

NESTORE MANGONE & SIMONE LUCIANI

NEWTON

EDYCJA POLSKA

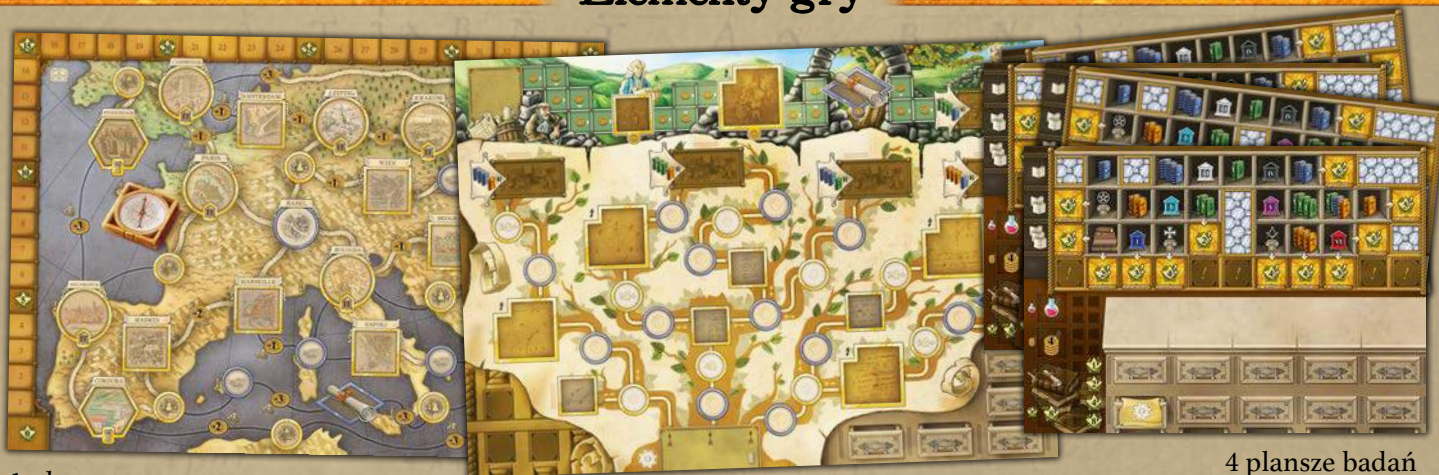


Instrukcja

Osiemnasty wiek wprost eksplodował ważkimi odkryciami naukowymi, a Ty chciałbyś dołożyć do nich swoją cegiełkę... albo może nawet potężną cegłę. Niestety, nie wystarczy oberwać jabłkiem w głowę, by stać się nowym Newtonem. Czeką Cię trudne wyzwania i bezwzględna, tak jak Ty, głodna sławy konkurencja.

Pakuj manatki i udaj się w podróż po najważniejszych miejscach na całym kontynencie: wielkich miastach, ośrodkach uniwersyteckich i skarbnicach starożytnej wiedzy. W międzyczasie studiuj dorobek swych poprzedników i zdobywaj nowe umiejętności. Eksperymentuj, ale nie zapomnij o zapewnieniu środków finansowych na swoje badania. Bez pracy nie ma kołaczy. Kiedy jednak pokonasz wszystkie przeciwności, być może zyskasz błogosławieństwo jednego z wielkich mistrzów!

Elementy gry



1 plansza mapy

1 plansza postępów

4 plansze badań



10 kafli celów



10 kafli specjalizacji



12 kafli dochodu



4 kafle medycyny



20 żetonów mikstur



48 kafli biblioteczki
(po 12 w każdym kolorze)



32 monety
(o wartościach 1 i 5)



10 kafli wynalazków



20 kafli rozwoju



18 żetonów premii



7 kafli miast



6 kafli uniwersytetów



3 kafle starożytnych ruin



16 studentów
(po 4 w każdym kolorze)



4 naukowców
(po 1 w każdym kolorze)



20 kart mistrzów



24 startowe karty akcji
(po 6 w każdym kolorze)



45 kart akcji
(po 15 na każdy poziom)



4 kafle pomocy



8 znaczników graczy
(po 2 w każdym kolorze)



48 kostek podróży
(po 12 w każdym kolorze)



1 znacznik pierwszego gracza

Przygotowanie gry

- 1 Umieście **planszę mapy** i **planszę postępów** na środku stołu.
- 2 Losowo rozmieście wszystkie **kafle miast, uniwersytetów i starożytnych ruin** na odpowiednich polach (*mających takie same kształty*) na mapie.
- 3 Potasujcie **kafle specjalizacji**, a następnie dobierzcie 5 z nich i losowo rozmieście je na odpowiednich polach (*mających taki sam kształt*) na planszy postępów. Odłóżcie pozostałe kafle specjalizacji z powrotem do pudełka.
- 4 Potasujcie **kafle celów**, dobierzcie 6 z nich i losowo rozmieście je na odpowiednich polach (*mających taki sam kształt*) na planszy mapy i planszy postępów. Odłóżcie pozostałe kafle celów z powrotem do pudełka.
- 5 W przypadku gry dla 4 graczy losowo rozmieście wszystkie **żetony premii** na odpowiednich polach (*mających taki sam kształt i złotą obwódkę*) na planszy mapy i planszy postępów. W przypadku gry dla 3 graczy nie umieszczajcie żadnych żetonów premii na polach oznakowanych 4👤. W grze dla 2 graczy nie umieszczajcie żadnych żetonów premii na polach oznakowanych 4👤 i 3👤+. W grze dla 1 gracza nie należy umieszczać żadnych żetonów premii na polach oznakowanych 4👤, 3👤+ i 2👤+. Odłóżcie pozostałe żetony premii z powrotem do pudełka.
- 6 Potasujcie **kafle wynalazków**, a następnie dobierzcie 5 z nich i losowo rozmieście je na odpowiednich polach (*mających taki sam kształt*) na planszy postępów. Odłóżcie pozostałe kafle wynalazków z powrotem do pudełka.
- 7 Podzielcie **kafle dochodu** według typów (zgodnie z symbolami na przedniej stronie) i umieście je odkryte na odpowiednich polach na planszy postępów.





8

Umieśćcie **kafle medycyny** na przeznaczonym na nie miejscu na planszy mapy tak, aby widoczna była strona z 1 punktem zwycięstwa (PZ).

9

Umieśćcie **monety** i **żetony mikstur** na stole, tworząc wspólną pulę. Liczba monet i żetonów mikstur może być traktowana jako nieograniczona (w bardzo rzadkim przypadku, gdyby ich zabrakło, należy użyć jakichś elementów zastępczych).

10

Podzielcie **karty akcji** według poziomów (zgodnie z symbolami na ich rewersach), potasujcie oddzielnie każdą z 3 talii i umieśćcie je na stole rewersami do góry. Odkryjcie po 3 karty z każdej talii i umieśćcie je obok odpowiednich talii, tworząc trzy rzędy kart. W przypadku gry dla 1 gracza należy odkryć po 2 karty z każdej talii (zamiast 3).



11

Podzielcie **kafle rozwoju** według typów (zgodnie z symbolami na przedniej stronie) i rozmieście je odkryte na odpowiednich polach na planszy postępow.

Przygotowanie każdego gracza

Wybierz kolor, a następnie:

- A** Losowo wybierz **planszę badań** i umieść ją przed sobą.
- B** Weź 12 **kafli biblioteczki** w swoim kolorze i rozmieść po 3 kafle na każdym z odpowiednich miejsc na swojej planszy badań.
- C** Weź 12 **kostek podróży** w swoim kolorze i rozmieść po 1 na każdym z odpowiednich miejsc na swojej planszy badań.
- D** Weź 6 **startowych kart akcji** w swoim kolorze.
- E** Weź pionek **naukowca** w swoim kolorze i umieść go na planszy mapy na polu startowym w Bazylei (Basel).
- F** Weź 4 pionki **studentów** w swoim kolorze, umieść 1 z nich na polu startowym drzewa technologii na planszy postępów i umieść pozostałe 3 obok swojej planszy badań.
- G** Weź 2 drewniane, okrągłe **znaczniki** w swoim kolorze. Umieść 1 z nich na polu startowym toru pracy na planszy postępów oraz umieść drugi na mapie na polu oznaczonym „0” na torze punktów zwycięstwa (punkty E, F i G zostały zilustrowane na poprzednich stronach).
- H** Weź 1 **kafel pomocy** i umieść go obok swojej planszy badań.
- I** Weź 2 **monety** i umieść je obok swojej planszy badań.



- J** Grę rozpocznie gracz, który wie jak miał na imię ojciec Isaaca Newtona (*a tak na serio to wylosujcie*). Dajcie tej osobie **znacznik pierwszego gracza** (w grze dla 1 gracza znacznik ten nie jest wykorzystywany).
- K** Potasujcie **karty mistrzów** i rozdajcie po 4 każdemu z graczy. Odłóżcie pozostałe karty mistrzów z powrotem do pudełka.
- W pierwszej grze zachowajcie otrzymane karty mistrzów.
- W kolejnych grach: wszyscy gracze jednocześnie wybierają po 1 kartę do zachowania i przekazują pozostałe karty graczowi po swojej lewej stronie. Należy kontynuować tę operację, aż każdy z graczy wybierze 4 karty mistrzów.
- W grze dla 1 gracza: dobierz 6 kart mistrzów i wybierz 4 z nich, które chcesz zachować.

Jak grać

Gra toczy się przez 6 **rund**, z których każda jest podzielona na 2 **fazy**: fazę akcji i fazę końca rundy. W fazie akcji gracze umieszczają karty na swoich biurkach, znajdujących się na planszach badań, aby wykonywać różne akcje. Na końcu rundy muszą przenieść jedną z zagryanych kart pod swoją planszę badań: ta karta nie będzie już mogła być zagrywana, ale widoczny na niej symbol będzie zwiększać wartość danej akcji, gdy będzie ona wykonywana później w czasie gry. Gracze otrzymują punkty zwycięstwa jako natychmiastowe premie, jako dochody podczas gry, a także na końcu gry za kafle celów i karty mistrzów. Na koniec wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa!

Faza akcji

Podczas fazy akcji gracze kolejno rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

W swojej turze **gracz musi zagrać 1 kartę akcji** ze swojej ręki na biurko na swojej planszy badań oraz **może (jeśli chce) wykonać dowolną liczbę szybkich akcji** (zobacz str. 9).

Każda karta akcji ma **symbol akcji podstawowej w swojej dolnej części** i może mieć (lub nie) **symbol efektu specjalnego w swojej górnej części** (zobacz str. 14).

Aby zagrać kartę akcji, weź ją ze swojej ręki i **umieść na swoim biurku** na pierwszym dostępnym miejscu od lewej strony. Następnie **wykonaj akcję podstawową i zastosuj efekt specjalny**, jeśli występuje na zagrywanej karcie. Jeśli chcesz, możesz zdecydować się nie wyko-

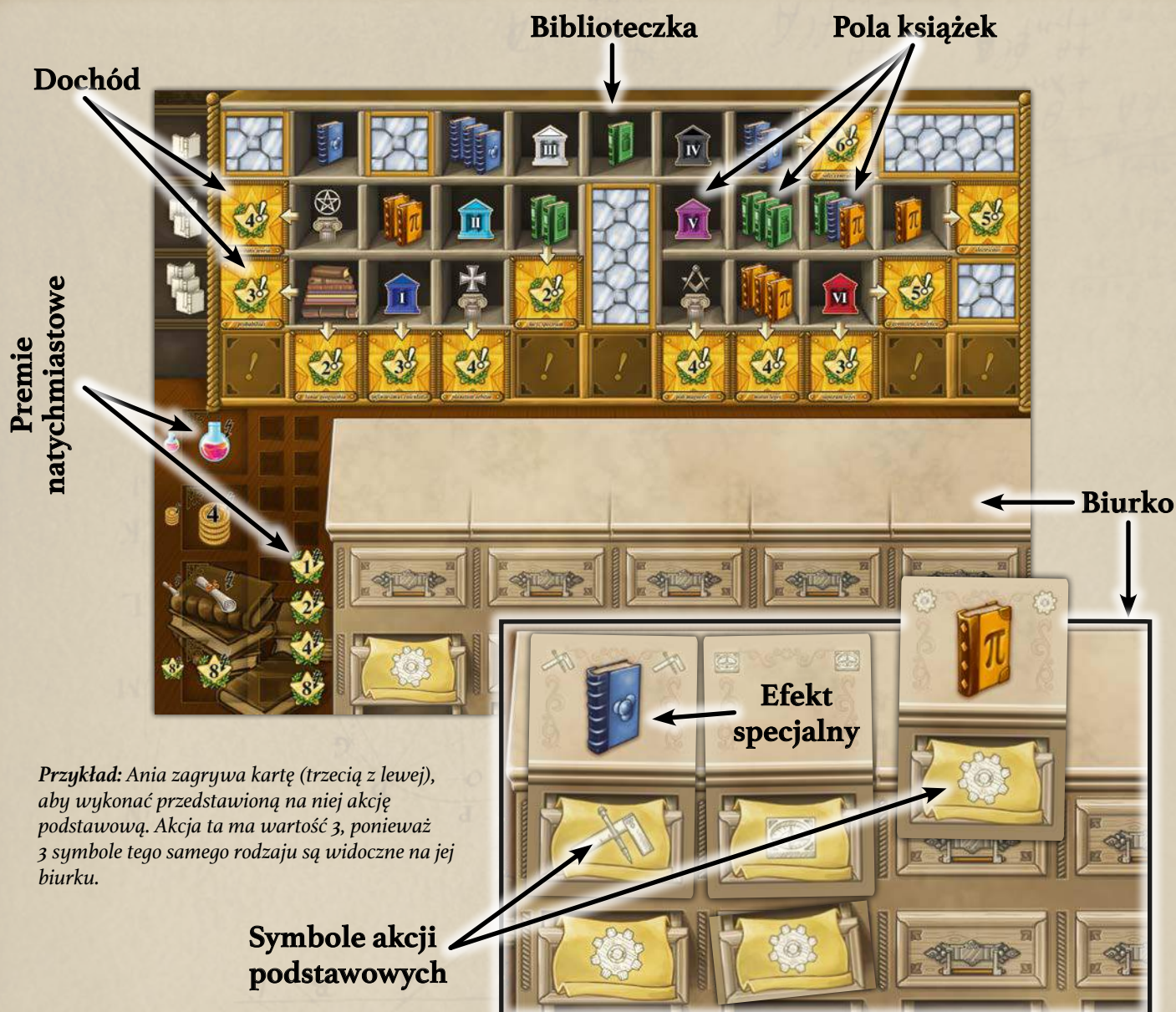
nywać akcji podstawowej i/lub nie zastosować efektu specjalnego.

Możesz wykonać akcję podstawową karty, zastosować jej efekt specjalny i wykonywać szybkie akcje w dowolnej kolejności.

Wartość akcji podstawowej jest taka, jak całkowita liczba symboli danej akcji, które są widoczne na twoim biurku, włącznie z symbolem na zagrywanej właśnie karcie akcji (karty umieszczone pod planszą badań również zaliczają się do kart „na biurku” - zobacz str. 10).

Ważne! Zawsze możesz wybrać wykonanie akcji podstawowej o wartości równej lub niższej niż całkowita liczba symboli tej akcji widocznych na twoim biurku.

Na kolejnych stronach zostaną opisane wszystkie akcje podstawowe (strony od 6 do 8).



Przykład: Ania zagrywa kartę (trzecią z lewej), aby wykonać przedstawioną na niej akcję podstawową. Akcja ta ma wartość 3, ponieważ 3 symbole tego samego rodzaju są widoczne na jej biurku.



Praca

Przesuń swój znacznik do przodu na torze pracy o liczbę pól równą (lub mniejszą od) wartości akcji.

Otrzymujesz liczbę monet równą wartości akcji. Weź monety ze wspólnej puli i dodaj je do swoich osobistych zasobów.

Jeśli dotarłeś już do ostatniego pola na torze pracy, nadal możesz wykonywać akcję pracy, aby otrzymywać monety bez przesuwania swojego znacznika.

Aby aktywować efekty pola specjalnego na torze pracy, twój znacznik musi zakończyć swój ruch dokładnie na tym polu (efekty kafli i pola mistrza są opisane na str. 12 i kolejnych).

Jeśli w celu zakończenia swojego ruchu na jednym z pól specjalnych i zastosowania jego efektów wybierzesz przesunięcie swojego znacznika o liczbę pól mniejszą niż całkowita liczba symboli akcji widocznych na twoim biurku, możesz otrzymać tylko liczbę monet równą liczbie ruchów faktycznie wykonanych przez twój znacznik.

Aby przesunąć swój znacznik na pole celu na końcu toru pracy, musisz spełnić wymaganie przedstawione z lewej strony tego pola (zobacz str. 9).



Przykład: Paulina wykonuje akcję pracy o wartości 3, ale postanawia przesunąć swój znacznik tylko o 2 pola, aby aktywować pole specjalne. Otrzymuje 2 monety i przesuwa swój znacznik do przodu o 2 pola.



Technologia

Przesuń JEDNEGO ze swoich studentów w górę na drzewie technologii o liczbę pól równą (lub mniejszą od) wartości akcji.

Drzewo technologii rozpoczyna się od jednego pola, a następnie rozdziela się na różne rozgałęzienia. Gdy przesuwasz swojego studenta z pola startowego i za każdym razem po napotkaniu rozwidlenia, musisz wybrać, na które rozgałęzienie go przemieścisz. 6 końcowych pól drzewa technologii jest oznaczonych symbolem wskazanym na rysunku obok.

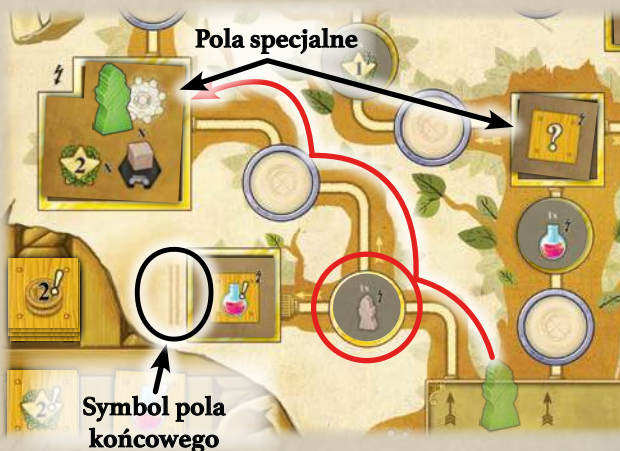
Twoi studenci mogą poruszać się tylko w górę drzewa. Nie mogą zawracać w kierunku pola startowego drzewa technologii.

W tej samej akcji nie możesz przemieścić więcej niż jednego studenta, to znaczy nie możesz rozdzielić wartości akcji pomiędzy kilku studentów. Jeśli nie masz na drzewie technologii żadnego studenta, którego możesz przesunąć, nie możesz wykonać akcji technologii.

Gdy twój student wchodzi (nawet przechodząc podczas ruchu) na pole z żetonem premii, weź ten żeton i aktywuj jego efekt. Aby aktywować efekty pola specjalnego na drzewie technologii, twój student musi zakończyć swój ruch dokładnie na tym polu (efekty kafli i pola mistrza są opisane na str. 12 i kolejnych).

Aby przesunąć swojego studenta na pole celu (na końcu jednego z 4 rozgałęzień), musisz spełnić wymaganie przedstawione z lewej strony tego pola (zobacz str. 9).

Na końcowym polu drzewa technologii nie może znajdować się więcej niż jeden student tego samego koloru. Jednakże nie ma żadnego ograniczenia liczby studentów, którzy mogą zajmować to samo niekońcowe pole drzewa technologii.



Przykład: Ania wykonuje akcję technologii o wartości 3. Postanawia przesunąć studenta wskazanego na rysunku. Po pierwszym kroku bierze i aktywuje żeton premii, następnie wybiera prawe rozgałęzienie, aby zakończyć ruch na polu specjalnym i je aktywować.



Podróż

Przesuń swojego naukowca po trasach na mapie o liczbę pól równą (lub mniejszą od) wartości akcji (zawracanie jest dozwolone).

Za każdym razem, gdy przesuwasz swojego naukowca wzdłuż trasy, która wymaga zapłacenia kosztu w monetach, najpierw musisz zapłacić wskazaną liczbę monet.

Na mapie istnieją różne typy miejsc połączonych trasami. Istnieje 6 uniwersytetów, 3 starożytne ruiny, 7 miast, 14 wiosek, 1 pole mistrza, 1 pole celu oraz pole startowe. Trasy prowadzą przez lądy lub morza i niektóre z nich mają koszt wyrażony w monetach.

Gdy twój naukowiec przechodzi przez pole z żetonom premii lub kończy na nim swój ruch, weź ten żeton i aktywuj jego efekt. Jeśli naukowiec zakończy swój ruch na polu miasta, uniwersytetu, starożytnych ruin, celu lub mistrza, weź kostkę podróży

z swojej planszy badań i umieść ją na tym polu (efekty kafli i pola mistrza są opisane na str. 12 i kolejnych).

Kostki podróży musisz brać ze swojej planszy badań kolejno od góry do dołu i od prawej do lewej. Gdy umieścisz swoją 9/10/11/12 kostkę podróży, natychmiast otrzymasz odpowiednio 1/2/4/8 punktów zwycięstwa.

Na danym polu nie może znajdować się więcej niż 1 kostka podróży danego koloru. Nie ma żadnych ograniczeń, co do liczby naukowców, którzy mogą zajmować to samo pole na mapie.

Aby zakończyć ruch na polu celu, musisz spełnić wymaganie przedstawione z lewej strony tego pola (zobacz str. 9) (nie spełniając wymagania pola celu można przez nie przejść, ale nie można się na nim zatrzymać, ani zostawić kostki podróży).



Przykład: Franek wykonuje akcję podróży o wartości 4, ale postanawia przesunąć swojego naukowca tylko o 3 pola, aby zakończyć ruch w Stambule (Istanbul). Po drugim kroku bierze i aktywuje żeton premii, a na koniec umieszcza jedną ze swoich kostek podróży na kafli miasta, na którym jego naukowiec skończył ruch.



Wykłady

Weź **JEDNĄ** z dostępnych kart akcji o wartości równej (lub mniejszej od) wartości wykonywanej akcji i dodaj ją do swojej ręki. Możesz ją zagrać od swojej następnej tury. Nie zastępuj wziętej karty nową: karty akcji zostaną uzupełnione podczas fazy końca rundy (zobacz str. 10).

Wartość każdej karty akcji wynosi tyle, ile symboli akcji wykładów znajduje się na jej rewersie.

Ważne! Pamiętaj, że na końcu każdej rundy (zobacz opis fazy końca rundy na str. 10) musisz umieścić jedną kartę akcji pod swoją planszą badań, dlatego koniecznie pamiętaj o pozyskiwaniu nowych kart akcji, aby uniknąć braku kart do zagrania w późniejszej części gry! Warto również pamiętać, że karty akcji, które nie są startowymi kartami akcji, zawsze mają efekt specjalny, dający rozmaite opcje (zobacz opis efektów specjalnych na str. 14).

Nie możesz wziąć więcej niż jednej karty w tej samej akcji, to znaczy, nie możesz rozdzielić wartości akcji na wzięcie kilku kart.

Jeśli nie masz żadnych kart akcji w swojej ręce, gdy nastąpi twoja tura, nie możesz wykonać akcji podstawowej!



Przykład: Paulina wykonuje akcję wykładów o wartości 2. Może wziąć jedną z kart zaznaczonych na rysunku.



Badania

Weź JEDEN ze swoich kafli biblioteczki i umieść go na swojej planszy badań na wybranym polu książki na półce o wartości równej (lub mniejszej od) wartości akcji.

Biblioteczka na planszy badań podzielona jest na (kwadratowe) pola książek dostępne na 3 półkach (poziomych liniach), z których każda ma inną wartość (1/2/3 symbole akcji badań). Każde pole książki zawiera wymaganie (rodzaje wymagań opisane są na następnej stronie). Pola biblioteczki zawierające szyby dzielą grupy pól książek na wiersze i kolumny. Pole książki w lewym dolnym rogu biblioteczki ma nadrukowany kafel biblioteczki (który jest traktowany, jakby był tam od razu umieszczony). Gdy wszystkie sąsiadujące pola książek w danym wierszu lub kolumnie zostaną zapełnione, dokonujesz odkrycia naukowego i na koniec każdej rundy będziesz otrzymywać dochód w postaci punktów zwycięstwa zgodnie z liczbą wskazaną przez strzałkę z boku danego wiersza lub u dołu danej kolumny. Na dole biblioteczki znajduje się 5 pól na kafle dochodu lub kafle medycyny.

Aby umieścić kafel biblioteczki, musisz spełnić wymaganie przedstawione na polu książki, na którym

chcesz go umieścić (wymagania opisane są na następnej stronie).

Kafle biblioteczki muszą być brane z dostępnej puli w kolejności od góry do dołu. Gdy weźmiesz trzeci (ostatni) kafel biblioteczki z danego stosu, natychmiast otrzymujesz odkrytą pod nim premię (1 żeton mikstury / 4 monety / zagranie 1 karty mistrza / 8 punktów zwycięstwa).

Nie możesz umieścić więcej niż jednego kafela biblioteczki w tej samej akcji, to znaczy, nie możesz rozdzielić wartości akcji pomiędzy kilka pól książek. Jeśli nie został ci żaden kafel biblioteczki w twoich zapasach, nie możesz wykonać akcji badań.

Jeśli zakończysz wypełnianie wiersza lub kolumny pól książek, będziesz otrzymywać na końcu rundy dochód w punktach zwycięstwa zgodnie z liczbą wskazaną przez strzałkę przy tym wierszu lub kolumnie (zobacz opis fazy końca rundy na str. 10).



Przykład: Franek odwiedził Uniwersytet w Bolonii (Bologna) – II, a zatem spełnia wymaganie przedstawione na wskazanym polu książki.

Franek wykonuje akcję badań o wartości 2. Bierze swój pierwszy dostępny kafel biblioteczki, aby umieścić go w swojej biblioteczce i natychmiast otrzymuje 1 żeton mikstury (ponieważ był to ostatni kafel ze stosu i odstąpił premię). Może umieścić kafel biblioteczki na jednym z zaznaczonych na rysunku pól książek, ponieważ spełnia ich wymagania (odwiedził uniwersytet II i ma niebieski tom na swoim biurku). Postanawia umieścić kafel na polu z niebieskim tomem, aby aktywować dochód z pierwszej kolumny. Podczas fazy końca rundy w bieżącej rundzie oraz wszystkich następnych rundach otrzyma 2 punkty zwycięstwa.



Dżoker

Karty akcji z symbolem dżokera mogą być wykorzystywane do wykonywania dowolnie wybranej akcji podstawowej.

Wartość wybranej akcji jest równa całkowitej liczbie symboli tej akcji widocznych na twoim biurku plus 1 (za zagranego dżokera). Gdy zagrany został dżoker, symbole pozostałych dżokerów widoczne na twoim biurku nie są uwzględniane przy ustalaniu wartości akcji wykonywanych w grze.

Symbol dżokera nie jest brany pod uwagę przy ustalaniu wartości akcji nawet, jeśli dżoker został umieszczony pod planszą badań na końcu rundy (zobacz opis fazy końca rundy na str. 10).



Przykład: Paulina zagrywa kartę dżokera, aby wykonać akcję podróży. Ta akcja ma wartość 4, ponieważ są już 3 widoczne symbole tej akcji na jej biurku.

Wymagania, tomy i mikstury

Żeby umieszczać kafle biblioteczki i aktywować kafle celów, trzeba spełniać wymagania (tomy, uniwersytety lub starożytne ruiny) pokazane na polu książki lub obok kafla celu.

Aby spełnić wymaganie związane z uniwersyte-tem lub starożytnymi ruinami, trzeba wcześniej odwiedzić dany uniwersytet lub starożytne ruiny na mapie (jedna z twoich kostek podróży musi być na danym polu).

Aby spełnić wymaganie związane z tomami, trzeba mieć te tomy dostępne, to znaczy muszą być one widoczne na twoim biurku (lub na zagrannej karcie mistrza). Można skorzystać z dowolnego dostępnego tomu do spełnienia różnych wymagań podczas tej samej rundy.

Gdy musisz spełnić wymaganie (podczas akcji badań lub aktywacji kafla celu), **możesz wydawać żetony mikstur, aby ułatwić sobie spełnienie tego wymagania, zgodnie z poniższymi zasadami:**



Możesz wydać 1 żeton mikstury za brakujący 1 tom, który jest wymagany (przez pole książki lub kafla celu). Możesz zastąpić w ten sposób wiele brakujących tomów, wydając za każdego 1 żeton mikstury.



Możesz wydać 3 żetony mikstur za nieodwiedzony uniwersytet lub starożytne ruiny, które są wymagane przez pole książki.

Szybkie akcje

Przed, podczas lub po wykonaniu akcji podstawowej możesz wydawać monety, aby wykonywać dowolną liczbę następujących szybkich akcji.



Kup żeton mikstury.

Koszt: 3 monety. Akcja powtarzalna.



Odkryj 2 karty akcji z talii.

Koszt: 1 moneta. Akcja powtarzalna.

Wydadz 1 monetę. Odkryj 2 wierzchnie karty akcji z wybranej talii i umieść je odkryte obok danej talii.



Rekrutuj nowego studenta.

Koszt: 5 monet. Akcja powtarzalna.

Wydadz 5 monet. Weź studenta ze swoich osobistych zapasów i umieść go na polu startowym drzewa technologii.



Pozostaw wszystkie odkryte karty akcji na swoim miejscu. Nie ma żadnego ograniczenia liczby kart, które mogą być dostępne w danym wierszu.



Zwiększ wartość akcji podstawowej.

Koszt: 2 monety. Tylko raz na turę.

Wydadz 2 monety. Dodaj 1 do wartości wykonywanej akcji podstawowej. Ta szybka akcja może być zastosowana tylko raz na turę i może jedynie zwiększyć wartość akcji podstawowej, którą wykonujesz dzięki karcie akcji. Nie możesz zapłacić 4 monet, aby zwiększyć wartość akcji o 2, nie jest też możliwe zwiększenie wartości akcji podstawowej wykonywanej poprzez kafel wynalazku lub kartę mistrza (zobacz str. 13 i 15).



Przykład: Paulina zagrywa kartę dzokera, aby wykonać akcję podróży i wydaje 2 monety, żeby zwiększyć wartość tej akcji. Akcja ta ma wartość 5 (3 widoczne symbole na biurku + 1 za zagranego dzokera + 1 za szybką akcję).

Faza końca rundy

Faza akcji kończy się, gdy wszyscy gracze zagrają 5 tur (widać to po biurkach graczy, które będą wypełnione kartami akcji).

Faza końca rundy może być rozgrywana jednocześnie przez wszystkich graczy, aby przyspieszyć rozgrywkę.

🕒 **Każdy gracz musi wybrać JEDNĄ ze swoich zagrywanych kart akcji i umieścić ją pod swoją plan-**

szą badań na pierwszym od lewej strony wolnym miejscu, tak aby widoczna była tylko dolna część karty (pomińcie ten krok na koniec szóstej, czyli ostatniej rundy gry).

Symbole akcji podstawowych na tych kartach będą podnosić wartość danych akcji (efekty specjalne kart umieszczonych pod planszą badań nie mogą już być używane przez resztę gry).



🕒 **Następnie każdy z graczy bierze pozostałe zagryane przez siebie karty z powrotem do swojej ręki.**

🕒 **Każdy z graczy otrzymuje następnie cały aktywny dochód z biblioteczki na swojej planszy badań.**

Gdy otrzymujesz punkty zwycięstwa, przesun swój znacznik na torze punktów zwycięstwa o liczbę pól równą liczbie uzyskanych punktów.

Aktywny dochód może pochodzić z wypełnionych wierszy lub kolumn w biblioteczce oraz z kafli dochodu i medycyny umieszczonych w biblioteczce.



Przykład: Ania otrzymuje następujący dochód: 2 PZ i 4PZ za ukończoną kolumnę i wiersz; 1 PZ za kafel medycyny; 1 żeton mikstury za kafel dochodu.

🕒 **Wszystkie dostępne karty akcji (odkryte z talii) w każdym wierszu są odkładane na spód odpowiednich talii. Odkrycie po 3 nowe karty z każdej talii (w grze dla 1 gracza odkryj tylko po 2 karty z każdej talii). Liczba kart jest ograniczona: jeśli**

nie ma wystarczającej liczby kart do wypełnienia wiersza, w danym wierszu będzie mniej kart.

🕒 **Znacznik pierwszego gracza przechodzi do następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.**



Gra kończy się po fazie końca rundy w szóstej rundzie. Liczbę rozegranych rund można określić, patrząc na liczbę kart akcji, które zostały umieszczone przez graczy pod planszami badań. Gdy każdy z graczy umieścił piątą kartę akcji pod swoją planszą badań (zapełniając dostępne miejsca), zakończyła się faza akcji z piątej rundy i należy rozegrać jeszcze jedną rundę!

Każdy z graczy otrzymuje punkty zwycięstwa za pola celów zajmowane przez elementy gry (kostkę podróży, studenta lub znacznik) w swoim kolorze (nie ma znaczenia, gdzie znajduje się pionek naukowca - na planszy mapy liczą się wyłącznie kostki podróży).

Gracze otrzymują też punkty zwycięstwa widoczne na kartach mistrzów, które zagrali podczas gry.

Punktacja dla 1 gracza

Na końcu gry porównaj swój wynik z poniższą tabelą, aby zobaczyć, jak wielką sławę naukową udało ci się osiągnąć!

Punkty zwycięstwa	Osiągnięty poziom
0 – 40	Analfabeta
41 – 50	Skryba
51 – 60	Żak
61 – 70	Uczony
71 – 80	Profesor
81 – 90	Rektor
91 – 100	Luminarz
101 – 110	Koryfeusz
111 – 120	Nestor nauki
121+	Legenda nauki



Przykład: Ania kończy grę w przedstawionej na rysunku sytuacji. Ma swoje kostki podróży w Bolonii (Bologna), Paryżu (Paris), Lipsku (Leipzig), Amsterdamie, Neapolu (Napoli), Atenach (Athenai), Stambule (Istanbul) i Krakowie oraz na polu celu; ma swoich studentów na dwóch polach celów na drzewie technologii oraz swój znacznik na polu celu na torze pracy; zagrała pokazane poniżej karty mistrzów i zebrała wskazane żetony premii; uzyskała 34 PZ podczas gry. Na końcu gry otrzymuje następujące punkty zwycięstwa za spełnione cele:

- 12 PZ za odwiedzenie 4 uniwersytetów
- 10 PZ za zebranie 5 żetonów premii
- 12 PZ za zagranie 3 kart mistrzów
- 5 PZ za odwiedzenie 1 starożytnych ruin

Otrzymuje też 11 PZ z kart mistrzów:



Jej końcowy wynik to 84 punkty zwycięstwa!

Na tej i kolejnych stronach opiszemy, jak działają różne elementy gry.

Żetony premii

Żetony premii dają natychmiastową premię graczowi, któremu uda się je zdobyć. Żetony premii można znaleźć na mapie i na drzewie technologii.



Gdy twój naukowiec lub jeden z twoich studentów przechodzi przez pole z żetonem premii (nie trzeba kończyć swojego ruchu na polu z tym żetonem, aby go zdobyć), **weź go, aktywuj jego efekt i zachowaj go obok swojej planszy badań.**



Otrzymujesz liczbę monet pokazaną na żetonie.



Otrzymujesz liczbę punktów zwycięstwa pokazaną na żetonie.



Otrzymujesz liczbę żetonów mikstur pokazaną na żetonie.



Umieść nowego studenta na polu startowym drzewa technologii.

Kafle specjalizacji



Kafle specjalizacji pozwalają na zdobycie kafli dochodu lub kafli rozwoju.

Gdy jeden z twoich studentów (na drzewie technologii) lub twój znacznik (na torze pracy) **zakończy swój ruch na kafle specjalizacji, weź odpowiedni kafel** (przedstawiony na nim kafel dochodu lub kafel rozwoju) **i umieść go na swojej planszy badań** (kafel z symbolem ? oznacza wybrany przez gracza kafel danego rodzaju). Raz wybranego kafla nie można już zmienić.

Kafle rozwoju

Kafle rozwoju przedstawiają symbole, które są dodawane do wykonywanych akcji podstawowych. Są potrzebne do zwiększania wartości wykonywanych akcji danego rodzaju.



Gdy weźmiesz kafel rozwoju (jako efekt kafła specjalizacji), **umieść go na jednym z pustych pól szuflad w drugim wierszu na swoim biurku.**

Jeśli wszystkie 5 szuflad w drugim wierszu na twoim biurku jest zapełnionych, możesz zastąpić nowym kaflem jeden z kafli rozwoju, który został umieszczony na planszy badań wcześniej podczas gry.



Kafle dochodu i medycyny

Kafle dochodu dają premię (2 PZ, 2 monety, 1 żeton mikstury) na koniec każdej rundy.

Kafel medycyny daje 1 lub 3 PZ w zależności od liczby odwiedzonych miast z symbolem medycyny (zobacz opis kafli miast na następnej stronie).



Gdy weźmiesz kafel dochodu (jako efekt kafła specjalizacji), **umieść go na wolnym polu dochodu w swojej biblioteczce.** Jeśli wszystkie 5 pól dochodu w twojej biblioteczce jest zajętych, możesz zastąpić nowym kaflem jeden z kafli dochodu, który został umieszczony w biblioteczce wcześniej podczas gry.



Kafle wynalazków

Kafle wynalazków dają natychmiastową premię.

Gdy jeden z twoich studentów (na drzewie technologii) **lub twój znacznik** (na torze pracy) **zakończy swój ruch na kafle wynalazku, natychmiast otrzymujesz premię przedstawioną na danym kafle.**



Otrzymujesz 1 żeton mikstury i 6 PZ.



Otrzymujesz 2 żetony mikstur i 3 PZ.



Otrzymujesz 5 monet i umieść nowego studenta na polu startowym drzewa technologii.



Otrzymujesz po 2 PZ i po 2 monety za każdą zagraną przez siebie kartę mistrza.



Otrzymujesz po 2 PZ za każdy odwiedzony przez siebie uniwersytet (za kafle uniwersytetów, na których są twoje kostki podróży).



Otrzymujesz po 2 PZ za każde odwiedzone przez siebie starożytne ruiny oraz natychmiast wykonaj podstawową akcję technologii o wartości równej liczbie odwiedzonych przez siebie starożytnych ruin.



Otrzymujesz po 1 PZ za każdy ukończony przez siebie wiersz i kolumnę w twojej biblioteczce oraz natychmiast wykonaj podstawową akcję pracy o wartości równej ukończonych przez siebie wierszy i kolumn w twojej biblioteczce.



Otrzymujesz 2 monety i natychmiast wykonaj podstawową akcję badań o wartości 3.



Otrzymujesz 2 PZ i natychmiast wykonaj podstawową akcję wykładów o wartości 3.



Otrzymujesz 1 żeton mikstury i natychmiast wykonaj podstawową akcję podróży o wartości 3.

Ważne! Wszystkie akcje podstawowe, które są wykonywane jako efekt kafła wynalazku, muszą mieć wartość równą (lub mniejszą od) wartości wskazanej na danym kafle. Nie możesz zwiększać wartości tej akcji przez dodawanie takich samych symboli widocznych na twoim biurku ani przez wydawanie 2 monet.

Kafle miast

Kafle miast dają ci natychmiastową premię, gdy umieścisz swoją kostkę podróży na danym kafle (na końcu ruchu swojego naukowca lub jako efekt karty mistrza, zobacz str. 16).

Gdy umieścisz swoją kostkę podróży (na końcu ruchu swojego naukowca lub jako efekt karty mistrza) **na kafle miasta, natychmiast otrzymujesz przedstawioną na nim premię** (premię uzyskuje się wyłącznie w momencie umieszczania kostki na danym kafle miasta, jeśli nie umieszczasz na kafle kostki (bo odwiedziłeś to miasto już wcześniej, albo nie masz już żadnej w swoich zasobach), to nie otrzymujesz premii).



Otrzymujesz 4 monety.



Otrzymujesz 2 żetony mikstur.



Umieść nowego studenta na polu startowym drzewa technologii.



Zapłać 2 monety i umieść kostkę podróży na wybranym przez siebie uniwersytecie.



Zapłać 2 monety i umieść kostkę podróży na wybranych przez siebie starożytnych ruinach.



Miasto medycyny: jeśli jest to pierwsze odwiedzone przez siebie miasto medycyny, weź kafel medycyny z planszy mapy i umieść go na jednym z pól dochodu w swojej biblioteczce stroną z 1 PZ do góry. Jeśli jest to drugie miasto medycyny, które odwiedziłeś, odwróć kafel medycyny w swojej biblioteczce tak, aby widoczna była strona z 3 PZ.

Kafle celów

Kafle celów umożliwiają otrzymanie punktów zwycięstwa (PZ) na końcu gry dzięki spełnieniu przedstawionych na nich warunków. Kafle celów są dostępne na mapie, na końcu toru pracy oraz na końcu 4 rozgałęzień drzewa technologii.

Aby aktywować pole celu (na mapie albo na końcu toru lub drzewa), **musisz spełnić wymaganie posiadania 4 tomów przedstawionych obok kafła celu.**

Jeśli umieścisz na kafle celu któryś ze swoich elementów gry (kostkę podróży, znacznik lub studenta), aktywujesz ten cel: na końcu gry otrzymasz punkty zwycięstwa zgodnie z warunkami przedstawionymi na danym kafle.



Otrzymujesz 1 PZ za każdą monetę, którą masz w swoich zasobach na końcu gry. Maksymalna liczba punktów zwycięstwa, którą możesz otrzymać za ten cel, wynosi 14 (*nawet jeśli masz więcej niż 14 monet*).



Otrzymujesz 2 PZ za każdy żeton mikstury, który masz w swoich zasobach na końcu gry. Maksymalna liczba punktów zwycięstwa, którą możesz otrzymać za ten cel, wynosi 14 (*nawet jeśli masz więcej niż 7 żetonów mikstury*).



Otrzymujesz 2 PZ za każdy żeton premii, który masz w swoich zasobach na końcu gry. Maksymalna liczba punktów zwycięstwa, którą możesz otrzymać za ten cel, wynosi 14 (*nawet jeśli masz więcej niż 7 żetonów premii*).



Otrzymujesz 3 PZ za każdy uniwersytet, który odwiedziłeś podczas gry (za każdy kafel uniwersytetu, na którym jest twoja kostka podróży). Maksymalna liczba punktów zwycięstwa, którą możesz otrzymać za ten cel, wynosi 15 (*nawet jeśli odwiedziłeś więcej niż 5 uniwersytetów*).



Otrzymujesz 5 PZ za każde starożytne ruiny, które odwiedziłeś podczas gry (za każdy kafel starożytnych ruin, na którym jest twoja kostka podróży).



Otrzymujesz 4 PZ za każdego swojego studenta, który dotarł do końca rozgałęzienia drzewa technologii podczas gry (na str. 6 można zobaczyć oznakowanie końcowych pól na drzewie technologii).



Otrzymujesz 4 PZ za każdą kartę mistrza, którą zagrałeś podczas gry.



Otrzymujesz 4 PZ za każde 3 kafle biblioteczki, które umieściłeś w swojej biblioteczce podczas gry.



Otrzymujesz 5 PZ za każdy zestaw 3 różnych tomów, które masz na dostępnych kartach akcji na końcu gry (zarówno na kartach w ręce, jak i na kartach zagranych na biurko w końcowej rundzie, ale nie na tych, które są umieszczone pod planszą badań) oraz na swoich zagranych kartach mistrzów. Maksymalna liczba punktów zwycięstwa, którą możesz otrzymać za ten cel, wynosi 15 (*nawet jeśli masz więcej niż 3 zestawy po 3 różne tomy*). Nie można użyć żetonów mikstur, aby zastąpić tomy wymagane przez ten cel.



Otrzymujesz 3 PZ za każde dwie karty akcji (bez startowych kart akcji), które masz dostępne na końcu gry (zarówno karty w ręce, jak i te zagrane na biurko w ostatniej rundzie, ale nie te, które są umieszczone pod planszą badań). Maksymalna liczba punktów zwycięstwa, którą możesz otrzymać za ten cel, wynosi 15 (*nawet jeśli masz więcej niż 10 dostępnych kart akcji, niebędących kartami startowymi*).

Efekty specjalne kart akcji

Karty akcji, które nie są startowymi kartami akcji, zawsze mają efekt specjalny przedstawiony w górnej części karty.

Wydaj elementy przedstawione z lewej strony strzałki, aby otrzymać to, co jest przedstawione po prawej stronie strzałki (jeśli na strzałce jest symbol „1x”, możesz taki efekt wykonać tylko raz).



1 tom wybranego przez ciebie rodzaju.



Otrzymujesz 1 PZ za każdy tom przedstawionego koloru, który masz dostępny (na swoim biurku i na zagranych kartach mistrzów). Nie możesz użyć żetonów mikstur, aby zastąpić tomy wymagane przez ten efekt specjalny.



Wydaj 3 monety, aby umieścić drugi kafel biblioteczki w tej samej akcji. Wartość akcji musi być podzielona pomiędzy oba umieszczane kafle biblioteczki.

Przykład: Ania wykonuje akcję badań o wartości 3, zagrywając tę kartę. Może umieścić 2 kafle biblioteczki na pierwszej półce albo 1 kafel na pierwszej półce i 1 kafel na drugiej półce.



Podwajasz efekty żetonów premii, które zbierasz, wykonując akcję technologii przez zgranie tej karty.



Wydaj 2 monety, aby przesunąć swojego naukowca na dowolną wioskę ze srebrną obwódką albo ze złotą obwódką, ale bez żetonu premii. Możesz zastosować ten efekt albo przed, albo po wykonaniu podstawowej akcji podróży.



Zastosuj natychmiastowy efekt specjalny (z symbolem błyskawicy) karty akcji, która została już umieszczona wcześniej na twoim biurku.



Odrzuć 1 kartę akcji ze swojej ręki (usuń ją z gry), aby otrzymać 4 PZ i 2 monety.



Otrzymujesz 4 PZ za każdy zestaw 3 identycznych dostępnych tomów (na swoim biurku i na zagranych kartach mistrzów).

Nie możesz użyć żetonów mikstur, aby zastąpić tomy wymagane przez ten efekt specjalny.



Wydaj 4 monety, aby zignorować wymaganie pola książki, na którym chcesz umieścić kafel biblioteczki w wykonywanej przy użyciu tej karty akcji badań.



Wydaj 2 monety, aby umieścić więcej niż 1 kostkę podróży podczas tej akcji podróży (możesz umieszczać kostki na polach, przez które przechodzisz oraz na polu, na którym zakończysz swój ruch) (jeśli na strzałce jest symbol „1x”, możesz umieścić tylko 1 dodatkową kostkę).

Karty mistrzów

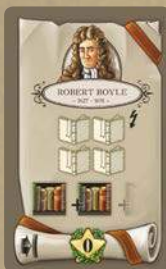
Każdy mistrz ma specjalną właściwość i daje ci punkty zwycięstwa na końcu gry.

Karty mistrzów mogą być zagrywane na 4 różne sposoby:

- Jeśli jeden z twoich studentów zakończy swój ruch na polu mistrza na końcu rozgałęzienia drzewa technologii.
- Jeśli twój znacznik zakończy swój ruch na polu mistrza na torze pracy.
- Po umieszczeniu kostki podróży na polu mistrza na mapie.
- Po umieszczeniu 9 kafli biblioteczki w biblioteczce.

Gdy zagrasz kartę mistrza, umieść ją obok swojej planszy badań. Jeśli karta ma efekt natychmiastowy oznaczony ikoną błyskawicy, wykonaj ten efekt od razu.

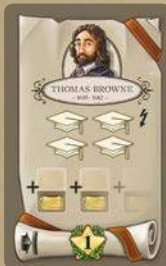
Jeśli efektem natychmiastowym jest akcja podstawowa, możesz wykonać tę akcję, wykorzystując wartość akcji przedstawioną na karcie (lub niższą). Nie możesz dodać symboli tego samego typu widocznych na twoim biurku ani nie możesz wydać 2 monet, aby zwiększyć wartość akcji.



Robert Boyle: Wykonaj akcję badań o wartości 4. W akcji tej możesz umieścić kilka kafli biblioteczki, rozdzielając wartość akcji. Musisz spełnić wymagania dla każdego pola książki, na którym chcesz umieścić kafel biblioteczki (spełniając wymagania tomów, możesz używać wszystkich swoich tomów każdorazowo przy każdym polu książki, ale jeśli zastępujesz jakiś tom szybką akcją, wydając żeton mikstury, to taki „stworzony” tom można wykorzystać tylko raz).



Tycho Brahe: Daje ci na stałe 2 niebieskie tomy.



Thomas Browne: Wykonaj akcję wykładów o wartości 4. W akcji tej możesz wziąć kilka kart akcji, rozdzielając wartość akcji (na przykład wziąć kartę akcji o wartości 1 i kartę o wartości 3; albo 4 karty o wartości 1, itp.).



Giordano Bruno: Otrzymujesz 6 monet.



René Descartes (Kartezjusz): Wykonaj akcję wykładów o wartości 1. Natychmiast wykonaj akcję podstawową (bez zastosowania efektu specjalnego), przedstawioną na wziętej przy pomocy tej akcji wykładów karcie akcji, tak jakby została ona zagrana na twoje biurko (wartość akcji jest równa całkowitej liczbie symboli tej akcji na twoim biurku plus 1).



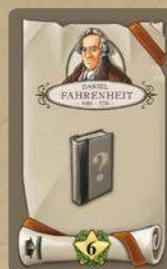
Margaret Cavendish: Trwale usuń ze swoich zasobów 2 pierwsze kafle biblioteczki.



Nicolaus Copernicus (Mikołaj Kopernik): Wykonaj akcję badań o wartości 3. Zignoruj wymagania pola książki, na którym zdecydujesz się umieścić żeton biblioteczki.



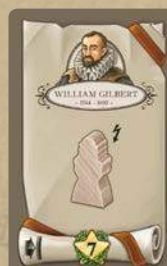
Nicola Cusano (Mikołaj z Kuzy): Otrzymujesz 3 żetony mikstury.



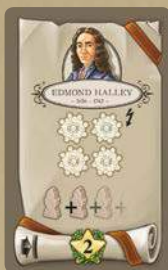
Daniel Fahrenheit: Daje ci na stałe 1 tom. Możesz wybrać kolor tego tomu za każdym razem, gdy korzystasz z właściwości tego mistrza.



Galileo Galilei (Galileusz): Wykonaj akcję podróży o wartości 3. Możesz umieścić 1 kostkę podróży na każdym polu, przez które przejdzie twój naukowiec.



William Gilbert: Umieść nowego studenta na polu startowym drzewa technologii.



Edmond Halley: Wykonaj akcję technologii o wartości 4. Korzystając z tej akcji, możesz przesunąć kilku studentów, rozdzielając wartość akcji (na przykład przesunąć 1 studenta o 1 pole oraz innego studenta o 3 pola; albo przesunąć 4 studentów, każdego o 1 pole, itp.).



Blaise Pascal: Wykonaj akcję podróży o wartości 5. Nie musisz podczas niej płacić żadnych kosztów podróży.



Christiaan Huygens: Wykonaj akcję pracy o wartości 3. Jeśli przy wykonywaniu tej akcji dojdiesz do kafla celu na końcu toru pracy, zignoruj wymagania potrzebne do jego aktywacji.



Evangelista Torricelli: Wykonaj akcję technologii o wartości 3. Jeśli przy wykonywaniu tej akcji dojdiesz do kafla celu, zignoruj wymagania potrzebne do jego aktywacji.



Johannes Kepler: Wykonaj akcję pracy o wartości 6. Nie otrzymujesz monet za tę akcję.



Maria Winkelmann: Umieść 1 kostkę podróży na wybranym przez siebie polu na mapie. Nie możesz jej umieścić na polu mistrza ani na polu celu.



Gottfried Leibniz: Daje ci na stałe 2 pomarańczowe tomy.



Isaac Newton: Daje ci na stałe 2 zielone tomy.



Paracelsus: Wykonaj wybrany przez siebie rodzaj akcji o wartości 3.

Podziękowania

Nestore Mangone chciałby podziękować następującym osobom i grupom:

„I Belli di Roma” (Flaminia, Gabriele, Marco, Tommaso i Virginio), Congrega del Dado Incantato, Battista i Valentina (za wsparcie i pomoc przy testowaniu), Marilena (bez której ta gra nie byłaby taka sama).

Simone Luciani chciałby podziękować następującym osobom i grupom:

Samantha Milani (za towarzyszenie przy każdej nowej przygodzie związanej z grami), Claudio Cicalè, Martina i Andrea, Luigi Coccia, Paolo Toffanello, Enrico Tombolini, Daniel Marinangeli, Daniele Tascini, Ido Traini, Franco Mari i gracze z Moie, Spazio Ludico oraz Rolling Gamers (za entuzjazm przy wszystkich testach).



Autorzy gry: Nestore Mangone
i Simone Luciani
Ilustracje i projekt graficzny:
atelier198
Redakcja: Giuliano Acquati

Wersja polska: Lucrum Games
Tłumaczenie: Jakub Niedźwiedź
Redakcja: Bartosz Chlebicki
Wstęp: Łukasz Gralak
Skład graficzny:
Creatika Łukasz Kempański

