



BYLI SOBIE WYNALAZCY

Gra dla 2–4 graczy w wieku 8–108 lat.

Zawartość pudełka:

- 1 plansza
- 8 pionków w 4 kolorach
- 24 żetony wynalazca
- 20 żetonów eureka
- 16 czerwonych żetonów atom
- 16 zielonych żetonów wiedza
- 16 fioletowych żetonów wszechświat
- 24 karty wynalazca
- 55 kart pytania tekstowe
- 55 kart pytania ilustrowane
- 33 karty ryzyko
- 12 kart ABC
- 1 detektor odpowiedzi

Przygotowanie do gry:

Na środku rozłożonej planszy układamy żetony wynalazca rewersem do góry (patrz rysunki poniżej i na str. 3). Następnie na wyznaczonych polach (rysunek na stronie obok) układamy stopy żetonów wiedza, atom, wszechświat oraz eureka.

Gdy wszystkie żetony są rozłożone, każdy gracz wybiera swój pionek oraz karty A, B, C w kolorze pionka. Potem gracze losują po trzy duże karty wynalazca i rozkładają je przed sobą, awersami do góry, oraz pobierają po jednym żetonie wiedza, atom i wszechświat.

awersy przykładowych kart wynalazcy



Cel gry:

Celem gry jest rekonstrukcja schematu trzech z dwudziestu czterech wielkich odkryć i wynalazków, które zmieniły świat. Zadanie nie jest łatwe, ale od czego są pomysłowość, spryt oraz inteligencja. Zwycięzcą zostaje gracz, który pierwszy zrekonstruuje trzy wynalazki, zdobywając trzy żetony eureka.

Przebieg gry:

Zaczyna najstarszy gracz. Ustawia pionek na polu start/wiedza. Ruch gracza **w każdej turze** rozpoczyna się od sprawdzenia **jednego z żetonów** wynalazca leżących na planszy, aż do momentu znalezienia wszystkich 3 potrzebnych żetonów.

Jeżeli na awersie żetonu wynalazca znajduje się ta sama postać co na awersie którejkolwiek z wylosowanych kart wynalazca (wg zasady gry w memo), gracz pobiera żeton, odwraca kartę wynalazca i układa żeton na właściwym miejscu (rysunek).



Jeżeli na awersie żetonu wynalazca znajduje się inna postać niż na awersie którejkolwiek z wylosowanych kart wynalazca, gracz pokazuje go pozostałym graczom i odkłada na planszę rewersem do góry.



awers żetonu wynalazca



rewers żetonu wynalazca

Instrukcja do gry



pionki zielone

gracz pobiera
żeton wszechświat

pytanie
do wszystkich

pytanie
ilustrowane

pytanie
tekstowe

pole
start/wiedza

Kto to?
odkryj żeton
wynalazca

gracz pobiera
żeton atom,
pod warunkiem że
wyrzuci na kostce
1, 2 lub 5 oczek.



pionki czerwone

pytanie
do wszystkich

ryzyko

szpieg



pionki żółte

przykładowy rozkład
żetonów wynalazca

gracz pobiera
żeton wiedza

gracz pobiera
żeton wiedza,
pod warunkiem
że wyrzuci kostką
1, 4 lub 6 oczek.



pionki niebieskie



stos żetonów
wszechświat

stos żetonów
wiedza

stos żetonów
eureka

stos żetonów
atom

HELLO MAESTRO!
**BYLI SOBIE
WYNAŁAZCY**



BYLI SOBIE WYNALAZCY

Następnie gracz rzuca kostką, przemieszcza pionek o liczbę pól wskazanych przez kostkę (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i wykonuje polecenie zgodne z treścią ikony znajdującej się na danym polu. Po wykonaniu polecenia gracz przekazuje kostkę kolejnemu graczowi.

Za każdym razem po wyrzuceniu przez gracza cyfry 6 gracz wykonuje polecenie zgodne ze wskazaniem znajdującej się na danym polu ikony, po czym rzuca kostką po raz drugi, przemieszcza pionek i wykonuje następne polecenie.

Karta wynalazca:

Karty wynalazca zawierają schemat rekonstrukcji wynalazku (rysunek poniżej) oraz informacje na temat dokonania osób, których wizerunki się na nich znajdują.

Są to filozofowie, naukowcy, zakonnicy, inżynierowie, przedsiębiorcy, ludzie z pasją i wyobraźnią. Bez względu na status społeczny oraz poziom otrzymanego wykształcenia ich odkrycia lub wynalazki zmieniały świat, w którym żyli.



awers karty wynalazca



rewers karty wynalazca

schemat rekonstrukcji wynalazku

również heliocentrycznym.

Schemat rekonstrukcji wynalazku



Schemat rekonstrukcji wynalazku to kombinacja 4 żetonów: wiedza, atom, wszechświat oraz eureka, którą trzeba odtworzyć, by wynalazek można było uznać za zrekonstruowany.

Przykład:

By zrekonstruować wynalazek (odkrycie) Galileusza z Pizy, trzeba zebrać 2 żetony wiedza, 1 żeton atom, 3 żetony wszechświat, 1 żeton eureka.

Każdy z 24 schematów rekonstrukcji wynalazku jest inny.

Żeton eureka:

Gracz ciągnie żeton eureka dopiero wówczas, gdy zebrał już komplet wymaganych żetonów wiedza, atom i wszechświat.

Na awersie żetonu eureka znajduje się kombinacja trzech cyfr od 1 do 6. O tym, czy gracz będzie mógł zatrzymać żeton, decyduje rzut kostką.

Jeżeli wypadnie jedna z cyfr widniejących na awersie, wynalazek został zrekonstruowany. Gracz zatrzymuje żeton eureka. Pozostałe żetony tworzące schemat rekonstrukcji wracają na planszę.



awers żetonu eureka



rewers żetonu eureka

Gracz, który pierwszy zdobędzie trzy żetony eureka, zostaje zwycięzcą.



Wow
zwycięstwo

Jeżeli wypadnie cyfra inna od cyfry znajdującej się na awersie żetonu eureka, gracz oddaje żeton na spód stosu żetonów eureka i kończy swój ruch.

UWAGA:

Jeżeli podczas tury gracz ciągnie żeton eureka, nie porusza się żetonem po planszy. Natomiast, jeżeli gracz przemieścił już swój pionek, nie wolno mu pobierać żetonu eureka w tej turze.

WAŻNE:

Jeżeli gracz ma kartę mistrz, nie musi rzucać kostką, by pobrać żeton eureka. Odkłada kartę mistrz na spód stosu kart ryzyko i pobiera żeton eureka.

Jeżeli gracz nie ma karty mistrz i podczas kolejnych trzech tur nie udało mu się wyrzucić właściwej cyfry, w czwartej turze pobiera żeton eureka i zatrzymuje go z kartą wynalazca. Wynalazek został zrekonstruowany.

Opis pól: (rysunek strona 3)



Pole start/wiedza:

Od tego pola gracz rozpoczyna swoją wędrówkę po planszy (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Gdy gracz kolejny raz trafi na to pole, pobiera żeton wiedza 🧠.

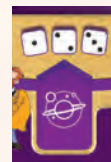
Pole wiedza – gracz pobiera 1 żeton wiedza 🧠.

Pole atom – gracz pobiera 1 żeton atom 🧪.

Pole wszechświat – gracz pobiera 1 żeton wszechświat 🌌.

Pola warunkowe wiedza, atom i wszechświat:

Gracz może pobrać żeton pod warunkiem, że wyrzuci kostką odpowiednią liczbę oczek.



Pole pytanie tekstowe:

Gracz ciągnie kartę z pytaniem tekstowym. Jeżeli gracz udzieli poprawnej odpowiedzi, pobiera dwa żetony z sektora, w którym stoi jego pionek. Przykład: w sektorze czerwonym pobiera dwa żetony atom, w sektorze zielonym dwa żetony wiedza itd.



Pole pytanie ilustrowane:

Gracz ciągnie kartę z pytaniem ilustrowanym. Jeżeli gracz udzieli poprawnej odpowiedzi, pobiera dwa żetony z sektora, w którym stoi jego pionek. Przykład: w sektorze czerwonym pobiera dwa żetony atom, w sektorze zielonym dwa żetony wiedza itd.



Pole pytanie do wszystkich:

Gracz ciągnie kartę z pytaniem tekstowym. To pytanie jest skierowane do wszystkich graczy. Gracze odpowiadają, używając kart A, B lub C.

Gracze, którzy udzielili poprawnej odpowiedzi, pobierają po jednym żetonie z sektora, w którym stoi ich pionek.





BYLI SOBIE WYNALAZCY



Pole Kto to?:

Gracz może dodatkowo sprawdzić, jaka postać znajduje się na awersie żetonu wynalazca leżącym na planszy.

Jeżeli na awersie żetonu wynalazca znajduje się ta sama postać co na awersie którejkolwiek z wylosowanych kart wynalazca (wg zasady gry w memo), gracz pobiera żeton, odwraca kartę wynalazca i układa żeton na właściwym miejscu (rysunek).

Jeżeli na awersie żetonu wynalazca znajduje się inna postać niż na awersie którejkolwiek z wylosowanych kart wynalazca, gracz pokazuje go pozostałym graczom i odkłada na planszę rewersem do góry.



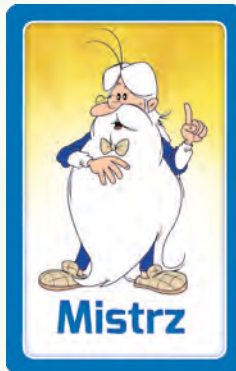
Pole szpieg:

Gracz zabiera żeton wskazywany przez szpiega następnemu graczowi.



Pole (!) ryzyko:

Gracz ciągnie 1 kartę ze stosu ryzyko i postępuje zgodnie z poleceniem zapisanym na karcie. Wśród kart ryzyko znajdują się trzy karty funkcyjne: mistrz, szpieg, konkurs naukowy.



Karta mistrz:

Karta mistrz niweluje skutki wszystkich zdarzeń negatywnych, które mogą zaistnieć podczas gry.

- Użycie karty mistrz broni przed negatywnymi działaniami karty szpieg oraz nakłada karę na gracza, który jej użył. Kara za użycie karty szpieg jest równa liczbie żetonów możliwych do zyskania przez gracza przy jej użyciu. Kara jest wpłacana do banku. Jeżeli gracz nie ma

wystarczającej liczby żetonów, by opłacić karę, traci kolejkę.

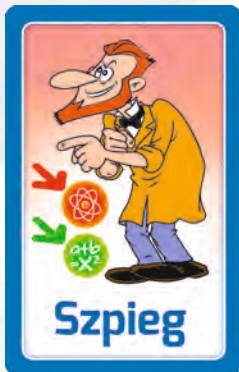
- Karta mistrz zwalnia gracza z konieczności udziału w konkursie naukowym.
- Karta mistrz pozwala na zatrzymanie żetonu eureka bez rzućcia kostką.
- Kartę mistrz możemy wykorzystać również do ogłoszenia konkursu naukowego.

WAŻNE:

Każdą z kart ryzyko używamy tylko jeden raz. Po użyciu karta wraca na spód stosu kart ryzyko.

Karty ryzyko





Karta szpieg:

Karty szpieg można użyć w dowolnym momencie gry.

Przykład:

Gracz X używa karty szpieg przeciwko graczowi Y. Na karcie znajdują się żetony atom i wiedza. Gracz Y oddaje graczowi X żetony atom i wiedza. Jeżeli ich nie ma, traci kolejkę. Karta szpieg trafia na spód stosu kart ryzyko.

UWAGA:

Działanie karty szpieg może zniwelować karta mistrz. Jeżeli gracz na użycie karty szpieg odpowie kartą mistrz, karta szpieg wraca na spód stosu kart ryzyko, a gracz, który jej użył, płaci do banku odszkodowanie równe liczbie żetonów, które by zyskał dzięki karcie szpieg. Jeżeli graczowi zabraknie żetonów do wypłaty odszkodowania, traci 1 kolejkę.



Karta konkurs naukowy:

By ogłosić konkurs naukowy, gracz kładzie na stole kartę konkurs naukowy oraz ustala wysokość kosztów za udział w konkursie.

Przykład:

Gracz kładzie na stole dwa żetony atom, co oznacza, że każdy gracz, który ma co najmniej 2 żetony atom, jest zobowiązany do udziału w konkursie oraz wypłaty dwóch żetonów atom. Gracze, którzy nie mają żetonów wymaganych przez gracza ogłaszającego konkurs naukowy, nie biorą udziału w konkursie i tracą kolejkę.

Następnie gracz ogłaszający konkurs naukowy ciągnie ze stosu pytanie tekstowe, na które odpowiadają wszyscy gracze biorący udział w konkursie. Gracze wybierają właściwe odpowiedzi, używając kart A, B lub C. Zwycięzcą konkursu zostaje gracz, który udzielił poprawnej odpowiedzi. W nagrodę zabiera on wszystkie żetony wpłacone jako opłata za udział w konkursie.

Jeżeli nie ma zwycięzcy, gracze odpowiadają na kolejne pytania tekstowe jeszcze dwa razy. Jeżeli nadal nie ma rozstrzygnięcia, gracze rzucają kostką. Wygrywa gracz, który wyrzuci najwyższą wartość. Wówczas to on zabiera nagrodę.

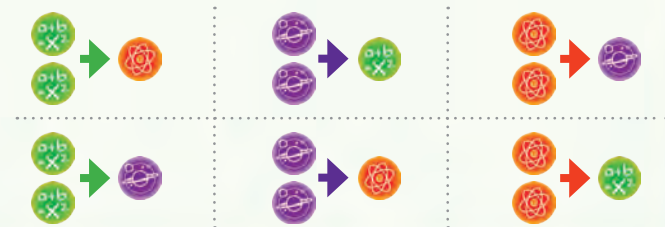
Jeżeli któryś z graczy udzielił błędnej odpowiedzi, odpada, pozostali gracze kontynuują konkurs. Jeżeli po trzech rundach pytań nie ma rozstrzygnięcia, o zwycięstwie w konkursie decyduje rzut kostką.

WAŻNE:

Maksymalny koszt udziału w konkursie naukowym (liczba żetonów) ustalony przez gracza ogłaszającego konkurs nie może przewyższać liczby żetonów gracza, który ma ich najwięcej.

Przelicznik wymiany żetonów:

Żetony wiedza, atom i wszechświat można wymieniać w stosunku 1:2. Jeżeli gracz chce zdobyć 1 żeton atom, może dokonać wymiany. Oddaje do banku 2 żetony wiedza lub 2 żetony wszechświat. **Żeton eureka nie podlega wymianie!**





BYLI SOBIE WYNALAZCY

Instrukcja do gry



UWAGA: W instrukcji znajduje się podstawowy wariant gry. Jeżeli partia wydaje się zbyt krótka, można ją przedłużyć, zwiększając liczbę żetonów eureka, jakie są potrzebne do zwycięstwa. Gracze losują wtedy 4, 5 lub 6 kart wynalazca, gdy jest ich 4, jeśli zaś 3, to mogą losować 7 lub 8 kart. Gdy jest 2 graczy, może być aż 12 kart wynalazca dla każdego gracza.

UWAGA: W przypadku rozdania wszystkich kart wynalazca na planszy może zabraknąć żetonów eureka (jest ich tylko 20). Wtedy zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie większą liczbę tych żetonów.

20 x 

