

NEWTON

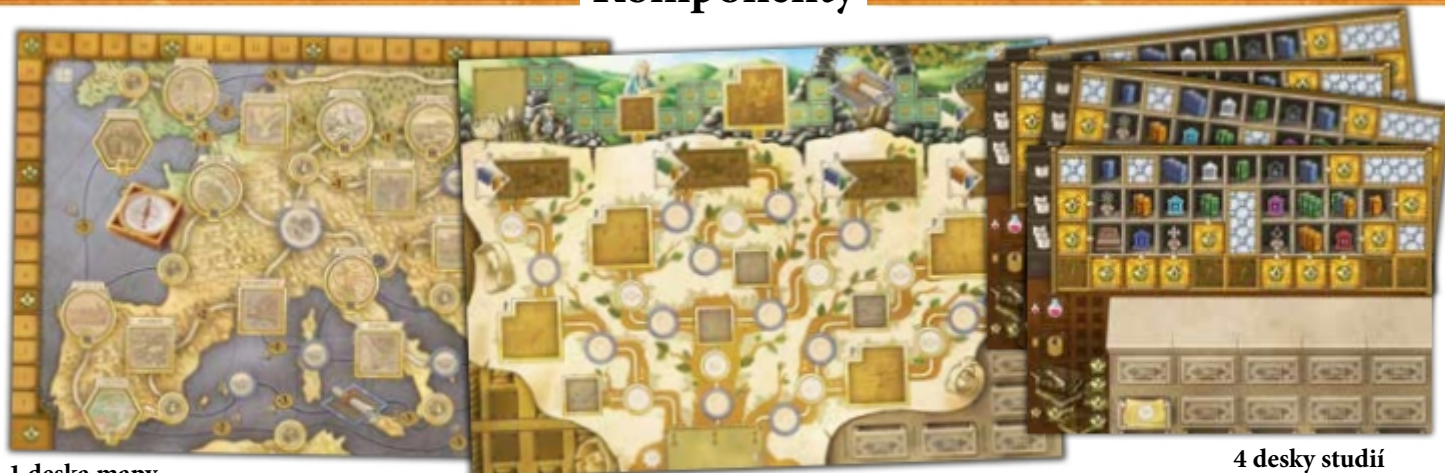


Rulebook

Osmnácté století je časem velkých vědeckých objevů i vzrušujícího výzkumu tajemných, dosud neprobádaných polí. Soutěžení v akademickém světě je nemilosrdné... zejména pro mladé vědce, jakými jste vy! Abyste mohli kráčet ve šlépějích slovnutného Newtona, musíte se věnovat novému výzkumu a zároveň si zvyšovat znalosti, abyste se stali tím nejrespektovanějším učencem světové vědecké komunity!

Budete cestovat po Evropě a navštěvovat města, univerzity a starobylé země, jež kdysi byly sídlem rozsáhlých a tajuplných znalostí. Věnujte se studiu prací velkých učenců, kteří se dávno odebrali na věčnost, a naučte se novým věcem v akademických lekcích. Experimentujte s originálními teoriemi a přineste revoluční technologické vynálezy. Pilně pracujte, abyste svému výzkumu zajistili ekonomickou podporu... a snažte se získat podporu současných velikých mistrů!

Komponenty



1 deska mapy

1 deska postupů

4 desky studií



10 destiček úkolů



10 destiček specializací



12 destiček příjmu



4 destičky medicínského příjmu



20 žetonů elixírů



48 destiček knihovny (12 od každé barvy)



32 mincí (o hodnotách 1 a 5)



10 destiček vynálezů



20 destiček vývoje



7 destiček měst



18 bonusových žetonů



6 destiček univerzit



3 destičky starobylých zemí



16 studentů (4 od každé barvy)



4 vědci (1 od každé barvy)



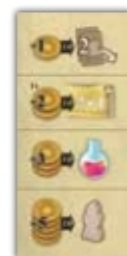
20 karet mistrů



24 karet počátečních akcí (6 od každé barvy)



45 karet akcí (15 od každé úrovně)



4 přehledové karty



8 ukazatelů hráčů (2 od každé barvy)



48 kostiček cestování (12 od každé barvy)



1 žeton prvního hráče

Příprava hry

- 1 Umístěte **mapu** a **desku postupů** doprostřed stolu.
- 2 Náhodně umístěte všechny **destičky měst, univerzit** a **starobylých zemí** na příslušná políčka (*stejného tvaru*) na mapě.
- 3 Zamíchejte **destičky specializací**, pak vytáhněte 5 z nich a náhodně je rozmístěte na příslušná políčka (*stejného tvaru*) na desce postupů. Zbývající destičky specializací vraťte do krabice.
- 4 Zamíchejte **destičky úkolů**, vytáhněte 6 z nich a náhodně je rozmístěte na příslušná políčka (*stejného tvaru*) na mapě a desce postupů. Zbývající destičky úkolů vraťte do krabice.
- 5 Ve hře 4 hráčů náhodně rozmístěte všechny **bonusové žetony** na příslušná políčka (*stejného tvaru se zlatým okrajem*) na mapě a desce postupů. Ve hře 3 hráčů neumísťte žetony na políčka označená číslem 4. Ve hře 2 hráčů neumísťte bonusové žetony na políčka označená číslem 4 nebo 3+. Ve hře 1 hráče neumísťte bonusové žetony na políčka označená číslem 4, 3+ nebo 2+. Zbývající bonusové žetony vraťte do krabice.
- 6 Zamíchejte **destičky vynálezů**, vytáhněte 5 z nich a náhodně je rozmístěte na příslušná políčka (*stejného tvaru*) na desce postupů. Zbývající destičky vynálezů vraťte do krabice.
- 7 Roztříděte **destičky příjmů** podle typu (*podle symbolu na líci*) a umístěte je lícem nahoru na příslušná políčka na desce postupů.





8 Umístěte **destičky medicínského příjmu** na jejich políčko na mapě stranou zobrazující 1 vítězný bod nahoru.

9 Umístěte **mince** a **žetony elixírů** na stůl, kde budou tvořit společnou zásobu. Zásoba mincí a žetonů elixírů se považuje za neomezenou (ve velmi vzácném případě, kdybyste jich potřebovali víc, použijte nějaké jiné předměty).

10 Roztřídte **karty akcí** podle jejich úrovně (podle symbolu na jejich rubu), každý ze vzniklých tří balíčků zamíchejte a umístěte lícem dolů na stůl. Z každého balíčku otočte 3 karty a vyložte je lícem nahoru vedle balíčku tak, aby vznikly 3 řady karet. Ve hře 1 hráče z každého balíčku otočte jen 2 karty namísto 3.



11 Roztřídte **destičky vývoje** podle typu (podle symbolu na jejich líci) a umístěte je lícem nahoru na příslušná políčka na desce postupů.

Zvolte si barvu a pak:

- A** Náhodně si zvolte **desku studií** a položte ji před sebe.
- B** Vezměte si 12 **destiček knihovny** ve své barvě a umístěte 3 destičky na každé z příslušných políček na své desce studií.
- C** Vezměte si 12 **kostiček cestování** ve své barvě a umístěte jednu na každé z příslušných políček na své desce studií.
- D** Vezměte si 6 **karet počátečních akcí** ve své barvě.
- E** Vezměte si **vědce** ve své barvě a umístěte jej na počáteční políčko na mapě v Basileji (Basel).
- F** Vezměte si 4 **studenty** ve své barvě, umístěte jednoho z nich na počáteční políčko na cestě technologií na své desce postupů a zbývající 3 umístěte vedle své desky studií.
- G** Vezměte si 2 **ukazatele** ve své barvě. Umístěte jeden z nich na počáteční políčko cesty práce na své desce postupů a druhý umístěte na mapu na políčko „0“ na stupnici vítězných bodů (*body E, F a G viz předchozí stránky*).
- H** Vezměte si jednu **přehledovou kartu** a umístěte si ji vedle své desky studií. Zbývající přehledové karty vraťte zpět do krabice.
- I** Vezměte si 2 **mince** a umístěte je vedle své desky studií.



- J** Náhodně zvolte prvního hráče a dejte mu **žeton prvního hráče** (ve hře jednoho hráče se tento žeton nepoužívá).
- K** Zamíchejte **karty mistrů** a rozdejte 4 každému hráči. Zbývající karty mistrů vraťte do krabice.
 - ☞ Ve své první hře si nechte karty mistrů, které dostanete.
 - ☞ V dalších hrách si všichni hráči současně zvolí jednu kartu, kterou si nechají, a ostatní karty předají hráči po levé ruce. V tom pokračujte tak dlouho, až budou mít všichni hráči 4 karty mistrů.
 - ☞ Ve hře jednoho hráče si doberte 6 karet mistrů a vyberte si z nich 4, které si nechte.

Jak hrát

Hra se hraje na **6 kol**, každé z nich se dělí na **2 fáze**: fáze akcí a fáze konce kola. Ve fázi akcí hráči umísťují karty na svůj pracovní stůl na desce studií, aby mohli provádět různé akce. Na konci kola budou muset jednu z karet, kterou zahráli, přesunout pod stůl: tuto kartu již nebudou moci hrát, ale její symbol zvýší hodnotu příslušné akce, až ji budou provádět později ve hře. Hráči budou získávat vítězné body jako okamžitý bonus, jako příjem v průběhu hry a z destiček úkolů nebo karet mistrů na konci hry. Nakonec hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů zvítězí!

Fáze akcí

Během fáze akcí hráči hrají jeden tah za druhým ve směru hodinových ručiček počínaje prvním hráčem.

Ve svém tahu **musí každý hráč zahrát jednu kartu akce** ze své ruky na pracovní stůl na své desce studií a pak může, pokud si to přeje, provést libovolný počet rychlých akcí (viz str. 9).

Na každé kartě akce je v **dolní polovině uveden symbol základní akce** a může, ale nemusí na ní být uveden v **horní polovině symbol zvláštního efektu** (viz str. 14).

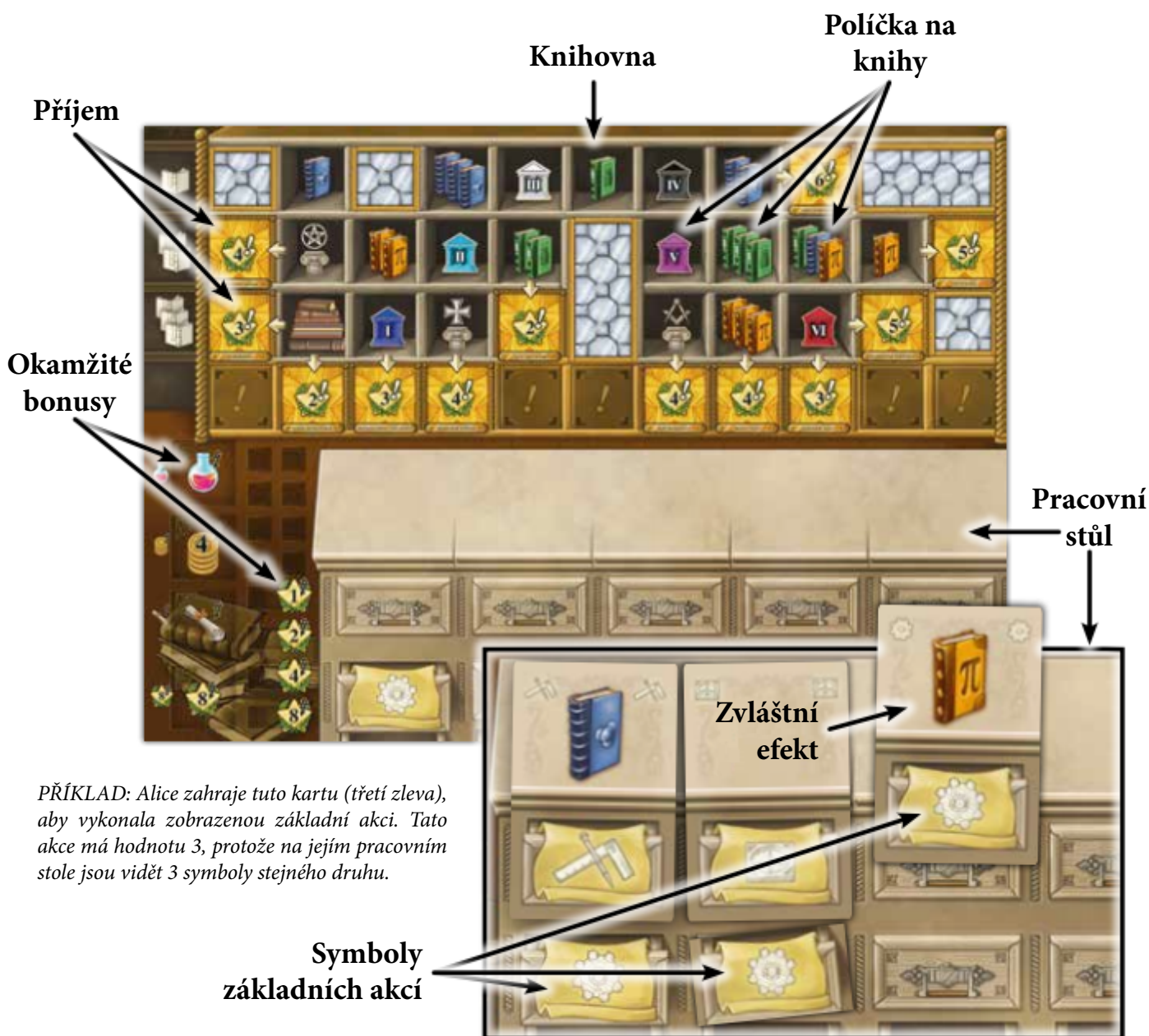
Kartu akce hráč zahraje tak, že ji vezme ze své ruky a **umístí si ji na pracovní stůl** na první volné políčko zleva. Pak **vykoná základní akci a aplikuje zvláštní efekt, je-li uveden**. Pokud si tak přeje, může se rozhodnout nevykonat základní akci a/nebo neaplikovat zvláštní efekt.

Provést základní akci karty, aplikovat její zvláštní efekt a provádět rychlé akce hráč může v libovolném pořadí, v jakém si přeje.

Hodnota základní akce je rovna celkovému počtu symbolů této konkrétní akce, které jsou vidět na hráčově pracovním stole, včetně symbolu na kartě akce, kterou právě zahrál.

Důležité! Hráč se vždy může rozhodnout provést základní akci v nižší hodnotě, než udává celkový počet symbolů této akce, které jsou vidět na jeho pracovním stole.

Na následujících stranách (str. 6 až 8) popíšeme všechny základní akce.



PŘÍKLAD: Alice zahraje tuto kartu (třetí zleva), aby vykonala zobrazenou základní akci. Tato akce má hodnotu 3, protože na jejím pracovním stole jsou vidět 3 symboly stejného druhu.



Práce

Posuňte svůj ukazatel na cestě práce dopředu o tolik políček (nebo méně), jaká je hodnota akce.

VeźmĚte si tolik mincí, jaká je hodnota akce. Tyto mince si vezmĚte ze společné zásoby a pĚřidejte si je do své osobní zásoby.

Pokud jste již dosáhli posledního políčka cesty práce, mĚžete stále provádĚt akci Práce za účelem získání mincí, aniž byste posunovali svůj ukazatel.

Abyste mohli aktivovat efekty zvláštního políčka cesty, musí váš ukazatel ukončit svůj pohyb pĚřesně na

tomto políčku. (Pro efekty destiček a políčka mistra viz str. 12.)

Jestliže se rozhodnete posunout svůj ukazatel o ménĚ políček, než je počet symbolů této akce viditelných na vašem pracovním stole, abyste ukončili pohyb na speciálním políčku a využili jeho efekty, mĚžete si vzít jen tolik mincí, o kolik políček svůj ukazatel posunete.

Abyste mohli pĚřesunout svůj ukazatel na políčko úkolu na konci cesty, musíte splňovat požadavek, který je vedle něj zobrazen (viz str. 9).



Technologie

Posuňte JEDNOHO ze svých studentů na cestě technologií dopředu o tolik políček (nebo ménĚ), jaká je hodnota akce.

Cesta technologií začíná na jednom políčku, ale pak se větví do různých cest. Když posunujete svého studenta z počátečního políčka a pak pokaždĚ, když se ocitnete na rozcestí, si musíte vybrat, jakou cestou se vydáte. Posledních 6 políček cesty je označeno zvýrazněným symbolem.

Vaši studenti se mohou pohybovat pouze dopředu. Nemohou se po cestě vracet.

V jedné akci nemĚžete pohnout více než jedním studentem, tj. nemĚžete rozdělit hodnotu akce mezi více studentů. Nemáte-li na cestĚ technologií nebo na jejím počátečním políčku žádné studenty, nemĚžete akci Technologie provést.

Když váš student pĚřejde pĚřes bonusový žeton, vezmĚte si jej a provedte jeho efekt. Abyste mohli aktivovat efekty zvláštních políček cest, musí váš student ukončit svůj pohyb pĚřesně na tomto políčku. (Pro efekty destiček a políčka mistra viz str. 12.)

Abyste mohli pĚřesunout svého studenta na políčko úkolu (na koncích čtyř cest), musíte splňovat požadavek, který je vedle něj zobrazen (viz str. 9).

Na posledním políčku cesty nesmí být více než jeden student stejné barvy. Jinak ale není počet studentů, kteří mohou stát na stejnĚm políčku cesty, nijak omezen.



PŘÍKLAD: Alice provádĚt akci Technologie o hodnotĚ 3. Rozhodla se pĚřesunout zobrazenĚho studenta. Po prvním kroku si vezme a aktivuje bonusový žeton; pak se rozhodne vydat se cestou napravo, ukončí svůj pohyb na zvláštním políčku a aktivuje je.



Cestování

Posuňte svého vědce po cestách na mapě o tolik políček (nebo méně), jaká je hodnota akce.

Pokaždé, když svého vědce přesunete po cestě, která má na sobě uvedenou cenu v mincích, musíte napřed uvedenou cenu zaplatit.

Na mapě se vyskytují různé druhy míst propojených cestami. Je tam 6 univerzit, 3 starobylé země, 7 měst, 14 vesnic, 1 políčko mistra, 1 políčko úkolu a počáteční políčko. Cesty vedou po souši, po moři i po obojím. Některé mají cenu v mincích.

Když váš vědec přejde přes bonusový žeton, vezměte si jej a proveďte jeho efekt. Ukončí-li váš vědec pohyb na políčku města, univerzity, starobylé země, úkolu nebo mistra, vezměte ze své desky studií kostičku

cestování a položte ji na toto políčko. (Pro efekty destiček a políčka mistra viz str. 12.)

Kostičky cestování musíte brát ze své desky studií zdola nahoru a zprava doleva. Když umístíte svou 9./10./11./12. kostičku, okamžitě obdržíte po řadě 1/2/4/8 vítězných bodů.

Na jednom políčku nesmí být více než jedna kostička cestování stejné barvy. Počet vědců, kteří mohou stát na stejném políčku na mapě, není omezen.

Abyste mohli přesunout svého vědce na políčko úkolu, musíte splňovat požadavek, který je vedle něj zobrazen (viz str. 9).



PŘÍKLAD: František provádí akci Cestování o hodnotě 4, ale rozhodl se přesunout svého vědce jen o 3 políčka, aby jeho pohyb skončil v Istanbulu. Po druhém kroku si vezme a aktivuje bonusový žeton; pak umístí na destičku města jednu svou kostičku cestování.



Výuka

Veźměte si JEDNU z dostupných karet akcí, jejíž hodnota je rovna (nebo nižší) hodnotě zahraniční akce, a vložte si ji do ruky. Od příštího tahu ji budete moci zahrát. Odebranou kartu nenahrazujte: karty akcí budou nahrazeny až ve fázi konci kola (viz str. 10).

Hodnota karty akce odpovídá počtu symbolů výuky, zobrazených na rubu karty.

Důležité! Protože na konci každého kola budete muset pod svou desku studií umístit kartu akce (viz fáze konce kola, str. 10), je nesmírně důležité získávat nové karty akcí, aby se vám nestalo, že později ve hře nebudete mít karty k zahrání! Pamatujte, že karty akcí kromě karet počátečních akcí mají vždy zvláštní efekt, který vám dá rozmanitější možnosti (viz zvláštní efekty na str. 14).

V jedné akci si nemůžete vzít více než jednu kartu, tj. nemůžete rozdělit hodnotu akce mezi více karet.

Nemáte-li ve svém tahu na ruce žádné karty akcí, nemůžete provádět základní akce!



Příklad: Šárka vykonává akci Výuka o hodnotě 2. Může si vzít jednu z vyznačených karet.



Studium

Vezměte si **JEDNU** svou destičku knihovny a umístěte ji na svou desku studií na políčko knihy, jaké si vyberete, na polici, jejíž hodnota je stejná (nebo nižší) jako hodnota akce.

Knihovna na vaší desce studií se skládá z políček knih (čtvercových) rozdělených do 3 polic (ve vodorovných řadách), z nichž každá má jinou hodnotu (1/2/3 symboly studií). Na každém políčku knihy je uveden požadavek (viz níže). Políčka v knihovně, na nichž je zobrazeno okenní sklo, rozdělují řady a sloupce políček knih. Destička knihy zobrazená v levém dolním rohu knihovny se považuje za již umístěnou. Když zaplníte všechna navzájem sousedící políčka knih v řadě nebo sloupci, učinili jste vědecký objev a můžete si vzít jeho příjem ve vítězných bodech podle čísla, na které ukazuje šipka. V dolní části knihovny se nachází 5 políček pro destičky příjmu nebo medicínského příjmu.

Abyste mohli umístit destičku knihovny, musíte splňovat požadavek uvedený na políčku knihy, na něž ji chcete umístit (pro požadavky viz následující stranu).

Destičky knihovny musíte brát ze své zásoby shora dolů. Když vezmete třetí destičku z hromádky, ihned obdržíte bonus (1 žeton elixíru / 4 mince / 1 kartu mistra / 8 vítězných bodů).

V jedné akci nemůžete umístit více než jednu destičku knihovny, tj. nemůžete rozdělit hodnotu akce mezi více políček knih. Pokud vám v zásobě nezbyly žádné destičky knihoven, nemůžete akci Studium nadále provádět.

Zaplníte-li celou řadu nebo sloupec políček knih, budete získávat její příjem ve vítězných bodech podle čísla, na které ukazuje šipka z této řady nebo sloupce (viz Fáze konce kola, str. 10).



PŘÍKLAD: František navštívil univerzitu v Bologni (II).

František provádí akci Studium o hodnotě 2. Vezme si svůj první dostupný žeton knihovny, umístí jej na svou knihovnu a ihned obdrží 1 žeton elixíru. Tento žeton smí umístit na jedno z vyznačených políček knih, jelikož splňuje jejich požadavky (navštívil univerzitu číslo II a má na pracovním stole modrou knihu). Rozhodne se umístit jej na políčko modré knihy, aby aktivoval příjem v tomto sloupci. Ve fázi konce tohoto kola a všech příštích kol obdrží 2 vítězné body.



Žolík

Karty akce se symbolem žolíka můžete využít k provedení jakékoli základní akce dle svého výběru.

Hodnota akce, kterou si zvolíte, se rovná celkovému počtu symbolů této akce, které jsou vidět na vašem pracovním stole, plus 1 (za zahraničního žolíka). Poté, co byl žolík zahrán, symbol žolíka na vašem pracovním stole se nikdy nepřipočítává k hodnotě žádné akce, kterou zahrajete později ve hře.

Symbol žolíka se nepočítá do hodnoty akce ani tehdy, když umístíte žolíka pod svou desku studií na konci kola (viz Fáze konce kola, str. 10).



PŘÍKLAD: Šárka hraje kartu žolíka, aby vykonala akci Cestování. Tato akce má hodnotu 4, protože na jejím pracovním stole jsou již vidět 3 symboly této akce.

Požadavky, knihy a elixíry

Abyste mohli umísťovat destičky knihovny a dokázali aktivovat destičky úkolů, musíte splňovat požadavky (knihy, univerzity nebo starobylé země), zobrazené na políčku knihy nebo úkolu.

Abyste splňovali požadavek univerzity nebo starobylé země, musíte mít navštívenou univerzitu nebo starobylou zemi, která je na políčku zobrazena (na jejím políčku musí být vaše kostička cestování).

Abyste splňovali požadavek na knihy, musíte mít tyto knihy k dispozici, tj. musíte je vidět na svém pracovním stole (nebo na kartě mistra, kterou jste zahráli). Všechny dostupné knihy můžete použít ke splnění více požadavků ve stejném kole.

Vždy, když máte splnit požadavek (během akce studii nebo kvůli aktivaci destičky úkolu), můžete následujícím způsobem zaplatit žetony elixírů, abyste jej splnili snáze:



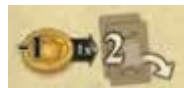
Můžete zaplatit 1 žeton elixíru namísto jedné knihy, která je vyžadována (políčkem knihy nebo destičkou úkolu). Můžete nahradit i více knih, zaplatíte-li 1 žeton elixíru za každou.



Můžete zaplatit 3 žetony elixírů místo jedné univerzity nebo starobylé země, kterou vyžaduje políčko knihy.

Rychlé akce

Před, během nebo po provedení základní akce můžete zaplatit mince, abyste provedli libovolný počet následujících rychlých akcí.



Otočte z balíčku 2 karty akcí. Cena: 1 mince. Opakovatelná.

Zaplatte 1 minci. Vezměte první 2 karty akcí z balíčku, který si vyberete, a vyložte je lícem nahoru vedle příslušného balíčku.



Již vyložené karty akcí nechte tam, kde jsou. Počet karet, které mohou být k dispozici v jedné řadě, není omezen.



Zvyšte hodnotu základní akce. Cena: 2 mince. Jen jednou za tah.

Zaplatte 2 mince. Přidejte 1 k hodnotě základní akce, kterou provádíte. Tuto rychlou akci můžete použít pouze jednou za tah a můžete zvýšit pouze hodnotu základní akce, kterou provádíte v důsledku zahrání karty akce. Nemůžete zaplatit 4 mince za zvýšení hodnoty akce o 2 ani nemůžete zvýšit hodnotu základní akce, kterou provádíte pomocí destičky vynálezu nebo karty mistra (viz str. 13 a 15).



Kupte si žeton elixíru. Cena: 3 mince. Opakovatelná.

Zaplatte 3 mince. Vezměte si 1 žeton elixíru ze společné zásoby a přidejte si jej do své osobní zásoby.



Přihlaste nového studenta. Cena: 5 mincí. Opakovatelná.

Zaplatte 5 mincí. Vezměte studenta ze své osobní zásoby a umístěte jej na počáteční políčko cesty technologií.



PŘÍKLAD: Šárka hraje kartu žolíka, aby vykonala akci Cestování, a zaplatí 2 mince, aby zvýšila hodnotu této akce. Tato akce bude mít hodnotu 5 (3 viditelné symboly na pracovním stole + 1 za žolíka + 1 za rychlou akci).

Fáze konce kola

Fáze akcí skončí poté, co všichni hráči odehráli 5 tahů (to lze poznat podle pracovních stolů hráčů, které budou zcela zaplněny kartami akcí).

Fázi konce kola mohou hrát všichni hráči současně, aby se hra urychlila.

☉ Každý hráč si musí vybrat JEDNU z karet akcí, kterou zahrál, a umístit ji pod svou desku studií pod první sloupec s volnou zásuvkou na pracovním stole zleva.

Zvláštní efekty karty umístěné pod stůl již nebude možné až do konce hry používat.



☉ Všichni hráči si pak vezmou ostatní karty, které v tomto kole zahráli, zpět do ruky.

☉ Všichni hráči si pak vezmou veškerý aktivní příjem z knihoven na svých deskách studií.

Kdykoli získáte vítězné body, posuňte svůj ukazatel na stupnici vítězných bodů o tolik políček dopředu, kolik bodů jste získali.

Aktivní příjem může pocházet z dokončených řad nebo sloupců ve vaší knihovně nebo z destiček příjmu v ní umístěných.



PŘÍKLAD: Alice získává následující příjem: 2 VB a 4 VB za dokončenou řadu a sloupec; 1 VB za destičku medicínského příjmu; 1 žeton elixíru za destičku příjmu.

☉ Všechny dostupné karty akcí (lícem nahoru) se umístí zpět dospod příslušného balíčku. Z každého balíčku doberte 3 nové karty (ve hře 1 hráče doberte z každého balíčku jen 2 karty). Počet karet je

omezen: nemáte-li dostatek karet k zaplnění řady, nechte řadu nezaplňenou.

☉ Žeton prvního hráče se předá dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.



Hra končí po fázi konce kola v šestém kole. Počet odehraných kol lze poznat podle počtu karet akcí, které hráči umístili pod své desky studií. Když umístíte pod svůj pracovní stůl pátku kartu akce (*zaplňte všechna dostupná políčka*), ukončili jste fázi akcí páteho kola: odehrajte ještě jedno kolo!

Každý hráč obdrží vítězné body za políčka úkolů, které obsadil některou komponentou své barvy (*kostičkou cestování, studentem nebo ukazatelem*).

Hráči také obdrží vítězné body zobrazené na kartách mistrů, které zahráli v průběhu hry.

Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů vyhrává. V případě shody více hráčů je vítězství společné.

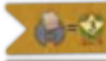


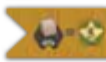
Bodování 1 hráče

Na konci hry porovnejte své skóre s níže uvedenou tabulkou, abyste zjistili, kolik akademické slávy se vám podařilo získat!

Vítězné body	Dosažená úroveň
0 – 40	Analfabet
41 – 50	Písař
51 – 60	Student
61 – 70	Učenec
71 – 80	Profesor
81 – 90	Děkan
91 – 100	Velikán
101 – 110	Mistr vědomostí
110 – 120	Génius
více než 120	Vědecká legenda



PŘÍKLAD: Alice ukončila hru v zobrazené situaci. Má kostičky cestování na Bologni, Paříži, Lipsku, Amsterdamu, Neapoli, Aténách, Istanbulu, Krakově a na políčku úkolů; má studenty na zobrazených políčkách úkolů na cestě technologií a svůj ukazatel na políčku úkolů na cestě práce; zahrála zobrazené karty mistrů a získala zobrazené bonusové žetony; v průběhu hry získala 34 vítězných bodů. Na konci hry získává body za následující splněné úkoly:

-  12 VB za návštěvu 4 univerzit
-  10 VB za získání 5 bonusových žetonů
-  12 VB za zahrání 3 karet mistrů
-  5 VB za návštěvu 1 starobylé země

Získá také 11 VB z karet mistrů:



Její celkové skóre je 84 vítězných bodů!



Žetony, destičky a karty

Na následujících stranách popíšeme, jak fungují všechny komponenty ve hře.

Bonusové žetony

Bonusové žetony přidávají okamžitý bonus prvnímu hráči, který je dokáže získat. Bonusové žetony se nacházejí na mapě a na cestě technologií.



Když váš vědec nebo jeden z vašich studentů přejde přes bonusový žeton (nemusíte na tomto žetonu ukončovat pohyb), vezměte si jej, aktivujte jeho efekt a ponechte si jej vedle své desky studií.



Veźměte si uvedený počet mincí.



Přidejte si uvedený počet VB.



Veźměte si uvedený počet žetonů elixírů.



Umístěte nového studenta na začátek cesty technologií.

Destičky specializací

Destičky specializací vám umožní získat bonus z destičky příjmu nebo destičky vývoje.



Když (a pouze tehdy) jeden z vašich studentů (na cestě technologií) nebo váš ukazatel (na cestě práce) ukončí svůj pohyb na destičce specializace, vezměte si příslušnou destičku (zobrazenou destičku příjmu nebo vývoje) a umístěte si ji na svou desku studií (destička se symbolem ? vám umožňuje vzít si destičku druhu, jaký si vyberete. Zvolenou destičku nemůžete později změnit.)

Destičky vývoje

Destičky vývoje jsou symboly, které se přidávají k základní akci zobrazené na destičce. Budete je potřebovat, abyste zvýšili hodnotu této akce pokaždé, když ji budete provádět!



Když si vezmete destičku vývoje (v důsledku efektu destičky specializace), umístěte ji na volné políčko zásuvky ve druhé řadě vašeho pracovního stolu.

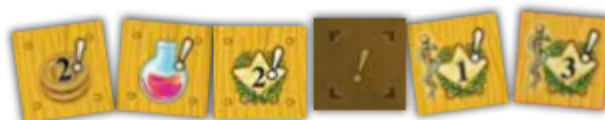
Máte-li již všech 5 políček zásuvek na svém pracovním stole zaplněných, můžete nahradit některou z destiček vývoje, kterou jste umístili v této hře dříve.



Destičky příjmu a medicíny

Destičky příjmu vám v každém kole během fáze příjmu přidávají bonus (2 VB, 2 mince, 1 žeton elixírů).

Destička medicínského příjmu vám přidává 1 nebo 3 VB v závislosti na počtu měst se symbolem medicíny, která jste navštívili (viz další stranu).



Když si vezmete destičku příjmu (v důsledku efektu destičky specializace), umístěte ji na volné políčko příjmu ve své knihovně. Máte-li již všech 5 políček příjmu ve své knihovně zaplněných, můžete nahradit některou z destiček příjmu, kterou jste umístili v této hře dříve.



Destičky vynálezů

Destičky vynálezů vám poskytují okamžitý bonus.

Když (a pouze tehdy, když) jeden z vašich studentů (na cestě technologií) nebo váš ukazatel (na cestě práce) ukončí svůj pohyb na destičce vynálezu, okamžitě získáte vyznačený bonus.



VeźmĚte si 1 žeton elixírů a přidejte si 6 VB.



VeźmĚte si 2 žetony elixírů a přidejte si 3 VB.



VeźmĚte si 5 mincí a umístĚte jednoho svého studenta na začátek cesty technologií.



Přidejte si 2 VB a veźmĚte si 2 mince za každou kartu mistra, kterou jste zahráli.



Přidejte si 2 VB za každou univerzitu, kterou jste navštívili (*destičky univerzit, na nichž máte svou kostičku cestování*).



Přidejte si 1 VB a proveďte základní akci Technologie o hodnotĚ 1 za každou starobyrou zemi, kterou jste navštívili.



Přidejte si 1 VB a proveďte základní akci Práce o hodnotĚ 1 za každou zcela zaplnĚnou řadu nebo sloupec ve své knihovně.



VeźmĚte si 2 mince a proveďte základní akci Studium o hodnotĚ 3.



Přidejte si 2 VB a proveďte základní akci Výuka o hodnotĚ 3.



VeźmĚte si 1 žeton elixírů a proveďte základní akci Cestování o hodnotĚ 3.

Důležité! Všechny základní akce, které provádĚte v důsledku efektu destičky vynálezu, musí být hodnoty rovnĚ (nebo nižší) tĚ, která je uvedena na destičce. Nemůžete hodnotu této akce zvýšit přičtením počtu symbolů, které jsou na vašem pracovním stole, nebo zaplacením 2 mincí.

Destičky měst

Destičky měst vám přidávají okamžitý bonus vždy, když na ně umístíte kostičku cestování (*na konci pohybu vašeho vědce nebo v důsledku efektu karty mistra, viz str. 16*).

Když (a pouze tehdy, když) umístíte kostičku cestování (na konci pohybu vašeho vědce nebo v důsledku efektu karty mistra, viz str. 16), okamžitě získáte uvedený bonus.



VeźmĚte si 4 mince.



VeźmĚte si 2 žetony elixírů.



UmístĚte nového studenta na začátek cesty technologií.



Zaplaťte 2 mince a umístĚte kostičku cestování na univerzitu, jakou si vyberete.



Zaplaťte 2 mince a umístĚte kostičku cestování na starobyrou zemi, jakou si vyberete.



Medicínské město: je-li toto město prvním medicínským městem, které jste navštívili, veźmĚte si z mapy destičku medicínského příjmu a umístĚte ji na jedno políčko příjmu na své knihovně stranou s 1 VB nahoru. Je-li toto město druhým medicínským městem, které jste navštívili, otočte destičku medicínského příjmu na své knihovně stranou s 3 VB nahoru.

Destičky úkolů

Destičky úkolů vám umožní získat vítĚzné body (VB) na konci hry za splnění zobrazených podmínek. Destičky úkolů se nacházejí na mapĚ, na konci cesty práce a na koncích 4 větví cesty technologií.

Abyste mohli aktivovat destičku úkolu (na mapĚ nebo na konci cesty), musíte splňovat požadavek mít 4 knihy zobrazenĚ vedle políčka.

Když umístíte na destičku úkolu svou komponentu (*kostičku cestování, ukazatel nebo studenta*), pak tento úkol aktivujete: na konci hry obdržíte vítĚzné body podle podmínky, která je na destičce zobrazena.



Přidejte si 1 VB za každou minci, která vám na konci hry zbyla ve vaší zásobě. Maximální počet VB, které zde můžete získat, je 14 (i kdybyste měli více než 14 mincí).



Přidejte si 2 VB za každý žeton elixíru, který vám na konci hry zbyl ve vaší zásobě. Maximální počet VB, které zde můžete získat, je 14 (i kdybyste měli více než 7 žetonů elixírů).



Přidejte si 2 VB za každý bonusový žeton, který vám na konci hry zbyl ve vaší zásobě. Maximální počet VB, které zde můžete získat, je 14 (i kdybyste měli více než 7 bonusových žetonů).



Přidejte si 3 VB za každou univerzitu, kterou jste během hry navštívili (tj. za destičky univerzit s vašimi kostičkami cestování). Maximální počet VB, které zde můžete získat, je 15 (i kdybyste navštívili více než 5 univerzit).



Přidejte si 3 VB za každou starobylou zemi, kterou jste během hry navštívili (tj. za destičky starobylých zemí s vašimi kostičkami cestování).



Přidejte si 4 VB za každého svého studenta, který během hry dosáhl konce cesty technologie (ohledně posledních políček cest viz str. 6).



Přidejte si 4 VB za každou kartu mistra, kterou jste během hry zahráli.



Přidejte si 4 VB za každé 3 destičky knihovny, které jste během hry umístili do své knihovny.



Přidejte si 5 VB za každé 3 různé knihy, které na konci hry máte na kartách akcí, které máte k dispozici (na těch, které máte v ruce, a na těch, které jste zahráli na pracovní stůl v posledním kole, ale ne na těch, které jste umístili pod svůj pracovní stůl) a na svých kartách mistrů. Maximální počet VB, které zde můžete získat, je 15, i kdybyste měli více než 3 sady 3 různých knih. Knihy vyžadované tímto úkolem nemůžete nahrazovat žetony elixírů.



Přidejte si 3 VB za každou dvojici karet akcí (ne karet počátečních akcí), kterou máte na konci hry k dispozici (těch, které máte v ruce, a těch, které jste zahráli na pracovní stůl v posledním kole, ale ne těch, které jste umístili pod svůj pracovní stůl). Maximální počet VB, které zde můžete získat, je 15, i kdybyste měli k dispozici více než 5 dvojic karet (nepočátečních) akcí.

Zvláštní efekty karet akcí

Všechny karty akcí kromě karet počátečních akcí mají zvláštní efekt, který je zobrazen v jejich horní polovině.



Zaplaťte množství uvedené nalevo a vezměte si to, co je uvedeno napravo.



1 kniha dle vašeho výběru.



Přidejte si 1 VB za každou knihu zobrazené barvy, která je vám k dispozici (na vašem pracovním stole a na kartách mistrů, které jste zahráli). Knihy vyžadované tímto zvláštním efektem nemůžete nahrazovat žetony elixírů.



Za zaplacení 3 mincí umístěte ve stejné akci druhý žeton knihovny. Hodnotu akce musíte rozdělit mezi oba žetony.

Příklad: Alice provádí zahráním této karty akci Studium o hodnotě 3. Může umístit 2 žetony knihovny do první řady, nebo 1 do první a 1 do druhé.



Zdvojnásobte efekt bonusového žetonu, který si vezmete při provádění akce Technologie při zahrání této karty.



Za zaplacení 2 mincí přesuňte svého vědce do kterékoli prázdné vesnice (se stříbrným nebo zlatým okrajem bez bonusového žetonu). Tento efekt můžete provést před nebo po provedení základní akce Cestování.



Provedte okamžitý zvláštní efekt (se symbolem blesku) karty akce, která již byla umístěna na váš pracovní stůl.



Odhodte z ruky 1 kartu akce (odstraňte ji ze hry), přidejte si 4 VB a vezměte si 2 mince.



Přidejte si 4 VB za každou sadu 3 stejných knih, kterou máte k dispozici (na vašem pracovním stole a na kartách mistrů, které jste zahráli). Knihy vyžadované tímto zvláštním efektem nemůžete nahrazovat žetony elixírů.



Za zaplacení 4 mincí nemusíte dodržet požadavky políčka knih, na které chcete zahrát akci Studium.





Za zaplacení 2 mincí můžete během této akce Cestování umístit více než jednu kostičku cestování. (Můžete umístit kostičku na místo, kterým projdete, a na místo, kde skončíte svůj pohyb.)


Karty mistrů


Každý mistr má zvláštní schopnost a na konci hry přidává vítězné body.

 Karty mistrů lze hrát čtyřmi různými způsoby:

 Když jeden z vašich studentů ukončí svůj pohyb na políčku mistra na konci jedné větve cesty technologií.

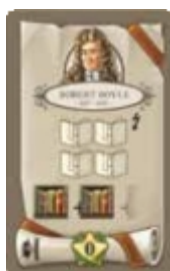
 Když váš ukazatel na cestě práce ukončí svůj pohyb na políčku mistra.

 Když umístíte kostičku cestování na políčko mistra na mapě.

 Když umístíte 9. destičku knihovny.

Když hrajete kartu mistra, vyložte ji vedle své desky studií. Obsahuje-li karta okamžitý efekt, označený symbolem blesku, okamžitě tento efekt vykonajte.

Je-li okamžitým efektem základní akce, musíte ji vykonat se zobrazenou (nebo nižší) hodnotou. Nemůžete přičítat symboly stejného druhu, které jsou vidět na vašem pracovním stole, ani nemůžete zvýšit její hodnotu zaplacením 2 mincí.



Robert Boyle: Provedte akci Studium o hodnotě 4. Při této akci můžete umístit více destiček knihovny a rozdělit hodnotu akce mezi ně (např. umístit jednu destičku knihovny na polici 1 a jinou na polici 3, nebo 4 destičky knihovny na polici 1, atd.). Musíte splňovat požadavky každého políčka knihy, které chcete zaplnit.



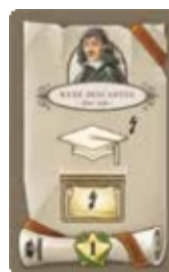
Tycho Brahe: Přidává vám 2 trvalé modré knihy.



Thomas Browne: Provedte akci Výuka o hodnotě 4. Při této akci si můžete vzít více než jednu kartu akce, pokud mezi ně rozdělíte hodnotu akce (např. vezmete si kartu o hodnotě 1 a kartu o hodnotě 3, nebo 4 karty o hodnotě 1, atd.).



Giordano Bruno: Vezměte si 6 mincí.



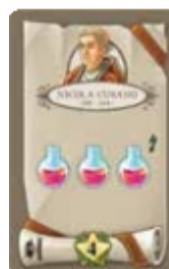
René Descartes: Provedte akci Výuka o hodnotě 1. Okamžitě provedte základní akci karty akce, kterou jste si vzali, jako byste tuto kartu zahráli na svůj pracovní stůl (hodnota akce je celkový počet symbolů této akce viditelných na vašem pracovním stole plus 1).



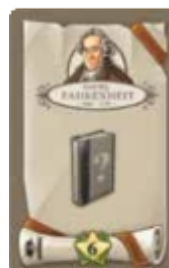
Margaret Cavendish: Natrvalo odstraňte z vaší zásoby 2 vrchní destičky knihovny.



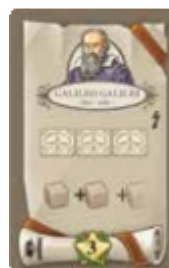
Mikuláš Koperník: Provedte akci Studium o hodnotě 3. Ignorujte požadavky políčka knihy, které se rozhodnete zaplnit.



Nicola Cusano: Vezměte si 3 žetony elixírů.



Daniel Fahrenheit: Přidává vám 1 trvalou knihu. Barvu této knihy si můžete zvolit pokaždé, když schopnost tohoto mistra využíváte.



Galileo Galilei: Provedte akci Cestování o hodnotě 3. Na každé místo, přes které přejdete, můžete umístit jednu kostičku cestování.



William Gilbert: Umístěte 1 studenta na začátek cesty technologií.



Edmond Halley: Provedte akci Technologie o hodnotě 4. Při této akci můžete přesunout více než jednoho studenta, pokud mezi ně rozdělíte hodnotu akce (např. přesunout 1 studenta o 1 políčko a jiného o 3 políčka, nebo přesunout 4 studenty o 1 políčko, atd.).



Blaise Pascal: Provedte akci Cestování o hodnotě 5. Nemusíte platit žádné poplatky za cestování.



Christiaan Huyghens: Provedte akci Práce o hodnotě 3. Pokud se při provádění této akce dostanete na destičku úkolu na konci cesty práce, ignorujte požadavky, které jsou nutné k její aktivaci.



Evangelista Torricelli: Provedte akci Technologie o hodnotě 3. Pokud se při provádění této akce dostanete na destičku úkolu, ignorujte požadavky, které jsou nutné k její aktivaci.



Johannes Kepler: Provedte akci Práce o hodnotě 6. Za tuto akci nezískáte mince.



Maria Winkelmann: Umístěte 1 kostičku cestování na políčko na mapě, jaké si vyberete. Nemůžete ji umístit na políčko mistra ani na políčko úkolu.



Gottfried Leibniz: Přidává vám 2 trvalé oranžové knihy.



Isaac Newton: Přidává vám 2 trvalé zelené knihy.



Paracelsus: Provedte akci, jakou si vyberete, o hodnotě 3.

Poděkování

Nestore Mangone by rád poděkoval:

„I Belli di Roma“ (Flaminia, Gabriele, Marco, Tommaso a Virginio), Congrega del Dado Incantato, Battistè a Valentinè za jejich podporu a pomoc s testováním a především Marilenè, bez níž by tato hra nebyla tím, čím je.

Simone Luciani by rád poděkoval těmto lidem:

Samantha Milani za to, že vždy byla vedle mě při každém novém herním dobrodružství, Claudio Cicalè, Martina a Andrea, Luigi Coccia, Paolo Toffanello, Enrico Tombolini, Daniel Marinangeli, Daniele Tascini, Ido Traini, Franco Mari a hráči Moie, hoši ze Spazio Ludico a Rolling Gamers za jejich nadšení při všech testech.

CRANIO CREATIONS EDITION:

Designers: Nestore Mangone & Simone Luciani

Illustrations and Graphic Design: atelierr98

English Rules: Laura Dadson
Bubola

Editor: Giuliano Acquati

CMON EDITION:

Production: Isadora Leite (Lead), Patricia Gil, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, & Renato Sasdelli

Proofreading: Thiago Aranha & Bryan Steele

Publisher: David Preti



Český překlad:
Otmár Onderek

