Matúš Kotry

Alquimistas

El golem del rey

¿Qué estarán haciendo mis colegas? Llevan semanas encerrados en sus laboratorios y sólo salen a hurtadillas para visitar la biblioteca de palacio. ¿Será posible que estén trabajando también en el proyecto del rey? ¡Menudos botarates! ¡Pero si las fórmulas que están estudiando en la Enciclopedia Real las escribí yo mismo! ¡Sólo yo conozco la verdadera naturaleza de la raíz de mandrágora, y sólo yo lograré insuflarle vida al golem del rey!

Acerca de esta expansión

El golem del rey en realidad está compuesto por 4 módulos:

En **Financiación para emprendedores** los jugadores podrán adaptar los recursos iniciales de que dispondrán en su laboratorio.

El módulo **Días ajetreados** hace que cada ronda sea distinta, ofreciendo nuevas recompensas –¡y nuevos costes!– a las casillas de turno.

La Enciclopedia Real es una localización completamente nueva en la que podrás publicar tus estudios.

Y en **El proyecto del golem** podrás animar una criatura hecha a base de magia y arcilla.

Los módulos aparecen en orden de complejidad. *Financiación para emprendedores* y *Días ajetreados* no supondrán ningún problema para los jugadores principiantes. *La Enciclopedia Real* está pensada para los jugadores que ya estén habituados al rompecabezas lógico del juego básico. Y *El proyecto del golem* es para jugadores expertos que quieran vérselas con un nuevo reto deductivo.

Los cuatro módulos pueden combinarse como te apetezca, pero *El proyecto del golem* deberá ir acompañado siempre de *La Enciclopedia Real*.

La mayoría de módulos utilizan las fichas de libro de **La biblioteca de palacio**, que se explican en la siguiente página.

Utiliza la misma aplicación

Si tienes la versión 2.0 o posterior de *Alchemists: Lab Equipment*, no necesitas nada más. La aplicación te ofrece la posibilidad de jugar con esta expansión. Ten en cuenta que con esta expansión las partidas tienen un código de 5 letras, mientras que las partidas normales tienen un código de 4 letras.

La biblioteca de palacio

Si quieres descubrir los secretos de los clásicos, tendrás que pasarte días enteros devanándote los sesos frente a un caldero hirviente. O también puedes ir y llevarte prestado un libro de la biblioteca.

Nueva matriz de deducción

Los clásicos catalogaban las sustancias alquímicas en dos tipos: solares o lunares. Para usar la biblioteca de palacio tendrás que saber qué corresponde a cada una. En la nueva matriz de deducción cada sustancia alquímica viene indicada como solar o lunar. **Simbolismo secreto:** las sustancias solares tienen o bien 0 componentes negativos o bien 2. En cambio, las sustancias lunares tienen o bien 1 o bien 3 componentes negativos.

El apartado inferior de la matriz únicamente se utiliza para *El proyecto del golem*.

Fichas de libro

Tres de los cuatro módulos te permitirán conseguir fichas de libro:

- *Financiación para emprendedores* puede darte una ficha de libro al inicio de la partida.
- *Días ajetreados* proporciona fichas de libro en algunas casillas de turno.
- *El proyecto del golem* incluye una acción que permite visitar la biblioteca.

Cuando consigas una ficha de libro, deberás usarla de inmediato. **Mantén el lector de cartas de modo que sólo tú puedas verlo** y pulsa Visitar la biblioteca. El lector de cartas te mostrará 4 ingredientes elegidos al azar. Elige uno de ellos y pulsa Confirmar. El lector te indicará si la sustancia alquímica de ese ingrediente es solar o lunar.

Ejemplo: has elegido un tomo que estudia la naturaleza de la seta. El lector de cartas indica que la seta es lunar. Ya puedes descartar todas las sustancias alquímicas que sean de tipo solar.

Conserva la ficha de libro en tu tablilla; así el resto de jugadores podrá ver que dispones de información adicional. También te servirá para señalar la cantidad de libros que te has leído, lo cual puede ser importante si consigues el artefacto Librería de caoba.

Financiación para emprendedores

¡Felicidades! Su solicitud de fondos para emprendedores ha sido aceptada. Su nuevo laboratorio de alquimia podrá personalizarse acorde con sus intereses.

Componentes

las 20 cartas de financiación

la carta de artefacto Duplicador

algunas fichas de libro

la nueva matriz de deducción

Preparativos

Baraja el Duplicador con el resto de artefactos III para que exista la posibilidad de que sea uno de los artefactos disponibles al inicio de la partida. Dispón los tableros de juego (incluidas las cartas y fichas habituales) y determina el jugador inicial. Los jugadores deberían saber cuál es la situación inicial de la partida antes de elegir su carta de financiación.

Los jugadores no empezarán la partida con 2 monedas, 1 carta de favor y 2 ingredientes. En vez de ello, mezcla las cartas de financiación y reparte 4 a cada jugador. **Cada jugador elegirá luego 2 de estas cartas** y se descartará de las otras 2. Después los jugadores mostrarán simultáneamente las cartas que se hayan quedado antes de empezar la primera ronda.

Empezarás la partida con los recursos indicados en las cartas de financiación:

Monedas de oro: recibe el número indicado de monedas.

Ingredientes: roba la cantidad señalada de ingredientes del mazo de ingredientes.

Cartas de favor: roba todas las cartas de favor que señalen tus cartas de financiación. Después roba una más. Luego descarta la carta que quieras y quédate con el resto.

Fichas de libro: toma una ficha de libro y úsala de inmediato, siguiendo las instrucciones indicadas en el apartado de "La biblioteca de palacio" (puedes mirar los ingredientes que tienes antes de hacerlo).

Puntos de reputación: algunas fuentes de financiación son más prestigiosas que otras. Otras tienen peor fama, pero te ofrecen más cosas. Cuenta los puntos que te aporten y te resten tus dos cartas y luego modifica tu indicador de reputación según corresponda.

Puntos de reputación en diferido: algunas cartas señalan que el beneficio en la reputación no se aplicará hasta después de la primera ronda. En estos casos, no conseguirás el beneficio de la carta hasta que haya finalizado la ronda 1.

Hay dos cartas de financiación que te permiten empezar la partida con un artefacto:

Artefacto secreto: mira todos los artefactos del montón IIII que quedaron fuera de la partida. Quédate uno de ellos y devuelve el resto a la caja. Durante toda la partida deberás mantener **en secreto** el artefacto que hayas elegido, revelándolo sólo al terminar la última ronda, justo antes del recuento final (si te quedaste con el Altar de oro, muéstralo y usa su efecto justo antes de convertir los puntos de reputación en puntos de victoria; el Gorro emplumado se puede revelar durante la exposición). Si tu artefacto secreto costara menos de 5 monedas, resta su coste de 5 y consigue esa diferencia en puntos de victoria (por ejemplo, un artefacto que costara 3 monedas te supondría 2 puntos adicionales).

Artefacto inicial: elige uno de los artefactos del montón I que quedaron fuera de la partida. Déjalo **boca arriba** frente a ti de modo que todos los jugadores puedan verlo. ¡Empezarás la partida con este artefacto!

Pero el mundo está lleno de envidiosos y empiezan a circular rumores sobre cómo habrás conseguido algo tan valioso... Si el artefacto normalmente costara 3 monedas, tendrás que pagarlo perdiendo 5 puntos de reputación. Si costara 4 monedas, perderás 7 puntos de reputación. Esta pérdida de reputación se añade a cualquier pérdida o ganancia que supusiera tu otra carta de financiación, y tu indicador de reputación únicamente se desplazará una vez.

Conserva las dos cartas de financiación que hayas decidido usar; si consigues el Duplicador, podrías volver a usarlas de nuevo.

La financiación para emprendedores está pensada para maestros alquimistas. Si estás jugando con la **modalidad para aprendices**, cada jugador deberá robar **1 ingrediente más** después de recibir la financiación inicial.

Días ajetreados

Un alquimista ambicioso puede hacer más cosas antes del desayuno de lo que la mayoría de personas pueden hacer en un día entero.

Componentes

algunas fichas de libro

la nueva matriz de deducción

6 de los 18 tableros de turnos

Preparativos

Al disponer el tablero de juego, haz una pila con los tableros de turnos:

1. Si no vas a jugar con *El proyecto del golem*, retira todos los tableros de turnos que tengan el símbolo de un golem en la esquina superior izquierda.
2. Separa los tableros por grupos 1-2, 3-4 y 5-6.
3. Elige al azar 2 tableros de cada grupo, sin mirar cuáles son.
4. Apila los 6 tableros seleccionados de tal modo que aquellos que tengan el número menor estén situados encima y los que tengan el número mayor estén situados debajo.
5. Deja la pila junto a las casillas de turno del tablero. Voltea el tablero superior de la pila y ponlo encima de las casillas de turno de modo que las cubra por completo. Las casillas de turno de la primera ronda serán estas.
6. Voltea el tablero de turno siguiente y déjalo sobre la pila. Así podrás ver cuáles serán las casillas de turno para la siguiente ronda. Las rondas 1 y 2 tendrán los tableros marcados con 1-2, las rondas 3 y 4 con 3-4, etc.

Elegir el orden de juego

El tablero de turnos determina qué casillas de turno estarán disponibles al principio de la ronda. Las reglas para determinar el orden de juego son las mismas que en el juego básico. La casilla señalada con 3+ solamente se podrá usar si hay al menos 3 jugadores. La casilla señalada con 4 es solo para las partidas con 4 jugadores (a modo de recordatorio, puedes marcar las casillas que no estén disponibles con los matraces de alguno de los colores que no se utilice).

Las nuevas casillas de turno ofrecen más oportunidades, pero muchas de ellas tienen un coste. Al igual que en el juego básico, el coste se indica a la izquierda y el beneficio a la derecha. Si no puedes pagar el coste, no podrás elegir esa casilla.

Pagar con reputación: pierdes la cantidad indicada de puntos de reputación. Esta cantidad se verá afectada por la penalización o compensación habitual si estás en la zona verde o roja del tablero de reputación.

Gastar una acción: colocas uno de tus cubos de acción en la casilla para los cubos sin usar. No podrás hacer uso de él durante esta ronda.

Gastar una ficha de beneplácito: conocer al rey siempre va bien. Para usar esta casilla de turno, tendrás que devolver una de tus fichas de beneplácito al banco. Si no estás usando el módulo *El proyecto del golem*, no habrá fichas de beneplácito disponibles y por lo tanto este tablero debería haberse retirado durante la preparación.

Ganar reputación: consigues la cifra indicada de puntos de reputación.

Ganar monedas: consigues la cifra indicada de monedas de oro.

Leer un libro: tomas una ficha de libro y la usas de inmediato, tal como se explica en el apartado "La biblioteca de palacio" en la página anterior.

Fin de la ronda

El tablero de turnos cambia al terminar cada ronda. Cada vez que gires a un nuevo aventurero, haz lo mismo con los tableros de turnos:

1. Retira el anterior tablero de turnos del tablero de juego.
2. Coloca el tablero que esté encima de la pila sobre el tablero de juego.
3. Voltea el tablero superior de la pila.

La Enciclopedia Real

Si el estudiante se niega a beberse una poción, muéstrale la página pertinente de la Enciclopedia Real. "¿Lo ves? Estos ingredientes no son venenosos... En la enciclopedia lo dice bien claro...". No le comentes que el artículo lo escribiste tú.

Componentes

1 tablero de la enciclopedia de doble cara

1 ficha de beca para la enciclopedia

16 fichas de ingrediente

1 sello blanco sin estrella para cada jugador

1 sello plateado con estrella para cada jugador

Preparativos

Si vas a jugar con *El proyecto del golem*, utiliza el lado del tablero de enciclopedia señalado con un golem. Si no, usa el otro lado. Sitúa el tablero de la enciclopedia junto al tablero de teorías. Deja las fichas de ingrediente junto al tablero.

La ficha de beca para la enciclopedia se deja en el centro del tablero de enciclopedia. Reparte a cada jugador los 2 sellos de su color.

Publicar una teoría

La Enciclopedia Real es un nuevo espacio que te permitirá difundir tus estudios alquímicos. Cuando vayas a Publicar una teoría, podrás usar la acción para publicar o refrendar un artículo en la Enciclopedia Real en vez de hacerlo con una teoría normal.

El coste dependerá de si estás jugando con *El proyecto del golem* o no. Sin *El proyecto del golem*, el coste es el mismo de siempre: 1 moneda para el banco y 1 moneda más para cada jugador que ya tenga un sello en ese artículo. Sin embargo, si juegas con *El proyecto del golem*, en vez de pagar 1 moneda al banco tendrás que pagar 1 ficha de beneplácito. El pago con oro al resto de jugadores se mantiene.

La principal diferencia entre las teorías normales y los artículos de la enciclopedia es que los artículos de la enciclopedia tratan de un componente determinado. Para escribir un nuevo artículo:

1. Elige un componente (rojo, verde o azul) que todavía no tenga un artículo.
2. Toma 2 fichas de resultado de ese color y colócalas sobre los círculos correspondientes del tablero de la enciclopedia. Voltéalas para que se vean los signos sobre los que quieres escribir (⊕⊕, ⊕⊖, ⊖⊕, o ⊖⊖).
3. Debajo de cada ficha de resultado coloca 2 fichas de ingrediente. El artículo debe tratar sobre 4 ingredientes distintos.

¿Qué explica el artículo? Explica que cada pareja de ingredientes tiene el signo señalado con ese componente.

Ejemplo con el rojo:

Este artículo indica que el sapo y la mandrágora contienen ⊕, mientras que el escorpión y el helecho contienen ⊖. Atención: esto no implica necesariamente que el sapo y la mandrágora al combinarse formen ⊕.

Ejemplo con el azul:

Este artículo afirma que estos son los cuatro ingredientes que contienen ⊕.

Al publicar o refrendar un artículo, coloca encima de él uno de tus sellos. Al igual que con las teorías normales, cada vez que publiques un nuevo artículo conseguirás 1 punto de reputación.

Proteger un artículo

Si utilizas un sello con estrella para un artículo, estarás arriesgando tu reputación. Si se demuestra que el artículo no es correcto, ya sea durante la partida o al finalizar la misma, se te penalizará por ello. Los sellos con estrella son los que te darán puntos en el momento de la Gran Revelación.

Al igual que con las teorías normales, puedes protegerte usando un sello sin estrella, pero aquí el significado del sello es distinto. En este caso **te estará protegiendo contra un ingrediente, y no contra un componente**.

Para protegerte contra uno de los 4 ingredientes, utiliza el sello sin estrella del color que se corresponda con la casilla que contiene la ficha de ingrediente en ese artículo. Por ejemplo, para protegerte contra en el escorpión en el artículo sobre el rojo que aparece en esta página, deberías utilizar el sello que te protege contra el azul, ya que el escorpión se encuentra en la casilla azul. Esto indica que estás seguro de que el sapo y la raíz de mandrágora tienen ⊕ y que el helecho tiene ⊖.

Para protegerte contra el helecho en el artículo sobre el rojo, tendrías que usar el sello que te protege contra el blanco. **El sello blanco sin estrella solamente es útil en el tablero de la enciclopedia.** En el tablero de teorías no te protege contra nada.

La beca de la enciclopedia

La beca de la enciclopedia es simplemente otra beca. Si todavía no tienes ninguna, podrás conseguirla en cuanto tengas sellos en 2 artículos de la enciclopedia. Si no es tu primera beca, deberás tener sellos en los 3 artículos para que te la concedan.

Limitaciones

Si un componente ya tiene un artículo, evidentemente no podrás escribir otro artículo para ese mismo componente porque su espacio ya estará ocupado. También estás limitado por el número de fichas de ingrediente disponibles; solo hay 2 de cada, así que el mismo ingrediente no puede aparecer en 3 artículos.

No podrás publicar un artículo que tenga los mismos 4 ingredientes que otro artículo publicado: la Enciclopedia Real exige un poco más de variedad (no pasa nada si 3 de los 4 ingredientes se repiten).

El tablero de teorías y el tablero de la enciclopedia no se limitan entre sí. Es decir, podrías publicar un artículo que entrara en conflicto con una teoría publicada.

Refutar una teoría

Puedes usar la acción Refutar una teoría para refutar un artículo de la enciclopedia. Tendrás que demostrar que uno de los ingredientes de ese artículo no tiene el signo que debiera. El procedimiento de refutación (para aprendices o maestros) es el mismo que se utiliza en el juego básico.

Las consecuencias también son las mismas que en el juego básico: perderás 1 punto de reputación si el intento no tiene éxito y ganarás 2 puntos si consigues refutarla. Si refutas un artículo, retira sus fichas del tablero y descubre los sellos. Cualquier jugador que tuviera un sello en ese artículo perderá 5 puntos, a menos que el sello le protegiera contra el ingrediente necesario.

Para determinar si un sello protege adecuadamente, **recuerda que un sello sin estrella significa: "Todos los demás ingredientes que aparecen en este artículo son correctos."** Si una refutación con éxito no desmiente esta afirmación, entonces el sello estará protegiendo adecuadamente y su propietario no perderá ningún punto. Sin embargo, si tu refutación demuestra que otro ingrediente tiene que ser incorrecto, el jugador con el sello perderá 5 puntos.

Si no estás seguro de haberlo entendido, tal vez te ayuden los ejemplos que hay en esta página.

Ejemplos para aprendices

El ejemplo más probable

Uno de tus ignorantes colegas ha escrito el artículo de arriba sobre el componente azul. Has demostrado que la seta tiene , con lo que has refutado el artículo y ganas 2 puntos de reputación. Cualquier jugador que tuviera un sello en este artículo perdería 5 puntos de reputación a menos que su sello le protegiera contra la seta (como la seta está en la casilla verde, el sello verde sería el que protegería en este caso).

El quinto ingrediente

Es poco probable que se dé este caso, pero de suceder se consideraría una refutación con éxito.

Una forma más complicada de refutar un artículo es demostrar que el escorpión contiene . Como solo hay 4 sustancias que tengan , uno de los ingredientes del artículo tiene que estar mal. Esto refutaría el artículo y tú conseguirías 2 puntos de reputación. Los jugadores que tuvieran un sello con estrella en el artículo perderían 5 puntos. Sin embargo, nadie que tuviera un sello sin estrella perdería ningún punto: como no has demostrado que un ingrediente concreto sea incorrecto, sería posible que el único ingrediente incorrecto fuera aquél contra el que se estuviera protegiendo.

Ejemplos para maestros

La refutación para maestros puede resultar muy esotérica. **No pasa nada por utilizar las reglas de refutación para aprendices**, sobre todo si es la primera vez que juegas con La Enciclopedia Real.

El ejemplo más probable

Has demostrado que la flor y la seta producen . Esto es como la refutación para aprendices. Un sello que protegiera contra la seta evitaría la pérdida de puntos. El resto de sellos, no.

Problemas por duplicado

Si demuestras que el sapo y la seta producen , entonces todos los sellos perderían puntos, ya que un sello sin estrella indica que al menos 3 de los elementos son correctos, y tú acabas de demostrar que 2 de los 4 están equivocados.

Intento fallido

Has demostrado que el sapo y la seta producen . Esto no refuta el artículo sobre el azul, ya que sería posible mezclar dos sustancias con y obtener .

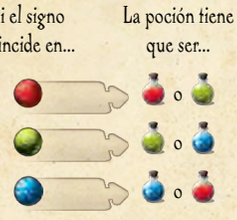
Atención: para determinar si un artículo queda refutado o no, ten en cuenta solamente la demostración actual. Ignora cualquier demostración previa, así como los demás artículos y teorías publicadas.

La regla de los dos colores

Has demostrado que la pluma de cuervo y la seta producen . Esto refutaría el artículo sobre el azul, por lo que conseguirías 2 puntos.

¡¿Cómo?! ¿Pero no acabamos de decir que...?

Sí, bueno... Resulta que las sustancias alquímicas obedecen a la llamada regla de los dos colores. Si tienen el mismo signo en un componente, la poción que generen solo podrá ser de dos colores:



Tú mismo puedes hacer las comprobaciones.

Siguiendo con el ejemplo, ¿qué sellos sin estrella protegerían adecuadamente? Uno de los dos ingredientes está mal, pero no has podido demostrar cuál. Así pues, cualquiera que se protegiera contra la pluma de cuervo o contra la seta no perdería puntos. Sin embargo, alguien que se protegiera contra el sapo sí que perdería puntos: su sello afirmaría que todo está correcto a excepción tal vez del sapo, pero tú has demostrado que, aparte del sapo, hay otro ingrediente que no es correcto.

A vueltas con el quinto ingrediente

Este caso es igual que el ejemplo para aprendices. Al demostrar que el sapo y el escorpión producen , habrás demostrado que el helecho, la seta o la pluma de cuervo deberían sustituirse por el escorpión. Un sello que protegiera contra el sapo supondría que los otros tres son correctos, con lo cual ese sello no estaría protegiendo adecuadamente y el jugador perdería los puntos. Los sellos sin estrella que protegieran contra el helecho, la seta o la pluma de cuervo sí que darían la protección adecuada y el jugador no perdería ningún punto.

Más problemas por duplicado

Si demostraras que el escorpión y la raíz de mandrágora producen , todos los sellos perderían puntos. Solamente 4 ingredientes pueden tener , con lo que habrías demostrado que 2 de los ingredientes del artículo son por fuerza incorrectos.

Refutar varias teorías a la vez

Incluso con la modalidad para aprendices es posible refutar una teoría y un artículo de la enciclopedia simultáneamente. Las consecuencias serían las mismas que en el reglamento original (en "Refutación para maestros"); **conseguirías 2 puntos por haber hecho una refutación con éxito** (y no 2 puntos por cada artículo o teoría que hubieras refutado). Los jugadores que pierdan puntos los perderán por cada teoría y artículo refutado. Como es habitual, las pérdidas (y la ganancia de 2 puntos, si correspondiera) se contabilizan juntas y cualquier penalización o compensación adicional por perder reputación se aplicaría una única vez.

Obviamente, con la modalidad para maestros se pueden refutar 2 teorías y 1 artículo con un solo intento de refutación. Con todo, seguiría aportándote 2 puntos únicamente, aunque podrías dártelas de sabihondo durante el resto de la partida.

Demostrar un conflicto

Las fichas de conflicto (que se usan en la refutación para maestros) no se aplican a los artículos de la enciclopedia. Los jugadores pueden publicar artículos que entren en conflicto con otras teorías publicadas, y demostrar un conflicto con un artículo de la enciclopedia no se considera una refutación con éxito.

Las revistas de prestigio se creen muy adelantadas a su época cada vez que contradicen a la Enciclopedia Real. Y cuando la Enciclopedia contradice una teoría consolidada... Bueno, a los de la Enciclopedia Real les importa muy poco lo que piense el populacho.

Publicación inmediata

La publicación inmediata no solo sirve para las teorías normales. Si refutas un artículo de la enciclopedia, tendrás la opción de publicar inmediatamente un **artículo distinto** sobre ese **mismo componente**. El nuevo artículo puede utilizar signos e ingredientes distintos.

Fin de la ronda y recuento final

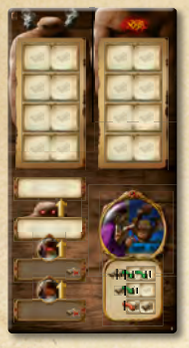
Los artículos de la enciclopedia cuentan como teorías en el momento de contabilizar o puntuar las teorías. Al final de una ronda, se contabilizarán a efectos del premio al mejor alquimista y a efectos de los congresos. Al final de la partida, se puntuarán después de las teorías normales siguiendo el mismo sistema. Si un ingrediente es incorrecto, los jugadores que se hubieran protegido contra él no perderán ningún punto. Si hay varios ingredientes incorrectos, todos los jugadores que tengan un sello en ese artículo perderán 4 puntos.

El proyecto del golem

Callado e informe, el montículo de arcilla permanece inerte en un rincón de tu laboratorio. Tus estudios se centran ahora en él, aunque no te está permitido publicar nada sobre ello. Tus teorías sobre esta materia deben mantenerse en secreto, puesto que se trata de un proyecto especial que has emprendido por orden del rey.

Componentes

tablero de estudios sobre el golem



tablero de ayuda para la puntuación

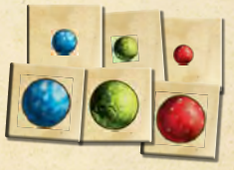
4 cartas de favor de Cortesano

16 fichas de beneplácito

6 de las 8 tarjetas de humor del rey (no se usan en las partidas con 2 jugadores)

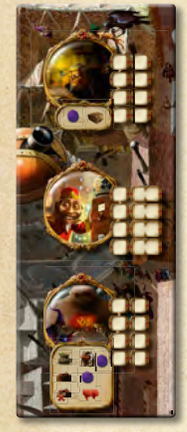
cartas de artefacto Sello real y Librería de caoba

6 fichas de informe para cada jugador



1 matraz adicional para cada jugador (como indicador de progreso)

12 fichas de libro

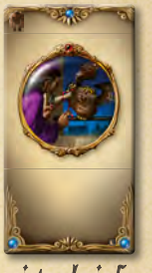


tablero de ampliación del proyecto del golem

1 nueva matriz de deducción para cada jugador

3 tarjetas de congreso

tablero para la trastienda de artefactos



1 tarjeta de informe

Pon la tarjeta de informe en el espacio para congresos.

Cómo disponer los tableros

Disposición recomendada de todos los tableros

Preparativos

El tablero de ampliación se deja junto al tablero principal. Este tablero incluye dos acciones nuevas. El tablero de la trastienda deberá cubrir la acción Comprar un artefacto del tablero original.

Puedes colocar el tablero de estudios del golem donde prefieras. Cada jugador deberá colocar uno de sus matraces en la casilla inferior de progreso.

Artefactos

Mezcla el Sello real y la Librería de caoba con los mazos pertinentes (y el Duplicador, si también estás jugando con el módulo *Financiación para emprendedores*).

Cuando prepares los artefactos para la partida, roba 1 artefacto más de cada montón; será **el artefacto que se venda en la trastienda**. El artefacto del montón I se colocará en la trastienda, mientras que los otros dos deberán dejarse boca arriba cerca del tablero principal. Entrarán en juego en el mismo momento que los demás artefactos de sus respectivos montones.

Tarjetas de congreso

Cada congreso utilizará un par de tarjetas. Del juego básico solo utilizarás la tarjeta del primer congreso, que deberás emparejar con la tarjeta que aquí se indica. Pon las tarjetas por el lado que corresponda (aprendiz o maestro).

PARA EL PRIMER CONGRESO UTILIZA ESTAS DOS TARJETAS

Para el segundo congreso utiliza las dos tarjetas que aparecen debajo. La que tiene el aspecto de un congreso normal tiene un lado para la modalidad aprendiz y otra para la modalidad maestro.

ESTAS DOS TARJETAS SON PARA EL SEGUNDO CONGRESO.

Pon estas tarjetas emparejadas en la pila de aventureros de la forma habitual.

Cartas de favor

Baraja las 4 cartas de Cortesano con el mazo de cartas de favor.

Otras fichas

Las fichas de beneplácito deberían estar cerca de la acción Estudiar el golem.

Las fichas de libro deberían estar cerca de la acción Visitar la biblioteca.

La Enciclopedia Real

Prepara *La Enciclopedia Real* tal como se explica en la página 4; es necesaria para *El proyecto del golem*. No te olvides de utilizar el lado del tablero que está señalado con el golem.

Tarjetas de humor del rey

Tendrás que dejar dos de estas tarjetas en la caja. Con 3 jugadores, retira las dos tarjetas de humor del rey marcadas con 3x. Con 4 jugadores, retira las dos tarjetas marcadas con 4x. Al final te quedará una pila de 6 tarjetas. Mézclalas y déjalas boca abajo junto a la acción Estudiar el golem.

Voltea la tarjeta superior y coloca el número indicado de fichas de beneplácito sobre la acción Estudiar el golem. Después descarta la tarjeta de humor. La cantidad de fichas de beneplácito irá cambiando a cada ronda.

En una partida para 2 jugadores, sólo habrá una ficha de beneplácito disponible en cada ronda. Deja las tarjetas de humor en la caja y coloca una ficha de beneplácito en la acción Estudiar el golem.

Fichas de informe

Estas fichas se usan para informar al rey sobre tus progresos. Déjalas junto a tus sellos sin mostrarlas a los demás jugadores.

Nueva matriz de deducción

La nueva matriz de deducción está pensada para sustituir la matriz de deducción del juego básico. Incluye las casillas necesarias para anotar tus indagaciones sobre *El proyecto del golem*.

Cubos de acción

La cantidad de cubos dependerá del número de jugadores y de la ronda:

	Ronda 1	Ronda 2 y 3	Ronda 4, 5 y 6
dos jugadores	3	6	6
tres jugadores	3	5	6
cuatro jugadores	3	5	5

En otras palabras:

Con dos jugadores: se empieza, como es habitual, con 3 cubos en la primera ronda y luego se utilizan 6 cubos en todas las rondas posteriores.

Con tres jugadores: se empieza con 3 cubos en la primera ronda (como es habitual) y luego se usan 5 cubos para las dos rondas siguientes. Después del primer congreso, se usan 6 cubos durante el resto de la partida.

Con cuatro jugadores: se empieza, como es habitual, con 3 cubos en la primera ronda y luego se utilizan 5 cubos en todas las rondas posteriores.

Anunciar las acciones

El proyecto del golem incluye dos nuevos espacios que podrás elegir al anunciar tus acciones: Estudiar el golem y Visitar la biblioteca. Cada uno de ellos requiere 1 cubo. Cada jugador puede realizar hasta 2 acciones en cada uno de estos espacios. **Estas nuevas acciones ya están disponibles en la primera ronda.**

También existe la posibilidad de presentar informes al final de cada ronda, pero esto no es algo que se deba anunciar y no requiere de ningún cubo.

Resolver las casillas de acción

En cuanto se hayan anunciado las acciones, se resolverán en este orden:

1. Buscar ingredientes
2. Transmutar un ingrediente
3. Vender una poción*
4. **Estudiar el golem**
5. Comprar un artefacto
6. **Visitar la biblioteca**
7. Refutar una teoría*
8. Publicar una teoría*
9. Probar con un estudiante
10. Beberse una poción

Después los jugadores pueden presentar sus **informes**.

* Como es habitual, estas tres acciones no estarán disponibles en la primera ronda.

Estudiar el golem

El rey está muy interesado en los estudios referentes al golem y tiene en gran consideración a todos los alquimistas que se centren en ello... siempre y cuando consigan terminarlos antes de que se aburra.

Esta acción te permite o bien probar un ingrediente con el golem o bien intentar animarlo. Cualquiera de las dos opciones puede aportarte una ficha de beneplácito. Pero el beneplácito real tiene un límite, así que ser el primero puede ser muy ventajoso (ver "Tarjetas de humor del rey", p. 7).

Las dos primeras veces que uses esta acción, sólo podrás probar el golem. Si ya has realizado al menos dos de estas pruebas, podrás volver a probar el golem o bien intentar animarlo.

Probar el golem

Esta acción te permitirá descubrir la información que necesitarás para después animar el golem. Para probar el golem:

1. Coloca **una carta de ingrediente** en el caldero.
2. En el lector de cartas pulsa Estudiar el golem.
3. Después pulsa Probar el golem.
4. Escanea el ingrediente.
5. Anota el resultado.
6. **Descarta el ingrediente.**
7. Sube tu matraz una casilla en el tablero de estudios sobre el golem (a menos que ya esté en una de las dos casillas superiores).
8. Si quedara alguna ficha de beneplácito en el tablero de estudios sobre el golem, quédate una y ponla en tu tablilla.

Resultado

El golem puede reaccionar ante un ingrediente. Puede que le brille el pecho o que le salga humo de las orejas. También es posible que sucedan ambas reacciones a la vez o que no suceda ninguna.

Pero, ¿qué significan estas reacciones tan curiosas? Según los textos antiguos, el pecho reacciona ante un componente de un tamaño determinado, mientras que las orejas reaccionan ante un componente distinto de un tamaño determinado. Los dos componentes siempre serán de colores diferentes, pero el tamaño puede ser el mismo o variar. Ten en cuenta que el golem reacciona frente al **tamaño** del componente, y no frente a su signo.

Ejemplo:

Si saliera humo de las orejas ante un componente verde pequeño, solo podrían ser estas cuatros sustancias las que hicieran surgir el humo:

El componente que le hiciera brillar el pecho tendría que ser rojo o azul, y podría ser tanto grande como pequeño.

Obviamente, hasta que no consigas algo de información, no podrás saber qué hace reaccionar al golem. Pero ten en cuenta el siguiente ejemplo:

Imagínate que ya supieras que el sapo es una sustancia de tipo lunar y que contiene *. Por fuerza tendría que ser una de estas dos sustancias:*

Le das un sapo al golem y le sale humo por las orejas.

¿Qué nos indica esto? Sabemos que el sapo tiene un componente rojo pequeño, así que podemos estar seguros de que las orejas no reaccionan ante un componente rojo grande. El resto de tamaños y colores serían posibles para el sapo, por lo que cualquiera de ellos podría ser el que provoca la reacción de las orejas.

También podríamos determinar algo sobre la otra reacción: un componente rojo pequeño no es lo que hace brillar el pecho.

Anotamos las dos observaciones en nuestra matriz de deducción:

Ejemplo:

Ahora imagínate que descubrimos la auténtica naturaleza de la seta:

Posteriormente utilizamos una acción para probar la reacción del golem ante la seta y descubrimos que la seta hace que le brille el pecho y le salga humo por las orejas:

Esto nos permite descartar el componente rojo pequeño y los componentes verde y azul grandes tanto para el pecho como para las orejas:

Parejas que se neutralizan

Si ya tienes suficiente experiencia para jugar con *El proyecto del golem*, ya conocerás las **parejas que se neutralizan**: dos sustancias que al combinarse resultan en la poción neutra. En la matriz de deducción verás que estas parejas aparecen la una encima de la otra y que cada uno de sus componentes tiene el mismo tamaño.

Así pues, si sabes que dos ingredientes generan la poción neutra, ya sabes que tendrán el mismo efecto con el pecho y las orejas del golem. Y lo mismo a la inversa: dos ingredientes que produzcan el mismo efecto por fuerza tienen que neutralizarse entre sí.

Indicadores de progreso con el golem

Tendrás que probar el golem al menos dos veces antes de poder entregar algún informe o intentar animarlo. El matraz adicional que se incluye en esta expansión te servirá para indicar tus progresos. Cada una de tus dos primeras pruebas hará que el matraz avance una casilla. Si consigues animar el golem, el matraz avanzará hasta la casilla superior.

Aunque ya hayas probado el golem dos veces, puedes seguir realizando pruebas para conseguir fichas de beneplácito (si las hubiera). En este caso el matraz no subiría más.

Animar el golem

Todavía no necesitas saber cómo se anima el golem. Como deberás hacer al menos dos pruebas antes de intentar animar el golem, **hemos puesto la explicación en la página 11**. Puedes ir directamente allí y leerla si quieres, pero cuando expliques este módulo a nuevos jugadores, te recomendamos que te esperes a contarlo hasta que alguien haya realizado dos pruebas.

Comprar un artefacto

El simpático mercader del barrio tiene un surtido de artefactos de lo más variado. Y si eres amigo del rey, el surtido todavía es mayor y el mercader es incluso más simpático.

La acción Comprar artefacto funciona de la forma habitual. Pero si tienes una ficha de beneplácito, puede funcionar aún mejor.

En vez de comprar una de las cartas de la fila de artefactos, puedes comprar la carta de artefacto que hay en la trastienda. Te costará 1 moneda menos de lo habitual, pero tendrás que entregar 1 ficha de beneplácito al banco.

El artefacto de la trastienda se sustituirá en el mismo momento en el que se sustituyan los demás artefactos.

Visitar la biblioteca

A veces me da la impresión de que mis compañeros de profesión se pusieron a trabajar en el proyecto del golem únicamente para poder acceder a la biblioteca de palacio.

Cuando realices esta acción, tendrás que entregar una ficha de beneplácito al banco para conseguir una ficha de libro. Deberás leer el libro inmediatamente (tal como se explica en la p. 2, "La biblioteca de palacio").

Nota: Aunque se acabaran las fichas de libro, podrías seguir realizando esta acción; basta con que reemplaces las fichas por cualquier otro sustitutivo.

Publicar una teoría

Resulta frustrante saber tanto de golems y que te prohíban publicar nada sobre ello. Pero al menos tu trabajo con este proyecto te aportará suficiente prestigio como para que puedas escribir algún artículo para la Enciclopedia Real.

Publicar una teoría en el tablero de teorías funciona de igual manera que antes. Sin embargo, para publicar o refrendar un artículo en la Enciclopedia Real, en vez de pagar una moneda tendrás que entregar una ficha de beneplácito al banco. Al refrendar un artículo también tendrás que pagar una moneda a cada jugador que ya tenga un sello en ese artículo, como siempre.

Fin de la ronda

Una ronda finaliza del mismo modo que en el juego básico. A continuación enumeramos las principales diferencias.

Informes

El rey te ha permitido acceder a su biblioteca y te ha dado la oportunidad de publicar en la Enciclopedia Real. Ahora querrá saber cómo progresa el proyecto especial que te ha encomendado…

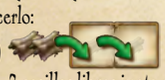
Cada ronda, después de resolver la acción Beberse una poción, cada jugador tendrá la oportunidad de presentar un informe. Para ello no se necesita un cubo de acción.

Solamente podrás presentar un informe **si ya has probado dos veces el golem**. Puedes entregar un informe incluso si ya has logrado animar el golem. Todos los jugadores que deseen entregar un informe pueden hacerlo de forma simultánea (sin embargo, si la decisión de alguien depende de lo que hagan los demás, los jugadores deberán entregar el informe –o no– empezando por el jugador situado más abajo en las casillas de turno y siguiendo en orden inverso).

Los informes se representan con estas fichas. Deberás colocarlas boca abajo en el tablero para señalar el tamaño y color del componente que hace reaccionar al golem (las reacciones del golem se explican en la página 8).

Cada par de casillas puede contener el informe de un jugador. No importa el par que uses. **Un informe está representado por 1 o 2 fichas de informe.** Cada jugador podrá entregar como máximo un informe para el pecho y otro para las orejas.

Solo podrás presentar un informe por turno. Hay tres maneras de hacerlo:

(a)  Colocando 2 fichas de informe en tus 2 casillas libres junto al pecho brillando o a las orejas humeantes. Esto indica que crees que la combinación de tamaño y color que genera esa reacción debe ser una de las dos opciones señaladas por tus fichas de informe.

(b) Colocando solamente 1 ficha de informe en las 2 casillas libres. Esto indica que estás convencido de que este tamaño y color son los que generan la reacción.

(c) Retirando 1 ficha de informe de una de tus casillas que contenga 2. Esto indica que estás convencido de que la ficha que ha quedado señala el color y tamaño correctos.

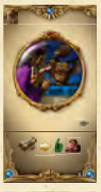
Obviamente, no es necesario que los informes que envíes sean totalmente correctos, pero al finalizar la partida se te penalizará si entregaste un informe erróneo. No está permitido añadir una segunda ficha de informe a un informe que ya tenga una ficha. Tampoco se puede retirar una ficha de informe de un apartado que solo tenga una ficha. Como máximo se podrá tener un informe para el pecho y otro para las orejas.

Congresos

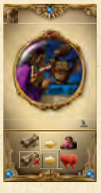
En las rondas 3 y 5 se celebra un congreso, como es habitual. Los congresos usan 2 tarjetas, tal como se explica en la página 7. Al preparar las tarjetas de congreso para la próxima ronda, coloca la que tiene el recordatorio de los informes sobre la tarjeta de informe y coloca la otra tarjeta de congreso junto a ella (sobre la torre exageradamente alta).

Este icono sirve para recordar que los jugadores tendrán la oportunidad de presentar sus informes antes de evaluar las tarjetas de congreso. Una de las tarjetas de congreso evalúa el número de informes enviados.

Primer congreso



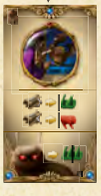
En la modalidad para aprendices, cada jugador que haya entregado **al menos un informe** ganará 1 punto de reputación y robará 1 carta de favor.



En la modalidad para maestros, cada jugador que haya entregado **al menos un informe** robará 1 carta de favor. No se conceden puntos de reputación, pero sí que hay una penalización: ¡quien **no haya entregado** un informe perderá 2 puntos de reputación!

La segunda mitad del primer congreso utiliza la tarjeta del juego básico.

Segundo congreso



Durante el segundo congreso los informes se cuentan de un modo especial: un informe con 1 ficha cuenta como 1 punto. Para este congreso, un informe con 2 fichas cuenta como ½ , ya que es menos preciso. El jugador que consiga la cifra más alta ganará 2 puntos de reputación. El jugador con la cifra más baja perderá 2 puntos de reputación.

Si hay varios jugadores empatados por la cifra más alta, todos ellos ganarán 2 puntos (a menos que estén empatados a cero). Si hay varios jugadores empatados por la cifra más baja, todos ellos perderán 2 puntos (especialmente si han empatado a cero. ¡Vergüenza debería darles!)

En este momento también se concederán **3 puntos de reputación a cualquier jugador que haya animado el golem con éxito**.

El segundo congreso también utiliza esta nueva tarjeta que requiere una teoría más de lo habitual para ganar reputación.

Ejemplo:

Rojo ganaría 2 puntos de reputación porque sus informes valen 1 ½. Amarillo y Azul están empatados a 1, por lo que su reputación no cambiaría. Verde perdería 2 puntos porque su informe sólo vale ½.

Pérdidas o ganancias netas

Suma todas las pérdidas y ganancias de las dos tarjetas de congreso y aplica el resultado como una única pérdida o ganancia. Si es una pérdida, aplica la penalización o compensación correspondiente a la reputación una sola vez. Si es una ganancia, cualquier bonificación que pudiera aplicarse (p.ej. la Túnica del respeto) se aplicará una sola vez.

Por norma general, cuando tengan lugar pérdidas o ganancias de forma simultánea, se contabilizan todas y luego se aplica la penalización o compensación pertinente una única vez.

Nuevas cartas de artefacto

Después de cada congreso, retira las cartas de artefacto restantes y prepara el siguiente montón. No te olvides de hacer lo mismo con el artefacto de la trastienda.

Preparación de la siguiente ronda

Retira cualquier ficha de beneplácito que quedara en la acción Estudiar el golem y voltea una nueva tarjeta del humor del rey, colocando las fichas indicadas encima. **Las fichas de beneplácito no se acumulan de una ronda a la siguiente.**

En una partida para 2 jugadores, sólo habrá 1 ficha de beneplácito disponible en cada ronda.

Recuento final

Durante el recuento final, tendrás más opciones de ganar puntos (¡o de perderlos!).

Si te quedara alguna **ficha de beneplácito, cámbiala por 2 monedas cada una** antes de hacer el recuento de las monedas.

Durante la Gran Revelación, el rey te recompensará –o te castigará– en función de la precisión y acierto de tus informes:

- Un informe correcto con 1 sola ficha te aportará **4 puntos de victoria**.
- Un informe de 2 fichas donde una de ellas sea correcta te aportará **2 puntos de victoria**.
- Un informe de 2 fichas donde ninguna sea correcta te hará **perder 6 puntos de victoria**.
- Un informe incorrecto con 1 sola ficha te hará **perder 8 puntos de victoria**.

Puntúa los informes del pecho y las orejas por separado. La recompensa máxima que podrías conseguir son 8 puntos de victoria, ¡pero si te equivocas podrías llegar a perder 16 puntos!

Independientemente de tus informes, recibirás **5 puntos de victoria** si has logrado animar el golem durante la partida.

Cómo animar un golem

Animar un golem es un proceso complejo. Durante el mismo es fácil observar el humo que le sale de las orejas no sólo al golem sino también a los propios alquimistas. Así que no te preocupes si no lo consigues a la primera.

Hay exactamente dos ingredientes que, al combinarse, animan el golem. ¿Cuáles? Para responder a esto, deberás saber qué hace reaccionar al pecho y las orejas:

Ejemplo:

Las orejas reaccionan ante un componente verde pequeño, y el pecho reacciona ante un componente rojo grande.

Tu matriz de deducción indica de qué modo se puede convertir la información sobre **tamaños** en información sobre **signos**. Si el golem reacciona ante un componente grande, la animación requiere que ese componente sea de signo positivo. Si reacciona ante un componente pequeño, la animación requiere que ese componente sea de signo negativo.

Ejemplo:

Si la matriz es correcta, se necesita (+) y (−) para animar el golem.

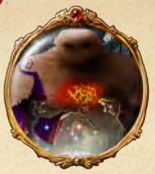
A partir de aquí sólo se tendrán en cuenta los **signos** de los componentes (y no su tamaño). Tus pruebas te han señalado cuáles son los dos colores que importan. La matriz de deducción te ha indicado qué signo debería tener cada color. **Ahora tendrás que encontrar las dos sustancias alquímicas que tengan esos signos en esos componentes.** Hay exactamente dos sustancias que los tienen.

Ejemplo: estas son las dos sustancias que tienen (+) y (−).

Cuando hayas encontrado las sustancias, todavía te quedará un paso más: ¡tendrás que averiguar cuáles son los dos ingredientes que se corresponden con esas sustancias!

Atención: tal vez creas que cualquier cosa que haga reaccionar tanto al pecho como a las orejas por fuerza tiene que ser uno de los ingredientes que anime el golem. Pero no es así.

Animar el golem



Si ya has probado el golem al menos dos veces, puedes intentar animarlo. Animar el golem es una de las dos opciones que permite la acción Estudiar el golem.

Para intentar animar el golem:

1. Anuncia que vas a intentar animar el golem.
2. En el lector, pulsa [Estudiar el golem].
3. Después pulsa [Animar el golem].
4. **Elige en secreto los 2 ingredientes que crees que animarán el golem** (te los proporciona el rey; no necesitas tener las cartas en la mano).
5. Muestra el resultado.

Si el resultado muestra un golem animado:

6. Sube tu indicador de progreso del golem a la casilla superior del tablero de estudios sobre el golem.
7. Si quedara alguna ficha de beneplácito en la casilla de acción, toma una y déjala en tu tablilla.

Pero si los dos ingredientes no animan el golem, perderás 2 puntos de reputación.

Animar el golem supone 5 puntos de victoria al final de la partida. También te aportará 3 puntos de reputación durante el segundo congreso. Así pues, vale la pena intentarlo.

Recordatorios para los preparativos

Con el módulo *El proyecto del golem* deberás usar los cubos que aquí se indican:

	Ronda 1	Rondas 2 y 3	Rondas 4, 5 y 6
Dos jugadores	3	6	6
Tres jugadores	3	5	6
Cuatro jugadores	3	5	5

Con *El proyecto del golem* se utilizan estos tres congresos:

Utiliza estas dos tarjetas para el primer congreso.

Utiliza estas dos tarjetas para el segundo congreso.

Cartas según los módulos

Sólo tendrás que usar estas cartas si juegas con el módulo correspondiente:

Financiación para emprendedores

- Artefacto – Duplicador

El proyecto del golem

- Artefacto – Librería de caoba
- Artefacto – Sello real
- 4 cartas de favor – Cortesano

Sobre todo, no utilices la Librería de caoba sin *El proyecto del golem*; resulta muy poco útil si no puedes realizar la acción Visitar la biblioteca.

El Duplicador

Al duplicar una carta de financiación que te diera reputación después de finalizar la primera ronda, conseguirías esa reputación sin mayor dilación. Si una carta de financiación te permitiera empezar la partida con el Duplicador, el efecto del Duplicador se activaría al final de las rondas 1 y 2.

La Imprenta

y los artículos de la Enciclopedia

Con el módulo de *El proyecto del golem* no podrás usar la Imprenta para publicar o refrendar un artículo de la enciclopedia, porque requiere una ficha de beneplácito. Sin embargo, si no estás jugando con *El proyecto del golem*, la Imprenta funcionará de igual manera con los artículos de la enciclopedia que con las teorías.

Aclaraciones alquímicas (sobre el juego básico)

¿Cómo funciona la Herbolaria si a la vez también consigo cartas de ingredientes?

Termina lo que estuvieras haciendo antes de jugar la Herbolaria. Si una casilla de turno te aporta tanto ingredientes como la Herbolaria, roba primero todos los ingredientes antes de usar la Herbolaria. Del mismo modo, al principio de la partida robarás todas las cartas, elegirás qué cartas de favor te quedas y sólo entonces utilizarás cualquier Herbolaria que tuvieras.

Las cartas de favor que se descartan al principio de la partida, ¿se descartan boca arriba o boca abajo?

Todas las cartas de favor de la pila de descartes deben estar boca arriba.

Mi apreciado colega y yo tenemos sellos en una teoría que tiene un indicador de conflicto. Durante una refutación, se retira el conflicto y la teoría pasa a contar para una beca. ¿Quién de los dos consigue la beca?

Comprueba si la beca se puede percibir sólo después de completar la acción Refutar una teoría o Publicar una teoría. En este caso, conseguirías la beca si fuiste tú quien refutó una teoría, y la conseguiría tu colega si fue él quien hizo la acción. Y si el indicador de conflicto se retiró debido a la acción de un tercer jugador, la beca se concederá al primero de los dos que realice una acción de Publicar una teoría o Refutar una teoría (aun cuando el intento de refutación no tenga éxito).

Si utilizo el Periscopio para espiar el experimento de un colega, ¿sabrá él qué ingrediente he visto?

Claro que no; le estás espiando. Tu colega debería pasarte las dos cartas boca abajo, y luego tú las mezclas y tomas una para mirarla. Después descartas las dos.

Tengo un cubo en Publicar una teoría, pero lo utilizo para hacer una publicación inmediata tras refutar una teoría. ¿Podría seguir usando las Botas de velocidad para realizar una segunda acción de Publicar una teoría?

Sí, pero tendrías que esperar a que no quedaran cubos en el espacio de Publicar una teoría.

He renunciado a una acción. ¿Podría usar aun así las Botas de velocidad para hacer esa acción?

Sí, después de que todo el mundo haya terminado esa acción.

¿Cómo funcionan las Botas de velocidad con el Custodio?

Trata la carta de Custodio como si fuera un espacio de acción. Si tuvieras un cubo en ella, podrías usar las Botas de velocidad para volver a realizar esa acción de nuevo.

¿Qué significa que "Ninguna poción negativa puede afectarte dos veces en la misma ronda"?

La poción azul no puede afectarte dos veces en la misma ronda. La poción roja no puede afectarte dos veces en la misma ronda. La poción verde no puede afectarte dos veces en la misma ronda. Pero dos pociones negativas distintas sí que pueden afectarte. Por ejemplo, podrías estar paralizado y envenenado al mismo tiempo. Por otro lado, tu inmunidad se aplicaría durante toda la ronda, de modo que, si te envenenaste antes usando una carta de Custodio, serías inmune al veneno que pudieras tomarte al Beberte una poción en esa misma ronda.

Un juego de Matúš Kotry

Ilustraciones: David Cochard

Ilustraciones adicionales: Jakub Politzer

Diseño gráfico: Filip Murmak

Diseño adicional: František Horálek

Traducción: Oriol Garcia

Probador principal: Petr Murmak

Coordinador de la edición en español: Xavier Garriga

Probadores: Jirka, Filip, Vítek, Dilli, David, Ivka, Chasník, Petr, Vlaada, Marcela, Alenka, Dita, Zdeňka, Michal, Ondra y todos los demás participantes de distintas convenciones de juegos de la República Checa y del resto del mundo.

Agradecimientos: a todos los que han ayudado en el desarrollo de este juego, especialmente a los probadores, que estuvieron dispuestos a asumir alguna que otra jaqueca ante un reto tan difícil.

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