

GOLEM

Praga, 1584. Nel buio della soffitta della Sinagoga, il rabbino Loew cammina nervosamente. Pile di libri su una scrivania, oro che si scioglie nel calderone e un blocco di argilla dalla forma umana. "E ora l'ultimo passaggio" esclama il Rabbino, "perché solo con una parola vera verrai alla vita!". Mentre la parola "Verità" è incisa sulla fronte del gigante d'argilla e la parola "Dio" è inserita nella sua bocca, un grande silenzio scende nella stanza. Gli occhi si aprono. Illuminati da una luce sinistra fissano lo sguardo del Rabbino in attesa del suo primo ordine.

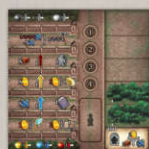
La leggenda del Golem è una delle storie più suggestive al mondo e affonda le sue radici nella tradizione ebraica. In Golem, questa storia ispira un gioco strategico e complesso in cui i giocatori vestono i panni di studiosi impegnati a ricreare i famosi automi di argilla.

Usate la vostra conoscenza (rappresenta dalla prima lettera dell'alfabeto ebraico "Aleph") per studiare i libri tradizionali, raccogliete oro per fonderlo e creare potenti artefatti, date vita a instancabili Golem da inviare in città per svolgere importanti lavori. Dovrete mantenere il controllo dei vostri Golem usando i vostri studenti e spendendo le conoscenze che avete acquisito. Potete anche scegliere di uccidere i vostri Golem per evitare di pagare per il loro mantenimento.

COMPONENTI



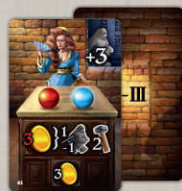
1 Tabellone



1 plancia Sinagoga

1 Sinagoga
(5 pezzi in cartone e 1 vassoio in plastica)15 biglie colorate
(3 gialle, 3 rosse, 3 blu,
1 nera, 5 bianche)

12 tessere Azione

12 carte Personaggio
(7 per i round I-III e
5 per il round IV)

27 carte Obiettivo

38 carte Libro
(8 in ciascuno dei 4 colori e 6 nere)30 tessere Quartiere
(10 per ciascun distretto)

Per ogni giocatore



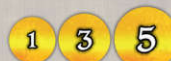
1 Rabbino 3 Studenti

6 Golem
4 segnalini giocatore

6 tessere Sviluppo Artefatto

6 tessere
Sviluppo Golem

1 Plancia Giocatore

6 tessere
Sviluppo Studiosegnalini Argilla
(25x 1 argilla, 5x 3 argille,
7x 5 argille)segnalini Moneta
(25x 1 moneta, 5x 3 monete,
7x 5 monete)segnalini Conoscenza
(25x 1 conoscenza, 5x 3 conoscenze,
7x 5 conoscenze)

40 pezzi d'oro



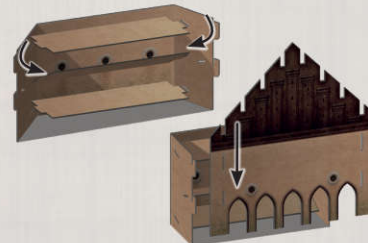
4 tessere Passo



18 tessere Iniziali

3 segnalini Menorah
(1 giallo, 1 rosso, 1 blu)4 tessere
Artefatto

Assemblare la Sinagoga



Prima della vostra prima partita: piegate il retro e inserite i tre pezzi centrali nei fori. Fate scorrere il fronte fino ad agganciarlo. Potete lasciare la Sinagoga montata da una partita all'altra, riponendola con cura nella scatola.

PREPARAZIONE

Golem è un gioco complesso con diverse modalità di gioco tra cui scegliere. La modalità introduttiva è utile per imparare il gioco: appositi riquadri mostrano la preparazione da seguire al posto di quella standard. Una volta che avrete preso confidenza con queste regole, sarete pronti per affrontare una partita con le regole standard (*ignorerete i riquadri introduttivi*).

1. Piazzate il **tabellone** al centro del tavolo.
2. Piazzate la **plancia Sinagoga** e la **Sinagoga** accanto al tabellone, alla portata di tutti i giocatori. Il vassoio della Sinagoga deve essere messo in modo da essere allineato con le azioni della plancia come mostrato.
3. Piazzate le **tessere Passo** vicino alla plancia Sinagoga.

Introduttivo 4

Prendete le carte **Personaggio** 39, 41, 43 e 46 e piazzatele, a faccia in su, da sinistra verso destra nel Palazzo.

4. Dividete le **carte Personaggio** in 2 mazzi, in base ai numeri romani sul retro, per creare un mazzo I-III e un mazzo IV. Mescolate ogni mazzo separatamente. Piazzate a faccia in su 1 carta Personaggio del mazzo IV nello spazio più a destra del Palazzo. Piazzate a faccia in su 3 carte Personaggio del mazzo I-III negli altri 3 spazi.
5. Mescolate le **carte Libro** per formare un mazzo. Piazzate il mazzo a faccia in giù nella Biblioteca. Rivelate 5 carte negli appositi spazi a sinistra del mazzo.

Introduttivo 6

Dividete le tessere **Quartiere** per colore. Prendete le seguenti tessere Quartiere e piazzatele da sinistra verso destra in ciascun distretto.

Distretto Rosso: 1 2 4 5 7 8 9

Distretto Giallo: 1 3 4 5 6 7 10

Distretto Blu: 1 4 5 6 7 8 9

6. Dividete le **tessere Quartiere** per colore e mescolate ogni pila separatamente. Piazzate 7 tessere di ogni pila, in ordine numerico crescente, da sinistra verso destra, sugli spazi Quartiere nel distretto corrispondente.





7. Mescolate le **tessere Azione** e piazzatele a faccia in giù sulla plancia Sinagoga. Mettete negli spazi azione un numero di tessere Azione scoperte, dall'alto verso il basso, pari al numero di giocatori, più uno. Queste saranno le tessere per il primo round. Lo spazio azione più in basso della plancia riporta un'azione che è sempre disponibile: questo spazio non deve mai essere coperto da una tessera.

8. Mescolate le **carte Obiettivo** per formare un mazzo a faccia in giù da posizionare vicino al tabellone.

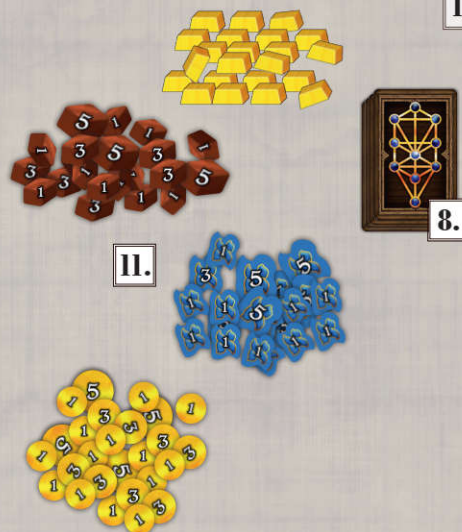
9. Prendete le **biglie** (in base al numero di giocatori come mostrato di seguito) e mettetele nella Sinagoga. Mettete tutte le biglie contemporaneamente perché siano distribuite correttamente.

Giocatori	Bianche	Nere	Rosse	Blu	Gialle
1-2	3	1	2	2	2
3	5	1	2	2	2
4	4	1	3	3	3



10. Piazzate i segnalini **Menorah** tra gli spazi VII e VIII del distretto del colore corrispondente.

11. Piazzate accanto al tabellone le **risorse** (segnalini Argilla, Moneta e Conoscenza e pezzi d'oro) divise per tipo, a formare la riserva generale.



12. Assegnate a ciascun giocatore una **Plancia Giocatore** e tutti i componenti del colore scelto.

a) Piazzate tutte le vostre **tessere Sviluppo** sulla vostra Plancia negli appositi spazi.

i) 5 tessere Sviluppo Studio nella parte superiore della Plancia. Mettete ogni tessera, con il lato grigio visibile (*quello con il costo*), nello spazio corrispondente. Piazzate la sesta tessera Sviluppo (*il Tracciato Studio*) con l'icona del costo visibile.

ii) Le tessere Sviluppo Golem, con il lato grigio visibile, nella parte inferiore della Plancia sopra l'immagine del Golem.

iii) Le tessere Sviluppo Artefatto sulla destra della vostra Plancia. Piazzate le due piccole tessere dorate in alto, seguite dalle 3 tessere grigie e in basso la tessera più grande, con l'icona del costo visibile.

b) Piazzate 4 **Golem** sulla vostra Plancia negli appositi spazi e mettete da parte i restanti 2 che andranno sul tabellone (*vedete il punto 18*).

c) Piazzate uno **Studiante** nel primo spazio di ciascuna delle 3 strade sul tabellone.

d) Piazzate un **segnalino Giocatore** sullo spazio 0 del vostro Tracciato Studio (*blu*), un segnalino sul 3° spazio del vostro Tracciato Golem (*rosso*), un segnalino sullo spazio 10 del Tracciato PV sul tabellone e un segnalino sul Tracciato dell'Ordine di Turno sulla plancia Sinagoga.

e) Piazzate il vostro **Rabbino** e la **carta Riassuntiva** accanto alla vostra Plancia Giocatore.

13. Determinate casualmente l'ordine di turno e disponete i vostri segnalini Giocatore dall'alto verso il basso in quest'ordine sul Tracciato dell'Ordine di Turno.

12.



14. Distribuite 4 **tessere Iniziali** a ciascun giocatore.

15. Distribuite 4 **carte Obiettivo** a ciascun giocatore. Scegliete una carta e passate le rimanenti al giocatore alla vostra sinistra. Continuate così fino a quando ogni giocatore non avrà scelto 4 carte. Tra queste, sceglierne 3 da tenere e rimettete la carta scartata in fondo al mazzo.

Introduttivo 14 | 15 | 16

Date al primo giocatore:



Date al secondo giocatore:



Date al terzo giocatore:

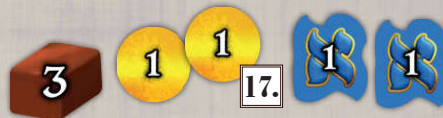


Date al quarto giocatore:





Qui è illustrata la modalità introduttiva per il secondo giocatore



16. Prendete un numero di **tessere Artefatto** pari al numero di giocatori e mettetele sul tavolo con un lato a caso a faccia in su. In ordine inverso di turno, scegliete una tessera Artefatto e posizionalatela a destra della vostra Plancia Giocatore senza cambiarne il lato.

Introduttivo 17

Ogni giocatore prende le risorse e i benefici mostrati su entrambe le proprie tessere Iniziali.

Di conseguenza il primo giocatore (*verde*) otterrà 3 Monete, 2 Argille e 1 Conoscenza; muoverà il suo **Studente** nel distretto giallo in avanti di 1 passo e metterà 1 pezzo d'oro sul suo **Artefatto** da 1 Oro, completandolo e ottenendo 1 altra Conoscenza (*vedete a pagina 10*).

Il secondo giocatore (*viola*) otterrà 2 Monete, 3 Argille e 2 Conoscenze; migliorerà lo **Sviluppo Golem** che costa 2 Argille (*vedete a pagina 18*) e muoverà il suo **Studente** nel distretto rosso in avanti di 1 passo.

Il terzo giocatore (*arancio*) otterrà 2 Monete, 3 Argille e 2 Conoscenze; muoverà il proprio segnalino in su di 1 spazio sul tracciato **Studio** e migliorerà lo **Sviluppo Studio** che costa 2 Conoscenze.

Il quarto giocatore (*grigio*) otterrà 1 Moneta, 3 Argille e 2 Conoscenze; piazzerà la tessera **Sviluppo Artefatto** grigia da 2 Monete (*vedete a pagina 19*) e metterà 1 pezzo d'oro sul proprio **Artefatto** da 3 Ori.

17. Scegliete due delle quattro **tessere Iniziali** e prendete tutte le risorse e i benefici indicati. Rimettete tutte le tessere Iniziali nella scatola.

Introduttivo 18

Il primo giocatore (*verde*) piazza un **Golem** nel primo isolato dei distretti rosso e giallo.

Il secondo giocatore (*viola*) piazza un **Golem** nel primo isolato dei distretti rosso e blu.

Il terzo giocatore (*arancio*) piazza un **Golem** nel primo isolato dei distretti giallo e blu.

Il quarto giocatore (*grigio*) piazza un **Golem** nel primo isolato dei distretti rosso e giallo.

18. In ordine di turno, piazzate i vostri 2 **Golem** iniziali sugli isolati più a sinistra di 2 distretti a vostra scelta. Due **Golem** dello stesso colore non possono essere piazzati nello stesso distretto.

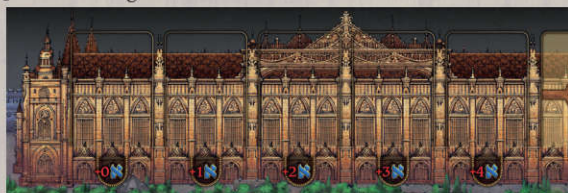
PANORAMICA

Il tabellone rappresenta la città di Praga, suddivisa in più zone.

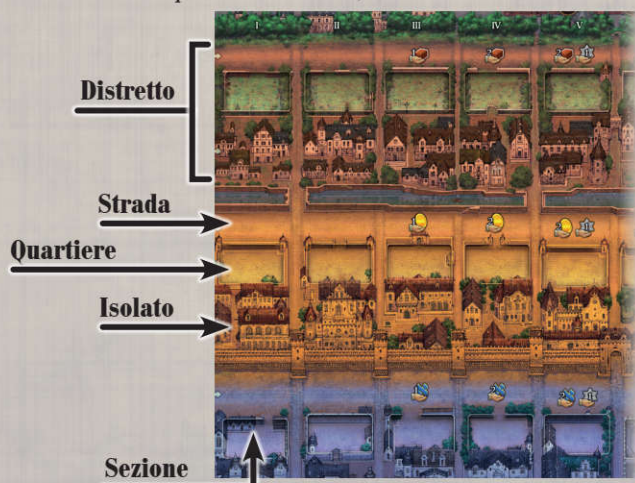
Il Palazzo - Sono presenti 4 carte Personaggio scoperte nel Palazzo, una per ciascun round; il primo Personaggio da sinistra è il Personaggio attivo per il round in corso.



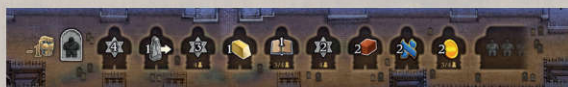
La Libreria - Contiene le carte Libro che potrete acquistare per attivarne gli effetti e aumentare la vostra collezione.



Il centro del tabellone è diviso nei **3 distretti** di Praga; ogni distretto è a sua volta diviso orizzontalmente in 10 sezioni numerate da I a X. In ogni sezione di ogni distretto sono rappresentati una strada (*percorsa dagli Studenti*), un quartiere (*dove vengono posizionate le tessere Quartiere*) e un isolato (*percorso dai Golem*).



Sotto ai distretti si trova il **Cimitero**, dove potrete seppellire i vostri Golem.



Accanto al tabellone c'è la **Sinagoga**. Andrete alla Sinagoga per effettuare azioni. 5 azioni sono attivate dalle biglie colorate, mentre altre vengono eseguite dal Rabbino nel momento in cui è piazzato sulle tessere Azione.



La Plancia Giocatore in vostro possesso rappresenta il vostro studio. La Plancia è divisa in **3 aree colorate**, ognuna collegata a un particolare campo di ricerca. L'area blu rappresenta la ricerca bibliografica, l'area rossa rappresenta lo studio e la creazione dei Golem e l'area gialla rappresenta la creazione di potenti artefatti. In ogni area le tessere Sviluppo rappresentano particolari abilità che potrete attivare, permettendovi di ottenere i simboli Menorah fondamentali per il punteggio finale. Ci sono inoltre 2 tracciati: il tracciato Studio e il tracciato Golem. I vostri libri saranno conservati in colonne sopra la vostra Plancia, mentre i vostri artefatti unici si trovano sulla corrispondente tessera a destra.



Tracciato Studio

Area e tracciato Golem

Area Artefatti

Durante la partita creerete Golem che si muovono attraverso gli isolati della città eseguendo azioni, studierete antichi libri per ottenere i loro bonus e acqueristerete oro per creare potenti artefatti. Cercherete inoltre di raccogliere Menorah per moltiplicare il vostro punteggio di fine partita. Dopo 4 round, il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria (PV) sarà dichiarato vincitore.

Guadagnare Punti Vittoria

Ci sono diversi modi per guadagnare Punti Vittoria (PV) durante la partita (*per ogni PV che guadagnerete, spostate avanti di 1 spazio il vostro segnalino sul tracciato PV*):

- Far lavorare i Golem in specifici quartieri
- Effettuare specifiche azioni con il Rabbino
- Acquistare specifiche carte Libro
- Completare specifici Artefatti
- Pagare specifici Personaggi
- Tramite le rendite dei vostri Studenti e sulla vostra Plancia Giocatore
- Seppellendo i vostri Golem in specifici spazi

Alla fine della partita, guadagnerete PV aggiuntivi:

- Moltiplicando il numero di Golem creati per il numero di Menorah rosse accumulate
- Moltiplicando il numero di Artefatti completati per il numero di Menorah gialle accumulate
- Moltiplicando il numero di colonne di Libri per il numero di Menorah blu accumulate
- Raggiungendo gli ultimi spazi del Tracciato Studio
- Soddisfacendo le richieste delle vostre carte Obiettivo
- Per le risorse avanzate

LA PARTITA

Ogni partita è divisa in **4 round**, in ognuno dei quali è presente una carta Personaggio attiva nel Palazzo. Ogni round è diviso in **7 fasi**, da giocare in sequenza.

1. Ripristino

2. Movimento dei Golem

3. Azioni

4. Ordine di Turno

5. Influenza dei Personaggi

6. Rendita e Sviluppo

7. Controllo dei Golem

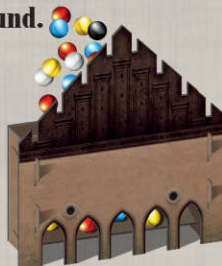
1) Ripristino



Saltate questa fase nel primo round.

Eseguite i seguenti passaggi:

1. Raccolgiate tutte le **biglie** e rimettetetele nella Sinagoga. Mettete tutte le biglie contemporaneamente perché siano distribuite correttamente.



2. Scartate le tessere Azione usate nel round precedente, mettendole da parte. Distribuite un numero di **nuove tessere Azione** sulla Plancia Sinagoga pari al numero di giocatori più uno. Se le tessere Azione si esauriscono, mescolate tutte le tessere usate per formare una nuova pila a faccia in giù e terminate l'operazione attingendo a questa.



3. **Rimuovete la carta Libro più a sinistra** dalla Biblioteca e rimettetela in fondo al mazzo. Spostate tutte le carte rimanenti verso sinistra e mettete una nuova carta, scoperta, nello spazio più a destra rimasto vuoto.



2) Movimento dei Golem

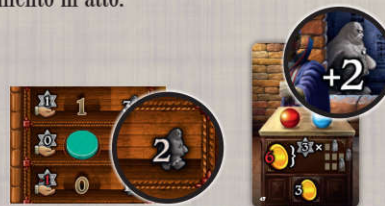


In ordine di turno, partendo dal giocatore con il segnalino più in alto sul Tracciato dell'Ordine di Turno e procedendo verso il basso, **dovete** muovere in avanti i vostri Golem.

Calcolate i passi dei Golem sommando il vostro **livello sul Tracciato Golem** e i passi indicati sulla **carta Personaggio** attiva per il round in corso (cioè la prima carta scoperta da sinistra).

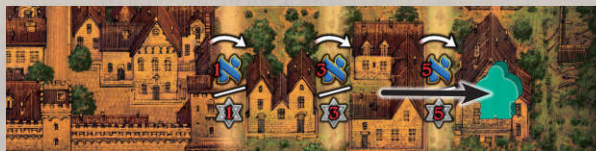
Potete distribuire i passi ottenuti come preferite tra tutti i vostri Golem, ma dovete utilizzare tutti i passi.

Se un Golem era sdraiato, alzatelo quando si muove. Mettere in piedi un Golem non è considerato un passo ma il risultato del movimento in atto.



Esempio: il Tracciato Golem di Davide (verde) indica 2 passi e la carta Personaggio ne aggiunge altri 2. Davide sceglie di muovere in avanti 1 Golem di 1 spazio e un altro di 3 spazi.

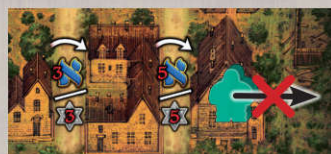
Se un Golem raggiunge le ultime sezioni di un isolato (VIII, IX e X), dovete pagare il costo in PV o Conoscenza (indicato sul tabellone) per poterlo fare avanzare su ciascuna di queste sezioni.



Esempio: Davide (verde) muove questo Golem nell'ultima sezione del Distretto giallo. Può scegliere di pagare 5 Conoscenze o 5 PV.

Se uno dei vostri Golem raggiunge la sezione X (o era già nella sezione X da un turno precedente) e dovete muovere i vostri Golem, dovete prima distribuire i passi tra i Golem che non sono nell'ultima sezione.

Se tutti i vostri Golem hanno raggiunto la sezione X e avete ancora dei movimenti da compiere, per ogni movimento che non potete fare, perdete 5 PV fino a un massimo di 5 PV per Golem.



3) Azioni

In ordine di turno, ogni giocatore svolge un'azione, fino a quando tutti i giocatori non hanno svolto **3 azioni**.

Potete svolgere un'azione in due modi:

- Selezionate una biglia della Sinagoga per svolgere un'azione **Biglia**
- Piazzate il vostro Rabbino su una tessera Azione per svolgere un'azione **Rabbino**

In ogni round dovete effettuare 2 azioni Biglia e 1 azione Rabbino. Potete svolgere le 3 azioni nell'ordine che preferite. Potete anche decidere di passare (*vedete a pagina 12*).

Azione Biglia

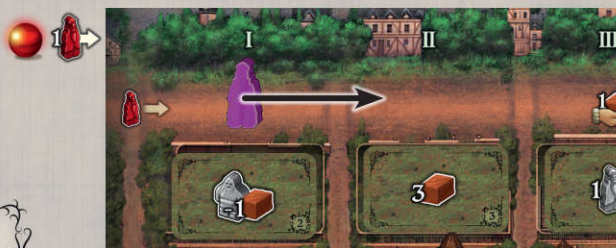
Ogni fila di biglie è collegata a una delle azioni elencate di seguito. Il numero di biglie in ogni fila, nel momento in cui ne selezionate una, rappresenta il valore di quell'azione.

Svolgete i seguenti passaggi in sequenza:

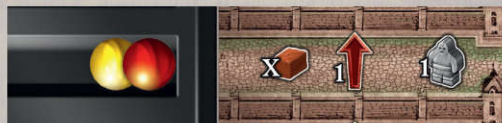
- 1) **Selezionate una biglia** della Sinagoga e piazzatela sulla vostra Plancia (*all'interno di un occhio*).



- 2) Se selezionate una biglia gialla, rossa o blu, **muovete il vostro Studente** in avanti di 1 passo nel distretto corrispondente. Se selezionate una biglia bianca, non muovete alcuno Studente. Se selezionate una biglia nera, muovete in avanti due diversi Studenti a vostra scelta di 1 passo ciascuno.



- 3) **Svolgete l'azione corrispondente al valore corrente.** Il valore corrente è pari al numero di biglie presenti nella fila prima di aver selezionato l'azione.



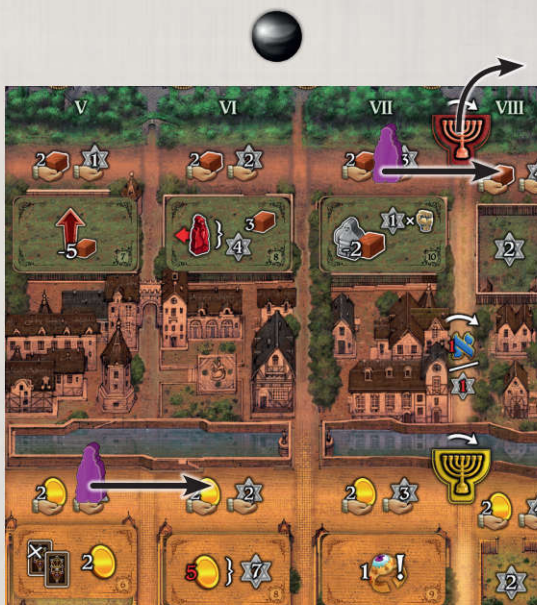
Esempio: Se prendete una biglia da questa fila, l'azione Golem corrispondente avrà un valore di 2.

Studenti

I vostri Studenti hanno 2 funzioni principali: la posizione di ogni Studente nella fase di Rendita può farvi guadagnare una serie di risorse o PV; la posizione relativa dei vostri Studenti rispetto ai vostri Golem determina quanta Conoscenza dovete spendere per controllarli (*vedete a pagina 13*).

Inoltre, se uno dei vostri Studenti è il primo a raggiungere la sezione VIII di una strada, prendete il segnalino Menorah dal distretto e conservatelo accanto alla vostra Plancia Giocatore per il conteggio di fine partita.

Nota: le icone del gioco si riferiscono al colore del distretto, non al colore del pezzo.



Esempio: Sara (viola) seleziona la biglia nera e quindi fa avanzare 2 Studenti. Nel distretto rosso lo Studente raggiunge lo spazio VIII, così Sara reclama la Menorah rossa.

Le Azioni Biglia

Lavoro



Potete **attivare** fino a 4 dei vostri Golem già presenti sul tabellone. I Golem devono essere in piedi.

Pagate 1/3/5/8 Conoscenze per attivare 1/2/3/4 Golem. Avete uno sconto pari al valore dell'azione.

Quando attivate un Golem, sdraiatelo e attivate l'effetto della relativa tessera Quartiere (vedete alle pagine 15-16).

Potete decidere l'ordine in cui attivare i vostri Golem. Completate gli effetti di ogni tessera Quartiere prima di attivare la successiva.

Nota: non potete attivare un Golem che avete appena creato durante l'azione Lavoro.



Esempio: Simone (arancio) ha un'azione Lavoro di valore 3. Sceglie di attivare 3 Golem, pagando 2 Conoscenze (5 meno 3 di sconto). Svolge le azioni riportate sulle relative 3 tessere Quartiere nell'ordine che preferisce e sdraia i 3 Golem.

Golem



Prendete un numero di **Argille** pari al valore dell'azione.

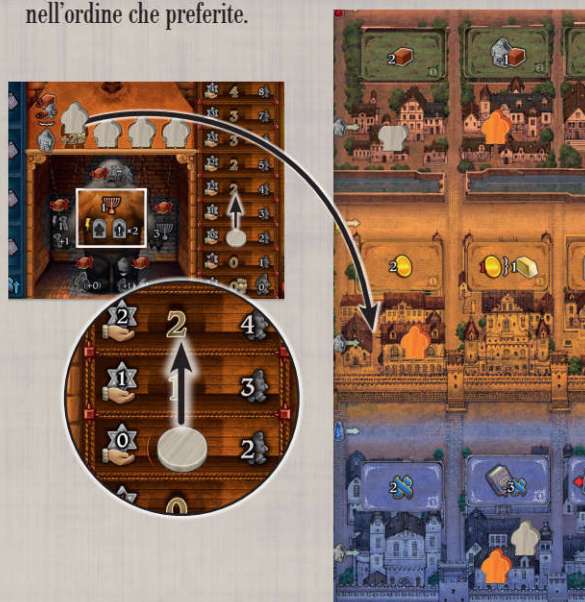
Potete spendere Argilla per **migliorare uno dei vostri Sviluppi Golem** sulla vostra Plancia. Ogni Sviluppo ha un costo diverso, mostrato sulla tessera (vedete a pagina 18).

Potete spendere 3 Argille per **creare un Golem**.

Quando create un Golem, piazzatelo nel primo spazio di un distretto. Se avete già altri Golem nello stesso distretto, dovete pagare 3 Argille in più per ogni Golem già presente.

Muovete il vostro segnalino in su di **2 spazi sul tracciato Golem** come indicato nello spazio del Golem appena creato.

Potete effettuare i miglioramenti e le azioni di creazione nell'ordine che preferite.



Esempio: Giulia (grigio) ha un'azione Golem di valore 4. Prende 4 Argille. Paga 3 Argille per migliorare lo Sviluppo Golem del torso e poi altre 3 Argille per piazzare un Golem nel distretto giallo. Se avesse piazzato il Golem in uno degli altri distretti, avrebbe invece dovuto pagare 6 Argille. Muove in su di 2 spazi il suo segnalino sul suo tracciato Golem.

Uccidere un Golem



Durante la partita, potete svolgere un'azione che vi consente di uccidere uno dei vostri Golem. Questo non solo vi dà un bonus istantaneo, ma può anche farvi risparmiare Conoscenze nella fase di Controllo dei Golem.

Quando uccidete un Golem, spostatelo dal quartiere a qualsiasi spazio libero del cimitero. Muovete immediatamente il vostro segnalino di **1 spazio in giù sul vostro tracciato Golem** e ricevete il bonus indicato nello spazio del cimitero scelto. Alcuni spazi potrebbero non essere disponibili a seconda del numero di giocatori. Lo spazio del cimitero più a destra è considerato illimitato ma non dà bonus.

Artefatti

Nel corso della partita potete completare fino a 4 Artefatti. Il lato destro della vostra Plancia Giocatore riporta 4 calderoni in cui dovete piazzare i pezzi d'oro che ottenete. Quando tutte le icone di un calderone saranno coperte da un pezzo d'oro, avrete completato quell'Artefatto. Ricevete **immediatamente** tutti i benefici indicati nella sezione corrispondente alla tessera Artefatto completata. Riceverete nuovamente questi benefici durante ogni fase di Rendita.



I vostri Artefatti possono essere migliorati usando l'azione Biglia Artefatto o altri effetti nel gioco. Quando migliorate un Artefatto, prendete una delle tessere Sviluppo Artefatto dalla vostra Plancia Giocatore e piazzatela nello spazio corrispondente sulla vostra tessera Artefatto. La tessera Sviluppo più in basso ha un costo di 8 Monete e fornisce 3 Menorah gialle quando viene migliorata (*quando lo fate, girate la tessera*). Le restanti tessere Sviluppo sono a doppia faccia e potete scegliere su quale faccia piazzarle quando le migliorate. Il costo in Monete che dovete pagare è indicato sullo spazio in cui decidete di piazzarle. Ogni volta che migliorate una di queste tessere Sviluppo, rivelerete una Menorah gialla sulla vostra Plancia.

Le due tessere Sviluppo dorate vengono utilizzate per attivare un Artefatto in base alla condizione indicata, oltre che nella fase Rendita. Le tre tessere Sviluppo grigie vengono utilizzate per aggiungere un effetto a un Artefatto (2 risorse o 1 risorsa e 1 PV). Quando quell'Artefatto viene attivato, guadagnerete anche il bonus addizionale scelto (*trovate i dettagli completi sugli Sviluppi degli Artefatti a pagina 19*).

Artefatti

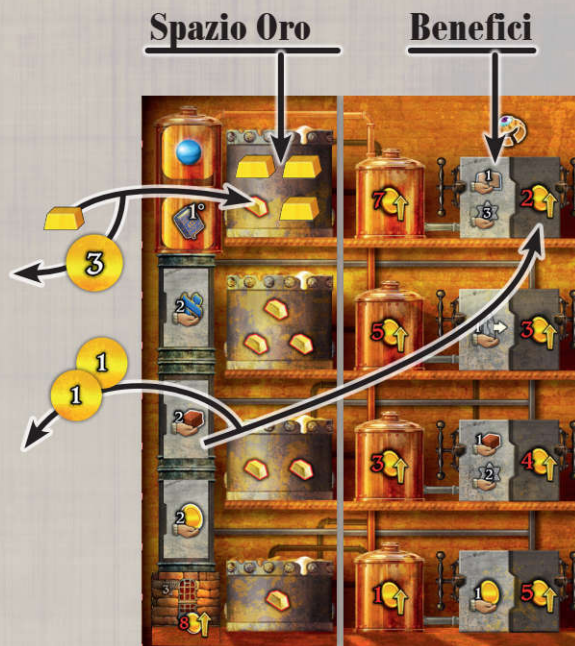


Prendete un numero di **Monete** pari al valore dell'azione.

Potete spendere Monete per **migliorare uno dei vostri Sviluppo Artefatto** sulla vostra Plancia. Ogni tessera Sviluppo ha un costo diverso, indicato sullo spazio in cui posizionate la tessera Sviluppo (*vedete pagina 19*).

Potete spendere 3 monete per **acquistare un pezzo d'oro**. Piazzatelo su uno Spazio Oro della vostra Plancia Giocatore.

Potete effettuare i miglioramenti e le azioni di acquisto nell'ordine che preferite.



Esempio: Giulia ha un'azione Artefatto di valore 2. Prende 2 Monete. Paga 2 Monete per migliorare lo Sviluppo sulla riga superiore degli Artefatti e 3 monete per acquistare un pezzo d'oro e posizionarlo sullo stesso artefatto. L'Artefatto è ora completo: guadagna immediatamente 1 avanzamento sul tracciato Studio, 3 PV e 2 Argille.

Carte Libro

Ogni carta del Libro riporta nella metà superiore un bonus attivo, nella metà inferiore un bonus immediato e in basso un costo. Ogni carta è in uno dei 5 colori: rosso, blu, verde, giallo o nero. Le carte Libro colorate costano Conoscenza, mentre le carte Libro nere sono pagate muovendo indietro di un passo uno Studente a scelta. Quando acquistate un Libro, dovete inserire la carta in una delle colonne sopra la vostra Plancia Giocatore.



Ogni colonna può contenere solo carte dello stesso colore e non ci possono essere colonne dello stesso colore. Il numero di carte che potete mettere in ogni colonna è dato dall'icona in corrispondenza del vostro segnalino sul tracciato Studio (massimo 5). I Libri neri contano come Libri di qualsiasi colore. Quando posizionate un Libro in una colonna, ricevete subito il suo **bonus immediato**; poi ricevete **tutti i bonus attivi** in quella colonna: per primo il bonus della tessera Sviluppo, se attiva, poi i bonus attivi delle carte Libro, iniziando **dal basso** e procedendo **verso l'alto**, fino al Libro appena inserito.

Potete acquistare un Libro solo se potete inserirlo correttamente in una colonna.

Studio



Prendete un numero di **Conoscenze** pari al valore dell'azione.

Potete spendere Conoscenza per **migliorare una delle tessere Sviluppo Studio** sulla vostra Plancia. Ogni Sviluppo ha un costo diverso, indicato sulla tessera (vedete pagina 18).

Potete spendere Conoscenza per **acquistare una carta Libro** sul tabellone. Il costo della carta Libro è dato dalla somma del costo riportato nella parte inferiore della carta e quello raffigurato sul tabellone sotto la posizione della carta.

Spostate tutte le carte rimanenti a sinistra; rivelate una nuova carta dal mazzo e mettetela nella posizione più a destra.

Potete effettuare i miglioramenti e le azioni di acquisto nell'ordine che preferite.



Esempio: Sara ha un'azione Studio di valore di 2. Prende 2 Conoscenze. Migliora la tessera Sviluppo della 2ª colonna, spendendo 3 Conoscenze. Poi acquista la carta Libro più a sinistra, pagando 1 Conoscenza e la colloca nella 2ª colonna. Ottiene subito 1 Conoscenza, dopodiché guadagna 2 VP e spende 1 Conoscenza per muovere in su di uno spazio il segnalino sul suo tracciato Studio.

Specchio

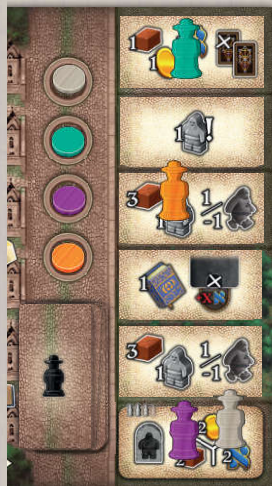


Pagate 1 moneta per svolgere una qualsiasi delle altre azioni biglia dello stesso valore dell'azione Specchio.

Potete anche pagare 3 monete per muovere in su di uno spazio il vostro segnalino sul tracciato Studio.

Azione Rabbino

In ogni round dovete piazzare il vostro Rabbino su 1 **tessera Azione** per svolgere l'azione rappresentata su di essa. Su ogni tessera potete piazzare un solo Rabbino, ad eccezione della tessera più in basso (*stampata sul tabellone*) che può ospitare un numero qualsiasi di Rabbini. L'ordine dei vostri Rabbini sulle tessere Azione determinerà anche l'ordine di turno per il prossimo round, dall'alto verso il basso. Se più di un giocatore piazza il suo Rabbino sull'azione più in basso, deve metterlo a destra di quelli già presenti. Le tessere Azione cambieranno ogni round (*trovate i dettagli completi sulle tessere Azione a pagina 15*).



Esempio: Davide (verde) ha piazzato il suo Rabbino sulla tessera Azione più in alto. Simone (arancio) ha piazzato il suo Rabbino sulla terza tessera Azione. Sara (viola) e Giulia (grigio) hanno entrambe piazzato il loro Rabbino sull'ultima azione, ma Giulia lo ha messo dopo Sara.

Passare

Quando è il vostro turno, potete scegliere di passare invece di svolgere un'azione. I giocatori di solito decidono di passare quando non ci sono biglie sull'azione che vorrebbero svolgere.

Prendete la **tessera Passo col numero più basso** disponibile. Dopo che tutti gli altri giocatori hanno svolto le loro 3 azioni o hanno passato, i giocatori che hanno passato devono svolgere le loro azioni rimanenti.

Se avete la tessera Passo numero 1, prendete dalla Sinagoga 1 biglia a vostra scelta fra quelle rimaste e piazzatela sulla vostra tessera Passare.

Dopodiché uno dei giocatori che non ha passato o, nel caso in cui tutti abbiano passato, il giocatore con il numero di tessera Passo più alto deve rimettere le biglie rimaste nella Sinagoga.

Secondo l'**ordine delle tessere Passo**, i giocatori svolgono i turni necessari per completare le loro azioni rimanenti. I giocatori possono passare una seconda volta durante il loro turno.

Se un giocatore passa per la seconda (*e ultima*) volta, sarà necessario ripetere le operazioni sopra descritte: il giocatore con la tessera numero 1 rimuoverà un'altra biglia e la metterà sulla sua tessera; le biglie rimanenti saranno rimesse poi nella Sinagoga. Infine i giocatori che hanno passato una seconda volta dovranno svolgere le loro rimanenti azioni.

Quando tutti i giocatori avranno svolto le loro azioni, rimettete le tessere Passo accanto alla plancia Sinagoga.

Sara



Davide



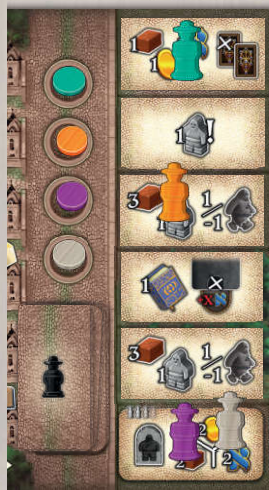
Esempio: Sara e Davide hanno ancora un'azione Biglia da svolgere nel round, ma decidono entrambi di passare. Dopo che tutti gli altri giocatori hanno svolto le loro azioni, è la volta dei giocatori che hanno passato di svolgere le loro rimanenti azioni. Sara rimuove 1 biglia bianca che mette sulla sua tessera '1'. Giulia raccoglie tutte le biglie rimanenti e le rimette nella Sinagoga. A Sara non piace la nuova combinazione di biglie e decide di passare una seconda volta. Al contrario, Davide svolge il suo turno selezionando una biglia per eseguire la sua azione rimanente. A questo punto, si devono ripetere le operazioni: Sara rimuove una biglia rossa che mette sulla tessera '1', Giulia raccoglie tutte le biglie rimanenti e le rimette nella Sinagoga. Sara deve ora svolgere la sua ultima azione.

4) Ordine di Turno



Ripristinate il tracciato dell'Ordine di Turno.

Collocate i segnalini giocatore nello stesso ordine dei segnalini Rabbini sulle tessere Azione, dall'alto verso il basso. Se sono presenti più Rabbini sull'azione più in basso (quella permanente), i segnalini giocatore vengono piazzati seguendo l'ordine dei Rabbini da sinistra verso destra. Dopo aver ripristinato l'ordine di turno, rimettete i vostri Rabbini accanto alla vostra Plancia.



Esempio: la fase Azioni termina in questa situazione. Davide (verde) diventa primo, Simone (arancio) diventa secondo, Sara (viola) diventa terza e Giulia (grigio) diventa quarta.

5) Personaggi

In ordine di turno, ogni giocatore verifica la **carta Personaggio** del round in corso (quella scoperta più a sinistra). La carta Personaggio riporta una combinazione di 2 biglie colorate. Se durante il round in corso avete selezionato la **stessa combinazione di biglie**, potrete influenzare il Personaggio. Tenete presente che la biglia bianca vale come un qualsiasi colore e che l'ordine delle biglie sulla carta non conta.

Se influenzate il Personaggio, dovete:

- pagare Monete per ottenere il bonus indicato, oppure
- prendere 3 Monete.

(Vedete a pagina 17 per i dettagli sui Personaggi disponibili).

Una volta che tutti i giocatori hanno fatto ciò, girate la carta Personaggio a faccia in giù.



Esempio: Sara ha selezionato una biglia rossa e una blu durante la fase Azioni. La carta Personaggio del round in corso riporta la stessa combinazione, Sara può perciò influenzare il Personaggio. Decide di pagare 3 Monete per prendere il bonus.

6) Rendita e Sviluppo

L'icona  indica una qualsiasi rendita che potete ottenere e può consistere in PV, passi dei vostri Studenti, avanzamenti sul tracciato Studio o risorse.

Ottenete tutte le rendite da:

- la posizione dei vostri Studenti su ciascuna delle 3 strade
- gli Artefatti completati sulla vostra Plancia
- la posizione del vostro segnalino sul vostro tracciato Studio
- la posizione del vostro segnalino sul vostro tracciato Golem



Esempio: nella situazione illustrata sopra, Sara (viola) riceverà 4 Monete, 6 PV, 1 avanzamento sul tracciato Studio e 2 Conoscenze (per la nuova posizione sul tracciato Studio).

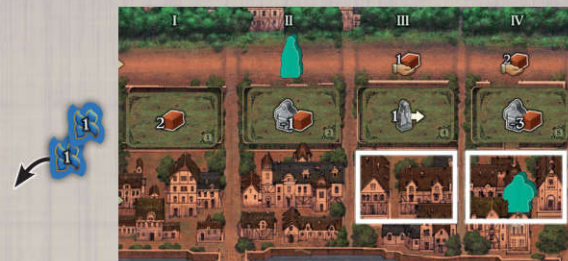
Potete prendere le rendite nell'ordine che preferite.

Dopo che tutti i giocatori hanno preso le rendite, potete **migliorare uno Sviluppo a vostra scelta**, pagando il normale costo come spiegato nelle 'Azioni Biglia'.

7) Controllo dei Golem

È il momento di **pagare Conoscenza per controllare i vostri Golem**.

Per ogni Golem, dovete pagare 1 Conoscenza per ogni sezione in cui il Golem è davanti allo Studente dello stesso distretto. Considerate la sezione dove si trova il Golem, ma non quella dov'è lo Studente.



Esempio: Davide (verde) deve pagare 2 Conoscenze per controllare il Golem in figura, che è 2 sezioni più avanti rispetto allo Studente verde nello stesso distretto.

Se non avete abbastanza Conoscenza per controllare tutti i vostri Golem, spendete tutta la Conoscenza che avete e perdetevi 5 PV per ogni Golem che non riuscite a controllare completamente.



Esempio: Davide (verde) deve pagare 5 Conoscenze per controllare i suoi Golem. Ha solo 3 Conoscenze, che paga per controllare il Golem nel distretto blu. Quindi, deve scartare la Conoscenza rimanente, che non è sufficiente per controllare il Golem nel distretto rosso, e perdere 5 PV. Il Golem nel quartiere giallo è controllato gratuitamente.

Se avete appena completato il quarto round, passate al Conteggio Finale. Altrimenti, iniziate un nuovo round con la fase di Ripristino.

FINE DEL GIOCO & CONTEGGIO FINALE

La partita termina dopo la fase di controllo dei Golem del round 4.

Ogni giocatore guadagna i seguenti PV:

- Moltiplica il numero di Golem che ha creato (*i 2 Golem iniziali non sono considerati*) per il numero di Menorah rosse che possiede (*quelle sulle sue tessere Sviluppo e sul segnalino Menorah*).
- Moltiplica il numero di Artefatti che ha completato per il numero di Menorah gialle che possiede (*quelle sulle sue tessere Sviluppo e sul segnalino Menorah*).
- Moltiplica il numero di colonne di carte Libro (*con almeno 1 Libro*) che ha sopra la sua Plancia Giocatore per il numero di Menorah blu che possiede (*quelle sulle sue tessere Sviluppo e sul segnalino Menorah*).
- 1 PV indicati nei 3 spazi più in alto del tracciato Studio.
- 1 PV ottenuti completando le sue carte Obiettivo.
- 1 PV ogni 5 risorse avanzate di qualsiasi tipo.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore in parità con il Rabbino nello spazio più in alto.

Esempio: in questa situazione finale Sara guadagnerà

- 4 PV per l'area Golem
(2 Golem creati x
2 Menorah rosse)
- 21 PV per l'area Artefatti
(3 Artefatti completati x
7 Menorah gialle)
- 15 PV per l'area Studio
(3 colonne con Libri x
5 Menorah blu)
- nessun PV dal tracciato Studio
- 1 PV per le risorse avanzate
- 4 PV per la carta Obiettivo che
richiede 8 pezzi d'oro, 4 PV per
quella che richiede 7 Sviluppo,
nessun PV per quella che
richiede 3 Golem
- 2 PV per aver completato due
differenti tipi di carte Obiettivo

Carte Obiettivo

Ogni carta Obiettivo è divisa in 3 parti. La parte superiore riporta la condizione da soddisfare per completare l'Obiettivo. Sono di diversi tipi e possono riguardare la posizione finale di uno dei vostri Studenti, il numero di Golem, Libri, Oro o Sviluppo che avete o la posizione su un tracciato. Se soddisfatte questa condizione guadagnate i PV indicati nella parte centrale della carta (*vedete a pagina 17*).

La parte inferiore della carta riporta un promemoria dei PV aggiuntivi che guadagnerete per ogni diverso tipo di Obiettivo che avrete completato. Completando 2 diversi tipi di obiettivi guadagnerete 2 PV, 3 tipi diversi guadagnerete 5 PV e 4 o più tipi diversi guadagnerete 9 PV.

Due Obiettivi sono considerati dello stesso tipo se riportano la stessa icona (*anche se con un numero diverso*) nella parte superiore della carta.



APPENDICE

Tutti i bonus nel gioco sono opzionali: quando ne attivate uno, potete decidere di ottenerne solo una parte o non ottenerlo affatto.
Gli unici effetti obbligatori sono il Movimento dei Golem durante la Fase 2 e gli spostamenti sul tracciato Golem quando create o uccidete i Golem.

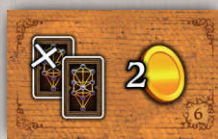
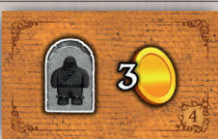
Tessere Azione

	Muovete di 1 spazio in su o in giù il vostro segnalino sul tracciato Golem e guadagnate PV e Conoscenze in numero pari al livello raggiunto sul tracciato Golem		Muovete 1 dei vostri Golem fino a 4 passi in avanti e attivatelo (dovete poi sdraiarlo) e in questo round non pagate Conoscenze per controllare i vostri Golem
	Prendete 1 pezzo d'oro e guadagnate 1 PV per ogni Artefatto completato		Muovete i vostri Golem per un totale di 2 passi in avanti o indietro e attivate 1 Golem (dovete sdraiarlo)
	Prendete 3 Argille per creare un Golem (pagando il normale costo) e muovete un Golem avanti o indietro di 1 passo		Muovete in su di 1 spazio il vostro segnalino sul tracciato Studio e prendete 1 bonus attivo di 1 delle vostre carte Libro
	Acquistate 1 carta Libro senza pagare il costo riportato sulla carta (pagate comunque il costo riportato sulla posizione Biblioteca)		Eseguite l'azione di una tessera Quartiere adiacente a uno dei vostri Golem (in piedi o sdraiato) senza attivarlo
	Uccidete un Golem e guadagnate 1 PV e 1 Argilla per ogni Golem che avete nel Cimitero		Prendete 1 risorsa per tipo, pescate 2 carte Obiettivo e sceglietene una da tenere (rimettete l'altra sotto il mazzo)
	Migliorate 1 Sviluppo con uno sconto di 3 risorse, pagando una qualsiasi combinazione di risorse per il costo rimanente		Muovete 1 Studente in avanti di 1 passo e guadagnate PV pari alla posizione del vostro Studente più indietro (es.: 2 PV per la sezione II)

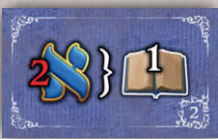
Tessere Quartiere del Distretto rosso

	Prendete 2 Argille		Uccidete 1 Golem e guadagnate PV pari al livello raggiunto sul vostro tracciato Golem (se uccidete, guadagnate PV dopo l'uccisione)
	Create 1 Golem con uno sconto di 1 Argilla		Migliorate 1 Sviluppo Golem con uno sconto di 5 argille
	Prendete 3 Argille		Muovete il vostro Studente nel quartiere rosso indietro di 1 passo per guadagnare 4 PV e prendere 3 Argille
	Muovete 1 Studente in avanti di 1 passo		Spendete 3 Argille per guadagnare 6 PV
	Create 1 Golem con uno sconto di 3 Argille		Create un Golem scontato di 2 Argille e guadagnate PV pari al livello raggiunto sul vostro tracciato Golem

Tessere Quartiere del Distretto Giallo

	Prendete 2 Monete		Pescate 2 carte Obiettivo e sceglierne 1 da tenere (rimettete l'altra sotto al mazzo) e prendete 2 Monete
	Migliorate 1 Sviluppo Artefatto con uno sconto di 2 Monete		Muovete il vostro Studente nel distretto giallo indietro di 1 passo per guadagnare 3 PV e prendere 1 pezzo d'oro
	Spendete 1 Moneta per prendere 1 pezzo d'oro		Spendete 5 Monete per guadagnare 7 PV
	Uccidete 1 Golem e prendete 3 monete		Attivate 1 qualsiasi Artefatto completato
	Spendete 4 monete per effettuare 2 movimenti di Studenti a vostra scelta		Prendete la rendita di tutti i vostri Studenti

Tessere Quartiere del Distretto Blu

	Prendete 2 Conoscenze		Migliorate uno Sviluppo Studio con uno sconto di 4 Conoscenze
	Pagate 2 Conoscenze per muovere in su di 1 spazio il vostro segnalino sul tracciato Studio		Muovete il vostro segnalino di 1 spazio in giù sul tracciato Studio per guadagnare 3 PV e muovere uno Studente in avanti di 1 passo
	Prendete 3 Conoscenze		Spendete 4 Conoscenze per guadagnare 4 PV e muovere in su di 1 spazio il vostro segnalino sul tracciato Studio
	Acquistate 1 carta Libro con uno sconto di 3 Conoscenze		Acquistate 1 carta Libro con uno sconto di 5 Conoscenze
	Muovete il vostro Studente del distretto blu indietro di 1 passo per guadagnare 3 PV e muovere in su di 1 spazio il vostro segnalino sul tracciato Studio		Prendete il bonus attivo da un massimo di 3 delle vostre carte Libro

Carte Personaggio

	Pagate 2 Monete per migliorare 1 Sviluppo con uno sconto di 4 risorse e guadagnare 1 PV
	Pagate 3 Monete per muovere il vostro segnalino in su di 2 spazi sul tracciato Studio
	Pagate 3 Monete per muovere 1 Golem avanti o indietro di 1 passo e attivare fino a 2 Golem (devono essere poi sdraiati)
	Pagate 3 Monete per prendere 2 pezzi d'oro
	Pagate 4 Monete per creare un Golem con uno sconto di 4 Argille e muovere il vostro Studente nel quartiere rosso in avanti di 1 passo
	Pagate 3 Monete per muovere in su di 1 spazio il vostro segnalino sul tracciato Studio e muovere il vostro Studente nel distretto blu in avanti di 1 passo

	Pagate 3 Monete per prendere 1 pezzo d'oro e muovere il vostro Studente nel distretto giallo in avanti di 1 passo
	Pagate 5 Monete per guadagnare 1 PV per ogni Sviluppo che avete migliorato
	Pagate 6 Monete per guadagnare PV pari a 3 volte la posizione del vostro Studente più indietro
	Pagate 4 Monete per guadagnare PV pari a 3 volte il livello del vostro tracciato Golem
	Pagate 6 Monete per guadagnare 4 PV e acquistare 1 carta Libro con uno sconto di 5 Conoscenze
	Pagate 5 monete per uccidere un Golem e guadagnare 2 PV per ogni vostro Golem nel Cimitero

Carte Libro

	Prendete il numero indicato della risorsa illustrata
	Prendete 1 pezzo d'oro
	Guadagnate 1 PV
	Muovete in su di 1 spazio il vostro segnalino sul tracciato Studio

	Muovete di 1 passo il vostro Studente nel distretto corrispondente
	Muovete di 1 passo uno Studente a vostra scelta
	Migliorate uno Sviluppo con uno sconto
	Pagate ciò che è a sinistra per avere ciò che è a destra

	Muovete il vostro segnalino in su o giù sul tracciato Golem
	<i>Barra bianca</i> = Scegliete una delle opzioni illustrate
	Uccidete uno dei vostri Golem

Carte Obiettivo

	Guadagnate 2 PV se il vostro Studente nel distretto rosso ha raggiunto la sezione V o più
	Guadagnate 2 PV se il vostro Studente nel distretto blu ha raggiunto la sezione V o più
	Guadagnate 2 PV se il vostro Studente nel distretto giallo ha raggiunto la sezione V o più

	Guadagnate 2 PV se avete creato almeno 2 Golem
	Guadagnate 2 PV se avete almeno 6 pezzi d'oro
	Guadagnate 2 PV se avete almeno 5 Sviluppi migliorati

	Guadagnate 2 PV se il segnalino sul vostro tracciato Studio è al livello 5 o più
	Guadagnate 2 PV se avete almeno 5 carte Libro
	Guadagnate 2 PV se avete ucciso almeno 2 Golem

Tessere Sviluppo Studio

3 Menorah blu
per il conteggio
finale



Prendete 1 Moneta e 1 Argilla ogni volta che mettete un Libro in questa colonna

1 Menorah blu per il conteggio finale

Guadagnate 2 PV ogni volta che mettete un Libro in questa colonna

1 Menorah blu per il conteggio finale

Raddoppiate il bonus immediato di qualsiasi carta Libro (tranne quelle nere) che mettete in questa colonna

1 Menorah blu per il conteggio finale

Prendete 1 pezzo d'oro ogni volta che mettete un Libro in questa colonna

1 Menorah blu per il conteggio finale

Il miglioramento del tracciato Studio rende più facile collezionare carte Libro e aumenta le vostre rendite a ogni round.

1 Menorah blu per il conteggio finale

Tessere Sviluppo Golem



Nella fase Controllo dei Golem pagate un massimo di 2 Conoscenze per controllare ciascun Golem

1 Menorah rossa per il conteggio finale

Uccidete immediatamente 1 Golem e d'ora in poi tutti i vostri bonus del Cimitero sono raddoppiati

1 Menorah rossa per il conteggio finale

Attivate immediatamente 1 Golem e, ogni volta che eseguite l'azione Lavoro, attivate 1 ulteriore Golem senza alcun costo

1 Menorah rossa per il conteggio finale



3 Menorah rosse per il conteggio finale

Nella fase di Movimento dei Golem, potete ignorare i passi richiesti dalla carta Personaggio del round in corso

1 Menorah rossa per il conteggio finale



Ogni volta che create un Golem, potete muoverlo di 1 passo e attivarlo senza sdraiarlo

1 Menorah rossa per il conteggio finale

❧ Tessere Sviluppo Artefatto ❧

Riattivate questo Artefatto ogni volta che effettuate un'azione biglia usando una biglia rossa



Riattivate questo Artefatto ogni volta che effettuate un'azione biglia usando una biglia blu

Riattivate questo Artefatto ogni volta che piazzate la prima carta Libro in una colonna



Riattivate questo Artefatto ogni volta che create un Golem

Rendita di
2 Conoscenze



Rendita di
1 Conoscenza
e 1 PV

Rendita di 2 Argille



Rendita di 1 Argilla
e 1 PV

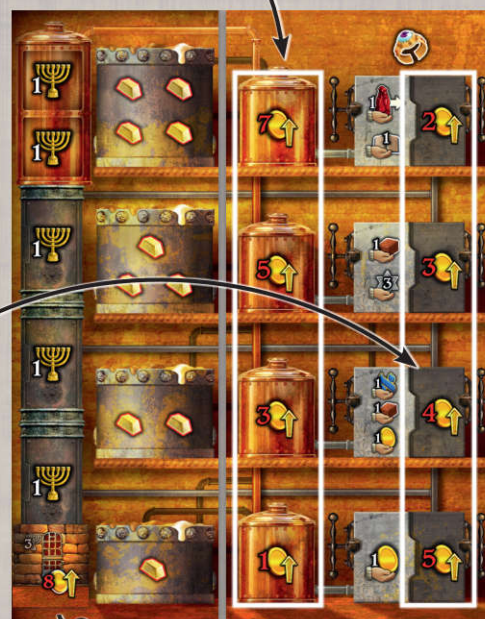
Rendita di 2 Monete



Rendita di 1 Moneta
e 1 PV

Scegliete il lato quando le piazzate

Ogni tessera che rimuovete rivela
1 Menorah gialla per il conteggio finale



3 Menorah gialle per
il conteggio finale

❧ CREDITI ❧

Gli autori desiderano ringraziare tutti i playtester che hanno supportato il lungo sviluppo di questo progetto con i loro commenti, idee, consigli e passione. In particolare, ringraziano Samantha Milani, Antonio Tinto, Stefano Luperto, Sabrina Volpini, Davide Malvestuto, Francesca Giusti, Gaetano Cellizza, Luca Ercolini, Nestore Mangone, Ilaria Negri, Alessandro Negri, Enrico Risoluto, Franco Mari, Luigi Pocheschi (Shaka), Michele Morosini, Marco Piola Caselli, Ennio Pantani, Domenico Stellato, Fabrizio Neri, Matteo Le Foche, Ido Traini, Daniel Marinangeli, Simone Fini, Giacomo Censi, Claudio Cicalà, Paolo Toffanello, Nadia Curi, Simone Scalabroni, Paolo Prioretti, Michele Rozzi, Daniele Tascini, Julie Carpinelli e Simone Colombo.

Un ringraziamento speciale va a Tommaso Battista, Marco Pranzo e Gabriele Ausiello che con pazienza, competenza e amicizia hanno seguito Golem dai suoi primi, incerti, passi per le strade di Praga.

Infine, un immenso grazie a Mauro Gibertoni per i suoi suggerimenti sull'Automa, materia di cui è maestro.

L'editore desidera ringraziare Klemens Franz per il grandissimo impegno profuso nel perfezionare l'aspetto generale di questo gioco, rendendolo più funzionale.

Golem si ispira a una leggenda ebraica e fa riferimento ad alcuni elementi ebraici con profondo rispetto, senza avere la pretesa di essere una rappresentazione di questa tradizione. Un ringraziamento speciale va a David Piazza del Rabbinate Centrale di Milano, esperto di storia e cultura ebraica, che ha supervisionato tutte le decisioni riguardanti icone, nomi e ambientazione e ha dato la sua benedizione a questo progetto.

Un gioco di: Virginio Gigli, Flaminia Brasini e Simone Luciani

Illustrazioni: Ausonia e Roberto Grasso

Grafica, layout e impaginazione: atelier198

Regole: David Digby

Traduzione: Stefania Niccolini

Editor: Giuliano Acquati



Cranio Creations Srl
Via Ettore Romagnoli 1
20146 Milano - Italy

GOLETH



AMX