



MULTIUNIVERSUM

Manuel Corrêa





 - 3

 - 19

 - 35



Project Files

MULTIUNIVERSUM

TOP SECRET / code: 32597



</>

A Card Game

Game Design/
Manuel Correia

Publisher/
Board&Dice

Game Time/
20-40 minutes

Players/
1-5

Age/
12+

</>

The Multiuniverse Project is a top secret endeavor undertaken by scientists employed by CERN, the Swiss research facility. Among those experts, a group of true visionaries was selected in order to fulfill one task: build a time machine. As you are a member of this team, it is your sole responsibility to succeed in this nigh-impossible scientific challenge.

After months of arduous research and innumerable tests you have managed to build a highly sophisticated device. You are planning to use it to make a hole in space-time that will allow you to move back in time exactly one day.

Unfortunately, a theory and its practical application are close to each other only on pages of science logs... During the experiment with the machine - the first, actual run of all five pillars of this contraption - your team makes a real breakthrough: you realize you have managed to open over a dozen portals to other dimensions - to some strange, alternative forms of reality!

This could be a history-changing discovery! All the portals are unveiling one by one in front of your eyes and your team is but a step from exploring the alternative reality. However, there is one problem left to solve. Hundreds of terrifying monsters are starting to escape through the portals from their home dimensions to our world.

This cannot happen! You immediately command your fellow scientists: **Overload the transformers! Close the portals!**

Goal of the Game

Close as many portals to alternative realities as possible and overload the transformers in order to gain the most Discovery Points (DP).

The winner of Multiuniversum is the player who gains the most DP. DP are gained for closing portals that appear above five transformers of the machine.

Game Contents

-  **5** Scientist Markers (wooden pawns)
-  **5** Lab Cards
-  **5** Transformer Cards
-  **20** Portal Cards
-  **50** Action Cards
-  Rulebook (English, German, Polish)

Game Setup

1 Playing Area

Place five **transformer cards** in the center of the table, in equal distance from one another, so that they form a virtual circle.

2 Portals

Divide **portal cards** into 5 separate stacks. Each stack should contain: 1 basic portal (a card with 1 tool icon), 2 medium portals (cards with 2 tool icons) and 1 advanced portals (cards with 3 tool icons).

Shuffle all stacks separately and place 1 stack (face-up) above **each transformer card**.

3 Scientist Marker and Lab Cards

Each player chooses and takes 1 **scientist marker** and a **lab card** of the matching color. Place your **lab card** in front of yourself. Place your scientist marker on the **transformer card** of the matching color. This is your **starting transformer**.



Example of a 3-player game setup



4 Action Cards

Shuffle **action cards** and deal each player 3 random cards. Use the remaining action cards to form a stack. Place this stack face-down in the center of the circle formed by the transformer cards.

5 Discard Pile

Draw 5 cards from the action card stack and place them face-up next to the action card stack. These 5 cards form the discard pile.

6 First Player

The most ingenious of all scientists (the person who proposed playing Multiuniversum in the first place) starts the game. After him, all players resolve their turns going clockwise around the table.

Game Components

5 Scientist Markers



These wooden pawns represent players moving between the transformers.

Each scientist is a researcher who works in CERN on a top secret project called **Multiuniversum**.

Together they are trying to close the portals and deactivate the unstable machine, at the same time trying to discover as much as possible about alternative dimensions. Each gained portal card is a part of a different reality and all of them brought together could mean winning the Nobel Prize.

In order to close the biggest number of portals, a player must be in the right place at the right time. That is why you should move your scientist marker between the transformers, prepare proper tools and outwit other players by closing the most portals!



5 Lab Cards

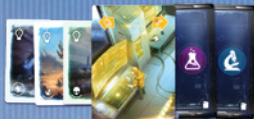


Your **lab card** is tantamount to your second home. It also reminds you about the color of your scientist marker.

During the game, results of your actions are placed in the lab. This way, all players can track your progress. This is done simply by placing action cards and portal

cards under your lab card.

When you use an action card to prepare a tool, place it on the right side of the lab card (so that only the tool icon is visible). In contrast, all cards representing sealed portals should be placed on the left side (so that the dimension icon and any DP gained are visible).



5 Transformer Cards



Each of 5 transformers that appear in the game has its own unique ability (shown in the lower left corner of its card). This ability may be triggered using a proper icon from an action card. Each scientist is supposed to move between the transformers and close the portals placed above them.

The portals have the following abilities:

1



Change the order of any portal stack: Take 1 portal stack, then place portal cards from this stack in any order you choose. Do not reveal this order to other players.

2



Draw 3 cards and discard 2 cards: Draw 3 cards from the top of the action deck and add them to your hand. Then, choose 2 cards (from among all the cards you have in your hand now) and discard them to the discard pile.

3



Switch places of 2 different portals: Choose any 2 face-up portal cards and switch their places between the transformers. But remember! You cannot place portals above deactivated transformers (i.e. where the card stack is already depleted).

4



Place each face-up portal at the bottom of its stack: Place the topmost portal card from each transformer on the bottom of its portal stack. If a given stack contains only 1 portal card, this card is left in its place.

5



Keep one card played this turn as a tool: At the end of your turn, when discarding the cards you have just played to the discard pile, keep one of those cards as a tool (place the card under your lab card). **Important:** You may only keep a card that was played as an action (i.e. not used this turn as a tool).

Remember: Even if there are no portal cards above a given transformer (i.e. such transformer is deactivated), you may still use its action.

Transformer cards are the most important cards in the game. The transformer on which you currently are defines what actions you can trigger from your available pool of action cards. Therefore, effective movement between the transformers allows you to use your cards in the most optimal way and overcome other players.

20 Portal Cards



These cards represent fascinating gates to other dimensions and alternate realities that hide on the other side.

Portal cards feature a few icons:

- 1 The bulb icon** in the upper left corner of a portal card shows how many DP can be gained for sealing it.
- 2 The dimension icon** is used to gain additional DP. The number of bars around the dimension icon informs players how many cards with a given icon appear in



the game. Portal cards show the following icons:



3 The artwork of an alternative world. It artfully suggests what dangers and wonders players may face in this particular alternative reality.

4 The tools shown in the lower right part of the portal you about the color of your scientist marker. required to close a given portal. They appear in different combinations.

In order to close the portal shown in the illustration to the left, the following tools are required:



In the game, there portals appear that may be closed using a combination of 1, 2 or 3 tools.

50 Action Cards



Action cards are your basic tools to conduct all the scientific work in the Multiuniversum Project. You start each turn with at least 3 action cards in your hand and try hard to use them in the best possible way.

Once you learn how to understand a single action card, you will know how to use all cards available in the game. Each card enables you to resolve an action connected with a certain transformer, where your scientist is currently located.

Action cards show the following elements: on the left side, there is an action column **1**, on the right side a tool icon and in the lower right corner **2**, a trash can **3**.

Actions available on action cards are as follows:



Search: Draw 2 cards from the top of the action card stack.



Trigger Transformer Ability: Resolve the action described on the transformer, on which you currently are.



Move: Take your scientist marker and place it on any other transformer. There is no limit to the number of scientists on one transformer, so you can move to a transformer with scientist markers of other players.



Seal Portal: Seal the portal laying face-up above the transformer, where you currently are. In order to do this, discard the proper tools (from under your lab card to the discard pile). Place the card representing the sealed portal under your lab card (on the left). **Remember:** You may seal a given portal only if you have the proper tools.



Recycle: Take any card from the discard pile and add it to your pool. Any player may look through the discard pile at any moment of his turn.

Remember: Each action card contains all the actions described above, however arranged in a different order.

On the right side of each action card, there is an icon of one of the following tools:



Those tools are crucial when sealing the portals.



The trash can icon is there to remind you that - as an action - you may also discard your action card to the discard pile to draw a new action card from the action card stack.



Playing the Game

- 1** During your turn, you may resolve up to **3 actions of your choice**, choosing from the ones described below (each of those actions may be resolved more than once):

A Resolve an action from a card

Play a card from your hand to resolve the proper action. Which one? The one whose background color matches the color of the transformer, on which your scientist marker currently is.

 **For example:** If your pawn is on the red transformer card (marked with number 3), you should pay attention to any effects shown in the red space (the one marked with number 3) of your action cards. If you move to a different transformer, your cards will allow you to play completely different actions!

 Place all cards played during your turn in front of yourself, in the so called player area. After you resolve all 3 actions and end your turn, discard all the played cards and used tools to the discard pile.

B Prepare a tool

You need special tools to seal the portals. Each action card depicts on its right side exactly one tool icon. As your action, you may prepare the tool shown on the action card by placing it under your lab card (on the right side, so that the tool icon is visible).

C Discard a card

The trash can icon in the lower right corner informs that you may discard a given action card to the discard pile and draw a new action card from the action card stack.

Pass: At any point of your turn, you may decide that you forfeit any additional actions available to you. Once you have decided to pass, you may no longer resolve any actions this turn.

Remember: During your turn, you may resolve the same action many times (but up to 3 actions per player per turn). It is entirely your decision, which actions are best under given circumstances.

2 At the end of your turn, move all cards from your player area to the discard pile.

3 If, at the end of your turn, you have less than 3 cards in your hand, draw enough cards from the action card stack to have 3. If, at the end of your turn, you have 3 or more action cards in your hand, do not draw any new cards. Additionally, you do not have to discard any action cards from your hand – **there is no maximum hand limit and you may keep as many cards in your hand as you like.**

If, at any moment of the game, the action card stack is depleted, reshuffle the discard pile and use it to form the new action card stack. Then, draw 5 cards from the stack and set them next to the stack as the new discard pile (the same way you did during the game setup).

Example of a Player Turn



You are next to the transformer #1 and the illustration below shows the set of cards in your hand. To simplify matters, let us call your cards **A**, **B**, and **C**, respectively (going from the left).



A

B

C

You probably wonder, which actions you may resolve using the action cards available... Considering that you are next to the first transformer, you may perform the following actions:



Draw 2 cards.



Move to a different transformer.



Trigger the ability of the transformer, on which you currently are.

You may also prepare a card as a tool or discard it to the discard pile in order to immediately draw a new action card.

Most of the actions available to you this turn only allow you to prepare yourself for future turns. However, if you check the actions you have and the portals placed face-up above other transformers, you will notice that there is a chain of 3 actions that will allow you to prepare one tool and immediately seal a portal as part of 3 actions available to you this turn.

What should you do to achieve that and in what order?

- 1 First, prepare the tool shown on the **A** card by sliding it under your lab card (from its right side). This way, you resolve your first action out of 3 for the turn:



- 2 As you are next to the transformer no. 1, you may use the Move action from the **B** card in order to move to a different transformer (even to one with other players). This way,



you resolve your second action out of 3 for the turn:



3 Now, you are next to the transformer marked with number 3. It means that you may use the Seal Portal action using the **C** card. The icon on its space 3 informs you that you may use this card to seal



the portal. That is exactly what you need. This way, you resolve your last action available for this turn.

As part of the Seal Portal action, remember to discard all required tools to the discard pile and to slide the portal card under your lab card (from the left side).



By sealing the portal, you reveal a new portal card from the same stack.

This is the end of your turn, as you have resolved all 3 actions available to you. You have no action cards left in your hand, so draw 3 new cards from the stack.

Now, the next player in clockwise order may start his turn.

As you can see, there are multiple ways to play your turn. It is up to you - a real genius after all - to choose the best combination of actions and win the game!



Ending the Game

The game ends after any 3 portal stacks (in a 3-4 player game) or any 2 portal stacks (in a 2-player game) have been depleted. Once it happens, each of the remaining players (ending with the one sitting to the right of the player who started the game) has a chance to play his last turn ensuring that everyone has an equal amount of turns.

Final Scoring

The final scoring depends on a few factors: sealed portals, unused tools and collected sets of dimension icons. DP are awarded as follows:

- 1 Sealed Portals:** First, each player counts his DP for the portals he has sealed. The DP are shown inside the bulb icon in the upper left corner of each portal card.
- 2 Unused Tools:** Then, each player loses 1 DP for each of his unused tools (i.e. the ones still under his lab card).
- 3 Dimension Icons:** Finally, each player counts DP for dimension icons shown on his portal cards. You gain

additional DP for certain sets of icons, so be careful when sealing portals!

- Omni Set** – If you manage to seal portals with 5 different dimension icons, you gain 9 additional DP for each set.
- Specialization Set** – If your sealed portals depict identical icons, you gain DP according to their number: 4 additional DP for 2 identical icons or 9 additional DP for all 3 identical icons.

Remember: When counting additional DP, each portal card may only be used once for the purposes of one set. If you use a given card to complete a set of 5 different icons, you cannot use it to collect a set of 2 or 3 identical icons. So, choose wisely!

The player with the highest score wins the game!

Scoring example:



Sealed Portals	16	13	15
Unused Tools	-2	-3	0
Additional DP for Icon Sets	 +8	 +9	 +9
Final Score	22	19	24

Thanks to the careful choice of tools and completing a set of five different dimension icons, **Player #3 wins the game!**

Ties

What happens in case of a tie? Below you can find a few rules that - when used in the given order - will help you reveal the ultimate winner:

- 1 The player with the least unused tools.
- 2 The player with the most sealed portals.
- 3 The player with the most cards in his hand.
- 4 The oldest player (being wise matters when you compete for the Nobel Prize).



Advanced Rules and Game Variants

Basic Scoring

During your first game or when playing with younger players, it is advised to use the basic scoring rules. They are very similar to standard scoring rules, with the exception of additional DP for sets of dimension icons:

- Each player counts DP for his sealed portals (numbers shown inside the bulbs).
- Then, each player 1 DP for each unused tool!

The player with the highest score wins!

Deadly Portals

Now, horrible creatures from parallel realities are crawling out to steal your research results. This game variant makes the game a little more risky and chaotic during the final scoring.

- The game ends when creatures pass through open portals to our world and steal your data. Players must

discard all their portal cards that have the same icons as the portals that are still left face-up above the transformers.

- Then, each player counts DP for his remaining sealed portals.
- Finally, each player loses 1 DP for each unused tool in his lab.

The player with the highest score wins!

Short Game

If you play with less players or just wish to play a little shorter game, discard 1 random portal card from each portal stack.



Solo Play

If you want to play Multiuniversum by yourself, feel free to try the solo play variant. It may be a great way to learn the game rules before explaining them to your friends.

When playing solo, perform the game setup normally. Choose a scientist marker for yourself and another one for the **virtual player**. Place the proper lab cards on the table and the scientists on their corresponding transformer cards (the cards matching the color of a given player's marker).

Start the game as normal. Once you have finished your turn, resolve the virtual player's turn. The virtual player draws no cards. Instead, each turn he draws 2 cards and automatically adds them as tools - place those cards under his lab card. If the row of tools becomes too long, just stack them based on identical icons.

If the virtual player can seal a portal above the transformer he is currently on, he does this. In that situation, discard any required tools from under his lab card and place the sealed portal card under his lab card. Then, move his scientist marker to the next transformer in the clockwise direction and end his turn.

If the virtual player cannot seal a portal, move his scientist marker to the next transformer in the clockwise direction and end his turn.

The game ends immediately when 3 portal stacks have been depleted. This is a real speed challenge, so keep thinking or you will lose the game!

At the end of the game, count your score normally. Then, it is time to check how many DP the virtual player has managed to gain:

- Count DP for his sealed portals.
- The virtual player loses no DP for unused tools.
- Check the sets of dimension icons and arrange the cards so that they bring the most DP.
- Add up all DP from the sources mentioned above to get the final score.

Finally, compare your score with the virtual player's score. Whoever gets the highest score, wins the game!

If you really like competition, you may even start recording your scores!



Projektdateien

MULTIUNIVERSUM

STRENG GEHEIM / Code: 32597



<>

Ein Kartenspiel**Spieldesigne/**
Manuel Correia**Verlag/**
Board&Dice**Spielzeit/**
20-40 Minuten**Spieler/**
1-5**Alter/**
12+

</>

Das Multiuniversum-Projekt ist ein geheimes Projekt, durchgeführt von Wissenschaftlern des CERN, der Schweizer Forschungseinrichtung. Unter diesen Experten wurde eine Gruppe von Visionären ausgewählt, um eine Aufgabe zu erfüllen: Eine Zeitmaschine zu bauen. Als ein Mitglied dieses Teams ist es deine Aufgabe, diese nahezu unmögliche Aufgabe zu meistern.

Nach Monaten harter Forschungsarbeit und ungezählter Tests hast du es geschafft, das hoch entwickelte Gerät zu bauen. Du planst, die Zeitmaschine zu benutzen und damit ein Loch in der Raumzeit zu errichten, das es dir erlaubt, genau einen Tag in die Vergangenheit zu reisen.

Unglücklicherweise stimmen Theorie und Praxis nur in der theoretischen Forschung überein... Während des Experiments mit der Maschine – dem ersten Testlauf mit diesem Apparat – erzielt dein Team einen Durchbruch: Ihr stellt fest, dass durch den Apparat Portale in über ein Dutzend andere Welten geöffnet wurden – zu seltsamen, alternativen Formen der Realität!

Diese Entdeckung könnte den Lauf der Geschichte verändern! Die Portale enthüllen sich nacheinander vor deinen Augen und ihr seid kurz davor, die alternativen Realitäten

zu erforschen. Es gibt nur ein Problem. Hunderte fürchterliche Monster versuchen, durch die Portale von ihren Heimatwelten in unsere Welt zu kommen.

Dies darf nicht geschehen! Du richtest sofort folgenden Befehl an deine Kollegen: **Überlastet die Transformatoren! Schließt die Portale!**

Ziel des Spiels

Schließe so viele Portale in andere Dimensionen wie möglich und überlaste die Transformatoren, um die meisten Entdeckungspunkte (EP) zu erhalten.

Der Sieger einer Partie Multiuniversum ist der Spieler mit den meisten EP. Die Spieler erhalten EP, indem sie Portale versiegeln, die über fünf Transformatoren der Maschine erscheinen.

Inhalt

- 5 Wissenschaftlermarker (Holzfiguren)
- 5 Laborkarten

- 5 Transformatorkarten
- 20 Portalkarten
- 50 Aktionskarten
- Regelhefte (Englisch, Deutsch, Polnisch)

Spielaufbau

1 Spielfläche

Lege fünf **Transformatorkarten** in die Tischmitte mit gleichem Abstand kreisförmig zueinander.

2 Portale

Teile die Portalkarten in 5 Decks. Jeder Stapel enthält: 1 Basisportal (eine Karte mit einem Werkzeugsymbol), 2 mittlere Portale (Karten mit 2 Werkzeugsymbolen) und 1 erweiterte Portale (Karten mit 3 Werkzeugsymbolen).

Mische alle Portalstapel und lege die Karten eines Stapels (offen) über je eine ausliegende **Transformatorkarte**.

3 Wissenschaftlermarker und Laborkarten

Jeder Spieler wählt einen Wissenschaftlermarker und

2



eine farblich passende **Laborkarte**. Lege die **Laborkarte** vor dich auf die Spielfläche. Lege den Wissenschaftlermarker auf die farblich passende **Transformorkarte**. Dies ist dein **Starttransformator**.

4 Aktionskarten

Mische die Aktionskarten und teile an jeden Spieler drei Karten aus. Die restlichen Aktionskarten werden als Nachziehstapel in die Mitte der Transformorkarten gelegt.

5 Ablagestapel

Ziehe 5 Karten vom Aktionskartenstapel und lege sie offen daneben. Sie bilden den Ablagestapel.

6 Startspieler

Der genialste Wissenschaftler (die Person, die vorgeschlagen hat, Multiuniversum zu spielen) beginnt das Spiel. Danach sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielmaterial

5 Wissenschaftlermarker



Die hölzernen Figuren repräsentieren die Spieler, die sich zwischen den Transformatoren bewegen.

Jeder Wissenschaftler ist ein Forscher, der an einem geheimen Forschungsprojekt namens **Multiuniversum** im CERN arbeitet. Zusammen versuchen sie, die Portale zu versiegeln und die instabile Maschine abzuschalten, jedoch gleichzeitig möglichst viel über die Parallelwelten in Erfahrung zu bringen. Jede Portalkarte ist Teil einer alternativen Realität und ihre Erforschung führt zum Nobelpreis.

Um die meisten Portale zu versiegeln, muss ein Spieler zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein. Daher müssen sich die Wissenschaftler zwischen den Transformatoren bewegen, sich mit den entsprechenden Werkzeugen ausrüsten und die anderen Spieler überlisten, um die meisten Portale zu schließen!

5 Laborkarten

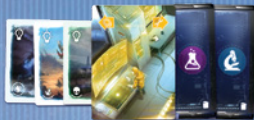


Deine **Laborkarte** ist wie dein zweites Zuhause. Sie erinnert dich ebenso daran, welche Farbe dein Wissenschaftlermarker besitzt.

Während des Spiels werden die Ergebnisse deiner Aktionen in das Labor gelegt. Alle anderen Spieler können daher jederzeit deinen Fortschritt einsehen. Dafür werden ein-

fach die Aktions- und Portalkarten unter die Laborkarte gelegt.

Wenn du eine Aktion verwendest, um ein Werkzeug vorzubereiten, legst du die Karte auf die rechte Seite der Laborkarte (nur das Werkzeugsymbol bleibt sichtbar). Im Gegensatz dazu werden alle von dir versiegelten Portale auf der linken Seite platziert (nur das Dimensionssymbol und die erhaltenen EP bleiben sichtbar).



5 Transformatorkarten



Jede der 5 Transformatorkarten in dem Spiel besitzt eine einzigartige Fähigkeit (angezeigt in der unteren linken Ecke der Karte). Diese Fähigkeit kann ausgelöst werden, indem du ein passendes Symbol auf einer Aktionskarte benutzt. Jeder Wissenschaftler kann sich zwischen den Transformatorkarten bewegen

und die darüber befindlichen Portalkarten schließen.

Die Portale besitzen die folgenden Eigenschaften:

1



Tausche die Reihenfolge eines Portalstapels: Nimm einen Portalstapel und platziere die Karten in einer beliebigen Reihenfolge. Zeige dies keinem anderen Mitspieler.

2



Ziehe 3 Karten und wirf 2 Karten ab: Ziehe drei Karten vom Aktionskartenstapel und nimm diese auf die Hand. Wähle danach zwei Handkarten (von allen jetzt auf der Hand befindlichen Karten) und lege sie auf den Ablagestapel.

3



Vertausche 2 beliebige Portale: Wähle zwei beliebige ausliegende Portalkarten und vertausche ihre Plätze miteinander. Beachte: Du kannst keine Portale über deaktivierte Transformatoren (d.h. bei denen der Kartenstapel bereits entfernt wurde) platzieren.

4



Lege jede offene Portalkarte auf den Boden des Stapels: Lege jede oberste Portalkarte über jedem Transformator unter den Portalkartenstapel. Befindet sich nur noch eine Karte in dem Stapel, verbleibt die Karte an ihrem Platz.

5



Behalte eine in dieser Runde gespielte Karte als Werkzeug: Am Ende deines Zuges, wenn die gerade ausgespielten Karten auf den Ablagestapel gelegt werden, darfst du eine davon als Werkzeug behalten (lege die Karte entsprechend unter deine Laborkarte). **WICHTIG:** Du darfst nur eine Karte behalten, die als Aktion gespielt wurde (d.h. nicht als Werkzeug in dieser Runde benutzt wurde).

Beachte: Selbst wenn sich keine Portalkarte über dem Transformator befindet (und dieser deaktiviert ist), kannst du die Aktion dennoch benutzen.

Transformorkarten sind die wichtigsten Karten im Spiel. Der Transformator, auf dem sich deine Figur gerade befindet, entscheidet, welche Aktionen der Aktionskarten ausführbar sind. Daher erlaubt dir eine effektive Bewegungsplanung eine optimale Nutzung der Aktionskarten und somit einen Vorteil gegenüber den anderen Spielern.

20 Portalkarten



Diese Karten repräsentieren faszinierende Portale in andere Dimensionen und alternative Realitäten, die verborgen auf der anderen Seite liegen.

Portalkarten besitzen verschiedene Symbole:

1 Das Glühlampensymbol in der oberen linken Ecke der Karte. Die Zahl zeigt an, wie viele EP der Spieler für das Versiegeln erhält.



- 2 Das Dimensionssymbol** wird für zusätzliche EP benutzt. Die Anzahl der Punkte unter dem Dimensionssymbol gibt an, wie viele Karten mit diesem Symbol im Spiel erscheinen können. Die Portalkarten weisen die folgenden Symbole auf:



- 3 Die Abbildung einer alternativen Welt.** Eine künstlerische Beschreibung der Gefahren und Wunder, die dort zu finden sind.

- 4 Die Werkzeuge in der unteren rechten Ecke der Portalkarte:** Diese Ressourcen werden benötigt, um das Portal zu schließen. Es existieren unterschiedliche Symbolkombinationen.

Um das abgebildete Portal zu schließen, werden die folgenden Werkzeuge benötigt:



Die Portale benötigen eine Kombination aus 1, 2 oder 3 Symbolen, um versiegelt zu werden.

50 Aktionskarten



Aktionskarten sind dein primäres Werkzeug, um die Arbeit am Multiuniversumprojekt voranzubringen. Du beginnst jeden Zug mit mindestens 3 Aktionskarten auf der Hand und versuchst, diese bestmöglich zu benutzen. Nachdem du verstanden hast, wie eine einzelne Aktionskarte funktioniert, wirst du erkennen, wie die verfügbaren Karten zu benutzen sind. Jede Karte erlaubt dir eine Aktion mit einem Transformator, an dem du dich befindest.

Die Aktionskarten zeigen die folgenden Elemente: Auf der linken Seite befindet sich eine **1** Aktionsspalte, auf der rechten Seite ein **2** Werkzeugsymbol sowie ein **3** Müllersymbol in der unteren rechten Ecke.

Auf jeder Karte sind die folgenden Aktionen verfügbar:



Forschen: Ziehe 2 Karten vom Aktionskartenstapel.



Löse einen Transformator aus: Führe die Aktion des Transformators aus, an dem du dich gerade befindest.



Bewegen: Nimm deine Wissenschaftlerfigur und bewege sie auf einen beliebigen Transformator. Es gibt keine Begrenzung der Anzahl der Wissenschaftler an einem Transformator, daher kannst du dich auch zu anderen Spielern bewegen.



Versiegle ein Portal: Versiegle das offen ausliegende Portal an diesem Transformator. Um diese Aktion auszuführen, musst du die entsprechenden Werkzeuge (unter deiner Laborkarte) abwerfen. Lege die versiegelte Portalkarte unter deine Laborkarte (auf die linke Seite). **WICHTIG:** Du kannst ein Portal nur mit den entsprechenden Werkzeugen versiegeln.



Recyceln: Nimm eine beliebige Karte vom Ablagestapel auf deine Hand. Jeder Spieler darf jederzeit während seines Zuges den Ablagestapel ansehen.

Wichtig: Jede Aktionskarte enthält alle hier beschriebenen Aktionen, nur die Reihenfolge ist unterschiedlich.

Auf der rechten Seite jeder Aktionskarte befindet sich eins der folgenden Werkzeugsymbole:



Diese Werkzeuge sind notwendig, um die Portale zu versiegeln.



Das Mülleimersymbol soll daran erinnern, dass du – als eine Aktion – die Karte auf den Ablagestapel legen kannst, um eine neue Aktionskarte zu ziehen.



Spielablauf

- 1** Während deines Zuges darfst du bis zu 3 der unten genannten Aktionen durchführen (jede Aktion darf auch mehrmals gewählt werden):

A Führe die Aktion einer Aktionskarte aus

Spiele eine Karte aus deiner Hand aus, um die entsprechende Aktion durchzuführen. Welche? Die Aktion, deren Hintergrundfarbe der Farbe der Transformatorkarte entspricht, auf dem sich deine Wissenschaftlerfigur befindet.

 Befindet sich zum Beispiel die Figur auf der roten Transformatorkarte (mit der Nummer 3), so kannst du alle Aktionen im roten Feld (mit der Nummer 3) deiner Aktionskarten nutzen. Bewegst du dich an einen anderen Transformator, so verändern sich die durchführbaren Aktionen deiner Aktionskarten!

 Lege alle in deiner Runde ausgespielten Karten vor dich hin. Nachdem du alle 3 Aktionen ausgeführt hast und dein Zug beendet ist,

werden die ausgespielten Karten auf den Ablagestapel gelegt.

B Bereite ein Werkzeug vor

Du benötigst spezielle Werkzeuge, um die Portale zu versiegeln. Jede Aktionskarte besitzt auf ihrer rechten Seite genau ein Werkzeugsymbol. Als Aktion kannst du ein Werkzeug vorbereiten, indem du die Aktionskarte unter deine Laborkarte legst (auf die rechte Seite, sodass das Symbol sichtbar ist).

C Eine Karte abwerfen

Das Mülleimersymbol in der unteren rechten Ecke dient als Information, dass die Karte abgeworfen werden kann, um eine neue Karte zu ziehen.

Passen: Es ist jederzeit möglich, seinen Zug vorzeitig zu beenden und zu passen. Nachdem du dich dazu entschlossen hast, kannst du in dieser Runde keine Aktionen mehr ausführen.

Wichtig: Während deines Zuges kannst du die gleiche Aktion mehrmals durchführen (bis zu 3 Aktionen pro Spieler und Zug). Es ist deine Entscheidung, welche Aktionen unter den gegebenen Umständen

für dich am vorteilhaftesten sind.

- 2 Lege am Ende deines Zuges alle ausgespielten Karten auf den Ablagestapel.
- 3 Wenn du am Ende deines Zuges weniger als 3 Handkarten besitzt, ziehe wieder auf 3 Handkarten auf. Solltest du am Ende deines Zuges mehr als 3 Handkarten besitzen, ziehst du keine neuen Karten. Wirf keine Aktionskarten von deiner Hand ab – **es existiert kein Handkartenlimit, du kannst beliebig viele Karten besitzen.**

Wenn der Aktionskartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt. Die obersten 5 Karten werden gezogen und auf den Ablagestapel gelegt (wie beim Spielaufbau).

Beispiel eines Spielerzugs



Du befindest dich bei Transformator 1 und hast die folgenden Aktionskarten auf der Hand. Um das Beispiel zu erleichtern, nennen wir die Karten einfach **A**, **B** und **C** (von links nach rechts).

**A****B****C**

Du wunderst dich vielleicht, welche Aktionen du bei den verfügbaren Aktionskarten benutzen sollst... Wenn man bedenkt, dass du dich bei Transformator 1 befindest, kannst du die folgenden Aktionen ausführen:



Ziehe 2 Karten.



Bewege dich zu einem anderen Transformator.



Führe die Aktion des Transformators aus, auf dem du dich gerade befindest.

Du kannst ebenfalls eine Karte als Werkzeug vorbereiten oder abwerfen, um eine neue Karte zu ziehen.

Die meisten der verfügbaren Aktionen erlauben es dir, dich auf spätere Züge vorzubereiten. Wenn du jedoch die verfügbaren Aktionen und die offenen Portale über den anderen Transformatoren betrachtest, erkennst du, dass es eine Kombination von 3 Aktionen gibt, durch die du ein Werkzeug vorbereiten und sofort ein Portal als Teil der 3 Aktionen schließen kannst.

Was must du dafür in welcher Reihenfolge ausführen?

1. **Bereite das Werkzeug der Karte A vor, indem du diese unter die Laborkarte legst (auf der rechten Seite). Das ist deine erste Aktion:**



2. **Da du dich bei Transformator 1 befindest, musst du die Bewegungsaktion von Karte B benutzen, um dich zu einem anderen Transformator zu bewegen (selbst, wenn sich dort schon**



andere Spieler befinden). Dies ist deine zweite Aktion:



- 3** Nun befindest du dich am Transformator 3. Dies bedeutet, dass du die Portal-Seiegeln-Aktion der Karte C benutzen kannst. Zufällig befindet sich darauf an der entsprechenden



Stelle das passende Symbol. Damit führst du die dritte und letzte Aktion aus.

Als Teil der Portal-Seiegeln-Aktion werden ebenfalls alle benötigten Werkzeugkarten abgeworfen und die Portalkarte wird unter deine Laborkarte gelegt (auf die linke Seite).



Nach dem Versiegeln wird eine neue Portalkarte vom gleichen Stapel gezogen und auf den freien Platz gelegt.

Dein Zug ist nun beendet, da alle 3 Aktionen ausgeführt wurden. Du besitzt keine Handkarten und ziehst daher 3 Karten vom Nachziehstapel.

Nun beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug.

Wie du sehen kannst, existieren mehrere Wege zum Ziel. Es liegt an dir – dem wahren Genie – die beste Kombination zu



wählen und das Spiel zu gewinnen!

Spielende

Das Spiel endet, sobald 3 Portalstapel (bei einem 3- bis 4-Spieler-Spiel) oder 2 Portalstapel (in einem 2-Spieler-Spiel) aufgebraucht wurden. Sobald das passiert, darf jeder verbleibende Spieler (bis zu dem Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt) noch einen Zug durchführen.

Endwertung

Die Endwertung ist von mehreren Faktoren abhängig: versiegelten Portalen, unbenutzte Werkzeuge und gesammelte Sets von Dimensionssymbolen. EP werden wie folgt vergeben:

- 1 Versiegelte Portale:** Zuerst erhält jeder Spieler EP für die versiegelten Portale. Die EP sind in der Glühlampe in der oberen linken Ecke jeder Portalkarte angegeben.
- 2 Unbenutzte Werkzeuge:** Danach verliert jeder Spieler 1 EP für jedes unbenutzte Werkzeug (d.h. die Werkzeuge unter der Laborkarte).

3 Dimensionssymbole: Nun erhält jeder Spieler EP für die Dimensionssymbole auf den Portalkarten. DU erhältst zusätzliche EP für bestimmte Symbolsets, also beachte dies beim Versiegeln der Portale!

- Komplettsset** – Wenn du Portale mit 5 verschiedenen Dimensionssymbolen versiegelst, erhältst du 9 zusätzliche EP für jedes dieser Sets.
- Spezialisiertes Set** – Wenn deine versiegelten Portale die gleichen Symbole aufweisen, erhältst du EP entsprechend der Anzahl gleicher Symbole. 4 zusätzliche EP für 2 gleiche Symbole und 9 zusätzliche EP für 3 gleiche Symbole.

Wichtig: Jede Portalkarte kann nur einmal zusätzliche EP für den Setbonus geben. Wird eine Karte benutzt, um ein Set mit 5 verschiedenen Symbolen zu vervollständigen, kann diese Karte nicht dazu benutzt werden, ein Set aus mehreren gleichen Symbolen zu bilden. Wähle daher weise!

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel!

Beispiele:



Versiegelte Portale	16	13	15
Unbenutzte Werkzeuge	-2	-3	0
Zusätzliche EP für Smbolsets	 +8	 +9	 +9
Endwertung	22	19	24

Durch die geschickte Wahl der Werkzeuge und durch das Vervollständigen eines Sets von 5 verschiedenen Dimensionssymbolen **gewinnt Spieler 3 das Spiel!**

Unentschieden

Was passiert im Falle eines Unentschiedens? Die folgenden Regeln – in der beschriebenen Reihenfolge – helfen dir, den Gewinner unter den Spielern mit den meisten EP zu bestimmen:

- 1 Der Spieler mit den wenigsten unbenutzten Werkzeugen.
- 2 Der Spieler mit den meisten versiegelten Portalen.
- 3 Der Spieler mit den meisten Handkarten.
- 4 Der älteste Spieler (Weisheit entscheidet bei der Wahl des Nobelpreisträgers).



Erweiterte Regeln und Spielvarianten

Basiswertung

Während deines ersten Spiels oder beim Spiel mit jüngeren Spielern ist es ratsam, die Basisregeln zur Wertung zu benutzen. Sie entsprechen den Standardregeln mit der Ausnahme von zusätzlichen EP für Dimensionssymbolsets:

- Jeder Spieler addiert die EP seiner versiegelten Portale (die Zahl in der Glühbirne).
- Dann subtrahiert jeder Spieler 1 EP für jedes unbenutzte Werkzeug!

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt!

Tödliche Portale

Diesmal kriechen schreckliche Kreaturen aus den parallelen Realitäten und versuchen, deine Forschungsergebnisse zu stehlen. Diese Variante macht das Spiel riskanter und chaotisch in der Phase der Wertung.

- Das Spiel endet, wenn die Kreaturen durch die offenen Portale in unsere Welt kriechen und deine Daten stehlen. Die Spieler müssen alle Portalkarten, die das gleiche Symbol wie noch ausliegende Portalkarten besitzen, abwerfen.
- Danach werden die EP für die verbliebenen Portalkarten berechnet.
- Zum Schluss subtrahiert jeder Spieler 1 EP für jedes unbenutzte Werkzeug unter seiner Laborkarte.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt!

Kurzes Spiel

Spielst du mit wenigen Spielern oder wollt ihr nicht so lange spielen, entfernt je 1 Portalkarte von jedem Stapel.



Solovariante

Willst du Multiuniversum alleine spielen, benutze die Solovariante. Dies ist ebenfalls ein guter Weg, um die Regeln zu lernen, bevor du sie anderen Spielern erklärst.

Bei der Solovariante ändert sich nichts am Spielaufbau. Wähle einen Wissenschaftler für dich und einen anderen für einen virtuellen Spieler. Lege die entsprechenden Laborkarten auf das Spielfeld und setze die entsprechenden Wissenschaftler auf die passenden Transformatorkarten (die Karten in der gleichen Farbe der Wissenschaftler).

Beginne das Spiel wie beschrieben. Nachdem du deinen Zug beendet hast, beginnt der Zug des virtuellen Spielers. Der virtuelle Spieler zieht keine Handkarten. Stattdessen werden 2 Karten gezogen und als Werkzeuge hinzugefügt. Wird die Werkzeugleiste zu groß, können auch gleiche Symbole zusammengeschoben werden.

Wenn der virtuelle Spieler ein Portal über einem Transformator, auf dem er sich gerade befindet, versiegeln kann, macht er dies auch. Dabei werden die benötigten Werkzeugkarten abgelegt und das versiegelte Portal wird unter seine Laborkarte gelegt. Danach wird der Wissenschaftler

auf die nächste Transformatorkarte im Uhrzeigersinn gelegt und der Zug des virtuellen Spielers ist beendet.

Wenn der virtuelle Spieler kein Portal versiegeln kann, wird der Wissenschaftler auf die nächste Transformatorkarte im Uhrzeigersinn gelegt und der Zug des virtuellen Spielers ist beendet.

Das Spiel endet, sobald 3 Portalstapel geleert sind. Dies ist ein Wettlauf gegen die Zeit und eine echte Herausforderung!

Führe die Wertung am Spielende normal durch. Der virtuelle Spieler wird wie folgt gewertet:

-  Addiere die EP der versiegelten Portale.
-  Der virtuelle Spieler verliert keine EP für unbenutzte Werkzeuge.
-  Werte die Sets der Dimensionssymbole auf die vorteilhafteste Weise für den virtuellen Spieler.
-  Addiere alle EP zusammen, um die Gesamtwertung zu erhalten.

Vergleiche nun deine Punktzahl mit der des virtuellen Spielers. Du gewinnst, wenn deine Punktzahl höher ist!

Für einen Vergleich mit anderen Spielern kannst du deine Punktzahl auch aufschreiben!



Akta projektu

MULTIUNIVERSUM

ŚCIŚLE TAJNE / kod: 32597



</>

Gra karciana

Autor/

Manuel Correia

Wydana przez/

Board&Dice

Czas rozgrywki/

20-40 minut

Liczba graczy/

1-5

Wiek graczy/

12+

</>

Projekt Multiuniversum to ściśle tajne przedsięwzięcie, realizowane przez naukowców zatrudnionych w szwajcarskim ośrodku badawczym CERN. Spośród tych fachowców wyłoniono grupę wizjonerów, którzy otrzymali jedno zadanie: zbudować wehikuł czasu. Należysz do tego zespołu i to na twoich barkach spoczywa odpowiedzialność za powodzenie projektu.

Po wielomiesięcznych badaniach i testach zbudowaliście niezwykle skomplikowane urządzenie, za pomocą którego planujesz utworzyć wyrwę w czasoprzestrzeni, umożliwiającą cofnięcie się w czasie o dokładnie jeden dzień.

Niestety, teoria i praktyka to to samo tylko w teorii... W trakcie realizacji eksperymentu i pierwszego, próbnego uruchomienia wszystkich pięciu filarów maszyny, twój zespół dokonał przełomowego odkrycia: Udało się wam otworzyć kilkanaście portali do innych wymiarów, alternatywnych form rzeczywistości!

To może być przełomowe odkrycie! Portale, jeden po drugim ukazują się waszym oczom i już jedynie krok dzieli twój zespół od zbadania alternatywnej rzeczywistości. Pojawił się jednak mały problem. Z portali zaczynają wyłaniać się przerażające potwory, które mogą przedostać się do naszego świata.

Nie możesz do tego dopuścić! Wydajesz polecenie:
Przeciążyć transformatory! Zamknąć natychmiast portale!

Cel gry

Zamknij jak najwięcej portali do alternatywnych rzeczywistości i spowoduj przeciążenie transformatorów, by zgromadzić jak najwięcej punktów wiedzy.

W Multiuniversum zwycięża osoba, która zgromadzi najwięcej punktów wiedzy. Punkty otrzymuje się za zamykanie portali pojawiających się nad pięcioma transformatorami urządzenia.

Zawartość

- 5 znaczników naukowców (drewniane pionki)
- 5 kart laboratoriów
- 5 kart transformatorów
- 20 kart portali
- 50 kart akcji
- instrukcja ((angielska, niemiecka i polska)

Przygotowanie do gry

1 Pole gry

Ułóż pięć kart transformatorów na środku stołu w równych odstępach – tak, by znalazły się na obwodzie wirtualnego okręgu.

2 Portale

Karty portali rozdziel na 5 stosów. Każdy stos powinien posiadać: 1 portal bazowy (karta z 1 symbolem narzędzia) 2 portale pośrednie (karta z 2 symbolami narzędzi) oraz 1 portal zaawansowany (karta z 3 symbolami narzędzi).

Potasuj każdy stos portali i ułóż je zakryte nad **kartami transformatorów**, a następnie odkryj pierwszą kartę awersem ku górze w każdym stosie portali.

3 Pionek naukowca i karty laboratorium

Każdy gracz otrzymuje 1 wybrany przez siebie pionek oraz kartę laboratorium w tym samym kolorze. Kartę laboratorium połóż przed sobą, a pionek swojego naukowca umieść na karcie transformatora w tym samym kolorze. Jest to twój transformator startowy.



Przykładowy rozkład gry dla 3 graczy



4 Karty akcji

Potasuj talię kart akcji oraz rozdaj każdemu graczowi 3 losowe karty. Z pozostałych ułóż zakryty stos kart akcji pośrodku układu utworzonego przez karty transformatorów.

5 Stos kart odrzuconych

Dobierz 5 kart ze stosu kart akcji i utwórz z nich stos kart odrzuconych. Karty ułóż awerssem ku górze obok stosu kart akcji.

6 Pierwszy gracz

Genialny naukowiec, który wpadł na pomysł zagrania w Multiuniversum, rozpoczyna grę. Pozostali gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Komponenty

5 znaczników naukowców



Te drewniane pionki symbolizują graczy poruszających się między transformatorami.

Każdy z naukowców to badacz pracujący w C.E.R.N. nad tajnym projektem **Multiuniversum**.

Wszyscy próbują zamykać portale i doprowadzić do wyłączenia niestabilnej maszyny, jednocześnie gromadząc wiedzę o alternatywnych wymiarach. Każda zdobyta karta portalu jest częścią innej rzeczywistości, a wszystkie razem mogą stanowić odkrycie wartę co najmniej nagrody Nobla.

Aby zamknąć jak najwięcej portali, musisz znaleźć się we właściwym miejscu o właściwym czasie. Dlatego przemieszczaj swój znacznik naukowca między transformatorami, przygotuj odpowiednie narzędzia i wyprzedź pozostałych graczy, zamykając jak najwięcej portali!



5 kart Laboratoriów

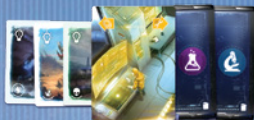


Karty laboratoriów są czymś w rodzaju twojego drugiego domu. Przypominają także o kolorze twojego znacznika naukowca.

W trakcie rozgrywki efekty swoich działań umieszczasz właśnie w laboratorium, umożliwiając tym samym śledzenie postępów zarówno sobie, jak i pozostałym

graczom. Taki efekt uzyskasz dzięki prostemu układaniu kart akcji i kart portali pod kartą swojego laboratorium.

Kiedy wykorzystujesz kartę akcji do przygotowania narzędzia, układasz ją po prawej stronie karty laboratorium (aby pozostawić widoczny tylko symbol narzędzia). Każdy zamknięty portal układasz natomiast po lewej stronie (tak by widoczny był symbol wymiaru i liczba zdobytych punktów):



5 kart transformatorów



Każdy z 5 transformatorów występujących w grze ma swoją unikalną zdolność (lewy dolny róg karty), którą możesz aktywować za pomocą właściwego symbolu na karcie akcji. Zadaniem każdego naukowca jest przemieszczanie się pomiędzy transformatorami oraz zamykanie umieszczonych nad nimi portali.

Opis zdolności poszczególnych transformatorów:

1



Zmień układ dowolnego stosu portali: Weź dowolny stos portali, a następnie ułóż karty portali w dowolnej kolejności, nie ujawniając jej innym graczom.

2



Dobierz 3 karty, odrzuć 2: Dobierasz 3 karty z wierzchu talii kart akcji i dodajesz je do swojej ręki. Wybierasz 2 karty (ze wszystkich trzymanych teraz w ręku kart), które odrzucasz na stos kart odrzuconych.

3



Zamień ze sobą 2 dowolne portale: Możesz dowolnie zamienić dwie odkryte karty portali między transformatorami. Ale uważaj! Nie możesz ustawić portali na wyłączonych transformatorach (tam, gdzie stos kart został już wyczerpany).

4



Umieść każdy z odkrytych portali na spodzie stosu: Wszystkie wierzchnie karty portali z każdego transformatora zostają umieszczone na spodzie swojego stosu portali. Jeśli w którymkolwiek stosie została tylko jedna karta portalu, pozostaje ona na swoim miejscu.

5



Zachowaj jedną z zagranych w tej turze kart jako narzędzie: Na końcu swojej tury, podczas odrzucania zagranych kart akcji na stos kart odrzuconych, zachowujesz jedną z nich jako narzędzie (układasz taką kartę pod swoją kartą laboratorium). **Ważne:** możesz zachować jedynie kartę, która została zagrana jako akcja (nie była wykorzystana w tej turze jako narzędzie).

Pamiętaj: jeżeli na transformatorze nie ma już kart portali (transformator jest wyłączony) wciąż możesz skorzystać z jego zdolności.

Transformatory to najważniejsze karty w grze. Transformator, na którym aktualnie się znajdujesz, definiuje jakie akcje możesz aktywować z puli posiadanych kart akcji. Sprawne przemieszczanie się między transformatorami pozwala zatem wykorzystać karty akcji w jak najlepszy sposób, a tym samym wyprzedzić pozostałych graczy.

20 kart portali



Karty symbolizują fascynujące przejścia do innych wymiarów, alternatywnych rzeczywistości.

Karty portali składają się z kilku elementów:

1 Żarówka w lewym górnym rogu karty przedstawia liczbę możliwych do zdobycia punktów wiedzy

2 Symbol wymiaru służy uzyskiwaniu dodatkowych punktów.



Liczba kresek wokół symbolu wymiaru informuje graczy o tym, ile kart portali z tym symbolem występuje w grze. Na kartach znaleźć możesz następujące symbole:



3 Ilustracja alternatywnego świata. Przedstawienie tego, co może spotkać graczy w tej alternatywnej rzeczywistości.

4 Narzędzia prezentowane w prawej dolnej części karty portalu: Zasoby wymagane do zamknięcia danego portalu, występujące w różnych kombinacjach.

Aby zamknąć portal przedstawiony na ilustracji, potrzebujesz następujących narzędzi:



W grze znajdziesz portale, które można zamknąć stosując kombinację 1, 2 lub 3 narzędzi.

50 kart akcji



Karty akcji są twoim podstawowym narzędziem pracy jako naukowca w projekcie Multiuniversum. Każdą turę zaczynasz, posiadając co najmniej 3 takie karty w ręce i starasz się je jak najlepiej wykorzystać.

Jak tylko zrozumiesz, jak odczytać pojedynczą kartę akcji, będziesz wiedzieć jak korzystać ze wszystkich kart akcji dostępnych w grze. Każda karta umożliwia zrealizowanie akcji powiązanej z konkretnym transformatorem, na którym znajduje się twój znaczek naukowca.

Karty akcji posiadają następujące elementy: po lewej stronie znajduje się kolumna akcji **1**, po prawej symbol narzędzia **2**, a w prawym dolnym rogu ikona śmietnika **3**.

Dostępne na kartach akcje to:



Poszukiwania: Dobierz 2 karty z wierzchu stosu kart akcji.



Aktywacja zdolności transformatora: Wykonaj akcję opisaną na karcie transformatora, na którym aktualnie się znajdujesz.



Przejsście: Przenieś swojego naukowca na dowolny transformator. Nie ma limitu naukowców na transformatorze, a więc możesz także przenieść się na taki, na którym stoją już znaczniki innych graczy.



Zamknięcie portalu: Zamknij odkryty portal nad transformatorem, przy którym właśnie się znajdujesz. W tym celu odrzuć odpowiednie narzędzia (spod swojej karty laboratorium na stos kart odrzuconych). Kartę zamkniętego portalu umieść pod swoją kartą laboratorium (po lewej stronie). **Pamiętaj:** Zamknięcia portalu możesz dokonać wyłącznie posiadając odpowiednie narzędzia.



Ponowne wykorzystanie: Pobierz dowolną kartę ze stosu kart odrzuconych i dodaj ją do swojej ręki. Stos kart odrzuconych można przeglądać w dowolnym momencie swojej tury.

Pamiętaj: Każda z kart akcji posiada wyżej wymienione akcje, ułożone w różnej kolejności.

Po prawej stronie karty akcji znajduje się symbol jednego z poniższych narzędzi:



Te narzędzia są kluczem do zamykania portali.



Ikona pojemnika na śmieci ma na celu przypomnienie, że jako akcję możesz także odrzucić posiadaną kartę akcji na stos kart odrzuconych aby pobrać nową ze stosu kart akcji.



Przebieg rozgrywki

- 1** W swojej turze możesz wykonać do **3 dowolnych akcji** spośród wymienionych niżej (każdą z nich możesz też wykonywać wielokrotnie):

A Wykonaj akcję z karty

Zagraj kartę z ręki, by wykonać akcję, której kolor w tle odpowiada kolorowi transformatora, na którym aktualnie znajduje się znacznik twojego naukowca.

Na przykład: jeżeli twój znacznik znajduje się na karcie czerwonego transformatora (oznaczonego numerem 3), interesują cię efekty znajdujące się na czerwonym polu (oznaczonym numerem 3) na twoich kartach akcji. Jeśli przemieścisz się na inny transformator, twoje karty pozwolą ci na zagranie zupełnie innych akcji!

Karty zagrane w twojej turze układasz przed sobą, w tak zwanej strefie gracza. Po zakończeniu swojej tury i wykorzystaniu wszystkich

3 akcji, zagrane karty i zużyte narzędzia odrzucasz na stos kart odrzuconych.

B Przygotuj narzędzie

Do zamknięcia portali potrzebujesz odpowiednich narzędzi. Każda karta akcji posiada po swojej prawej stronie również jeden symbol narzędzia. W swojej akcji możesz przygotować narzędzie z karty akcji, odkładając ją tym samym pod kartę twojego laboratorium (od prawej strony, tak by widoczna była ikona symbolizująca narzędzie).

C Odrzuć kartę

Ikona w prawym dolnym rogu, symbolizująca pojemnik na śmieci, oznacza możliwość odrzucenia tej karty na stos kart odrzuconych i dobrania w jej miejsce nowej, ze stosu kart akcji.

Pas: Możesz zrezygnować z wykorzystania swoich akcji w dowolnym momencie swojej tury. Po spasowaniu nie możesz już wykonać więcej akcji w tej turze.

Uwaga: Możesz wykonać tą samą akcję wiele razy w swojej turze. Kombinacja akcji jakie zrealizujesz zależy wyłącznie od ciebie.

2 Na końcu swojej tury przenieść karty ze swojej strefy gracza na stos kart odrzuconych.

3 Jeśli na koniec tury masz w ręce mniej niż 3 karty, dobierasz ze stosu kart akcji nowe karty, tak by mieć ich 3. Jeśli na koniec tury posiadasz 3 lub więcej kart, nie dobierasz nowych kart akcji. Nie musisz natomiast odrzucać jakichkolwiek posiadanych kart – nie ma górnego limitu posiadanych kart.

Jeżeli w którymkolwiek momencie wyczerpany zostanie stos kart akcji, należy przetasować stos kart odrzuconych, a 5 górnych kart z tak przygotowanego, nowego stosu kart akcji, należy odłożyć, tworząc z nich nowy stos kart odrzuconych.

Przebieg przykładowej tury gracza



Znajdujesz się przy transformatorze #1, a poniższy rysunek przedstawia układ kart jakie posiadasz “na ręce”. Twoje karty, w ramach uproszczenia, nazwiemy kolejno **A**, **B** i **C** (patrząc od lewej).

**A****B****C**

Jakie akcje możesz wykonać, korzystając z posiadanych kart akcji? Pamiętaj, że znajdujesz się przy pierwszym transformatorze, możesz wykonać następujące akcje:



Dobrać 2 karty



Przenieść się na inny transformator



Aktywować zdolność transformatora, przy którym się znajdujesz

Możesz także przygotować kartę jako narzędzie, albo odrzucić ją na stos kart odrzuconych, aby od razu dobrać nową.

Większość akcji jakie masz do dyspozycji w tej turze, pozwala Ci jedynie przygotować się do działań w przyszłych turach. Patrząc jednak na akcje jakie posiadasz oraz na odkryte na innych transformatorach portale, możesz zauważyć, że jest pakiet 3 akcji, które pozwolą ci przygotować jedno narzędzie i od razu zamknąć portal w 3 akcjach jakimi dysponujesz w tej turze.

Co po kolei należałoby wykonać?:

- 1 Najpierw przygotuj narzędzie z karty **A**, wsuwając kartę pod swoje laboratorium (od prawej strony) W ten sposób wykorzystujesz pierwszą z przysługujących ci 3 akcji w turze:



- 2 Ponieważ jesteś przy transformatorze nr. 1 możesz użyć akcji przemieszczenia z karty **B**, by przenieść się na dowolny inny trans-



formator (mogą znajdować się na nim inni gracze). W ten sposób wykorzystujesz drugą ze swoich 3 akcji w tej turze:



3 Teraz znajdujesz się przy transformatorze oznaczonym numerem 3, możesz zatem skorzy-



stać z akcji zamknięcia portalu, używając karty **C**. Jej symbol na trzecim polu to zamknięcie portalu. Coś, czego właśnie potrzebujesz. Zużywasz swoją ostatnią dostępną w tej turze akcję.

Kończąc akcję zamknięcia portalu, odrzuć wymagane narzędzia na stos kart odrzuconych oraz wsuń portal pod swoją kartę laboratorium (od lewej strony).



Zamykając portal, odsłaniasz nową kartę portalu w tym stosie.

To koniec twojej tury, wszystkie 3 przysługujące ci akcje zostały wykorzystane. Nie posiadasz żadnych kart w ręce, więc dobierasz 3 nowe.

Następny gracz rozpoczyna swoją turę.

Jak widzisz, jest wiele sposobów na rozegranie swojej tury. To do ciebie, genialnego przecież naukowca, należy wybór tej najlepszej kombinacji.

Koniec gry

Kiedy tylko wyczerpane zostaną dowolne 3 stosy portali (przy grze dla 3-4 graczy) lub 2 stosy (przy grze dla 2 graczy), rozpoczyna się zakończenie rozgrywki. Oznacza to, że każdy z pozostałych graczy (kończąc na graczu siedzącym na prawo od gracza, który rozpoczął rozgrywkę) ma możliwość rozegrania ostatniej tury.

Rozliczenie zdobytych punktów

Na ostateczną punktację wpływa kilka elementów: zamknięte portale, niewykorzystane narzędzia oraz zebrane sekwencje symboli wymiarów. Punkty przyznaje się za:

- 1 Zamknięte portale:** Najpierw każdy z graczy podsumowuje punkty wiedzy z zamkniętych przez siebie portali. Ich liczba znajduje się w ikonie żarówki w lewym górnym rogu karty portalu.
- 2 Niewykorzystane narzędzia:** Następnie każdy z graczy traci 1 punkt za każde niewykorzystane przez siebie narzędzie (znajdujące się pod jego kartą laboratorium).

- 3 Symbole wymiarów:** Następnie każdy z graczy rozlicza symbole wymiarów znajdujące się na portalach. Otrzymujesz dodatkowe punkty za odpowiednie kombinacje zebranych symboli, a więc rozważnie dobieraj zamykane portale!

Kompletny zestaw – Jeśli udało ci się zamknąć portale z 5 różnymi symbolami wymiarów, otrzymujesz 9 dodatkowych punktów za każdy taki zestaw.

Specjalizacja – Jeśli na zamkniętych portalach posiadasz te same symbole, otrzymujesz odpowiednio: 4 dodatkowe punkty za 2 identyczne symbole, bądź 9 dodatkowych punktów za wszystkie 3 identyczne symbole.

Pamiętaj, że każda karta portalu może zostać użyta tylko do jednego dodatkowego podliczania punktów. Jeśli użyjesz jej do skompletowania zestawu 5 różnych symboli, nie możesz użyć jej do podliczenia 2 bądź 3 tych samych symboli. Wybieraj mądrze!

Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem!

Przykład:



Zamknięte portale	16	13	15
Niewykorzystane narzędzia	-2	-3	0
Punkty dodatkowe za kombinację symboli	+8	+9	+9
Suma	22	19	24

Dzięki ostrożnemu dobieraniu narzędzi oraz zebraniu pięciu różnych symboli wymiarów, **wygrywa gracz nr 3!**

Remisy

Co w przypadku remisu? Oto szereg zasad, których stosowanie w zaprezentowanej kolejności pozwala wyłonić ostatecznego zwycięzcę:

- 1 Gracz z mniejszą liczbą niewykorzystanych narzędzi.
- 2 Gracz z większą liczbą zamkniętych portali.
- 3 Gracz z większą liczbą kart na ręku.
- 4 Najstarszy gracz (mądrość ma znaczenie w przypadku rywalizacji o nagrodę Nobla).



Zaawansowane zasady i warianty rozgrywki

Podstawowa punktacja

Podczas pierwszej rozgrywki bądź podczas gry z młodszymi graczami zalecamy stosowanie podstawowej punktacji. Jest to praktycznie ta sama punktacja, jedynie z pominięciem punktów dodatkowych – kombinacji symboli wymiarów:

- Każdy gracz dodaje punkty za zamknięte portale (znajdujące się na żarówkach).
- Następnie odejmuje 1 punkt za każde niewykorzystane narzędzie.

Wygrywa gracz z największą ilością punktów!

Zabójcze portale

Teraz przerażające stworzenia z równoległych rzeczywistości mogą wypełznąć i wykraść twoje badania. Ten wariant dodaje odrobinę ryzyka zamiast matematyki w ostatecznej punktacji.

- Gdy gra się skończy, stwory z otwartych portali wypełzają na ziemię i kradną rezultaty naszych badań. Gracze odrzucają portale o takich symbolach, jakie posiadają portale, które pozostały odkryte na aktywnych transformatorach.
- Każdy gracz podsumowuje punkty ze swoich pozostałych zamkniętych portali.
- Następnie każdy z graczy traci 1 punkt za każde niewykorzystane narzędzie, które posiada w swoim laboratorium.

Wygrywa gracz z największą ilością punktów!

Krótsza gra

Podczas gry z mniejszą ilością graczy albo jeśli po prostu wolicie zagrać krócej, odrzućcie po jednym losowym portalu z każdego stosu portali.

Wariant solo

Jeśli chcesz samemu zagrać w Multiuniversum, rozegraj wariant solo. To może być doskonały sposób na przetestowanie mechaniki przed wprowadzeniem do gry znajomych.

Aby rozegrać partię dla jednego gracza, należy rozstawić komponenty jak przy standardowej rozgrywce. Wybierz znacznik naukowca, którym będziesz, oraz kolejnego, który będzie graczem wirtualnym. Ułóż odpowiednie karty laboratoriów, a naukowców postaw na odpowiadających im kartach transformatorów (kartach w tym samym kolorze co drewniany pionek gracza).

Zaczynasz rozgrywkę pierwszy, tak jak w normalnej grze. Następnie odbywa się tura wirtualnego gracza.

Gracz wirtualny nie dobiera żadnych kart na rękę. Zamiast tego, w każdej turze dobiera 2 karty i automatycznie dodaje je jako narzędzia. Połóż je pod jego kartą laboratorium. Jeśli rząd narzędzi staje się zbyt długi, możesz także ułożyć je w stosy o odpowiednich symbolach.

Jeśli gracz wirtualny może zamknąć portal na transformatorze, na którym aktualnie się znajduje, robi to. Odrzuć wówczas odpowiednie narzędzia spod jego karty laboratorium,

po czym umieść portal pod jego kartą laboratorium. Przesuń jego znacznik na następny transformator zgodnie z ruchem wskazówek zegara, tym samym kończąc jego turę.

Jeżeli gracz wirtualny nie może zamknąć portalu, przesuń jego znacznik na następny transformator zgodnie z ruchem wskazówek zegara, tym samym kończąc jego turę.

Jeśli 3 stosy portali zostaną wyczerpane, gra kończy się natchmiast. Jest to prawdziwy wyścig z czasem i rywalizacja o zwycięstwo!

Podsumowujesz punkty jak zwykle, następnie przychodzi pora na podsumowanie punktów gracza wirtualnego:

- Dodaj punkty za jego zamknięte portale.
- Gracz wirtualny nie traci punktów za niewykorzystane narzędzia.
- Sprawdź kombinacje symboli wymiarów, tak by dawały jak najkorzystniejsze dla gracza układy punktowania.
- Podsumuj wszystkie powyższe punkty.

Porównaj swój wynik z wynikiem gracza wirtualnego. Najwyższy wynik wygrywa grę!

Jeśli lubisz rywalizować, prowadź statystykę swoich wyników!

Transformer Cards ability / Transformatorkarten Fähigkeit / Zdolności kart transformatorów



Take 1 portal stack, then place portal cards from this stack in any order you choose. Do not reveal this order to other players.

Nimm einen Portalstapel und platziere die Karten in einer beliebigen Reihenfolge. Zeige dies keinem anderen Mitspieler.

Weź dowolny stos portali, a następnie ułóż karty portali w dowolnej kolejności, nie ujawniając jej innym graczom.



Draw 3 cards from the top of the action deck and add them to your hand. Then, choose 2 cards (from among all the cards you have in your hand now) and discard them to the discard pile.

Ziehe drei Karten vom Aktionskartenstapel und nimm diese auf die Hand. Wähle danach zwei Handkarten (von allen jetzt auf der Hand befindlichen Karten) und lege sie auf den Ablagestapel.

Dobierasz 3 karty z wierzchu talii kart akcji i dodajesz je do swojej ręki. Wybierasz 2 karty (ze wszystkich trzymanyh teraz w ręku kart), które odrzucasz na stos kart odrzuconych.



Choose any 2 face-up portal cards and switch their places between the transformers. But remember! You cannot place portals above deactivated transformers (i.e. where the card stack is already depleted).

Wähle zwei beliebige ausliegende Portalkarten und vertausche ihre Plätze miteinander. Beachte: Du kannst keine Portale über deaktivierte Transformatoren.

Możesz dowolnie zamienić dwie odkryte karty portali między transformatorami. Ale uważaj! Nie możesz ustawić portali na wyłączonych transformatorach (tam gdzie stos kart został już wyczerpany).



Place the topmost portal card from each transformer on the bottom of its portal stack.

Lege jede oberste Portalkarte über jedem Transformator unter den Portalkartenstapel. Befindet sich nur noch eine Karte in dem Stapel, verbleibt die Karte an ihrem Platz.

Wszystkie wierzchnie karty portali z każdego transformatora zostają umieszczone na spodzie swojego stosu portali.



At the end of your turn, when discarding the cards you have just played to the discard pile, keep one of those cards as a tool (place the card under your lab card). **IMPORTANT:** You may only keep a card that was played as an action (i.e. not used this turn as a tool).

davon als Werkzeug behalten (lege die Karte entsprechend unter deine Laborkarte). **WICHTIG:** Du darfst nur eine Karte behalten, die als Aktion gespielt wurde (d.h. nicht als Werkzeug in dieser Runde benutzt wurde).

Na końcu swojej tury, podczas odrzucania zagranych kart akcji na stos kart odrzuconych, zachowujesz jedną z nich jako narzędzie (układasz taką kartę pod swoją kartą laboratorium). **WAŻNE:** możesz zachować jedynie kartę, która została zagrana jako akcja (nie była wykorzystana w tej turze jako narzędzie).

Action Cards / Aktionskarten / Karty akcji



Draw 2 cards from the top of the action card stack.

Ziehe 2 Karten vom Aktionskartenstapel.

Dobierz 2 karty z wierzchu stosu kart akcji.



Resolve the action described on the transformer, on which you currently are.

Führe die Aktion des Transformators aus, an dem du dich gerade befindest.

Wykonaj akcję opisaną na karcie transformatora, na którym aktualnie się znajdujesz.



Take your scientist marker and place it on any transformer.

Nimm deine Wissenschaftlerfigur und bewege sie auf einen beliebigen Transformator.

Przenieść swojego naukowca na dowolny transformator.



Seal the portal laying face-up above the transformer, where you currently are.

Versiegle das offen ausliegende Portal an diesem Transformator.

Zamknij portal odkryty nad transformatorem, przy którym właśnie się znajdujesz.



Take any card from the discard pile and add it to your pool.

Nimm eine beliebige Karte vom Ablagestapel auf deine Hand.

Pobierz dowolną kartę ze stosu kart odrzuconych i dodaj ją do swojej ręki.

Manuel Correia would like to thank Sara Mena for all the support, testing and patience, Vital Lacerda for his expert insight and encouragement, the designer groups where the game took shape: Arcádia Lusitana de Criadores de Boardgames, Playtest Dublin and Spielwerk Hamburg and Jorge Graça along with the Grupo de Boardgamers de Lisboa. Gil d'Orey for good advice and of course my family, who will finally understand what I do!

Board&Dice would like to thank Michał Oracz, Piotr Uzdowski, Paweł Niziołek, Rafał Kociniowski, Ania and Kuba Polkowscy, Michał Solan, Marek Mydel and playtest groups from Poland!

