labor. Sie ist dein wichtigstes Forschungsobjekt, auch wenn sie dir niemals Publikationen einbringen wird. All deine Hypothesen über sie sind streng geheim, denn der König selbst hat dich mit diesem Projekt betraut.

Spielmaterial

Golem-Forschungstafel



Wertungstafel

4 Helferkarten Hölzig



16 Gunstmarker



6 der 8 Plättchen für das königliche Gemüt (außer bei Zwei-Spieler-Partien)



Artefaktkarten Königliches Siegel und Mahagoni-Bücherregal

1 zusätzliche Phiole für jeden Spieler (als Marker für Fortschritte in der Golem-Forschung)



6 Berichtmarker für jeden Spieler



12 Buchmarker



Erweiterungsspielplan für das Golem-Projekt



Artefakt-Tafel „Unterm Ladentisch“



3 Konferenzplättchen

1 neue Schlussfolgerungstabelle für jeden Spieler



1 Forschungsbericht-Plättchen

Das Forschungsbericht-Plättchen wird auf das Konferenzfeld gelegt.

Aufbau der Spielpläne



Aktionsfeld „Bibliothek aufsuchen“

Aktionsfeld „Artefakt kaufen“

Aktionsfeld „Golem-Forschung“

Spielaufbau

Der Erweiterungsspielplan liegt neben dem Hauptspielplan und enthält zwei neue Aktionsfelder. Die Artefakt-Tafel „Unterm Ladentisch“ überdeckt das Feld „Artefakt kaufen“ des Hauptspielplans.

Die Golem-Forschungstafel wird ebenfalls auf den Spieltisch gelegt. Jeder Spieler stellt eine seiner Phiolen auf das niedrigste Fortschrittsfeld.



Artefakte

Das Königliche Siegel und das Mahagoni-Bücherregal werden in die jeweiligen Artefaktstapel gemischt (ebenso der Replikator, falls ihr mit dem Modul *Gründerförderung* spielt).

Beim Ziehen der Artefakte wird von jedem Stapel 1 weiteres Artefakt gezogen, das unterm Ladentisch angeboten wird. Das Artefakt vom Stapel **I** kommt direkt auf die Artefakt-Tafel „Unterm Ladentisch“, die anderen werden offen beiseitegelegt. Sie kommen später, zusammen mit den anderen Artefakten ihrer Stufe ins Spiel.

Konferenzplättchen

Für jede Konferenz werden zwei Plättchen verwendet. Die erste Konferenz besteht aus dem ersten Konferenzplättchen des Grundspiels und dem unten abgebildeten Konferenzplättchen aus der Erweiterung. Beide werden je nach Spielvariante auf die Lehrlings- oder Meisterseite gedreht.



DIES SIND DIE BEIDEN PLÄTTCHEN FÜR DIE ERSTE KONFERENZ.

Für die zweite Konferenz wird das Plättchen aus dem Grundspiel durch das unten abgebildete Plättchen ersetzt. Das Plättchen, das wie ein normales Konferenzplättchen aussieht, hat zwei Seiten (für Meister und Lehrlinge).



DIES SIND DIE BEIDEN PLÄTTCHEN FÜR DIE ZWEITE KONFERENZ.

Die Konferenzplättchen-Paare werden wie gewohnt in den Abenteuerstapel integriert.

Helferkarten



Die vier Höflinge werden in den Stapel der Helferkarten gemischt.

Marker



Die Gunstmarker werden neben das Aktionsfeld „Golem-Forschung“ gelegt.



Die Buchmarker kommen in die Nähe des Aktionsfelds „Bibliothek aufsuchen“.

Die Königliche Enzyklopädie

Die *Königliche Enzyklopädie* wird (wie auf S. 4 erklärt) aufgebaut. Ohne sie kann das *Golem-Projekt* nicht gespielt werden. Nicht vergessen: Die Enzyklopädie-Tafel wird mit der **II**-Seite nach oben gelegt.

Plättchen für das königliche Gemüt



Zwei dieser Plättchen kommen in die Spielschachtel zurück. Bei drei Spielern werden die zwei Plättchen mit der **3** aussortiert, bei vier Spielern die zwei Plättchen mit der **4**. Jetzt sollten sechs Plättchen übrig sein. Diese werden gemischt und verdeckt neben dem Aktionsfeld „Golem-Forschung“ aufgestapelt.

Dann deckt man das oberste Plättchen auf und legt die angegebene Anzahl an Gunstmarkern auf das Aktionsfeld „Golem-Forschung“. Anschließend wird das Plättchen abgelegt. Die Anzahl der verfügbaren Gunstmarker wechselt mit jeder Runde.

Bei zwei Spielern gibt es in jeder Runde genau 1 Gunstmarker, d. h. die Plättchen für das königliche Gemüt bleiben in der Spielschachtel und man legt 1 Gunstmarker auf das Aktionsfeld „Golem-Forschung“.

Berichtmarker



Diese Marker werden benutzt, um den König über Fortschritte zu informieren. Man bewahrt sie geheim zusammen mit seinen Siegeln auf.

Aktionswürfel

Die Anzahl an Aktionswürfeln für die Spieler ändert sich im Spielverlauf. Sie ist abhängig von der Runden- und Spieleranzahl:

	Runde 1	Runde 2 und 3	Runde 4, 5 und 6
Zwei Spieler	3	6	6
Drei Spieler	3	5	6
Vier Spieler	3	5	5

In anderen Worten:

Zwei Spieler starten wie gewohnt mit 3 Würfeln in der ersten Runde und benutzen in allen folgenden Runden 6 Würfel.

Drei Spieler starten wie gewohnt mit 3 Würfeln in der ersten Runde und benutzen in den nächsten beiden Runden 5 Würfel. **Nach der ersten Konferenz haben sie bis zum Ende des Spiels 6 Würfel pro Runde.**

Vier Spieler starten wie gewohnt mit 3 Würfeln in der ersten Runde und benutzen in allen folgenden Runden 5 Würfel.



Neue Schlussfolgerungstabelle

Die neue Schlussfolgerungstabelle ersetzt die bisherige aus dem Grundspiel. Sie enthält spezielle Felder für die Golem-Forschung.

Aktionen festlegen

Das *Golem-Projekt* bietet zwei neue Aktionen – Golem-Forschung und Bibliothek aufsuchen –, die beim Festlegen der Aktionen gewählt werden können. **Die neuen Aktionen stehen bereits in der ersten Runde zur Verfügung.** Außerdem hat man am Ende jeder Runde die Gelegenheit, einen Forschungsbericht einzureichen. Dies erfordert jedoch keinen Aktionswürfel und muss nicht festgelegt werden.

Aktionsfelder abhandeln

Sobald alle Aktionen festgelegt sind, werden sie in folgender Reihenfolge abgehandelt:

1. Zutaten sammeln
2. Zutat transmutieren
3. Trank verkaufen*
4. **Golem-Forschung**
5. Artefakt kaufen
6. **Bibliothek aufsuchen**
7. Theorie widerlegen*
8. Theorie publizieren*
9. Test am Studenten
10. Trank trinken

Anschließend kann man **Forschungsberichte** einreichen.

* Wie gewohnt stehen diese drei Aktionen in der ersten Runde noch nicht zur Verfügung.



Golem-Forschung



Seine Majestät der König ist fasziniert von der Legende des Golems. Allen Wissenschaftlern, die auf diesem Gebiet forschen, ist seine Gunst gewiss – solange sie regelmäßig Ergebnisse liefern und ihn nicht langweilen.

Auf diesem Aktionsfeld kann man den Golem entweder testen oder versuchen, ihn zu erwecken. Beide Aktionen gewähren Gunstmarker, doch die Gunst des Königs ist nicht unbegrenzt. Wer zuerst kommt, ist klar im Vorteil (siehe „Plättchen für das königliche Gemüt“ auf S. 7).

Jeder Spieler muss seine ersten beiden Aktionen auf diesem Feld zum Testen des Golems verwenden. Nur wer mindestens zwei solcher Tests durchgeführt hat, kann entscheiden, ob er einen weiteren Test durchführen oder sich an der Erweckung versuchen will.

Golem testen

Mit dieser Aktion gewinnt man Erkenntnisse, die für die Erweckung des Golems nötig sind. Der Test läuft folgendermaßen ab:

1. Man legt **1 Zutatenkarte** in den Kupferkessel.
2. Dann nimmt man das Lesegerät und tippt auf **Golemforschung**.
3. Als nächstes tippt man auf **Golem testen**.
4. Die Zutatenkarte wird eingescannt.
5. Die Testergebnisse werden festgehalten.
6. **Die Zutatenkarte wird abgelegt.**
7. Dann rückt man seine Phiolen auf der Golem-Forschungstafel um ein Feld weiter (es sei denn, sie ist bereits auf einem der oberen weißen Felder).
8. Falls noch Gunstmarker auf dem Aktionsfeld sind, nimmt man sich 1 und legt ihn auf die eigene Spieler-Tafel.

Testergebnisse

Der Golem reagiert auf bestimmte Zutaten. Sie können seine Brust zum Leuchten oder seine Ohren zum Rauchen bringen. Es ist auch möglich, dass eine Zutat beide oder gar keine Reaktionen auslöst.

Aber was haben diese seltsamen Reaktionen zu bedeuten? Die Weisheit der Altvorderen lehrt uns, dass die Brust eines Golems auf ein Teilchen einer bestimmten Farbe und einer bestimmten Größe reagiert. Die Ohren reagieren auf ein Teilchen einer anderen Farbe und einer bestimmten Größe. **Die beiden Teilchen haben nie dieselbe Farbe**, die beiden Größen können jedoch gleich oder unterschiedlich sein. Achtung: Der Golem reagiert auf die **Teilchengröße**, nicht auf die Ladung des Teilchens.

Beispiel:

Wenn ein kleines grünes Teilchen die Ohren des Golems zum Rauchen bringt, können nur diese vier Elemente die Reaktion herbeiführen:



Das Teilchen, das die Brust zum Leuchten bringt, muss rot oder blau sein und kann groß oder klein sein.

Ohne weitere Informationen lässt sich kaum herausfinden, worauf der Golem reagiert. Hierzu folgendes Beispiel:

Beispiel:

Angenommen wir wissen, dass die Kröte zu den Mondelementen gehört und **+** enthält. Sie muss eines der folgenden Elemente haben:



Wir füttern den Golem mit einer und stellen fest, dass Rauch aus seinen Ohren kommt.



Was verrät uns das? Naja, wir wissen, dass die Kröte ein kleines rotes Teilchen enthalten muss. Wir können also mit Sicherheit sagen, dass die Ohren des Golems nicht auf große rote Teilchen reagieren. Was das grüne und blaue Teilchen betrifft, sind beide Größen für die Kröte möglich, d. h. alle 4 Kombinationen könnten für die Reaktion des Golems verantwortlich sein.

Auch über die Brust haben wir etwas erfahren: Sie reagiert definitiv nicht auf kleine rote Teilchen.

Beide Testergebnisse tragen wir in unsere Schlussfolgerungstabelle ein:



Beispiel:

Nehmen wir an, wir kennen die wahre Identität des Pilzes:



In einer späteren Runde testen wir die Reaktion des Golems auf Pilze und stellen fest, dass dies seine Ohren zum Rauchen und seine Brust zum Leuchten bringt:



Da Ohren und Brust reagieren, können wir für beide alle Tei-chen ausschließen, die in diesem Element fehlen. Das sind: das kleine rote Teilchen, das große blaue Teilchen und das große grüne Teilchen.



Neutralisierende Paare

Erfahrene Spieler, die sich an das *Golem-Projekt* wagen, wissen genau, was **neutralisierende Paare** sind – zwei Elemente, die zusammen den neutralen Trank ergeben. Ein Blick auf die Schlussfolgerungstabelle zeigt, dass sie untereinander aufgelistet sind. Kluge Alchemisten bemerken sofort, dass ihre Teilchen in Größe übereinstimmen.

Wer also zwei Zutaten kennt, die zusammen den neutralen Trank ergeben, weiß auch, dass diese beiden Zutaten denselben Effekt auf Brust und Ohren des Golems haben. Umgekehrt gilt, dass zwei Zutaten, die denselben Effekt auf den Golem haben, ein neutralisierendes Paar sein müssen.

Fortschritte in der Golem-Forschung



Nur wer den Golem mindestens zwei Mal getestet hat, kann Forschungsberichte einreichen oder einen Erweckungsversuch starten. Damit man den Überblick nicht verliert, gibt es beim *Golem-Projekt* eine zusätzliche Phiole für jeden Spieler. Diese steht auf der Golem-Forschungstafel und rückt bei den ersten beiden Golem-Tests ihres Spielers um je 1 Feld vor. Wer den Golem tatsächlich erweckt, rückt seine Phiole auf das höchste Feld.

Natürlich darf man auch mehr als zwei Tests durchführen und weitere Gunstmarker sammeln (solange der Vorrat reicht). Allerdings rückt die Phiole dadurch nicht weiter.

Golem erwecken

Über die Erweckung des Golems solltet ihr euch vorerst nicht den Kopf zerbrechen. Mal ehrlich, ihr braucht ohnehin zwei Tests, bevor ihr euch an einer Erweckung versuchen könnt. Wer es sofort wissen will, kann die **Regeln auf S. 11** nachschlagen. Allerdings empfehlen wir euch, neuen Spielern die Erweckungsregeln erst dann zu erklären, wenn jemand seinen zweiten Golem-Test durchgeführt hat.

Artefakt kaufen



Der freundliche Artefakthändler von nebenan hat sein Sortiment erweitert. Für Bekannte seiner Majestät ist das Angebot sogar noch größer und der Händler noch freundlicher.

Die Aktion „Artefakt kaufen“ läuft wie gewohnt ab. Noch besser läuft sie, wenn man einen Gunstmarker besitzt.

Statt ein Artefakt aus der Auslage zu kaufen, kann man auch die Karte auf dem Plättchen „unterm Ladentisch“ erwerben. Sie kostet 1 Gold weniger als normal, dafür muss man 1 Gunstmarker an die Bank bezahlen.

Das Artefakt „unterm Ladentisch“ wird nach einer Konferenz zusammen mit den anderen Artefaktkarten ersetzt.

Bibliothek aufsuchen



Manchmal glaube ich, meine Kollegen haben sich nur deswegen für das *Golem-Projekt* beworben, weil sie schon immer mal in der Palastbibliothek herumstöbern wollten.

Um diese Aktion auszuführen, bezahlt man einen Gunstmarker an die Bank und nimmt sich dafür einen Buchmarker. Diesen muss man sofort einsetzen (siehe „Die Palastbibliothek“ auf S. 2).



Theorie publizieren



Es ist frustrierend, so viel über Golems zu wissen und nichts davon publizieren zu dürfen! Aber zumindest bist du seit deiner Arbeit am Golem-Projekt per Du mit dem Herausgeber der Königlichen Enzyklopädie.

Das Publizieren und Unterstützen von herkömmlichen Theorien funktioniert wie gewohnt. Wer einen Artikel für die Königliche Enzyklopädie schreiben oder unterstützen will, muss anstelle eines Golds 1 Gunstmarker an die Bank bezahlen. Wie gewohnt bezahlt man fürs Unterstützen eines Artikels 1 Gold an jeden Spieler, der bereits ein Siegel auf dem Artikel hat.

Rundenende

Grundsätzlich läuft das Rundenende wie im Grundspiel ab. Es gibt nur folgende Unterschiede.

Forschungsberichte



Der König hat dir Zugang zu seiner Privatbibliothek gewährt. Er hat dich Artikel für seine Enzyklopädie schreiben lassen. Und jetzt will er wissen, wie es mit seinem Forschungsprojekt vorangeht.

In jeder Runde haben die Spieler nach Abhandlung der Aktion „Trank trinken“ die Möglichkeit, einen Forschungsbericht einzureichen. Dies erfordert keinen Aktionswürfel.

Um einen Forschungsbericht einreichen zu können, muss man den Golem mindestens zwei Mal getestet haben. Auch wer den Golem bereits erfolgreich erweckt hat, kann einen Forschungsbericht einreichen. Alle Spieler, die einen Bericht einreichen wollen, tun das gleichzeitig. (Hängt die Entscheidung eines Spielers von den Entscheidungen seiner Mitspieler ab, reichen die Spieler in umgekehrter Spielreihenfolge ihre Berichte ein – oder entscheiden sich dagegen.)



Forschungsberichte werden in Form von Berichtsmarkern eingereicht. Man legt sie verdeckt auf die Golem-Forschungstafel, um dem König mitzuteilen, auf welche Teilchenfarbe und -größe der Golem reagiert. (Die Reaktionen des Golems werden auf S. 8 erklärt.)



Jeder Forschungsbericht wird auf ein Felderpaar gelegt. Es ist egal, welches Felderpaar einer Spalte man benutzt. Ein Bericht kann aus 1 oder 2 Berichtsmarkern bestehen. Jeder Spieler darf genau einen Bericht über die leuchtende Brust und einen Bericht über die rauchenden Ohren verfassen. Pro Runde kann jeder Spieler nur 1 Bericht einreichen. Dafür gibt es drei Möglichkeiten:

- Man legt 2 Berichtsmarker auf ein freies Felderpaar unter der leuchtenden Brust oder den rauchenden Ohren. Damit drückt man aus, dass beide gelegten Größe-Farb-Kombinationen für die Reaktion des Golems verantwortlich sein könnten.
- Man legt nur 1 Berichtsmarker auf ein freies Felderpaar. Damit drückt man aus, dass man sicher weiß, welche Teilchengröße und -farbe die Reaktion hervorgerufen hat.
- Man entfernt 1 Berichtsmarker von einem eigenen 2-Marker-Bericht. Damit drückt man aus, dass man mittlerweile herausgefunden hat, welche Teilchengröße und -farbe die Reaktion hervorgerufen hat.

Natürlich zwingt euch niemand dazu, wahrheitsgemäße Berichte abzufassen. Allerdings ziehen fehlerhafte Berichte am Ende des Spiels Sanktionen nach sich. Es gibt keine Möglichkeit, einen zweiten Marker zu einem Bericht hinzuzufügen oder den letzten Marker eines Berichts zu entfernen. Jeder Spieler darf maximal einen Bericht zum Thema Brust und einen Bericht zum Thema Ohren verfassen.

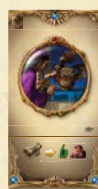
Konferenz

Wie gewohnt finden am Ende der Runden 3 und 5 Konferenzen statt. Pro Konferenz werden zwei Plättchen abgehandelt (siehe S. 7). Sobald ein Konferenzplättchen aufgedeckt wird, legt man das Plättchen mit der Forschungsbericht-Erinnerung auf das Forschungsbericht-Plättchen. Das andere kommt daneben (auf den unglaublich hohen Turm).

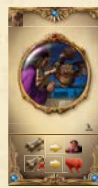


Dieses Symbol erinnert daran, dass jeder Spieler vor dem Abhandeln der Konferenzplättchen noch die Möglichkeit hat, einen Forschungsbericht einzureichen. Die Anzahl der eingereichten Berichte ist relevant für eines der beiden Konferenzplättchen.

Die erste Konferenz



Bei der Lehrling-Variante erhält jeder Spieler, der **mindestens 1 Bericht eingereicht** hat, 1 Rufpunkt und zieht 1 Helferkarte.



Bei der Meister-Variante zieht jeder Spieler, der **mindestens 1 Bericht eingereicht** hat, 1 Helferkarte. Rufpunkte gibt es keine, aber verlieren kann man sie trotzdem: Jeder Spieler, der noch **keinen Bericht eingereicht** hat, verliert 2 Rufpunkte.



Das zweite Plättchen der ersten Konferenz stammt aus dem Grundspiel.

Die zweite Konferenz



Bei der zweiten Konferenz gibt es eine spezielle Zählmethode für Forschungsberichte. Ein 1-Marker-Bericht zählt als 1; ein 2-Marker-Bericht zählt bei dieser Konferenz als $\frac{1}{2}$, da er nicht so präzise ist. Wer die höchste Summe hat, erhält 2 Rufpunkte. Der Spieler mit der niedrigsten Summe verliert 2 Rufpunkte.

Haben mehrere Spieler die höchste Summe, erhalten sie alle 2 Rufpunkte (außer die Summe ist 0). Haben mehrere Spieler die niedrigste Summe, verlieren sie alle 2 Rufpunkte (vor allem, wenn die Summe 0 ist. Sie sollten sich was schämen!).

Außerdem erhält jetzt jeder Spieler, der bereits den Golem erweckt hat, 3 Rufpunkte.



Das Plättchen aus dem Grundspiel für die zweite Konferenz wird durch das neue Plättchen ersetzt. Man braucht jetzt eine Theorie mehr als gewohnt, um Rufpunkte zu erhalten.

Beispiel:



Rot bekommt 2 Rufpunkte, weil seine Berichte als $\frac{1}{2}$ zählen. Blau und Gelb liegen beide bei 1, d. h. ihr Ruf bleibt unverändert. Grün verliert 2 Rufpunkte, weil sein Bericht nur als $\frac{1}{2}$ zählt.

Nettoverluste und -zugewinne

Bei jeder Konferenz werden die Rufpunktverluste und -zugewinne durch beide Plättchen zusammengezählt und als ein Nettogewinn oder -verlust verbucht. Im Falle eines Verlusts werden Boni und Mali nur ein Mal eingerechnet. Auch bei Gewinnen zählen Boni (z. B. durch die Respektable Robe) nur ein Mal.

Grundsätzlich werden alle gleichzeitig eintretenden Rufpunktverluste und -zugewinne zusammengezählt und sämtliche Boni und Mali nur ein Mal eingerechnet.

Neue Artefaktkarten

Nach jeder Konferenz werden die übrigen Artefaktkarten entfernt und durch die Artefakte der nächsten Stufe ersetzt. Das gilt auch für das Artefakt „unterm Ladentisch“.

Vorbereitung der nächsten Runde

Alle übrigen Gunstmarker werden vom Aktionsfeld „Golem-Forschung“ entfernt und ein neues Plättchen für das königliche Gemüt wird aufgedeckt. Darauf steht, wie viele neue Gunstmarker auf das Aktionsfeld kommen. **Achtung: Die alten Gunstmarker bleiben nicht liegen.**

Bei zwei Spielern gibt es in jeder Runde nur 1 Gunstmarker.

Siegpunktwertung

Es gibt folgende neue Möglichkeiten Siegpunkte zu erhalten (und zu verlieren!).

Wer noch Gunstmarker übrig hat, kann **jeden Gunstmarker in 2 Gold umtauschen**. Dies passiert, bevor Goldstücke in Siegpunkte umgewandelt werden.

Nach der Großen Enthüllung belohnt (oder bestraft) der König seine Hofalchemisten für die Qualität ihrer Forschungsberichte:

- Ein korrekter 1-Marker-Bericht **gibt 4 Siegpunkte**.
- Ein 2-Marker-Bericht mit einem korrekten Marker **gibt 2 Siegpunkte**.
- Ein 2-Marker-Bericht mit zwei falschen Markern **zieht 6 Siegpunkte ab**.
- Ein falscher 1-Marker-Bericht **zieht 8 Siegpunkte ab**.

Jeder Bericht (über Brust und Ohren) wird einzeln gewertet. Maximal kann man 8 Siegpunkte erhalten, aber man kann auch danebenliegen und bis zu 16 Punkte verlieren!

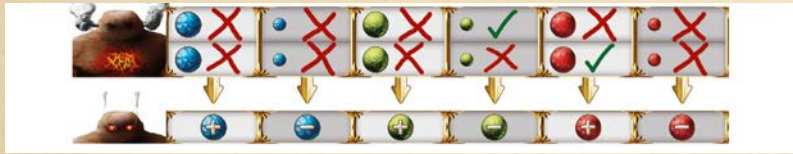
Unabhängig von den Berichten erhält man **5 Siegpunkte**, wenn man es im Laufe des Spiels geschafft hat, den Golem zu erwecken.

Wie erwecke ich den Golem?

Die Erweckung ist eine komplexe Prozedur, bei der nicht nur die Ohren des Golems, sondern auch die des Alchemisten kräftig ins Rauchen geraten. Grämt euch also nicht, wenn es beim ersten Mal schiefgeht.

Es gibt genau zwei Zutaten, die zusammen den Golem erwecken. Welche das sind? Um diese Frage beantworten zu können, muss man wissen, auf was die Brust und die Ohren des Golems reagieren.

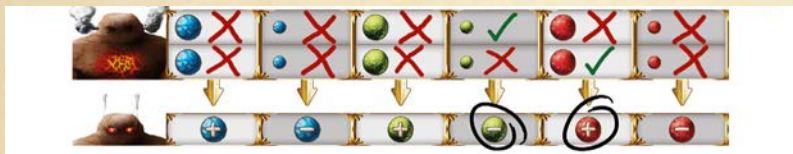
Beispiel:



Die Ohren reagieren auf kleine grüne Teilchen und die Brust reagiert auf große rote Teilchen.

Auf der Schlussfolgerungstabelle steht, wie man die Informationen über die **Teilchengrößen** in **Teilchenladungen** umwandelt. Reagiert der Golem auf ein großes Teilchen, wird für die Erweckung ein solches Teilchen in positiver Ladung benötigt. Reagiert er auf ein kleines Teilchen, erfordert die Erweckung ein solches Teilchen in negativer Ladung.

Beispiel:



Wenn die Tabelle richtig ausgefüllt wurde, braucht man **+** und **-**, um den Golem zu erwecken.

Ab sofort sind wieder die Ladungen (nicht mehr die Größen) der Teilchen von Bedeutung. Die Tests haben ergeben, welche beiden Farben relevant sind. **Jetzt gilt es, die beiden Elemente zu finden, in denen die relevanten Teilchen in der richtigen Ladung enthalten sind.** Es gibt genau 2 solcher Elemente.

Beispiel: Dies sind die beiden Elemente, die **+** und **-** enthalten.



Die nächste Aufgabe besteht darin, herauszufinden, in welchen Zutaten diese Elemente stecken.

Anmerkung: Man könnte denken, dass eine Zutat, die beide Reaktionen hervorgerufen hat, automatisch zu den Erweckungszutaten gehört. Dies ist jedoch nicht der Fall.

Golem erwecken



Wer den Golem mindestens zwei Mal getestet hat, kann versuchen ihn zu erwecken. Die Erweckung ist eine der beiden Optionen auf dem Aktionsfeld „Golem-Forschung“.

Die Erweckung des Golems läuft folgendermaßen ab:

1. Man verkündet feierlich, dass man den Golem erwecken wird.
2. Dann nimmt man das Lesegerät und tippt auf **Golemforschung**.
3. Als nächstes tippt man auf **Golem erwecken**.
4. **Im Lesegerät wählt man heimlich 2 Zutaten aus.** (Diese werden vom König zur Verfügung gestellt. Man braucht keine Handkarten dafür).
5. Das Ergebnis wird öffentlich gezeigt.



Falls der Golem tatsächlich erweckt wurde:

6. Die Phiole rückt auf das höchste Feld der Golem-Forschungstafel.
7. Falls noch Gunstmarker auf dem Aktionsfeld sind, nimmt man sich 1 und legt ihn auf die eigene Spieler-Tafel.



Ist der Golem nicht zum Leben erweckt, verliert der Spieler **2 Rufpunkte**.

Eine erfolgreiche Erweckung ist am Ende des Spiels 5 Siegpunkte wert. Außerdem erhält man 3 Rufpunkte bei der zweiten Konferenz. Ihr seht schon, Golem-Forschung ist nichts, was man vernachlässigen sollte.



Zur Erinnerung: Der Spielaufbau

Dies ist die Anzahl der Aktionswürfel beim Spiel mit dem Golem-Projekt:

	Runde 1	Runde 2 und 3	Runde 4, 5 und 6
Zwei Spieler	3	6	6
Drei Spieler	3	5	6
Vier Spieler	3	5	5

Beim *Golem-Projekt* werden diese Konferenz-Plättchen verwendet: Diese beiden Plättchen kommen in der ersten Konferenz zum Einsatz:



Diese beiden Plättchen kommen in der zweiten Konferenz zum Einsatz:



Neue Karten

Die neuen Karten kommen nur in Verbindung mit den entsprechenden Erweiterungsmodulen zum Einsatz:

Gründerförderung

- Artefaktkarte Replikator

Das Golem-Projekt

- Artefaktkarte Mahagoni-Bücherregal
- Artefaktkarte Königliches Siegel
- 4 Helferkarten Hölling

Vor allem das Mahagoni-Bücherregal sollte nicht ohne das *Golem-Projekt* verwendet werden, da es ohne das Aktionsfeld „Bibliothek aufsuchen“ viel zu schwach ist.

Replikator



Der Replikator gewährt verspätete Rufpunkte (die man eigentlich erst nach Ende der ersten Runde erhält) ohne Verzögerung. Wer aufgrund einer Gründerkarte mit dem Replikator startet, bekommt dessen Effekte am Ende von Runde 1 und 2.

Druckerpresse und die Enzyklopädie



Wird mit dem *Golem-Projekt* gespielt, kann die Druckerpresse beim Publizieren oder Unterstützen eines Artikels in der Enzyklopädie nicht eingesetzt werden, weil man kein Gold sondern Gunstmarker an die Bank bezahlt. Ohne das *Golem-Projekt* funktioniert die Druckerpresse bei Artikeln genauso wie bei herkömmlichen Theorien.

Unsere Top-Alchemisten beantworten Eure Fragen (zum Grundspiel)

Was passiert, wenn ich beim Ziehen von Zutaten ein Kräuterweib ausspiele?

Du musst alles Angefangene abschließen, bevor du ein Kräuterweib ausspielen kannst. Wenn dir ein Platz in der Spielreihenfolge Zutaten und ein Kräuterweib gibt, ziehst du zuerst alle Zutaten und spielst dann das Kräuterweib aus. Genauso ziehst du bei Spielbeginn alle deine Karten, suchst dir aus, welche Helfer du behalten willst, und kannst dann erst ein Kräuterweib ausspielen.

Die Helferkarten, die bei Spielbeginn abgelegt werden ... kommen die offen oder verdeckt auf den Ablagestapel?

Helferkarten kommen grundsätzlich offen auf den Ablagestapel.

Mein verehrter Kollege und ich haben unsere Siegel auf einer Theorie mit Konfliktmarker. Dann wird beim Widerlegen der Konfliktmarker entfernt und die Theorie zählt plötzlich für Drittmittel. Wer von uns bekommt das Drittmittel?

Wer die Aktion „Theorie widerlegen“ oder „Theorie publizieren“ abgeschlossen hat, überprüft anschließend, ob er sich für ein Drittmittel qualifiziert hat. In deinem speziellen Fall erhältst du das Drittmittel, falls es deine Aktion „Theorie widerlegen“ war. Dein Kollege bekommt es, wenn er die Aktion „Theorie widerlegen“ durchgeführt hat. Wurde der Widerspruchsmarker in der Aktion eines anderen Spielers entfernt, bekommt das Drittmittel derjenige von euch, der zuerst die Aktion „Theorie publizieren“ oder „Theorie widerlegen“ durchführt (auch wenn der Widerlegungsversuch scheitert).

Ich benutze mein Periskop, um das Experiment meines Kollegen auszuspähen. Weiß mein Kollege, welche Zutat ich mir angesehen habe?

Natürlich nicht. Ansonsten wäre es keine richtige Spionage. Dein Kollege reicht dir beide Karten verdeckt, du mischst sie und siehst dir eine an. Dann werden beide Karten verdeckt abgelegt.

Ich habe einen Aktionswürfel auf „Theorie publizieren“, aber den benutze ich für eine sofortige Publikation nach dem Widerlegen. Kann ich trotzdem die Siebenmeilenstiefel benutzen, um eine zweite Aktion „Theorie publizieren“ zu bekommen?

Ja, aber du musst warten, bis alle anderen Würfel vom Aktionsfeld „Theorie publizieren“ weg sind.

Ich habe bei einer Aktion gepasst. Kann ich trotzdem noch die Siebenmeilenstiefel benutzen, um die Aktion durchzuführen?

Ja, nachdem alle anderen fertig sind.

Wie funktionieren die Siebenmeilenstiefel mit dem Pfortner?

Die Pfortnerkarte wird wie ein Aktionsfeld behandelt. Solange du einen Würfel darauf hast, kannst du die Siebenmeilenstiefel benutzen, um die Aktion erneut durchzuführen.

Was genau bedeutet der Satz: „Man kann den Effekt jedes negativen Tranks nur ein Mal pro Runde erleiden“?

Du kannst den Effekt des negativen blauen Tranks nur ein Mal pro Runde erleiden, du kannst den Effekt des negativen roten Tranks nur ein Mal pro Runde erleiden und du kannst den Effekt des negativen grünen Tranks nur ein Mal pro Runde erleiden. Aber du kannst die Effekte verschiedener negativer Tränke innerhalb einer Runde erleiden, z. B. könntest du vergiftet und gelähmt werden. Der Vorteil ist, dass die Immunität eine ganze Runde lang andauert. Wenn du also schon früh über den Pfortner einen negativen Trank schluckst, bist du bei der Aktion „Trank trinken“ immer noch immun.

Ein Spiel von Matúš Kotry

Illustration: David Cochard

Weitere Grafiken: Jakub Politzer

Grafikdesign: Filip Murmak

Weiter Grafikdesign: František Horálek

Übersetzung: Susanne Kraft

Redaktion: Heiko Eller

Testleiter: Petr Murmak

Unter Mitarbeit von: Ulrich Bauer, Oliver Habel und Ferdinand Köhler

Testspieler: Jiřka, Filip, Vitek, Dilli, David, Ivka, Chasník, Petr, Vlaada, Marcela, Alenka, Dita, Zdenka, Michal, Ondra sowie die anderen Teilnehmer vieler Spiele-Events in der Tschechischen Republik und weltweit.

Wir danken: allen, die an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren, vor allem den Testspielern, die keine Mühen und Kopfschmerzen gescheut haben, um sich der Herausforderung zu stellen!

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

Heidelberger
Spieleverlag

