Nestore Mangone & Simone Luciani

NEWTON

Pravidla hry

Osmnácté století bylo obdobím nepřeberných vědeckých objevů, vzrušujícího výzkumu mnoha oblastí lidského poznání a dosud neprobádaných tajů přírody. V akademickém prostředí je konkurence nemilosrdná... obzvláště pro mladé učence, jako jste vy! Chcete-li kráčet ve šlépějích samotného Isaaca Newtona, stát se nejproslulejším vědcem své doby a pýchou akademické obce, musíte své životy zasvětit studiu nových poznatků a neúnavně rozšiřovat škálu znalostí!

Na cestách napříč Evropou navštívíte mnohá města, univerzity a antické země, které kdysi bývaly kolébkami vzdělanosti. Ponořte se do studia děl mistrů, kteří se na stejnou životní pouť vydali před vámi, a na přednáškách se naučte vždy něco nového. Konečně se pak můžete pustit do vlastních experimentů, ze kterých možná vzejdou průlomové vynálezy! Pracujte pilně, protože věda se neobejde bez financí... a v neposlední řadě se pokuste vydobýt si podporu současných velmistrů!

HERNÍ MATERIÁL

1 mapa

1 deska stupnic

4 studovny

10 destiček cílů

10 destiček specializací

12 destiček příjmů

4 destičky medicínských příjmů

20 elixírů

48 svazků knih
(12 pro každého hráče)

32 mincí
(hodnoty 1 a 5)

18 bonusových žetonů

3 destičky antických zemí

10 destiček vynálezů

20 destiček rozvoje

7 destiček měst

6 destiček univerzit

16 studentů
(4 pro každého hráče)

4 vědci
(1 pro každého hráče)

22 karet velmistrů

24 počátečních akčních karet
(6 pro každého hráče)

45 akčních karet
(15 od každé úrovně)

4 přehledové karty

8 ukazatelů
(2 pro každého hráče)

48 kostiček cestování
(12 pro každého hráče)

1 žeton začínajícího hráče

PŘÍPRAVA HRY

1. **Mapu** a **desku stupnic** umístěte doprostřed stolu.

2. Zamíchejte destičky **měst**, **univerzit** a **antických zemí** a náhodně je rozmístěte na patřičná pole (*odpovídající tvaru destiček*) na mapě.

3. Zamíchejte destičky **specializací** a 5 z nich náhodně rozmístěte na patřičná pole (*odpovídající tvaru destiček*) na desce stupnic. Zbylé destičky specializací vraťte do krabice.

4. Zamíchejte destičky **cílů** a 6 z nich náhodně rozmístěte na patřičná pole (*odpovídající tvaru destiček*) na mapě a na desce stupnic. Zbylé cíle vraťte do krabice.

5. Při hře 4 hráčů rozmístěte všechny **bonusové žetony** na patřičná pole (**s odpovídajícím tvarem a zlatým okrajem**) na mapě a desce stupnic. Při hře 3 hráčů neumisťujte bonusové žetony na pole označená číslem 4. Při hře 2 hráčů neumisťujte bonusové žetony na pole označená čísly 4 a 3+. Při hře 1 hráče neumisťujte bonusové žetony na pole označená čísly 4, 3+ a 2+. Zbylé bonusové žetony vraťte zpět do krabice.

6. Zamíchejte destičky **vynálezů** a 5 z nich náhodně rozmístěte na patřičná pole (*odpovídající tvaru destiček*) na desce stupnic. Zbylé destičky vynálezů vraťte do krabice.

7. Destičky **příjmů** rozdělte podle druhů (*dle symbolů vyobrazených na líci destiček*) a vzniklé hromádky umístěte lícem vzhůru na patřičná pole na desce stupnic.

8. Destičky **medicínských příjmů** umístěte na patřičné pole na mapě, otočené stranou s 1 vítězným bodem vzhůru.

9. **Mince a elixíry** roztřiďte do hromádek a utvořte z nich společnou zásobu pro všechny hráče. Zásoba mincí a elixírů je neomezená (*pokud nastane vzácná situace, kdy vám mince či elixíry dojdou, použijte vhodnou náhradu*).

10. **Akční karty** roztřiďte podle úrovní (*podle počtu symbolů na rubu karet*). Každou ze tří vzniklých hromádek zamíchejte zvlášť a umístěte lícem dolů na stůl. Z každé hromádky odhalte tři karty a umístěte je lícem vzhůru poblíž hromádky, ze které je otočíte. Takto vzniknou tři řady karet rozdělených podle úrovně. Při hře 1 hráče odhalte z každé hromádky pouze 2 karty namísto 3.

11. **Destičky rozvoje** roztřiďte podle druhů (*podle symbolů na líci*) a umístěte je lícem vzhůru na patřičná pole na desce stupnic.

PŘÍPRAVA PROSTORU HRÁČE

Vyberte si barvu a poté:

A Náhodně si vyberte **1 studovnu** a umístěte ji před sebe.

B Vezměte si **12 svazků knih** ve vaší barvě, rozdělte je na hromádky po 3 svazcích, a jednotlivé hromádky umístěte na pole určená pro svazky knih (*vlevo dole*).

C Vezměte si **12 kostiček cestování** ve vaší barvě a umístěte 1 kostku na každé z polí určených pro tyto kostky.

D Vezměte si **6 počátečních akčních karet** ve vaší barvě.

E Vezměte si **vědce** ve vaší barvě a umístěte jej na mapu na počáteční pole v Basileji (*Basel*).

F Vezměte si **4 studenty** ve vaší barvě a umístěte 1 z nich na počáteční pole stupnice technologií na desce stupnic. Zbylé 3 studenty umístěte poblíž své studovny.

G Vezměte si **2 ukazatele** ve své barvě. Umístěte 1 z nich na počáteční pole stupnice práce na desce stupnic. Druhý umístěte na mapu, na políčko „0“ na počítadle bodů (*body přípravy E, F a G jsou vyobrazeny na předchozí dvojstraně*).

H Vezměte si **1 přehledovou kartu** a umístěte ji poblíž své studovny. Zbylé přehledové karty vraťte do krabice.

I Vezměte si **2 mince** a umístěte je poblíž své studovny.

J Náhodně vyberte začínajícího hráče. Tento hráč si vezme **žeton začínajícího hráče** (*při hře 1 hráče tento žeton není potřeba*).

K Zamíchejte karty velmistrů a rozdejte každému hráči 4 z nich. Zbylé karty velmistrů vraťte do krabice.

Během první partie si jednoduše ponechte karty, která vám byly rozdány.

Při následujících partiích můžete použít pokročilé pravidlo: každý hráč si z rozdaných karet velmistrů vybere 1, kterou položí před sebe, a zbylé karty pošle hráči po levici. Takto pokračujte dál, dokud před sebou nemá každý hráč položené 4 karty velmistrů.

Při hře 1 hráče můžete postupovat takto: doberte si 6 karet velmistrů a ponechejte si 4 z nich.

JAK HRÁT

Partie bude probíhat **6 kol**. Každé kolo je rozděleno na **2 fáze**: fázi provádění akcí a fázi úklidu. Během fáze provádění akcí budou hráči umisťovat karty na stůl vyobrazený na studovně a s jejich pomocí budou provádět různé akce. Během fáze úklidu musí každý hráč přesunout jednu ze zahraných karet pod stůl (ten na studovně, ne opravdový). Kartu pod stolem hráč trvale ztratí, ale symbol na kartě bude do příštích kol zvyšovat sílu některé akce. Vítězné body (VB) potřebné k vítězství mohou hráči získat z okamžitých efektů, jako příjem během hry nebo na konci hry za splnění cílů či z karet velmistrů. Hráč s největším počtem bodů se stane vítězem!

FÁZE PROVÁDĚNÍ AKCÍ

Během této fáze budou hráči provádět své tahy jeden po druhém. Počínaje začínajícím hráčem odehraje každý hráč 1 tah a poté následuje další hráč po směru hodinových ručiček. Během každé fáze provádění akcí odehraje každý hráč celkem 5 tahů.

Ve svém tahu **musí hráč zahrát 1 akční kartu** z ruky na stůl na své studovně. Také **může, pokud chce, provést libovolný počet doplňkových akcí** (*viz str. 9*).

Každá akční karta má **na spodní polovině symbol některé základní akce**. Tuto akci provedete po zahrání karty. Na **horní polovině může být také symbol zvláštního efektu** (*viz str. 14*).

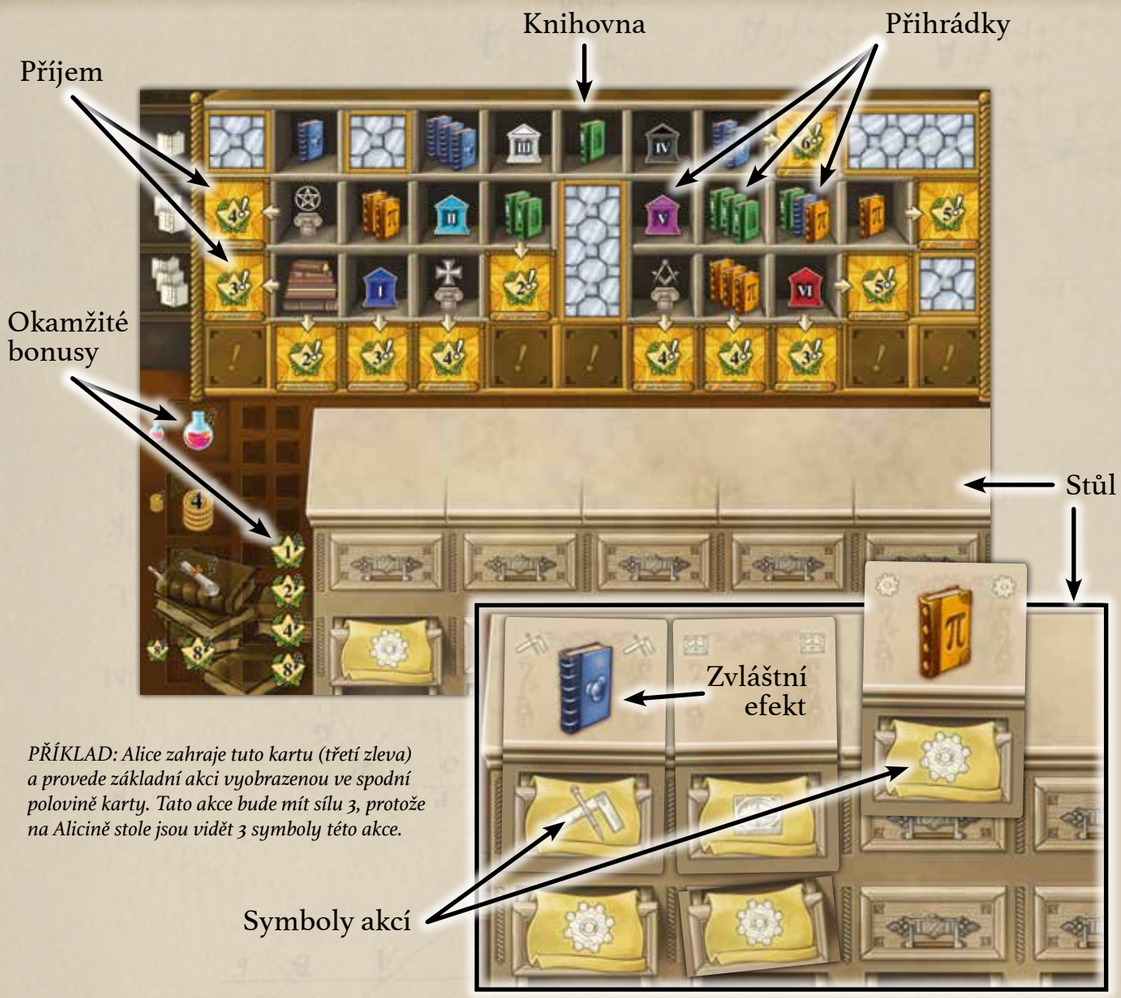
Akční kartu zahrajete tak, že ji vezmete ze své ruky a **umístíte na stůl** na volné pole nejvíce vlevo. Poté **provedete základní akci vyobrazenou na kartě. Pokud je na kartě i symbol zvláštního efektu, vyhodnotíte tento efekt.** Pokud chcete, můžete se rozhodnout neprovést základní akci či nevyhodnotit zvláštní efekt.

Provedení základní akce, vyhodnocení zvláštního efektu a provedení doplňkových akcí smíte vykonat v libovolném pořadí.

Každá základní akce má určitou sílu. Síla akce se rovná počtu symbolů této akce, které jsou vidět kdekoli na vašem stole (nebo pod ním), a to včetně symbolu na právě zahrané kartě.

Pozor! Sílu akce nemusíte využít naplno. Smíte se rozhodnout provést danou základní akci o nižší síle, než jakou by vám umožnil počet symbolů na vašem stole.

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



PŘÍKLAD: Alice zahraje tuto kartu (třetí zleva) a provede základní akci vyobrazenou ve spodní polovině karty. Tato akce bude mít sílu 3, protože na Alicině stole jsou vidět 3 symboly této akce.

Práce

Posuňte svůj ukazatel po stupnici práce až o tolik polí, jaká je síla prováděné akce.

Zároveň získáte tolik mincí, o kolik polí posunete svůj ukazatel po stupnici práce. Mince si berte ze společné zásoby a umisťujte je do své osobní zásoby.

Tuto akci můžete provést, i pokud je váš ukazatel již na konci stupnice práce. Už neposunete svůj ukazatel, ale získáte mince.

Pokud chcete použít efekt některého ze speciálních polí na stupnici práce, musíte svůj ukazatel zastavit na tomto poli. (*Efekty destiček a pole velmistra najdete od strany 12 dál*).

Pokud se rozhodnete posunout o méně polí (*například protože chcete zastavit na některém ze speciálních polí*), než kolik by vám umožnila celková síla prováděné akce, získáte pouze tolik mincí, o kolik polí se posunete.

Pokud chcete posunout svůj ukazatel na cíl na konci stupnice, musíte nejprve splňovat podmínky na šipce nalevo od cíle (*viz str. 9*).

PŘÍKLAD: Sára provádí akci práce o celkové síle 3, ale protože chce aktivovat destičku specializace, musí na ní zastavit. Proto se posune pouze o 2 pole. Proto také získá pouze 2 mince.

Technologie

Posuňte JEDNOHO ze svých studentů na stupnici technologie až o tolik polí, jaká je síla prováděné akce.

Stupnice technologie začíná vždy na stejném poli, ale poté se dělí na různá odvětví. Když poprvé posouváte studentem z počátečního pole, musíte se rozhodnout, na které odvětví se vydá. To samé platí ve chvíli, kdy dojde student na rozcestí. Konečná pole (celkem jich je 6) na stupnici technologie jsou zvýrazněná.

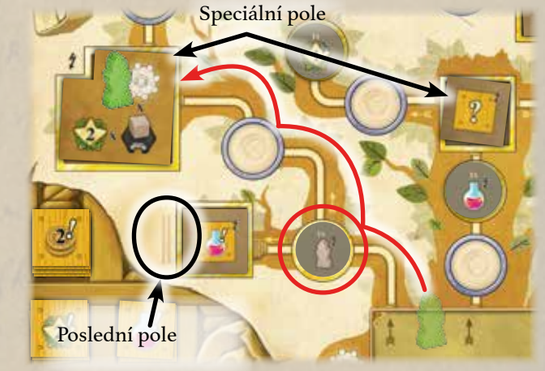
Studenti se po stupnici mohou posouvat pouze dopředu. Nikdy se nemohou vrátit.

Během jedné akce smíte pohnout pouze jedním studentem. Nesmíte rozdělit sílu akce mezi více studentů. Pokud na stupnici ani na počátečním poli nemáte žádné studenty, nesmíte tuto akci provést.

Pokud váš student překročí pole s bonusovým žetonem (*nebo na něm ukončí pohyb*), **vezměte si tento žeton a okamžitě vyhodnoťte jeho efekt. Pokud chcete použít efekt některého ze speciálních polí na stupnici technologie, musíte ukončit pohyb studenta na tomto poli.** (*Efekty destiček a pole velmistra najdete od strany 12 dál.*)

Pokud chcete posunout studenta na některý z cílů (*na koncích čtyř odvětví stupnice*), **musíte nejprve splňovat podmínky na šipce nalevo od daného cíle** (*viz str. 9*).

Na posledních polích odvětví nesmí stát více než 1 student stejné barvy. Počet studentů na všech ostatních polích stupnice není nijak omezen.



PŘÍKLAD: Alice provádí akci technologie o celkové síle 3. Studenta se rozhodne posunout po cestě vyznačené červenou šipkou. Po prvním kroku si vezme bonusový žeton a vyhodnotí jej. Poté se rozhodne jít cestou mírně doprava a ukončí pohyb na speciálním poli, které tím aktivuje.

Cestování

Posuňte svého vědce podél cest na mapě až o tolik polí, jaká je síla prováděné akce.

Pokud chcete posunout svého vědce po cestě, na které je vyobrazen poplatek, musíte nejprve zaplatit odpovídající počet mincí, a teprve poté smíte vědce po této cestě posunout.

Cesty na mapě vedou do šesti různých druhů míst. Na mapě je 6 univerzit, 3 antické země, 7 měst, 14 vesnic, 1 pole velmistra, 1 cíl a také počáteční pole. Cesty vedou přes moře, po zemi nebo přes obojí. Některé cesty jsou zdarma, jiné vyžadují poplatek.

Pokud váš vědec překročí pole s bonusovým žetonem (*nebo na něm ukončí pohyb*), **vezměte si tento žeton a okamžitě vyhodnoťte jeho efekt. Pokud váš vědec ukončí pohyb na městě, univerzitě, antické zemi, cíli nebo poli velmistra, vezměte ze své studovny kostičku cestování a umístěte ji na toto pole** (*Efekty destiček a pole velmistra najdete od strany 12 dál*).

Kostičky cestování berte ze studovny vždy zprava doleva, odshora dolů (*nejprve vezmete pravou kostku v prvním řádku, pak levou kostku, pak pravou kostku v druhém řádku atd*). Jakmile umístíte 9./10./11./12. kostku, okamžitě získáte 1/2/4/8 vítězné body.

Na žádném poli na mapě nikdy nesmí ležet více než 1 kostička stejné barvy. Počet různých vědců či kostiček na polích není nijak omezen.

Pokud chcete posunout vědce na cíl, musíte nejprve splňovat podmínky na šipce nalevo od tohoto cíle (*viz str. 9*).

PŘÍKLAD: Franta může provést akci cestování o síle 4. Rozhodl se, že vědce posune jen o 3 pole, aby ukončil pohyb v Istanbulu. Nejprve provede první dva kroky, poté si vezme a vyhodnotí bonusový žeton a nakonec přejde do Istanbulu, kam také umístí svoji kostičku cestování.

Přednášky

Vezměte si JEDNU z dostupných akčních karet, jejíž hodnota je stejná nebo nižší, než jaká je síla prováděné akce. V příštím tahu ji smíte zahrát. Získanou kartu nenahrazujte novou kartou z hromádky. Akční karty doplníte až během fáze úklidu (*viz str. 10*).

Hodnota akční karty odpovídá počtu symbolů přednášek na rubu karty (*nebo na hromádce, ze které byla karta otočena*).

*POZOR! Na konci kola musíte umístit akční kartu pod stůl (**viz fáze úklidu na str. 10**). Proto je velice důležité získat nové akční karty, jinak se může stát, že vám v budoucích kolech karty dojdou!*

Také mějte na paměti, že všechny akční karty, kromě těch počátečních, na sobě mají také zvláštní efekt. Zvláštní efekty vám mohou přinést řadu výhod (viz zvláštní efekty na str. 14).

Během jedné akce si smíte vzít pouze 1 kartu. Jinými slovy, nesmíte rozdělit sílu akce a vzít si více karet najednou. Pokud ve svém tahu nemáte v ruce žádnou kartu, nemůžete již provádět základní akce!

Příklad: Sára provádí akci přednášky o celkové síle 2. Mohla by si tedy vzít jednu z vyznačených karet.

Studium

Vezměte JEDEN svazek knih ze své studovny a umístěte jej do své knihovny do přihrádky, jejíž hodnota je stejná nebo nižší, než jaká je síla prováděné akce.

Knihovna na studovně se skládá z přihrádek (*čtverečků*) rozdělených do 3 vodorovných polic (*řady*). Čtvrtá police knihovny se nepočítá, je totiž určená čistě pro destičky příjmů. Každá ze tří polic má jinou hodnotu (*1/2/3 symboly studia*). Všechny přihrádky mají stejnou hodnotu jako police, na které se nacházejí. V každé přihrádce je vyobrazený požadavek (*viz níže*). Pole s vitráží oddělují jednotlivé řádky a sloupce přihrádek. V přihrádce v levém dolním rohu knihovny je již předem umístěný svazek knih a je tedy vždy zaplněný. Pokud zaplníte všechny sousedící přihrádky v některém řádku nebo sloupci knihovny (*pamatujte, že vitráže oddělují sloupce a řádky*), máte na svém kontě vědecký objev! Od této chvíle máte nárok na příjem vítězných bodů vyobrazený ve žlutém poli s šipkou u dokončeného sloupce nebo řádku. Ve čtvrté, nejspodnější polici knihovny je 5 volných míst pro destičky příjmů a medicínských příjmů.

Pokud chcete umístit svazek knih do přihrádky, musíte nejprve splňovat požadavek vyobrazený v dané přihrádce (*požadavky najdete na následující straně*).

Svazky knih berete z hromádek svazků na své desce. Svazky musíte brát z hromádek odshora dolů. Nejprve tedy musíte zcela vyprázdnit horní hromádku svazků, a teprve pak smíte brát svazky z následující hromádky. Jakmile vyprázdníte hromádku svazků, odhalíte bonus, který okamžitě získáte (*1 elixír / 4 mince / 1 karta velmistra / 8 vítězných bodů*).

Během jedné akce smíte umístit pouze 1 svazek knih. Jinými slovy, nesmíte rozdělit sílu akce a umístit více svazků najednou. Pokud již nemáte v hromádkách žádné svazky knih, nemůžete tuto akci provést.

Pokud zaplníte všechny sousedící přihrádky v některém řádku nebo sloupci knihovny, budete získávat příjem vítězných bodů vyobrazený ve žlutém poli s šipkou na konci daného řádku nebo sloupce. Tento příjem získáte vždy během fáze úklidu (*viz fáze úklidu, str. 10*).

PŘÍKLAD: Franta navštívil univerzitu v Boloni (II). Franta provádí akci studium o celkové síle 2. Vezme svazek knih z horní hromádky. Protože šlo o poslední svazek z hromádky, okamžitě získá 1 elixír. Svazek knih může umístit do jedné z vyznačených polic, protože splňuje jejich požadavky (navštívil univerzitu II a má na stole modrou knihu). Rozhodne se svazek umístit do přihrádky s modrou knihou, protože tak zaplní celý sloupec a bude mít nárok na příjem vítězných bodů. Během fáze úklidu tohoto kola – a všech následujících kol – získá 2 vítězné body.

Žolík

Akční karty se symbolem žolíka vám umožní provést libovolnou základní akci.

Síla prováděné akce se rovná počtu symbolů této akce, které jsou vidět na vašem stole, plus 1 (*za symbol žolíka*). Symbol žolíka se započítává pouze do síly právě prováděné akce.

Symbol žolíka se nezapočítává do síly akcí prováděných v pozdějších tazích. Symbol žolíka nemá žádný význam, ani pokud by byl umístěn pod vaším stolem (*viz fáze úklidu, str. 10*).

PŘÍKLAD: Sára se rozhodla zahrát kartu s žolíkem a provést akci cestování. Celková síla této akce bude 4, protože na stole už jsou 3 symboly cestování a žolík se bude protentokrát počítat jako 1 symbol navíc.

Požadavky, knihy a elixíry

Pokud chcete umístit svazek knih do přihrádky nebo aktivovat některý cíl, musíte nejprve splnit jisté požadavky (*mít knihy, navštívit univerzitu nebo antickou zem*), které jsou vyobrazeny v přihrádce nebo na šipce vedle daného cíle.

Pokud požadavek vyžaduje návštěvu univerzity nebo antické země, musí být jedna z vašich kostiček cestování umístěna na dané univerzitě nebo antické zemi (*musíte tam tedy docestovat*).

Pokud požadavek vyžaduje jistou barvu a počet knih, musíte mít tyto knihy viditelně položené na vašem stole nebo musí být na zahrané kartě velmistra. Každou knihu lze během jednoho kola využít ke splnění více požadavků.

Kdykoli potřebujete splnit požadavek (*během akce studium nebo na aktivaci cíle*), **můžete zaplatit elixíry a usnadnit si splnění požadavku:**

Můžete zaplatit 1 elixír a považovat jej za 1 libovolnou knihu v požadavku přihrádky nebo na šipce vedle cíle. Můžete zaplatit i více elixírů a „nahradit" takto 1 knihu za každý zaplacený elixír.

Můžete zaplatit 3 elixíry, a vymazat tak požadavek na návštěvu univerzity či antické země v jedné z přihrádek.

Doplňkové akce

Před, během nebo po provedení základní akce můžete zaplatit mince a provést libovolný počet následujících doplňkových akcí.

Otočení 2 akčních karet z libovolné hromádky. Poplatek: 1 mince.
Lze opakovat vícekrát.

Zaplaťte 1 minci, otočte 2 vrchní karty z některé hromádky akčních karet a umístěte je lícem vzhůru do řady vedle dané hromádky.

Otočené karty už natrvalo ponechte v nabídce karet. V nabídce může být neomezený počet karet.

Zvýšení síly základní akce.
Poplatek: 2 mince. Pouze 1 za tah.

Zaplaťte 2 mince. Přičtěte +1 k síle základní akce, kterou právě provádíte. Tuto doplňkovou akci smíte provést pouze jednou za tah a smíte s její pomocí zvýšit pouze sílu základní akce, kterou provádíte po zahrání akční karty. Nesmíte zaplatit 4 mince a zvýšit sílu o +2. Také nesmíte zvýšit sílu základní akce, kterou provádíte prostřednictvím destičky vynálezu nebo karty velmistra (*viz str. 13 a 15*).

Nákup elixíru.
Poplatek: 3 mince.
Lze opakovat vícekrát.

Zaplaťte 3 mince. Vezměte si 1 elixír ze společné zásoby a umístěte jej do své osobní zásoby.

Zápis nového studenta.
Poplatek: 5 mincí.
Lze opakovat vícekrát.

Zaplaťte 5 mincí. Vezměte studenta ze své zásoby a umístěte jej na počáteční pole stupnice technologie.

PŘÍKLAD: Sára zahrála akční kartu se žolíkem a chystá se provést akci cestování. Zaplatí 2 mince, aby zvýšila celkovou sílu této akce. Akce bude mít tedy sílu 5 (3 za symboly cestování na stole, +1 za žolíka, +1 za doplňkovou akci).

FÁZE ÚKLIDU

Fáze provádění akcí končí ve chvíli, kdy všichni hráči odehráli 5 tahů (*to poznáte podle toho, že hráči zaplnili své stoly akčními kartami*)**.**

Pokud chcete urychlit průběh hry, mohou všichni hráči provést úklid současně.

Každý hráč musí nyní vybrat JEDNU z akčních karet umístěných na stole a dát ji pod stůl. Jednotlivé karty zasouváte pod stůl na volné místo nejvíce vlevo (*na konci prvního kola pod sloupec zásuvek úplně vlevo, v druhém kole pod druhý sloupec atd.*). Kartu vždy zasunete tak, aby byla vidět její spodní polovina.

Speciální efekty na kartách pod stolem již nelze nikdy vyhodnotit. Ovšem symbol na spodní polovině karty je vždy viditelný pro určení síly dané základní akce.

Zbylé akční karty na stole si všichni hráči vezmou zpět do ruky.

Všichni hráči nyní získají příjmy z knihovny, na které mají nárok.

Nárok máte na příjem z dokončených sloupců či řádků v knihovně. Také máte nárok na příjem z destiček příjmů umístěných na nejspodnější (čtvrté) polici.

PŘÍKLAD: Alice dostane následující příjem: 2 VB a 4 VB za dokončený sloupec a řádek, 1 VB za destičku medicínského příjmu vpravo dole a 1 elixír za destičku příjmu vlevo dole.

Pokud získáte vítězné body, posuňte svůj ukazatel po počítadle bodů o odpovídající počet políček.

Všechny karty v nabídce akčních karet (*tedy ty otočené lícem vzhůru*) **vraťte dospod odpovídajících balíčků a poté otočte 3 nové karty, stejně jako na začátku hry** (*při hře 1 hráče otočte pouze 2 karty*). Nabídka karet není počtem nijak omezená: pokud z hromádky nelze otočit 3 karty, otočte co nejvíce karet.

Hráč s žetonem začínajícího hráče tento žeton předá hráči po své levici.

KONEC HRY

Hra končí po fázi úklidu šestého kola. Počet odehraných kol poznáte podle počtu akčních karet zasunutých pod stoly hráčů (*jakmile umístíte pod stůl pátou kartu – tedy pod zásuvky úplně vpravo – znamená to, že jste odehráli páté kolo a následuje poslední, šesté kolo*).

Každý hráč získá vítězné body za cíle, na kterých se nachází nějaký materiál v jeho barvě (*kostička cestování, student nebo ukazatel*).

Každý hráč také získá body z karet velmistrů zahraných během partie.

Hráč s největším počtem vítězných bodů se stává vítězem. V případě shody se hráči o vítězství dělí.

Bodování při hře 1 hráče

Na konci hry porovnejte své skóre s tabulkou níže a uvidíte, jaká akademická kariéra vás čeká!

Body	Akademická úroveň
0–40	Analfabet
41–50	Písař
51–60	Student
61–70	Učenec
71–80	Profesor
81–90	Děkan
91–100	Osvícenec
101–110	Mistr poznání
110–120	Génius
120+	Legendární vědec

PŘÍKLAD: Na konci hry vypadá Alicina situace takto. Má kostičky cestování na Boloni, Paříži, Lipsku, Amsterdamu, Athénách, Istanbulu, Krakově a na cíli. Její studenti stojí na 2 cílech na stupnici technologií a její ukazatel se nachází na cíli na konci stupnice práce. Zahrála karty velmistrů vyobrazené níže a získala bonusové žetony vyobrazené výše. Během hry získala 34 VB. Na konci získá tyto VB za splněné cíle:

12 VB za navštívení 4 univerzit.

10 VB za získání 5 bonusových žetonů.

12 VB za zahrání 3 karet velmistrů.

5 VB za navštívení 1 antické země.

Získá také 11 VB za karty velmistrů.

Její závěrečné skóre činí 84 vítězných bodů!

Žetony, destičky a karty

Na následujících stranách vám vysvětlíme, jaké funkce má veškerý herní materiál.

Bonusové žetony

Bonusové žetony poskytnou malý okamžitý bonus hráči, který je získá jako první. Najdete je na mapě a na stupnici technologií.

Pokud váš vědec či student ukončí pohyb na žetonu nebo jej přejde (*není nutné se na žetonu zastavit*), **okamžitě si tento žeton vezměte, vyhodnoťte jeho efekt a ponechte jej poblíž své studovny.**

- Získáte odpovídající počet mincí.
- Získáte odpovídající počet VB.
- Získáte odpovídající počet elixírů.
- Umístěte nového studenta na počáteční pole stupnice technologií.

Destičky specializace

Díky destičkám specializace můžete získat destičku příjmu nebo destičku rozvoje.

Pokud jeden z vašich studentů (*na stupnici technologií*) **nebo ukazatel** (*na stupnici práce*) **ukončí svůj pohyb na destičce specializace, vezměte si odpovídající odměnu** (*vyobrazenou destičku příjmu nebo rozvoje*) **a umístěte ji na svoji studovnu** (*pokud ukončíte pohyb na destičce se symbolem ?, smíte si vzít libovolnou destičku odpovídajícího druhu. Jakmile si vyberete, nemůžete volbu již změnit*).

Destičky rozvoje

Destičky rozvoje vám přináší symboly, které vždy přičtete k síle při provádění základní akce. Od této chvíle bude vaše akce tedy vždy silnější!

Pokud získáte destičku rozvoje (*jako odměnu z destičky specializace*), **umístěte ji na volné pole zásuvky ve spodní řadě zásuvek na vašem stolu.**

Pokud jsou všechny zásuvky ve spodní řadě plné, smíte nahrazovat dříve umístěné destičky rozvoje.

Destičky příjmů a medicíny

Destičky příjmů vám poskytují pravidelný bonus (*2 VB, 2 mince, 1 elixír*) během každé fáze úklidu.

Destičky medicínských příjmů vám poskytují 1 až 3 VB v závislosti na tom, kolik navštívíte měst se symbolem medicíny (*viz následující strana*).

Pokud získáte destičku příjmů (*jako odměnu z destičky specializace*), **umístěte ji na jedno z 5 polí určených pro destičky příjmů** (*na nejspodnější polici knihovny*). Pokud je všech 5 polí plných, smíte nahrazovat dříve umístěné destičky příjmů.

Destičky vynálezů

Destičky vynálezů vám poskytnou okamžitý bonus.

Pokud jeden z vašich studentů (*na stupnici technologií*) **nebo ukazatel** (*na stupnici práce*) **ukončí svůj pohyb na destičce vynálezu, okamžitě získáte vyobrazený bonus.**

Získáte 1 elixír a 6 VB.

Získáte 2 elixíry a 3 VB.

Získáte 5 mincí a umístíte nového studenta na počáteční pole stupnice technologií.

Získáte 2 VB a 2 mince za každou vámi zahranou kartu velmistra.

Získáte 2 VB za každou vámi navštívenou univerzitu (*univerzitu, na které je vaše kostička cestování*).

Získáte 2 VB a provedete jednu základní akci technologie o síle 1 za každou vámi navštívenou antickou zem.

Získáte 1 VB a provedete jednu základní akci práce o síle 1 za každý dokončený sloupec nebo řádek ve vaší knihovně.

Získáte 2 mince a provedete základní akci studium o síle 3.

Získáte 2 VB a provedete základní akci přednášky o síle 3.

Získáte 1 elixír a provedete základní akci cestování o síle 3.

Důležité! Všechny základní akce prováděné kvůli efektu destičky mají pouze takovou sílu, jaká je na destičce. Sílu těchto akcí nelze zvýšit přičtením symbolů na stole ani zaplacením 2 mincí. Stejně jako u jiných běžných akcí se můžete rozhodnout nevyužít sílu této akce na maximum (*např. pohnout se o méně polí*).

Destičky měst

Destičky měst vám poskytnou okamžitý bonus, pokud na ně umístíte svoji kostičku cestování (*po ukončení pohybu vědce nebo jiným způsobem*).

Pokud umístíte na destičku města kostičku cestování (*po ukončení pohybu vědce nebo jiným způsobem*), **okamžitě získáte jednorázový bonus.**

Získáte 4 mince.

Získáte 2 elixíry.

Umístíte nového studenta na počáteční pole stupnice technologií.

Zaplaťte 2 mince a umístěte svoji kostičku cestování na libovolnou univerzitu.

Zaplaťte 2 mince a umístěte svoji kostičku cestování na libovolnou antickou zem.

Město medicíny: pokud je toto první město medicíny, na které umísťujete svoji kostičku cestování, vezměte si z mapy destičku medicínského příjmu a umístěte ji stranou s 1 VB vzhůru nejspodnější polici své knihovny na jedno z 5 polí pro destičky příjmů. Pokud je toto druhé město medicíny, na které umísťujete svoji kostičku cestování, otočte dříve získanou destičku medicínského příjmu stranou se 3 VB vzhůru.

Destičky cílů

Cíle vám umožňují získat na konci hry vítězné body navíc, pokud je aktivujete a splníte. Cíle najdete na mapě, na konci stupnice práce a na konci čtyř odvětví na stupnici technologie.

Pokud chcete aktivovat cíl (na mapě nebo na konci některé stupnice) musíte nejprve splňovat podmínku 4 knih na šipce nalevo od cíle.

Pokud je na cíli některý herní materiál ve vaší barvě (kostička cestování, ukazatel, student), je pro vás tento cíl aktivovaný: na konci hry získáte body za podmínky vyobrazené na cíli. Za cíle, které nemáte aktivované, nezískáte nic.

Na konci hry získáte 1 VB za každou minci ve vaší zásobě. Maximálně takto můžete získat 14 VB (*i pokud máte v zásobě více než 14 mincí*).

Na konci hry získáte 2 VB za každý elixír ve vaší zásobě. Maximálně takto můžete získat 14 VB (*i pokud máte v zásobě více než 7 elixírů*).

Na konci hry získáte 2 VB za každý bonusový žeton ve vaší zásobě. Maximálně takto můžete získat 14 VB (*i pokud máte v zásobě více než 7 žetonů*).

Na konci hry získáte 3 VB za každou univerzitu, na které leží vaše kostička cestování. Maximálně takto můžete získat 15 VB (*i pokud máte kostičku na více než 5 univerzitách*).

Na konci hry získáte 5 VB za každou antickou zem, na které leží vaše kostička cestování.

Na konci hry získáte 4 VB za každého vašeho studenta, který došel na konečné pole některého odvětví stupnice technologií (*konečná pole stupnice technologií najdete na str. 6*).

Na konci hry získáte 4 VB za každou vámi zahranou kartu velmistra.

Na konci hry získáte 4 VB za každé 3 svazky knih umístěné ve vaší knihovně.

Na konci hry získáte 5 VB za každou sadu 3 různě barevných knih na vašich kartách. Počítají se symboly knih na akčních kartách ve vaší ruce, akčních kartách zahraných na stole a zahraných kartách velmistrů. Akční karty zasunuté pod stolem se nepočítají! Maximálně takto můžete získat 15 VB, i pokud máte více než 3 sady 3 různých knih. Pro účely splnění tohoto cíle nemůžete nahradit knihy pomocí elixírů.

Získáte 3 VB za každé 2 akční karty (*kromě těch počátečních*), které máte na konci hry. Počítají se akční karty ve vaší ruce a akční karty zahrané na stole. Akční karty zasunuté pod stolem se nepočítají! Maximálně takto můžete získat 15 VB, i pokud máte více než 5 dvojic akčních karet (*kromě těch počátečních*).

Zvláštní efekty na akčních kartách

Na horní polovině všech akčních karet, které získáte v průběhu hry, najdete zvláštní efekty.

Zaplaťte předměty vyobrazené nalevo a získejte odměnu vyobrazenou napravo.

1 kniha libovolné barvy

Získáte 1 VB za každou knihu dané barvy, která je vám momentálně dostupná (*tzn. je na vašem stole nebo na vámi zahraných kartách velmistrů*). Pro účely tohoto efektu nemůžete nahradit knihy pomocí elixírů.

Zaplaťte 3 mince a umístěte 1 svazek navíc během jedné akce. Sílu akce musíte rozdělit mezi umísťované svazky.

Příklad: Alice zahrála kartu s tímto efektem. Provede akci studium o celkové síle 3 a navíc zaplatí 3 mince. Může tedy umístit 2 svazky, ale musí mezi ně rozdělit sílu 3. Může tedy umístit oba svazky na první polici knihovny nebo jeden svazek na první polici a druhý na druhou polici.

Zdvojnásobte efekt bonusových žetonů získaných během provádění akce technologie.

Zaplaťte 2 mince a přesuňte svého vědce do libovolné prázdné vesnice (*se stříbrným či zlatým okrajem, bez bonusového žetonu*). Tento efekt smíte vyhodnotit před nebo po provedení akce cestování.

Vyhodnoťte okamžitý zvláštní efekt (*se symbolem blesku*) na některé další akční kartě umístěné na vašem stole.

Odhoďte 1 akční kartu ze své ruky (*odstraňte ji ze hry*) a získejte 4 VB a 2 mince.

Získejte 4 VB za každou sadu 3 stejně barevných knih, které máte dostupné (*tzn. jsou na vašem stole nebo na vámi zahraných kartách velmistrů*). Pro účely tohoto efektu nemůžete nahradit knihy pomocí elixírů.

Zaplaťte 4 mince a ignorujte požadavek přihrádky, do které chcete umístit svazek během provádění akce studium.

Zaplaťte 2 mince a při provádění akce pohyb umístěte 1 kostičku navíc (*smíte tedy umístit 1 kostičku na pole, které překročíte, a 1 kostičku na pole, kde pohyb ukončíte*).

Karty velmistrů

Každá zahraná karta velmistra vám poskytne speciální efekt během hry a vítězné body na konci hry.

Karty velmistrů můžete zahrát jedním ze 4 způsobů:

- **Pokud jeden z vašich studentů ukončí svůj pohyb na poli velmistra na konci odvětví stupnice technologie.**
- **Pokud váš ukazatel ukončí svůj pohyb na poli velmistra na stupnici práce.**
- **Pokud umístíte kostičku cestování na pole velmistra na mapě.**
- **Pokud umístíte do knihovny 9 svazků.**

Zahranou kartu velmistra umístěte poblíž své studovny. Pokud má okamžitý efekt označený bleskem, okamžitě jej vyhodnoťte.

Pokud vám okamžitý efekt velmistra umožní provést základní akci, tato akce má pouze takovou sílu, jaká je na kartě. Sílu akce nelze zvýšit přičtením symbolů na stole ani zaplacením 2 mincí. Stejně jako u jiných běžných akcí se můžete rozhodnout nevyužít sílu této akce na maximum (*např. pohnout se o méně polí*).

Robert Boyle: Proveďte akci studium o celkové síle 4. Během této akce smíte výjimečně rozdělit sílu akce a umístit více svazků (*například umístit jeden svazek na první polici a další svazek na třetí polici; nebo 4 svazky na první polici apod.*) Musíte splnit požadavky každé přihrádky, do které chcete svazek umístit.

Tycho Brahe: Trvale vám poskytuje 2 modré knihy.

Thomas Browne: Proveďte akci přednášky o celkové síle 4. Během této akce smíte výjimečně rozdělit sílu akce a získat více karet (*například získat jednu kartu hodnoty 1 a další kartu hodnoty 3; nebo 4 karty hodnoty 1 apod.*).

Giordano Bruno: Získáte 6 mincí.

René Descartes: Proveďte akci přednášky o síle 1. Okamžitě proveďte základní akci na kartě, kterou získáte. Proveďte ji tak, jako by byla umístěná na vašem stole (celková síla akce bude odpovídat symbolu na kartě + symbolů této akce na vašem stole). Kartu si ponechte v ruce a můžete ji později zahrát.

Margaret Cavendish: Odstraňte 2 nejvrchnější svazky ze své zásoby na studovně.

Nicolaus Copernicus: Proveďte akci studium o síle 3. Ignorujte požadavek přihrádky, do které svazek umístíte.

Nicola Cusano: Získáte 3 elixíry.

Daniel Fahrenheit: Trvale vám poskytuje 1 knihu. Barvu této knihy můžete libovolně měnit pokaždé, když tuto knihu chcete využít ke splnění požadavku.

Galileo Galilei: Proveďte akci cestování o síle 3. Smíte umístit 1 kostičku cestování na každé pole, přes které se přesunete.

William Gilbert: Umístěte nového studenta na počáteční pole stupnice technologií.

Edmund Halley: Proveďte akci technologie o síle 4. Během této akce smíte výjimečně rozdělit sílu akce a pohnout více studenty (*například pohnout jedním studentem o 1 pole a dalším studentem o 3; nebo pohnout čtyřmi studenty o 1 pole apod.*).

Christian Huygens: Proveďte akci práce o síle 3. Pokud by váš ukazatel v rámci tohoto pohybu došel na cíl na konci stupnice, smíte ignorovat veškeré požadavky na šipce nalevo od cíle.

Johannes Kepler: Proveďte akci práce o síle 6. Za tuto akci nezískáte mince.

Gottfried Liebniz: Trvale vám poskytuje 2 oranžové knihy.

Isaac Newton: Trvale vám poskytuje 2 zelené knihy.

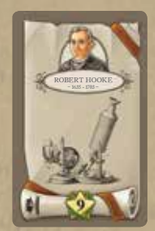
Paracelsus: Proveďte libovolnou základní akci o síle 3.

Blaise Pascal: Proveďte akci cestování o síle 5. Během této akce neplatíte poplatky na mapě.

Evangelista Torricelli: Proveďte akci technologie o síle 3. Pokud by váš student v rámci tohoto pohybu došel na cíl na konci stupnice, smíte ignorovat veškeré požadavky na šipce nalevo od cíle.

Maria Winkelmann: Umístěte kostičku cestování na jedno libovolné pole na mapě. Nesmíte ji umístit na pole velmistra nebo na pole cíle.

Stephen Hawking: Přesuňte 1 již umístěný svazek knih na jinou přihrádku. Požadavek této přihrádky můžete ignorovat.



Robert Hooke: Bez efektu.

PODĚKOVÁNÍ

Nestore Mangone chce poděkovat: 'I Belli di Roma' (což jsou: Flaminia, Gabriele, Marco, Tommaso a Virginio), také Congrega del Dado Incantato, Battistovi a Valentině za jejich podporu a pomoc s testováním a především Marileně, bez které by tato hra nebyla tím, čím je.
Simone Luciani chce poděkovat: Samanthě Milani, za to, že při každém herním dobrodružství vždy stojí při mně, Claudiu Ciccalèmu, Martině a Andree, Luigimu Cocciovi, Paolu Toffanellovi, Enricu Tombolinimu, Danielovi Marinangelimu, Danielovi Tascinimu, Ido Trainimu, Franco Marimu, hráčům z Moie a všem z Spazio Ludico a Rolling Gamers za jejich nadšení při testování.

Nestore Mangone & Simone Luciani

NEWTON

Velké objevy

Pravidla hry

Rozšíření Velké objevy se dělí na dva rozšiřující moduly, které můžete zapojit do hry každý zvlášť nebo oba společně. Modul Přednášky pro pokročilé obsahuje nové akční karty s pokročilými efekty. Modul Velké objevy sestává z destiček se speciálními efekty.

PŘEDNÁŠKY PRO POKROČILÉ

Herní materiál

30 akčních karet
(10 pro každou úroveň)

karty s více symboly

speciální akční karty

Příprava hry

Nové akční karty roztřiďte podle úrovní (*podle počtu symbolů na rubu karet*) a vzniklé hromádky přimíchejte k odpovídajícím hromádkám akčních karet ze základní hry.

Průběh hry

Nové akční karty se dělí na dva druhy: karty s více symboly a speciální karty.

Karty s více symboly mají na spodní polovině 2 symboly akcí. Může jít o 2 symboly stejné akce nebo 2 rozdílné symboly oddělené lomítkem.

Pokud zahrajete kartu se 2 stejnými symboly, provedete jako vždy odpovídající základní akci. K síle akce vám tato karta namísto +1 přičte +2. Jako vždy přičtete k síle akce i všechny ostatní odpovídající symboly viditelné na vašem stole.

Dokud je tato karta viditelná na vašem stole, přičítáte oba symboly k síle dané akce. I pokud umístíte tuto kartu na konci kola pod svůj stůl, budete nadále k síle akce přičítat oba symboly.

Pokud zahrajete kartu se 2 různými symboly, musíte si vybrat, kterou z vyobrazených akcí provedete. Při provedení dané akce má význam pouze symbol této akce, druhý symbol na kartě se nepočítá (*karta vám tedy k síle přičte +1 jako obyčejná akční karta*). Jako vždy přičtete k síle akce i ostatní odpovídající symboly viditelné na vašem stole.

Dokud je tato karta viditelná na vašem stole, přičítáte oba symboly k síle odpovídajících akcí. I pokud umístíte tuto kartu na konci kola pod svůj stůl, budete nadále k síle odpovídajících akcí přičítat tyto symboly.

Speciální akční karty mají na spodní polovině jeden symbol základní akce, ale na horní polovině mají symboly speciální akce obrácený vzhůru nohama.

Pokud zahrajete kartu speciální akce, provedete jako vždy základní akci vyobrazenou na spodní polovině karty. Speciální akci na horní polovině zatím nemůžete provést.

Pokud se na konci kola rozhodnete umístit pod svůj stůl kartu se speciální akcí, musíte tuto kartu otočit vzhůru nohama a zasunout ji pod stůl tak, aby byl vidět symbol speciální akce.

Tuto speciální akci smíte provést pouze ve chvíli, kdy zahrajete akční kartu nad sloupec, ve kterém je speciální akce umístěna. Stejně jako u doplňkových akcí, i speciální akce smíte provést před, během nebo po provedení základní akce (*pokud není v následujících popisech akcí řečeno jinak*).

Speciální akci umístěnou v tomto sloupci smíte provést pouze ve chvíli, kdy sem umístíte akční kartu, tedy ve druhém tahu kola.

Speciální akce

Zaplaťte 1 minci a vezměte si z nabídky 1 dostupnou kartu první úrovně.

Pokud v tomto tahu provedete akci práce o celkové síle alespoň 1, získáte poté 1 elixír.

Pokud v tomto tahu provedete akci přednášky o celkové síle alespoň 1, proveďte poté navíc akci práce o síle 1.

Zaplaťte 1 minci a získejte příjem z jedné destičky příjmů ve své studovně.

Zaplaťte 1 minci a vyhodnoťte efekt jednoho z vašich bonusových žetonů.

Pokud v tomto tahu provedete akci studium o celkové síle alespoň 2, proveďte poté navíc akci přednášky o síle 2 a získejte 2 VB.

Odstraňte ze hry jednu akční kartu ze své ruky a vezměte si libovolnou akční kartu z nabídky. Smíte odhodit kartu libovolné úrovně (i počáteční kartu) a vzít si kartu libovolné úrovně: stejné, vyšší nebo i nižší.

Zaplaťte 2 mince a aktivujte efekt libovolné destičky města, na které se nachází vaše kostička cestování.

Poznámka: I pokud je vaše kostička cestování pouze na jednom městě medicíny, můžete pomocí tohoto efektu aktivovat dané město medicíny a otočit destičku medicínského příjmu na stranu s vyšším příjmem.

Pokud v tomto tahu provedete akci cestování o celkové síle alespoň 3, vezměte si libovolnou akční kartu z nabídky.

Zaplaťte 3 mince a vyhodnoťte okamžitý efekt (*s bleskem*) některé vaší zahrané karty velmistra.

Zaplaťte 4 mince a okamžitě získejte VB za destičku cíle, na které je některý materiál ve vaší barvě (*student, kostička cestování, vědec nebo ukazatel*).

Poznámka: Speciální akce, které vyžadují provedení konkrétní akce (Pokud v tomto tahu provedete akci...), jsou platné, pouze pokud požadovanou akci provedete zahráním akční karty. Tyto speciální akce nelze provést, pokud požadovanou akci během tahu provedete pomocí destiček nebo karet velmistrů.

VELKÉ OBJEVY

Herní materiál

8 destiček velkých objevů

1 destička města

1 destička vynálezu

1 destička cíle

Příprava hry

Ještě před základní přípravou hry přimíchejte k odpovídajícím destičkám novou destičku **města**, **vynálezu** a **cíle**.

Náhodně vyberte 3/4/5/6 destiček **velkých objevů** (*při hře 1/2/3/4 hráčů*) a umístěte je lícem vzhůru na stůl. Zbylé destičky vraťte do krabice.

Průběh hry

Nově smíte jako doplňkovou akci koupit jednu z dostupných destiček velkého objevu za cenu vyobrazenou v levém horním rohu destičky. Zakoupenou destičku si vezměte a umístěte ji lícem vzhůru před sebe.

Pokud před sebou máte destičku velkého objevu otočenou lícem vzhůru, poskytuje vám trvalý efekt vyobrazený v její horní části (*knihu a/nebo příjem*).

Kdykoli během hry (*jako doplňkovou akci*) **smíte aktivovat efekt velkého objevu.** Získáte VB v závislosti na podmínce ve spodní části destičky. Poté destičku velkého objevu otočte lícem dolů.

Nové destičky

Smíte okamžitě koupit dostupnou destičku velkého objevu za polovinu její obvyklé ceny.

Zdarma získáte 1 dostupnou destičku velkého objevu.

Na konci hry získáte 4 VB za každou svoji destičku velkého objevu (*lícem vzhůru nebo dolů*). Maximálně takto můžete získat 12 VB, i pokud máte více než 3 destičky velkých objevů.

Destičky velkých objevů

Získáte 1 VB za každý cíl, na němž není žádný herní materiál ve vaší barvě (*student, kostička cestování, vědec nebo ukazatel*).

Získáte 3 VB za každého studenta, který je ve vaší zásobě (*není na stupnici technologie*).

Získáte 1 VB za každou dosud nenavštívenou univerzitu (*neboli univerzitu, na které není vaše kostička cestování ani váš vědec*).

Získáte 3 VB za každou kartu velmistra, kterou máte stále v ruce.

Získáte 1 VB za každé prázdné pole pro destičku příjmu na vaší studovně.

Získáte 1 VB za každou kostičku cestování, která není na mapě (*je stále na vaší studovně*).

Získáte 2 VB za každé speciální pole na stupnici práce, které váš ukazatel dosud nepřekročil.

Získáte 1 VB za každý svazek, který dosud není na přihrádce ve vaší knihovně (*neboli stále leží v jedné z hromádek na vaší studovně*).

Autoři: Nestore Mangone, Simone Luciani
Ilustrace a grafická úprava: atelier198
Redakce: Giuliano Acquati
© 2019 Cranio Creations S.r.l.
Všechna práva vyhrazena.

Distribuce pro ČR a SR:
TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektura: Daniel Knápek
Grafická úprava: Michal Hubáček