

BOOKS OF TIME



INSTRUKCJA

BOOKS OF TIME

Historia ludzkości jest spisywana od tysięcy lat. Nasze osiągnięcia technologiczne, odkrycia geograficzne i chęć rozwoju są splecione w skomplikowane wątki rozsiane w książkach, które opowiadają historię naszego czasu na Ziemi. Teraz masz szansę kształtować tę historię.

Witamy w grze Books of Time! Twoja historia czeka, gdy będziesz budować trzy wspaniałe księgi, tworząc kombinacje unikalnych zdolności specjalnych! Rzuć wyzwanie maksymalnie trzem znajomym lub graj solo i opowiedz własną historię, która zostanie zapisana i zapamiętana na wieki!



LIVING RULES PLEDGE

Zobowiązujemy się wspierać każdą grę długo po jej pierwszym wydaniu. Pomimo rygorystycznych testów gry i wielu rund zarówno wewnętrznych, jak i zewnętrznych korekt i edycji, czasami potrzeba poprawek zasad lub drobnych dostosowań rozgrywki jest odkrywana dopiero kilka miesięcy lub lat po wyprodukowaniu gry. Obiecujemy, że w razie potrzeby będziemy terminowo wydawać aktualizacje zasad, wraz z rozszerzonymi wyjaśnieniami FAQ, dostępnymi do pobrania z naszej strony internetowej w cyfrowym formacie PDF.

Brakujące lub uszkodzone komponenty:

Chociaż dokładamy wszelkich starań, aby upewnić się, że gra jest kompletna, błędy produkcyjne mogą nadal powodować brak lub uszkodzenie komponentów. Jeśli tak się stanie, skontaktuj się z nami, aby szybko otrzymać zamienniki z naszymi szczerymi przeprosinami.

Obsługa klienta:

<https://boardanddice.com/customer-support/>

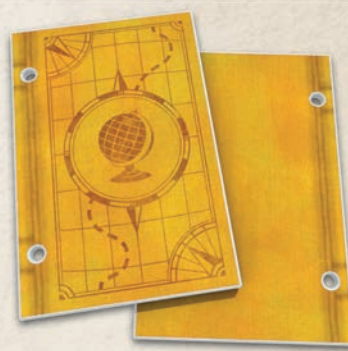
KOMPONENTY



8 okładek przemysłowych
(4 przednie, 4 tylne)



8 okładek naukowych
(4 przednie, 4 tylne)



8 okładek handlowych
(4 przednie, 4 tylne)



2 płytki kroniki
(1 przednia, 1 tylna)



13 pierścieni segregatora



5 zakładek
(1 w każdym z 4 kolorów
gracza i 1 zakładka kroniki)



24 strony początkowe
(2 każdego typu na gracza)



72 zwykłe strony



23 strony kroniki



1 plansza cywilizacji



4 plansze graczy



12 płytek z celami przemysłowymi



16 żetonów nauki



4 karty pomocy gracza
(po 1 na gracza)



12 płytek z celami naukowymi



8 żetonów punktów zwycięstwa
(50 punktów zwycięstwa po jednej
stronie i 100 punktów zwycięstwa
po drugiej stronie)



16 znaczników torów
(po 4 w każdym z 4
kolorów gracza)



12 płytek z celami handlowymi



20+ żetonów plików



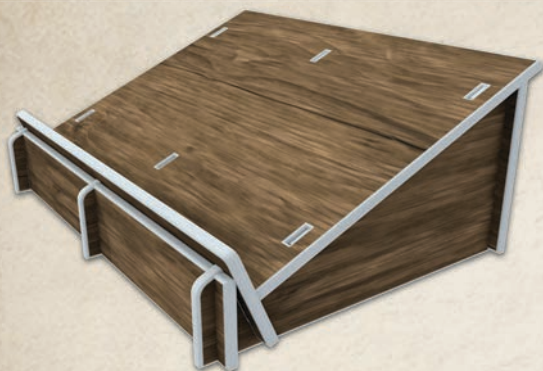
40+ żetonów piór



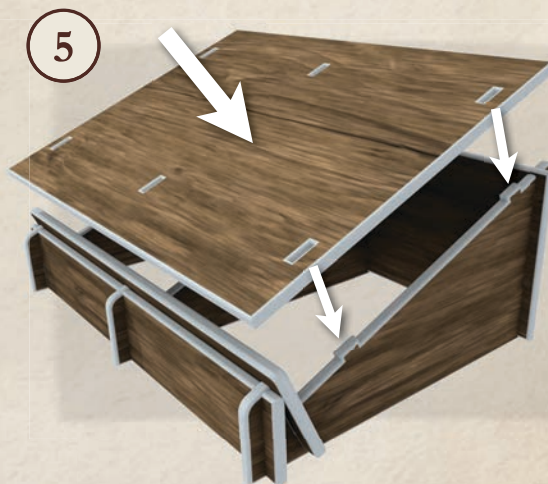
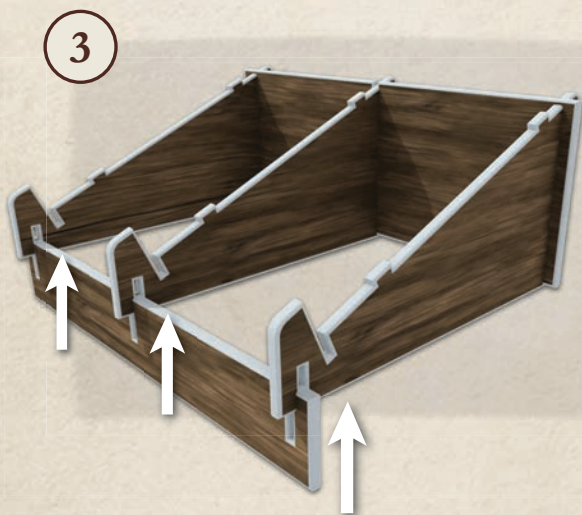
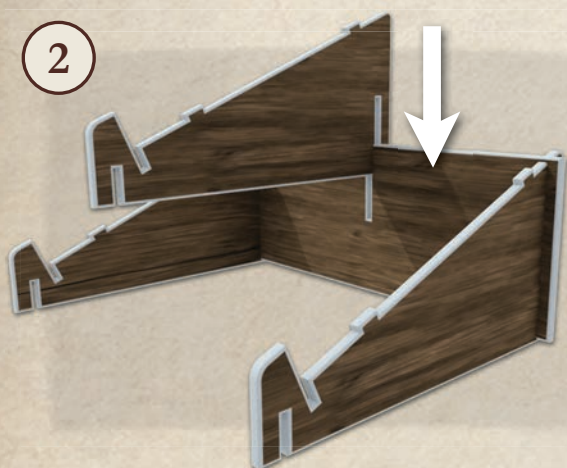
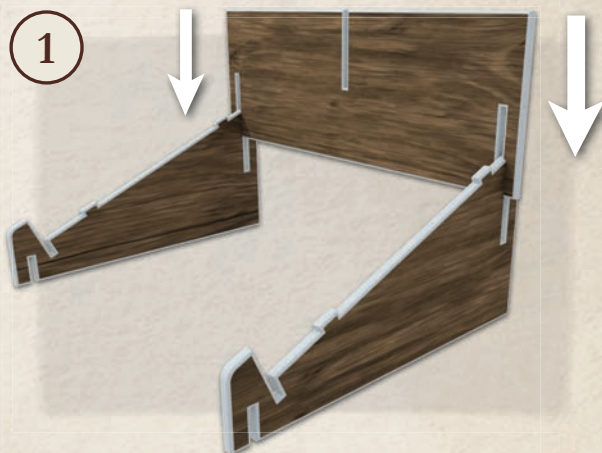
40+ żetonów papieru



MONTAŻ PULPITU



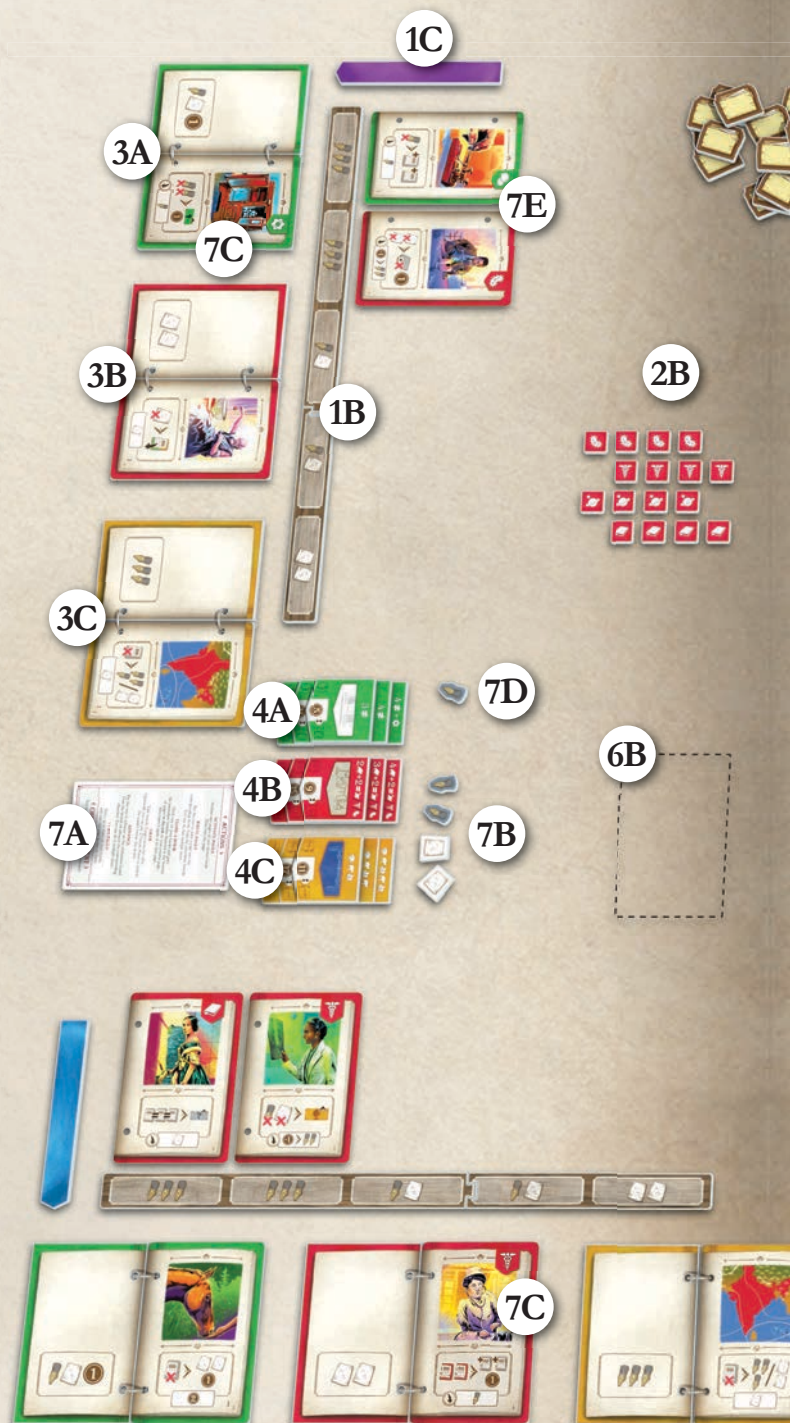
1 pulpit kroniki



PRZYGOTOWANIE

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć wszystkie elementy. Zapoznaj się z instrukcją montażu na str. 5, aby utworzyć pulpit kroniki.

1. Przygotuj plansze: Umieść planszę cywilizacji na środku stołu (1A). Daj każdemu graczowi planszę gracza (1B) i zakładkę w wybranym kolorze (1C).
2. Przygotowanie zasobów: Umieść żetony folderów, papieru i piór (2A), żetony nauki (2B) oraz stos żetonów punktów zwycięstwa (2C) w zasięgu graczy.
3. Daj każdemu graczowi zestaw 3 ksiąg: 1 księgę przemysłową (3A), 1 księgę naukową (3B) i 1 księgę handlową (3C). Szczegółowe informacje na temat przygotowania ksiąg przed każdą rozgrywką znajdują się w sekcji Przygotowanie ksiąg (str. 8). Wszelkie niewykorzystane księgi są zwracane do pudełka z grą. Otwórz księgi na pierwszej stronie.
4. Daj każdemu graczowi 3 zestawy celów: 1 przemysłowy (4A), 1 naukowy (4B) i 1 handlowy (4C). Szczegółowe informacje na temat przygotowywania zestawów celów znajdują się w sekcji Przygotowanie celów (str. 8). Odlóż niewykorzystane płytki celów do pudełka.
5. Rozmieść znaczniki graczy: Umieść po 1 znaczniku gracza na dole torów nauki (5A), przemysłu (5B) i handlu (5C), a pozostałe znaczniki graczy ulóż na pozycji 10 PZ na torze punktów zwycięstwa (5D).
6. Potasuj wszystkie niestartowe strony, aby utworzyć wspólną talię (6A). Zostaw miejsce obok wspólnej talii na stos kart odrzuconych (6B).
7. Każdy gracz otrzymuje kartę pomocy (7A), 2 żetony piór i 2 żetony papieru (7B) oraz dobiera 6 stron ze wspólnej talii. Wybierz i napisz 1 z tych stron za darmo (7C) zgodnie z zasadami akcji pisanie stron (str. 13), włączając w to natychmiastową korzyść (7D). Następnie umieść kolejne 2 z tych stron na skrajnych lewych polach nad swoją planszą gracza (7E). Odrzuć pozostałe 3 strony (6B).



8. Utwórz ofertę: Dobierz 4 strony i umieść je w rzędzie obok wspólnej talii.

9. Utwórz kronikę: Potasuj strony kroniki i losowo usuń 8 z nich. Dodaj pozostałe strony do kroniki. Szczegółowe informacje znajdują się w sekcji Two-

rzenie księgi (str. 8). Umieść kronikę na pulpicie i otwórz ją na pierwszej stronie.

10. Wybierz gracza rozpoczynającego i przejdź do pierwszej tury gry!



ZŁOŻENIE KSIĘGI

Aby złożyć dowolną z ksiąg używanych w grze, należy wziąć pierścień segregatora, płytki przedniej i tylnej okładki w tym samym kolorze oraz strony początkowe (karty) pasujące do okładek.

KSIEGA HANDLU

Dodaj 2 początkowe strony handlu, o numerach I i II, jak pokazano na poniższym obrazku.



KRONIKA

Potasuj pozostałe 15 stron kroniki i dodaj je do kroniki, jak pokazano na poniższym obrazku. Dodaj zakładkę kroniki na 3 strony przed końcem książki. Zakładka będzie przypominać, że gra dobiega końca.



KSIEGA NAUKI

Dodaj 2 początkowe strony nauki o numerach I i II, jak pokazano na poniższym obrazku.



PRZYGOTOWANIE CELÓW

Aby zidentyfikować zestaw płytek celów, sprawdź symbol na odwrocie wszystkich płytek. Wszystkie powinny mieć ten sam symbol i ten sam kolor:



Wszystkie te płytki celów mają ten sam kolor i symbol na odwrocie, więc należą do jednego zestawu.

KSIEGA PRZEMYSŁU

Dodaj 2 początkowe strony przemysłu o numerach I i II, jak pokazano na poniższym obrazku.



Podczas układania płytek celów wybierz zestaw i umieść go, zaczynając od największej płytki na dole, jak pokazano na poniższym obrazku.

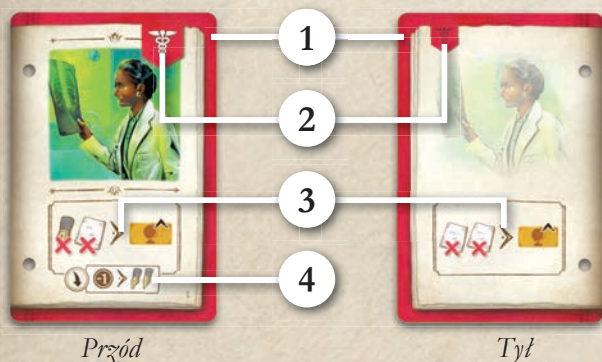


KLUCZOWE KONCEPCJE

ANATOMIA STRONY: KSIEGI

Istnieją trzy rodzaje stron, które trafiają do książ gracza: handel, nauka i przemysł. Niezależnie od typu, każda strona jest zbudowana przy użyciu kilku wspólnych elementów, przedstawionych poniżej.

Nigdy, w żaden sposób, nie możesz dodać strony określonego typu do książki innego typu!



Przód

Tył

1. Kolor strony. Wskazuje jej typ i księgę, do której może zostać wstawiona: czerwony dla nauki, zielony dla przemysłu i żółty dla handlu.
2. Symbol strony. Nadrukowany w dużej wersji z przodu każdej strony i w mniejszej wersji na jej odwrocie. Małe symbole są umieszczone wyłącznie w celu ułatwienia odniesienia: żadna strona nie może mieć więcej niż jednego symbolu.
3. Zdolność strony. Przednia i tylna strona każdej strony będą posiadały różne zdolności, choć w większości przypadków zdolność tylnej strony będzie słabszą wersją zdolności nadrukowanej na przedniej stronie.
4. Natychmiastowa korzyść. Nadrukowana tylko na przedniej stronie i służąca jako nagroda za dodanie strony do książki, a także w niektórych przypadkach za zamknięcie książki.

ANATOMIA STRONY: KRONIKA



Przód

Tył

1. Kolor strony. Strony kronik są brązowe.
2. Zdolność strony. Przód i tył każdej strony mają różne zdolności. W przeciwieństwie do stron książ, nie są one ze sobą połączone.
3. Zdolność solo. Używana tylko podczas gry solo.

OBSZAR GRACZA

Obszar gracza to przestrzeń na stole przed nim.



1. Plansza gracza. Możesz zachować do 5 stron nad nią (patrz Dostępne strony na str. 10).

- Otwarte książki. Gdy zaczynasz lub kończysz turę, wszystkie twoje książki powinny być otwarte.
- Cele.
- Zasoby. Papier, pióra i foldery.
- Zakładka.
- Karta pomocy.

DOSTĘPNE STRONY

Plansza gracza składa się z 5 sekcji. Każda sekcja może zawierać jedną stronę. Wszystkie te strony to dostępne strony. Za każdym razem, gdy możesz dodać stronę do jednej ze swoich książek, musi ona pochodzić z dostępnych stron.



Za każdym razem, gdy gracz wylosuje lub otrzyma nową stronę, musi ją dodać na skrajne lewe pole swojej planszy gracza. Jeśli znajduje się tam strona, musi zostać przeniesiona do następnej sekcji (od lewej do prawej), co z kolei może spowodować przeniesienie kolejnej strony. Za każdym razem, gdy strona zostanie przeniesiona z najbardziej wysuniętej na prawo sekcji planszy gracza, należy umieścić ją na stosie kart odrzuconych.



Dodając stronę do dostępnych stron, przesun wszystkie strony o jedno miejsce w prawo.

Dostępne strony nie przenoszą się automatycznie między sekcjami. Dopóki nie zostanie dodana nowa strona, karty pozostaną na swoich pozycjach, nawet jeśli niektóre z nich zostaną zapisane w księgach (więcej informacji można znaleźć w akcji Zapisywanie stron w sekcji Akcje).

PRZEWRAĆCIE STRONY

Za każdym razem, gdy wymagane jest przewrócenie strony, należy przewrócić ją w księdze w lewo. Przewrócenie strony może również spowodować przewrócenie okładki, co spowoduje zamknięcie książki (więcej informacji można znaleźć w sekcji Zamykanie książek na str. 14).



PLYTKI CELÓW

Grę rozpoczynasz z 3 stosami płytek celów, a w miarę postępu rozgrywki będziesz mieć możliwość usuwania wierzchnich płytek z tych stosów. Na początku gry każdy stos składa się z dokładnie 3 płytek celów.



Od lewej do prawej: cele przemysłowe, naukowe, handlowe.

Płytki celów handlowych wymagają, aby strony w księdze handlu były ułożone w określonej kolejności, tak aby na koniec gry gracz otrzymał punkty zwycięstwa. Górna płytka wymaga 3 symboli na stronach w określonej kolejności.



Druga i trzecia płytką wymagają odpowiednio 4 i 5 symboli. W miarę usuwania płytek cel staje się coraz trudniejszy do wykonania, ale jest też wart więcej punktów zwycięstwa. Po usunięciu górnej płytki nie ma już możliwości powrotu. Odwróć płytkę na drugą stronę, wybierz jedną z przedstawionych korzyści, a następnie usuń płytkę z gry.

Dozwolone jest posiadanie większej liczby symboli niż wymagana w księdze Handlu, ale aby zdobyć punkty, musisz być w stanie pokazać sekwencję symboli na kolejnych stronach, która odpowiada sekwencji z górnej płytki celu. Cel jest nadal spełniony, jeśli istnieją inne symbole poprzedzające i/lub następujące po sekwencji, **ale nie wtedy, gdy istnieją inne symbole pomiędzy tymi, które są zawarte w sekwencji.**

Płytki celów naukowych wymagają posiadania określonej liczby symboli w księdze nauki. Jeden z symboli jest stały, a drugi zależy od gracza. Jeśli cel naukowy wymaga posiadania 3 symboli jednego typu i 2 symboli innego typu, gracz spełnia ten wymóg niezależnie od kolejności lub obecności innych symboli w swojej księdze nauki. Podobnie jak w przypadku celów handlowych, w miarę usuwania płytek cel staje się coraz trudniejszy do wykonania, ale jest też wart więcej punktów zwycięstwa. Gracz może jednak zdobyć wybrany przez siebie symbol nauki, przesuwając się na torze nauki na planszy cywilizacji.

Płytki celów handlowych wymagają posiadania określonej liczby różnych symboli w księdze handlu. Gracz spełnia ten wymóg, posiadając określoną liczbę różnych symboli, niezależnie od ich kolejności. Ponadto najtrudniejsza płytką wymaga posiadania dodatkowo jednego konkretnego symbolu oprócz wszystkich 4 różnych symboli, aby spełnić jej wymagania.



Stosy celów podczas gry: górne płytki będą tymi, które przyniosą punkty zwycięstwa na koniec gry.

Sposób, w jaki płytki celów są ułożone, pozwala zobaczyć bieżące wymagania i korzyści, a także wymagania i korzyści przyszłych płytek. W ten sposób można podjąć świadomą decyzję o usunięciu obecnego celu i przejściu do trudniejszego celu, aby potencjalnie uzyskać więcej punktów zwycięstwa.

PRZESUWANIE CELÓW

Za każdym razem, gdy masz możliwość przesunięcia jednego ze swoich celów, usuwasz bieżącą wierzchnią płytkę celu z danego stosu. W grze nie ma możliwości cofnięcia tego wyboru!

PLANSZA CYWILIZACJI

Plansza cywilizacji składa się z trzech torów: tor nauki, tor przemysłu i tor handlu. Każdy tor składa się z pewnej liczby pól (w tym pola początkowego). Awans na torze oznacza przesunięcie swojego znacznika na tym torze do następnego miejsca tuż nad tym, na którym obecnie znajduje się znacznik gracza. Po awansie na danym torze gracz może wybrać, czy chce uzyskać przedstawioną na nim korzyść, czy przesunąć odpowiadający mu cel. Nie ma możliwości obniżenia się na torze. Wszystkie korzyści płynące z torów zostały opisane w Dodatku.

FOLDERY TO JOKERY

Folder może być używany jako papier lub pióro. Niektóre koszty mogą być opłacone tylko za pomocą folderu. W takim przypadku inny zasób nie może zostać użyty zamiast niego.



Z tyłu żetonów folderów znajduje się przypomnienie.

OFERTA

Za każdym razem, gdy strona opuszcza ofertę, natychmiast dobrać nową stronę ze wspólnej talii, aby ją zastąpić, tak aby w ofercie zawsze znajdowały się 4 strony (plus karta na wierzchu talii). Za każdym razem, gdy talia jest pusta, należy dokładnie potasować wszystkie odrzucone strony, aby utworzyć nową talię.

W mało prawdopodobnym przypadku, gdy nie ma wystarczającej liczby stron, aby w pełni uzupełnić ofertę, gra toczy się normalnie, a za każdym razem, gdy strona zostanie odrzucona, należy ją natychmiast przenieść do oferty. Podczas gdy oferta jest niekompletna, gracze są ograniczeni do liczby stron fizycznie znajdujących się w ofercie.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Wszyscy gracze rozpoczynają grę z 10 punktami zwycięstwa. W trakcie gry można aktywować zdolności, które wymagają utraty punktów zwycięstwa w celu uzyskania określonych korzyści. Możesz to zrobić tylko tak długo, jak długo twój znacznik nie spadnie poniżej 0 punktów zwycięstwa. Nigdy nie możesz aktywować zdolności, która spowodowałaby, że twój znacznik spadłby poniżej 0 punktów zwycięstwa.



ROZGRYWKA

Gra toczy się przez określoną liczbę rund. Runda składa się z tury każdego gracza i fazy wydarzeń.

Podczas swojej tury:

- **Musisz** wybrać jedną z 6 dostępnych akcji i wykonać ją.
- **Możesz** użyć zdolności z dwóch opcji przedstawionych przez kronikę.
- Następny gracz wykonuje swoją turę.

AKCJE

AKTYWACJA STRON

Wybierz jedną ze swoich ksiąg i aktywuj zdolności przedstawione na obu widocznych stronach tej księgi. Możesz je wykonać w dowolnej kolejności, ale musisz ukończyć jedną z nich przed rozpoczęciem drugiej. Zdolności stron nie są obowiązkowe, możesz zdecydować się na wykonanie obu z nich, jednej z nich lub nawet żadnej z nich (choć nie przyniesie ci to żadnych korzyści).

Niektóre zdolności stron wymagają opłacenia określonej liczby zasobów (pióra, papieru, folderu lub punktów zwycięstwa) lub posiadania określonych stron na planszy gracza. Jeśli gracz nie posiada wymaganych zasobów lub stron, lub jeśli zdecyduje się nie płacić, musi pominąć daną zdolność strony w całości.

Jeśli zacząłeś korzystać ze zdolności strony, musisz zapłacić jej koszt, a następnie możesz uzyskać część lub całość korzyści. Nie ma powodu, dla którego miałbyś zrezygnować z części korzyści, zwłaszcza że zapłaciłeś już koszt (jeśli dotyczy), jednak nie jest to wyraźnie zabronione.

Niektóre zdolności stron mogą umożliwiać dodanie strony do jednej z ksiąg. W takim przypadku należy dodać stronę do **innej** księgi niż ta, która została wybrana do aktywacji stron.

Po aktywowaniu stron w księdze, **musisz** przewrócić stronę w tej księdze po rozpatrzeniu aktywacji. Może to spowodować zamknięcie księgi, w którym to przypadku natychmiast rozpatrzysz wszystkie jej efekty, tak jakbyś użył akcji zamknięcia księgi (otrzymując wszystkie dolne korzyści ze wszystkich stron w zamkniętej księdze).

ZAPISYWANIE STRON

Aby zapisać stronę, wybierz dostępną stronę z jednej z sekcji swojej planszy gracza, zapłać przedstawiony koszt i umieść ją w odpowiedniej księdze, umieszczając ją na wierzchu prawej strony księgi. Typ strony musi być zgodny z typem księgi (np. strona handlowa może być umieszczona tylko w księdze handlu). Następnie uzyskaj natychmiastową korzyść przedstawioną na dole tej strony.

W ramach tej akcji możesz zapisać dowolną liczbę stron. Po prostu powtórz powyższą procedurę w całości, najpierw płacąc zasoby potrzebne do zapisania strony, a następnie otrzymując możliwe zyski z jej zapisania. Możesz zapisać te strony w tej samej księdze lub w wielu księgach. Wszelkie zasoby uzyskane za zapisanie stron otrzymujesz natychmiast, więc możesz ich użyć podczas tej samej akcji.

Po zapisaniu strony nie należy przenosić żadnej z dostępnych stron! Taki ruch może się zdarzyć, ale tylko wtedy, gdy dodasz nowe strony do dostępnych.

Przed swoją pierwszą turą zapiszesz pierwszą stronę w jednej ze swoich ksiąg. W tym szczególnym przypadku nie poniesiesz żadnych kosztów, a jedynie uzyskasz ewentualne korzyści z zapisania strony. Poza tym procedura pozostaje niezmienną (ale nie możesz jej od razu powtórzyć).

Nigdy, w żaden sposób, nie możesz dodać strony określonego typu do książki innego typu!

ZAMYKANIE KSIĄG

Możesz zamknąć dowolną z otwartych ksiąg przed osiągnięciem jej końca. W takim przypadku otrzymujesz tylko korzyści przedstawione na dole stron (te same, które otrzymujesz podczas pisania strony), **po lewej** stronie bieżącej strony, a następnie zamykasz księgę i otwierasz ją ponownie na pierwszej stronie. Podczas zdobywania korzyści możesz wybrać kolejność ich otrzymywania.



Podczas zamykania księgi możesz użyć zakładki, aby pomóc sobie w liczeniu korzyści.

Księga zamyka się również automatycznie po przewróceniu jej tylnej okładki. Jeśli tak się stanie, po prostu otrzymasz wszystkie natychmiastowe korzyści przedstawione na dole jej stron, a następnie otworzysz ją ponownie na pierwszej stronie.

DOBIERZ

Wybierz **dokładnie** 2 strony z oferty lub wierzchu wspólnej talii. Dodaj je, jedna po drugiej, do swojej planszy gracza, przesuwając w razie potrzeby znajdujące się już na niej karty w prawo. Jeśli karta zostanie przesunięta z prawej strony planszy gracza, należy ją odrzucić. Natychmiast po dobraniu każdej ze stron uzupełnij ofertę, jeśli to konieczne.

Jako darmową akcję, przed wybraniem stron, możesz zapłacić 2 punkty zwycięstwa, aby odłożyć dowolną ze stron znajdujących się obecnie w ofercie na stos kart odrzuconych, a następnie uzupełnić ofertę.

AWANS

Zapłać, aby przesunąć swój znacznik na jednym z trzech torów. Koszt jest nadrukowany po prawej stronie pola, na które się przesuwasz.

Po awansie znacznika musisz wybrać jedną z opcji:

- Zdobądź korzyść przedstawioną na polu, na które awansowałeś (z wyjątkiem korzyści na najwyższym miejscu każdego toru, która jest przyznawana na koniec gry), lub
- przesunąć odpowiedni cel (zignoruj korzyść).

Korzyści obejmują zarówno zdobywanie zasobów, jak i punktów zwycięstwa w oparciu o określone warunki. Szczegóły można znaleźć w Dodatku na str. 24.

Ta akcja umożliwia wielokrotny awans. Wystarczy powtórzyć powyższą procedurę w całości, najpierw płacąc zasoby potrzebne do awansu, a następnie wybierając jedną z dwóch opcji. Możesz awansować na dowolnej liczbie torów dowolną liczbę razy, o ile jesteś w stanie pokryć koszty.

Po awansie na najwyższe miejsce na torze **nie można** wybrać odpowiadającego mu celu, ponieważ jest to nagroda na koniec gry, której nie można utracić.

Po dotarciu na szczyt toru, wraz z kolejnymi postęпами gracz otrzymuje dokładnie jedno z poniższych: 1 punkt zwycięstwa, 1 pióro lub 1 papier.

PRZEWRAĆCIE STRON

Wybierz maksymalnie trzy księgi i przewróć stronę w dowolnej z nich. Po przewróceniu stron, uzyskaj natychmiastową korzyść na bieżącej stronie każdej ze swoich ksiąg. Strony można przewracać tylko z prawej strony na lewą (tak jakbyś czytał książkę).

WYDARZENIA KRONIKI

Przed lub po wykonaniu swojej akcji (ale nie w jej trakcie) możesz wybrać jedno z dwóch wydarzeń widocznych w kronice i je rozpatrzyć. Dozwolone jest użycie dowolnej ze zdolności.

FAZA WYDARZEN

Jeśli jesteś ostatnim graczem, po zakończeniu swojej tury odwróć stronę kroniki, aby odkryć nowy zestaw możliwych do wykorzystania wydarzeń.

Jeśli zamkniesz to kronikę, zobacz następną sekcję.

Faza wydarzeń jest wykonywana tylko przez ostatniego gracza! Innymi słowy, w grze 3-osobowej faza wydarzeń ma miejsce co 3 tury graczy.

KONIEC GRY I PUNKTACJA KONCOWA

Gdy Kronika zostanie zamknięta, gra natychmiast się kończy i zdobywane są dodatkowe punkty zwycięstwa.

PUNKTACJA KONCOWA

Każdy gracz ocenia swoje 3 żetony celów znajdujące się na wierzchu stosu i otrzymuje za nie punkty zwycięstwa. Jeśli górna płytka celu dowolnego typu nie jest wypełniona (gracz nie ma odpowiednich symboli), otrzymuje 0 punktów zwycięstwa za ten cel.

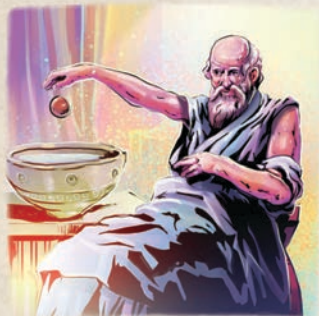
Następnie każdy gracz, którego znacznik znajduje się na najwyższej pozycji toru na planszy cywilizacji, zdobywa 2 punkty zwycięstwa za każdą stronę (z wyłączeniem okładek) w swojej księdze.

Na koniec każdy gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każde 5 pozostałych zasobów (papier + pióro + folder) w swoim obszarze. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą pozostałych folderów. W przypadku kolejnego remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



OPIS STRON

NAUKA



ARCHIMEDES Z SYRAKUZ

Grecki matematyk, fizyk, inżynier, astronom i wynalazca. Uważany za największego matematyka starożytności i jednego z największych matematyków wszech czasów, Archimedes był prekursorem współczesnego rachunku i analizy. Wynalazł również urządzenie z obracającym się ostrzem w kształcie śruby wewnątrz cylindra, obecnie nazywane śrubą Archimedesesa. Urządzenie to mogło być wykorzystywane do przenoszenia wody z nisko położonych zbiorników wodnych do kanałów irygacyjnych i jest nadal używane do pompowania cieczy i granulowanych ciał stałych, takich jak węgiel i ziarno.



PITAGORAS

Starożytny grecki filozof i matematyk. Przypisuje mu się wiele odkryć matematycznych i naukowych, w tym twierdzenie Pitagorasa i kulistość Ziemi. Twierdzenie Pitagorasa mówi, że pole kwadratu, którego bok jest bokiem przeciwległym do kąta prostego, jest równe sumie pól kwadratów pozostałych dwóch boków, co można zapisać jako równanie $a^2 + b^2 = c^2$.



ERNEST EVERETT JUST

Pionierski afroamerykański biolog i naukowiec. Główną spuścizną Justa jest uznanie fundamentalnej roli powierzchni komórki w rozwoju organizmów. Liczne eksperymenty Justa z bezkręgowcami morskimi wykazały, że powierzchnia jaja lub ektoplazma odgrywa ważną rolę w zapłodnieniu i rozwoju jaj.



ROSALIND FRANKLIN

Angielska chemiczka i krystalograf rentgenowski, której praca miała kluczowe znaczenie dla zrozumienia struktur molekularnych DNA, RNA, wirusów, węgla i grafitu. Choć jej prace nad węglem i wirusami zostały docenione za jej życia, jej wkład w odkrycie struktury DNA był w dużej mierze nierozpoznany za jej życia. Franklin nigdy nie została nominowana do Nagrody Nobla, chociaż jej praca odegrała kluczową rolę w odkryciu struktury DNA, co wraz z późniejszymi powiązanymi pracami doprowadziło do przyznania Nagrody Nobla Francisowi Crickowi, Jamesowi Watsonowi i Maurice'owi Wilkinsowi w 1962 roku, cztery lata po jej śmierci.



MARIYA ZEROVA

Ukraińska biolog i taksonom znana z pracy w dziedzinie mikologii (gałąź biologii zajmująca się badaniem grzybów). Zidentyfikowała ponad 400 gatunków grzybów, niektóre nowe dla nauki, na 160 gatunkach roślin. Wniosła znaczący wkład w wielotomową książkę „Determination of Mushrooms of Ukraine” opublikowaną w latach 1967-1979. Jej kolekcja 12000 okazów grzybów i roślin jest obecnie przechowywana w Narodowym Zielniku Ukrainy.



JANE COOKE WRIGHT

Pionierska badaczka nowotworów i chirurg, znana ze swojego wkładu w chemioterapię. W szczególności Wright przypisuje się opracowanie techniki wykorzystywania hodowli ludzkich tkanek zamiast myszy laboratoryjnych do testowania wpływu potencjalnych leków na komórki nowotworowe. Była również pionierem w stosowaniu metotreksatu w leczeniu raka piersi i raka skóry. Wright została mianowana zastępcą dziekana i kierownikiem Wydziału Chemioterapii Nowotworów w New York Medical College w 1967 roku, będąc najwyraźniej najwyższym notowanym afroamerykańskim lekarzem na znanej uczelni medycznej w tamtym czasie, a na pewno najwyższą notowaną afroamerykańską kobietą lekarzem.



MARIE MAYNARD DALY

Amerykańska biochemiczka. Była pierwszą Afroamerykanką w Stanach Zjednoczonych, która uzyskała tytuł doktora chemii (przyznany przez Columbia University w 1947 roku). Daly wniosła istotny wkład w cztery obszary badań: chemię histonów, syntezę białek, związki między cholesterolem i nadciśnieniem oraz wychwyt kreatyny przez komórki mięśniowe.



ESTHER PAK (KIM JEOM-DONG)

Koreańska lekarka; była pierwszą Koreanką praktykującą zachodnią medycynę w kraju. W 1900 roku Park ukończyła Women's Medical College w Baltimore, jako pierwsza Koreanka, która uzyskała dyplom lekarza w Stanach Zjednoczonych. Po uzyskaniu dyplomu Pak wróciła do Korei i osiedliła się w pierwszym kobiecym szpitalu w kraju. Podróżowała również po całej Korei, w tym podczas epidemii cholery, pomagając pacjentom bezpłatnie.



ALBERT EINSTEIN

Urodzony w Niemczech fizyk teoretyczny, powszechnie uznawany za jednego z największych i najbardziej wpływowych fizyków wszech czasów. Einstein jest najbardziej znany z opracowania teorii względności, ale wniósł również istotny wkład w rozwój teorii mechaniki kwantowej - obie te teorie stanowią dwa filary współczesnej fizyki. Jego wzór na równowagę masy i energii $E = mc^2$, który wynika z teorii względności, został nazwany najsłynniejszym równaniem na świecie. W 1921 roku otrzymał Nagrodę Nobla w dziedzinie fizyki „za zasługi dla fizyki teoretycznej”.



NICOLAUS COPERNICUS (MIKOŁAJ KOPERNIK)

Renesansowy polimat, aktywny matematyk, astronom i katolicki kanonik, który sformułował model wszechświata umieszczający w jego centrum Słońce, a nie Ziemię. Publikacja modelu Kopernika w jego książce *De revolutionibus orbium coelestium* (O obrotach sfer niebieskich), tuż przed jego śmiercią w 1543 r., była ważnym wydarzeniem w historii nauki, zapoczątkowując rewolucję kopernikańską i wnosząc pionierski wkład w rewolucję naukową.



CAROLINE HERSCHEL

Niemiecka astronom, której najważniejszym wkładem w astronomię było odkrycie kilku komet, w tym komety okresowej 35P/Herschel-Rigollet. Była młodszą siostrą astronoma Williama Herschela, z którym pracowała przez całą swoją karierę. Była pierwszą kobietą, która otrzymała pensję jako naukowiec i pierwszą kobietą w Anglii, która zajmowała stanowisko rządowe. Była także pierwszą kobietą, która opublikowała wyniki badań naukowych w czasopiśmie *Philosophical Transactions of the Royal Society*, otrzymała Złoty Medal Królewskiego Towarzystwa Astronomicznego (1828) oraz tytuł Honorowego Członka Królewskiego Towarzystwa Astronomicznego (1835, wraz z Mary Somerville).



MARIA SKŁODOWSKA-CURIE

Polska fizyczka i chemiczka, która prowadziła pionierskie badania nad promieniotwórczością. Była pierwszą kobietą, która zdobyła Nagrodę Nobla, pierwszą osobą i jedyną kobietą, która zdobyła Nagrodę Nobla dwukrotnie, a także jedyną osobą, która zdobyła Nagrodę Nobla w dwóch dziedzinach naukowych. Jej mąż, Pierre Curie, był współzodbywcą jej pierwszej Nagrody Nobla, co uczyniło ich pierwszym małżeństwem, które otrzymało Nagrodę Nobla i zapoczątkowało dziedzictwo rodziny Curie z pięcioma Nagrodami Nobla.



GEORGE WASHINGTON CARVER

Amerykański naukowiec i wynalazca zajmujący się rolnictwem, który promował uprawy alternatywne dla bawełny i metody zapobiegania wyjąłowieniu gleby. Był najwybitniejszym czarnoskórym naukowcem początku XX wieku. Oprócz pracy na rzecz poprawy życia rolników, Carver był także liderem w promowaniu ekologii. W erze wysokiej polaryzacji rasowej jego sława wykraczała poza czarną społeczność. W 1941 roku magazyn *Time* nazwał Carvera „czarnym Leonardem [da Vinci]”.



AUGUSTA ADA KING, HRABINA LOVELACE

Jedyne prawowite dziecko poety Lorda Byrona i matematyczki Lady Byron. Była angielską matematyczką i pisarką, znaną głównie z pracy nad proponowanym przez Charlesa Babbage'a mechanicznym komputerem ogólnego przeznaczenia, Silnikiem Analitycznym. Jako pierwsza uznała, że maszyna ma zastosowania wykraczające poza czyste obliczenia i opublikowała pierwszy algorytm przeznaczony do wykonania przez taką maszynę. W rezultacie jest często uważana za pierwszego programistę komputerowego.



PRZEMYSŁ



UDOMOWIENIE KONI

Konie zostały po raz pierwszy udomowione 6000 lat temu w zachodniej części stepu euroazjatyckiego, na terenie dzisiejszej Ukrainy i zachodniego Kazachstanu. Data 4000 lat p.n.e. opiera się na dowodach, które obejmują pojawienie się patologii zębów związanych z gryzieniem, zmiany w praktykach rzeźniczych, zmiany w gospodarce człowieka i wzorach osadnictwa, przedstawianie koni jako symboli władzy w artefaktach oraz pojawienie się kości koni w ludzkich grobach.



KOŁO

Miejsce i czas wynalezienia koła pozostają niejasne, ponieważ najstarsze wskazówki nie gwarantują istnienia prawdziwego transportu kołowego. Wynalezienie solidnego drewnianego koła tarczowego przypada na późny neolit i może być postrzegane w połączeniu z innymi postępami technologicznymi, które dały początek wczesnej epoce brązu. Najstarsze pośrednie dowody ruchu kołowego znaleziono w postaci miniaturowych glinianych kół na północ od Morza Czarnego przed 4000 r. p.n.e.. Wczesne koła były prostymi drewnianymi dyskami z otworem na oś. Koło szprychowe zostało wynalezione niedawno (około 2000 r. p.n.e.) i umożliwiło budowę lżejszych i szybszych pojazdów.



MUZYKA JAZZOWA

Gatunek muzyczny, który powstał w afroamerykańskich społecznościach Nowego Orleanu w Luizjanie pod koniec XIX i na początku XX wieku. Jazz jest trudny do zdefiniowania, ponieważ obejmuje szeroki zakres muzyki obejmującej okres ponad 100 lat, od ragtime'u po rockową fuzję, chociaż jednym z jego definiujących elementów jest improwizacja.



TELEWIZJA KOLOROWA

Podstawowy pomysł wykorzystania trzech monochromatycznych obrazów do stworzenia kolorowego obrazu był eksperymentowany niemal tak szybko, jak po raz pierwszy zbudowano czarno-białe telewizory. Pierwszą transmisją sieciową w kolorze NTSC było przedstawienie opery Carmen 31 października 1953 roku. Telewizyjne stacje nadawcze i sieci w większości części świata przeszły z transmisji czarno-białej na kolorową w latach 60. i 80. ubiegłego wieku.



CZEKOLADA

Czekolada była przygotowywana jako napój przez niemal całą swoją historię. Na wybrzeżu Pacyfiku w Chiapas w Meksyku, stanowisko archeologiczne Mokaya dostarcza dowodów na istnienie napojów kakaowych datowanych nawet na 1900 r. p.n.e.. Na początku XIX wieku holenderski chemik Coenraad van Houten stworzył prasę do usuwania około połowy naturalnego tłuszczu (masła kakaowego) z likieru czekoladowego, co sprawiło, że czekolada była zarówno tańsza w produkcji, jak i bardziej spójna pod względem jakości. Ta innowacja zapoczątkowała nowoczesną erę czekolady, ponieważ ta tłoczona maszynowo czekolada odegrała kluczową rolę w przekształceniu czekolady w jej stałą formę.



TELEGRAF

Telegraf elektryczny był systemem przysyłania wiadomości tekstowych typu punkt-punkt, używanym od lat 40. XIX wieku do końca XX wieku. Wynaleziono wiele różnych elektrycznych systemów telegraficznych, ale te, które stały się powszechne, pasują do dwóch szerokich kategorii: telegrafów igłowych, w których wskaźnik igłowy porusza się elektromagnetycznie za pomocą prądu elektrycznego z baterii przepływającej wzdłuż linii telegraficznej oraz systemów armaturowych, w których prąd aktywuje sygnalizator telegraficzny, który wydaje kliknięcie (system Morse'a).



PRASA DRUKARSKA

Okolo 1440 roku w Niemczech złotnik Johannes Gutenberg wynalazł ruchomą prasę drukarską, która zapoczątkowała rewolucję drukarską. Wzorowana na konstrukcji istniejących pras śrubowych, pojedyncza renesansowa ruchoma prasa drukarska mogła wyprodukować do 3600 stron w ciągu dnia roboczego, w porównaniu do czterdziestu w przypadku drukowania ręcznego i kilku w przypadku kopiowania ręcznego. Pojawienie się mechanicznego druku ruchomego w Europie zapoczątkowało erę masowej komunikacji, która trwale zmieniła strukturę społeczeństwa.



PAPIEROWA WALUTA

Waluta papierowa po raz pierwszy pojawiła się w dynastii Tang w Chinach w VII wieku, chociaż prawdziwe pieniądze papierowe pojawiły się dopiero w XI wieku, za panowania dynastii Song. Europejscy odkrywcy, tacy jak Marco Polo, wprowadzili tę koncepcję w Europie w XIII wieku. Napoleon wyemitował papierowe banknoty na początku XIX wieku.



KOMPAS

Urządzenie wskazujące kierunki kardynalne używane do nawigacji i orientacji geograficznej. Kompas magnetyczny został po raz pierwszy wynaleziony jako urządzenie do wróżenia już w czasach chińskiej dynastii Han (od ok. 206 r. p.n.e.), a następnie przyjęty do nawigacji przez chińską dynastię Song w XI wieku. Pierwsze użycie kompasu odnotowane w Europie Zachodniej i świecie islamskim miało miejsce około 1190 roku.



SILNIK PAROWY

Pierwsza pełnowymiarowa działająca lokomotywa parowa została zbudowana przez Richarda Trevithicka w Wielkiej Brytanii, a 21 lutego 1804 r. odbyła się pierwsza na świecie podróż kolejowa, gdy nienazwana lokomotywa parowa Trevithicka ciągnęła pociąg wzdłuż tramwaju w południowej Walii. W 1825 roku George Stephenson zbudował lokomotywę dla kolei Stockton i Darlington. Była to pierwsza publiczna kolej parowa na świecie. Lokomotywy parowe były produkowane do końca XX wieku w takich miejscach jak Chiny i Byle Niemcy Wschodnie.



SAMOLOT

Bracia Wright wynaleźli i pilotowali pierwszy samolot w 1903 roku, uznany za „pierwszy trwały i kontrolowany lot z napędem cięższym od powietrza”. Oparli się oni na pracach George'a Cayleya z 1799 roku, który przedstawił koncepcję nowoczesnego samolotu, oraz na pracach niemieckiego pioniera lotnictwa Otto Lilienthala. Zaledwie dekadę później, na początku I wojny światowej, samoloty cięższe od powietrza stały się praktycznym narzędziem zwiadu, obserwacji artyleryjskiej, a nawet ataków na pozycje naziemne.



KOŁO WODNE

Najwcześniejsze koło wodne działające jak dźwignia zostało opisane przez Zhuangzi (około 476-221 p.n.e.). Według niego koło wodne zostało wynalezione przez Zigonga, ucznia Konfucjusza w V wieku p.n.e.. Co najmniej w I wieku n.e. Chińczycy ze wschodniej dynastii Han używali kół wodnych do miażdżenia zboża w młynach i do napędzania miechów tłokowych podczas kucia rudy żelaza w żeliwo. Starożytni Grecy wynaleźli koło wodne niezależnie między III a I wiekiem p.n.e. i używali go w niemal wszystkich formach i funkcjach opisanych powyżej, w tym w młynach wodnych.



SOCZEWKA POWIEKSZAJĄCA [TELESKOP]

Instrument optyczny wykorzystujący soczewki, zakrzywione zwierciadła lub ich kombinację do obserwacji odległych obiektów. Pierwsze znane praktyczne teleskopy były teleskopami refrakcyjnymi ze szklanymi soczewkami i zostały wynalezione w Holandii na początku XVII wieku. Były one wykorzystywane zarówno do zastosowań naziemnych, jak i astronomicznych. Rzeczywisty wynalazca nie jest znany, ale wieść o nim rozeszła się po Europie. Galileusz dowiedział się o nim i w 1609 roku zbudował własną wersję teleskopu i przeprowadził obserwacje obiektów niebieskich.



LODÓWKA

Przed wynalezieniem nowoczesnej lodówki elektrycznej, do przechowywania żywności przez większą część roku używano chłodni i pojemników na lód. Historia sztucznego chłodzenia rozpoczęła się, gdy szkocki profesor William Cullen zaprojektował małą maszynę chłodniczą w 1755 roku. W 1820 roku brytyjski naukowiec Michael Faraday skroplił amoniak i inne gazy przy użyciu wysokiego ciśnienia i niskich temperatur, a w 1834 roku Jacob Perkins zbudował pierwszy działający system chłodzenia z kompresją pary. Było to urządzenie o obiegu zamkniętym, które mogło działać w sposób ciągły.

SKRYBOWIE - TRYB SOLO

KOMPONENTY



4 żetony wyzwań

PRZYGOTOWANIE

Zwykle przygotowanie gry, tylko z jednym graczem. Istnieją 2 dodatkowe kroki:

9-1) Wybierz 3 wyzwania z planszy wyzwań (str. 23) - po jednym wyzwaniu z każdej kolumny, każde wyzwanie musi być z innego poziomu niż pozostałe. Oznacz wybrane wyzwania żetonami wyzwań po właściwej stronie.



*Niezreali-
zowane*



*Zreali-
zowane*

9-2) Wybierz poziom trudności:

- **Łatwy:** potasuj strony kronik i losowo usuń 7 z nich, wypełnij przynajmniej jedno z wyzwań i zdobądź 100 punktów.
- **Średni:** Potasuj strony kronik i losowo usuń 8 z nich, wypełnij co najmniej jedno z wyzwań i zdobądź 110 punktów.
- **Trudny:** Potasuj strony kronik i losowo usuń 8 z nich, wybierz jedno dodatkowe wyzwanie z dowolnej kolumny (musi być z innego poziomu niż inne wyzwanie z tej samej kolumny). Wypełnij co najmniej dwa wyzwania i zdobądź 120 punktów.

Po wybraniu poziomu trudności dodaj pozostałe strony do kroniki. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w rozdziale Złożenie książki (str. 8). Umieść kronikę na pulpicie, umieść zakładkę kroniki 3 strony od końca kroniki i otwórz kronikę na pierwszej stronie.

10-1) Skrybowie rozpoczną grę, biorąc zaznaczone karty z oferty.

ROZGRYWKĄ

Rozgrywasz swoje tury zgodnie z normalnymi zasadami. W fazie wydarzeń, po odwróceniu nowej strony kroniki, skrybowie usuną karty, jak pokazano na dole nowo odkrytej (prawej) strony. Rozpatrz ikony na karcie od lewej do prawej, aż wszystkie pokazane karty zostaną usunięte (0-3 karty).

- Te karty nie trafiają na stos kart odrzuconych! Skrybowie zabierają je, więc nie wrócą już w tej grze. Ponadto niektóre wyzwania wymagają od gracza liczenia określonego rodzaju kart. Po prostu odłóż te karty na bok i śledź, ile z nich zabrali skrybowie.
- Oferta zostanie uzupełniona dopiero po zabraniu przez skrybów wszystkich odpowiednich kart.
- Jeśli jest określony symbol, który skrybowie chcą wziąć, a w ofercie jest więcej kart z tym symbolem, skrybowie zawsze wezmą najbardziej wysuniętą na lewo kartę z tym symbolem.
- Możesz powstrzymać skrybów przed zabieraniem kart, wydając jeden żeton folderu za każdą kartę, która ma pozostać w ofercie.

Po wykonaniu jednego z wyzwań w trakcie gry należy odwrócić żeton wyzwania na planszy wyzwań.

Gra kończy się w momencie zamknięcia kroniki. Przejdź do końcowej punktacji zgodnie z normalnymi zasadami. Dodatkowo sprawdź planszę wyzwań - za każde wyzwanie, którego nie wykonałeś, odejmij 15 punktów od swojego wyniku.

Musisz spełnić wymagania poziomu trudności, aby wygrać grę - mieć określoną liczbę punktów i wypełnić co najmniej jeden z celów wybranych podczas przygotowania. Przegrywasz, jeśli choć jedno z tych wymagań nie zostanie spełnione lub jeśli wybierzesz wyzwanie POZIOMU III z warunkiem natychmiastowej przegryanej, który został spełniony podczas gry.

DODATEK SOLO

	Usuń z oferty karty z określonymi symbolami (na przykład: 1 karta handlu z ikoną łodzi, 1 karta przemysłu z symbolem mapy, 1 karta nauki z symbolem planety). Pamiętaj, że uzupełniasz ofertę dopiero wtedy, gdy skrybowie zabiorą wszystkie karty, więc jeśli nie ma karty z danym symbolem, po prostu ją pomijasz.		Usuń karty z oferty na podstawie ich pozycji (przykład: 1 z wierzchu talii i 3 karta z oferty).
	Usuń najbardziej wysuniętą na lewo kartę określonego typu (koloru) (przykład: najbardziej wysuniętą na lewo kartą przemysłu).		W ostatniej rundzie skrybowie usuwają wszystkie karty z oferty i 1 z wierzchu talii. Później nadal musisz ją uzupełnić.

Poziom						
I		Dotrzyj na szczyt toru nauki.		Dotrzyj na szczyt toru przemysłu.		Dotrzyj na szczyt toru handlu.
		Osiągnij poziom IV+ na każdym torze.		Weź 4 strony w jednej turze.		Posiadaj 5 folderów.
		Awansuj 4 razy na jednym torze w jednym turze.		Odrzuć 4 strony w jednej turze.		Nie używaj żadnych folderów podczas gry.
II		Posiadaj wszystkie 4 symbole w swojej księdze nauki.		Miej 2 karty z jednym symbolem i dwie z innym zapisanym w księdze handlu.		Miej 3 karty z tym samym symbolem zapisane w księdze handlu.
		Maksymalnie rozwiń i zrealizuj cel naukowy.		Maksymalnie rozwiń i zrealizuj cel przemysłowy.		Maksymalnie rozwiń i zrealizuj cel handlowy.
		Zapisz co najmniej 6 stron w księdze nauki.		Zapisz co najmniej 6 stron w księdze przemysłu.		Zapisz co najmniej 6 stron w księdze handlu.
III		Zapisz co najmniej 5 stron w jednej turze.		Rozwiń dwa cele do maksimum i wypełnij je.		Zapisz co najmniej 4 strony w każdej księdze.
		Jeśli skrybowie zdobędą jedno z / / / - przegrywasz.		Jeśli skrybowie zdobędą 3 spośród / / / - przegrywasz.		Jeśli skrybowie zdobędą 4 spośród / / / - przegrywasz.



DODATEK

	3 punkty zwycięstwa za każdy rodzaj symbolu w księdze nauki/handlu.
	4 punkty zwycięstwa za każdy symbol, którego masz najwięcej (nawet przy remisie) w swojej księdze nauki/przemysłu.
	6 punktów zwycięstwa za każdy symbol, którego masz najwięcej (nawet przy remisie) w swojej księdze przemysłu.
	4 punkty zwycięstwa za każdy folder, ale nie więcej niż 16 punktów zwycięstwa. Uwaga: Foldery są wydawane w celu otrzymania PZ.
	Zdobądź wybrany żeton nauki. Liczy się to do wszystkiego, co wymaga lub liczy symbole nauki.
	Na koniec gry otrzymaj 2 punkty zwycięstwa za każdą stronę (z wyjątkiem okładek) w swojej księdze nauki / przemysłu / handlu.
	Awansuj na wybranym torze bez ponoszenia żadnych kosztów.



	Awansuj na torze nauki / przemysłu / handlu bez ponoszenia żadnych kosztów.
	Zyskaj / zapłać 1 folder
	Zyskaj / zapłać 1 pióro
	Zyskaj / zapłać 1 papier
	Zyskaj / strać X PZ
	Zapłać/posiadaj to, co znajduje się po lewej, aby zyskać to, co znajduje się po prawej.
	Zapisz dowolną stronę zgodnie z normalnymi zasadami; nie musisz płacić kosztu przedstawionego na twojej planszy gracza.
	Zapisz dowolną stronę, która pasuje do jednego z pokazanych kolorów, zgodnie z normalnymi zasadami; nie musisz płacić kosztu przedstawionego na twojej planszy gracza.
	Możesz odrzucić dowolną liczbę stron z oferty, a następnie natychmiast uzupełnić ofertę stronami ze wspólnej talii. Musisz to zrobić przed wzięciem stron z oferty.
	Weź dowolną stronę z oferty i dodaj ją do swojej planszy gracza zgodnie z normalnymi zasadami.
	Podaj symbol i zdobądź stronę z tym symbolem z kart odrzuconych, dodając ją do swojej planszy gracza. Przed podaniem symbolu możesz sprawdzić, czy znajduje się on w kartach odrzuconych.
	Odrzuć zaznaczone strony ze swojej planszy. Jeśli w ramach jednego kosztu pojawia się kilka stron, wszystkie muszą zostać odrzucone.
	Usuń wierzchnią płytkę celu z wybranego stosu celów.
	Usuń wierzchnią płytkę celu ze stosu przedstawionych celów.
	Umieść przedstawione typy stron na swojej planszy gracza.
	Posiadaj 3 strony tego samego typu na swojej planszy gracza.
	Znajduj się na czwartej lub wyższej pozycji na torze nauki / przemysłu / handlu.



Na koniec gry w swojej księdze nauki musisz mieć następujące symbole:

4 lub więcej: 

2 lub więcej innego symbolu:  /  / 

(Drugi wybrany symbol musi różnić się od pierwszego przedstawionego na celu. Pojedynczy symbol w 2 lub więcej kopiach liczy się, inne różne symbole w jednej kopii nie liczą się).

Jeśli to zrobisz, otrzymasz 22 PZ.



Na koniec gry w swojej księdze przemysłu musisz mieć wszystkie 4 różne symbole i dodatkowo symbol przedstawiony:



Jeśli to zrobisz, otrzymasz 18 PZ.



Na koniec gry w swojej księdze handlu musisz mieć następujące symbole w kolejności :



Jeśli to zrobisz, otrzymasz 24 PZ.

Pomiędzy przedstawionymi symbolami nie mogą znajdować się żadne inne symbole, ale możesz mieć dodatkowe symbole przed pierwszym i po ostatnim.

Strony początkowe (które nie zawierają symboli) nie wpływają w żaden sposób na sekwencję symboli.



PRZYPISY

Game Design: Filip Glowacz

Solo Mode Design: David Turczy, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz

Game Development: Andrei Novac, Błażej Kubacki,
Borys Bielas, Kacper Frydrykiewicz, Michał Cieślowski

Illustrations: Aleksander Zawada

Graphic Design: Zbigniew Umgelter

Rulebook: Błażej Kubacki

Card notes: Kacper Frydrykiewicz

Rulebook DTP: Zuzanna Kolakowska, Zbigniew Umgelter

Cultural consultants: Our Family Play Games

Board&Dice would like to thank the following
for their invaluable play testing, advice, and feedback:

Łukasz Stadnik, Paweł "Wppxis" Gajda, Bartek Bajda, Dominik "Vykk" Pańczyk,
Iwona Jaworowska, Maria Jóźwik, Marcin Zahorowicz, Adam Foland, Przemysław Kapica,
Damian "Erefor" Adamczak, Marcin Birgiel, Anita Sokółowska, Emil Pacholczyk,
Filip Loba, Jakub Kisala, Julia Gauza, Patryk Olbert, Robert Deninis,
Sebastian Borowczyk, Yuriy Ivanov, Klaudyna Mikołajczyk, Adam Kamiński,
Wiktoria Matyja, Krzysztof Widera, Marta Szpaderska, Aleksandra Wiatr, David Digby.

BOARD&DICE

CEO: Andrei Novac

Operations Manager: Aleksandra Menio

Head of Marketing: Aleksandra Skłodowska-Michalak

Head of Sales: Ireneusz Huszcza

Art Direction: Filip Glowacz

Head of Development: Kuba Polkowski

© 2022-2023 Board&Dice. All rights reserved.

For more information about Books of Time please visit:

www.boardanddice.com

