



Florian Fay



Vaiana Hinault, David Sitbon



2-4



20-40'



10+

Po stopách *Marie Curie* *Pravidla*





Kdo byla Marie Curie?

Marie Curie se narodila 7. listopadu 1867 ve Varšavě v Polsku jako Maria Skłodowska. Během svého života se stala průkopnicí v oblasti radioaktivity a dodnes je považována za jednu z nejvýznamnějších vědeckých osobností moderních dějin.

Po úspěšném studiu na univerzitě v Sorbonně v Paříži, kde získala tituly z fyziky a matematiky, se v roce 1895 provdala za francouzského fyzika Pierra Curieho a přijala jeho příjmení. Společně prováděli výzkum radioaktivity uranu a objevili dva nové radioaktivní prvky: polonium (pojmenované na počest její rodné země – Polska) a radium. Jejich objevy následně otevřely cestu k významným pokrokům v oblasti fyziky a medicíny. Marie Curie obdržela dvě Nobelovy ceny: za fyziku v roce 1903 (sdílenou s Pierrem Curiem a Henrim Becquerelem) za výzkum radioaktivity, a za chemii v roce 1911 za svou práci na objevech prvků radia a polonia. Byla první ženou, která získala Nobelovu cenu a současně vůbec jedinou ženou v historii, která kdy

získala ceny dvě. Zároveň je také dosud jedinou osobností, která byla takto oceněna ve dvou různých vědeckých oborech.

Marie Curie byla ženou s pevným přesvědčením a odhodláním, která svými objevy sehrála významnou roli i během první světové války. Vyvinula převratné mobilní rentgenové jednotky, které se staly nepostradatelnou součástí polních nemocnic na frontě.

Marie Curie zemřela 4. července 1934 ve věku 66 let na aplastickou anemii, pravděpodobně způsobenou dlouhodobým vystavováním se radiaci. Za sebou zanechala neocenitelné dědictví pro moderní vědu. Později, v roce 1995, na důkaz veřejného respektu a úcty, byly její ostatky uloženy do hrobky v pařížském Pantheonu, které ctí významné francouzské osobnosti a je symbolem národních hrdinů. Těto cti se jí dostalo jako dosud jediné ženě (která zde byla uložena za vlastní zásluhy společnosti) v celé historii Francie.

Námět a cíl hry

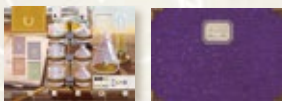
Ve hře se stanete mladými vědci, kteří pracují po boku Marie Curie a pomáhají jí ve výzkumu. Objevíte společně radium, provádíte experimenty, vylepšujete svou laboratoř, publikujete vědecké teze a podílejte se na získání Nobelovy ceny!

Obsah hry

1 kostková věž



4 desky laboratoře



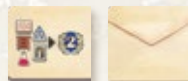
3 desky skladu zdrojů



1 herní plán



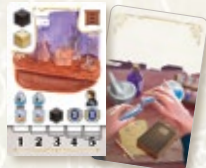
5 obálek vědeckých cílů



29 žetonů vítězných bodů (VB)



47 karet aktivit



24 experimentů (2 druhy)



16 vědeckých tezí (4 druhy)



12 kostek radia (stříbrná)



18 kostek uranu (zlatá)



24 kostek smolince* (černá)



1 žeton Marie Curie



1 ukazatel zdrojů



1 žeton prvního hráče



1 ukazatel času



1 látkový pytlík

1 pravidla

1 příloha Život a odkaz M. Curie

*Smolince je starší český název pro uraninit a je nejdůležitější rudou uranu a radia. A protože jeho nálezy ve stříbrných dolech znamenal konec stříbronosné žíly, začali ji horníci říkat „smolná ruda“ = smolince.

Příprava hry

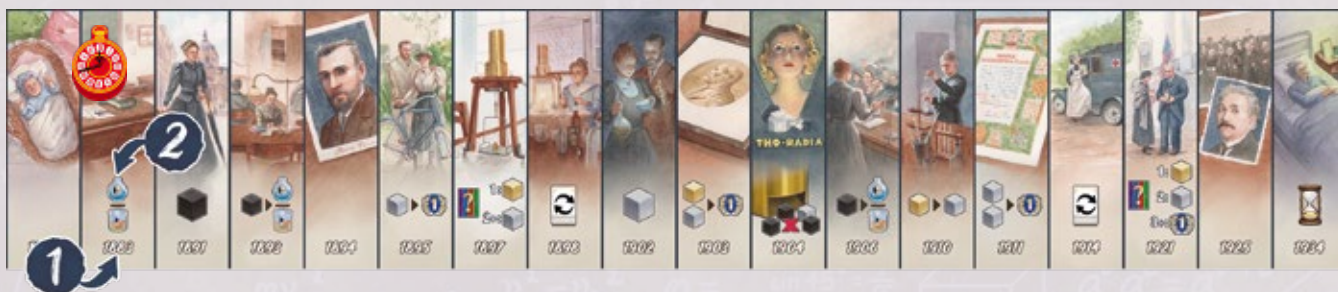
- 1 Položte herní plán do středu stolu. Poté umístěte ukazatel času do levého rohu na políčko časové osy označené rokem 1867.
- 2 Sestavte ze tří dílů kostkovou věž. Poté ji postavte nalevo od herního plánu tak, aby spodní otvor pro kostky směřoval mimo herní plán.
- 3 Kostky zdrojů rozdělte podle druhu a umístěte je napravo od herního plánu (aby později nedošlo k promíchání s těmi, které budou vypadávat z věže).
- 4 Zamíchejte karty aktivit, vytvořte z nich dobírací balíček a položte ho lícem dolů nalevo od herního plánu. První 4 karty z balíčku vyložte lícem nahoru na předem určená místa na herním plánu, napravo od balíčku karet.
- 5 Experimenty rozdělte podle tvaru a vytvořte z nich 2 samostatné hromádky, které umístíte rubovou stranou   nahoru na předem určená místa na herním plánu.
- 6 Vědecké teze rozdělte podle typů (I, II, III, IV), vytvořte z nich 4 samostatné hromádky a umístěte je lícem dolů na předem určená místa na herním plánu.
- 7 Vyberte desku skladu zdrojů odpovídající počtu hráčů **2** **3** **4** a položte ho na střed herního plánu stranou se symbolem **I**. Umístěte ukazatel zdrojů na startovní políčko v levém dolním rohu skladu zdrojů označené symbolem .
- 8 Umístěte žeton Marie Curie vedle herního plánu.
- 9 Vytvořte zásobu žetonů vítězných bodů (VB).  
- 10 Každý hráč obdrží svou desku laboratoře a náhodně přidělenou obálku vědeckého cíle, kterou umístí lícem nahoru na předem určené místo ve své laboratoři.
- 11 Začínajícím hráčem je ten, kdo v nedávné době uskutečnil vědecký experiment. Pokud nikdo z hráčů žádný vědecký experiment neprovedl, zvolte prvního hráče svým oblíbeným způsobem. Tento hráč obdrží ukazatel prvního hráče, který umístí viditelně před sebe.
- 12 Ponechte zadní stranu přílohy Život a odkaz Marie Curie k dispozici všem hráčům, aby se kdykoliv během hry mohli podívat na popis efektů jednotlivých polí na časové ose.



Cíl hry

Počínaje prvním hráčem se hráči střídají na tahu po směru hodinových ručiček, dokud ukazatel času  nedosáhne posledního pole na časové ose. V tom okamžiku hráči dokončí právě rozehrané kolo a hra končí. Hráč s největším počtem vítězných bodů (VB) dosáhl největších vědeckých úspěchů a vyhrává hru.

Časová osa na herním plánu



Na herním plánu je zobrazena časová osa zachycující významné milníky v životě Marie Curie, od jejího narození v roce 1867 až po smrt v roce 1934. Každá zobrazená událost obsahuje dvě informace: **1 Datum události** a **2 Efekt pole**.

Některé efekty ve hře posunou ukazatel času dál po časové ose. Jakmile budete uplatňovat efekt nebo bonus, který je označen ikonou , posuňte ukazatel času o jedno pole vpravo. Poté všichni hráči (počínaje hráčem právě na tahu a následně podle směru hodinových ručiček) pokud mohou a chtějí, okamžitě využijí efekt daného pole.

Efekty polí na časové ose jsou vysvětleny na zadní straně přílohy Život a odkaz M. Curie.

Deska laboratoře



Každý z hráčů má svou osobní laboratoř! Zde najdete místa pro:

- 1** získané žetony VB
- 2** vydané vědecké teze
- 3** získané karty aktivit (pod deskou)
- 4** experimenty
- 5** obálku vědeckého cíle
- 6** zásobu kostek zdrojů (smolince, uranu a radia) v Erlenmeyerově baňce
- 7** Najdete zde také tabulku možných přeměn kostek zdrojů, které lze provádět během vašeho tahu.

VĚDĚLI JSTE? Erlenmeyerova baňka je kuželovitá skleněná nádoba často používaná v laboratořích. Vytvořil ji německý chemik Emil Erlenmeyer, po kterém je také pojmenována. Specifický tvar baňky umožňuje snadné uzavření hrdla korkem a obsah bezpečně míchat, uchovávat nebo omezit jeho vypařování. Její tvar zároveň snižuje riziko vystříknutí v případě chemické reakce.

Průběh hry

Tah hráče se skládá ze čtyř fází v pořadí od 1 do 4. Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.



1 Zpracování zdrojů

Vezměte si ze společné zásoby kostky zdrojů v počtu a druhu, který odpovídá zobrazení uvnitř ukazatele zdrojů na desce skladu zdrojů. Vhodte kostky do kostkové věže a zjistěte, jaké propadly ven z věže na stůl.

Upřesnění:

- Kostková věž je navržena tak, že některé kostky, které do ní hodíte, uvíznou ve věži a mohou propadnout až v tazích dalších hráčů (nebo také ne!). To znamená, že můžete mít štěstí a během vašeho tahu mohou propadnout z věže ven i dříve uvíznuté kostky.
- Pokud nezbyývají žádné kostky nebo jich není ve společné zásobě dostatek, vhodte do věže pouze zbývající dostupné kostky.
- Pokud je kostka uvíznutá na dně věže, nepovažuje se to za vypadnutí; musí spadnout na stůl, aby mohla být použita.

Příklad:

Ve svém tahu **Markéta** začala tím, že si vzala kostky podle ukazatele zdrojů (1 smolinec, 2 urany, 1 radium) a vhodila je do kostkové věže. Poté se podívala, které kostky propadly na stůl: 2 smolince a 2 radia.



VĚDĚLI JSTE? Aby Marie Curie izolovala pouhý jeden gram radia, muselo být zpracováno 400 tun smolince. Pierre a Marie Curie se často potýkali s nedostatkem surovin, přičemž smolinec pocházel především ze stříbrných dolů v Čechách. Princip herní kostkové věže přibližuje tento opakující se nedostatek surovin.

2 Výzkum

V této fázi máte na výběr mezi 2 akcemi:

sbírat kostky zdrojů nebo publikovat vědeckou tezi.

Sběr kostek zdrojů

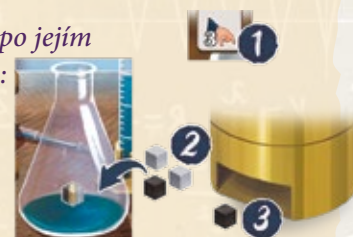
Vezměte si kostky zdrojů podle svého výběru ze všech dostupných u dna věže (tj. které propadly po vašem hodu a případně i zbývající kostky z tahů předchozích hráčů) a umístěte je do své Erlenmeyerovy baňky na desce laboratoře. Ovšem pozor! **Maximální počet kostek, které si můžete vzít, je na začátku hry omezen na 3 kusy!** Tento limit se může během hry zvýšit až na 6 kostek v závislosti na počtu úspěšně ověřených experimentů.

Kostky, které ve svém tahu nevyužijete, zůstávají dále k dispozici a mohou je využít ostatní hráči v rámci svých tahů.

Příklad:

Mezi kostkami, které jsou k dispozici po jejím hodu, si **Markéta** vezme 3 kostky:

1 smolinec a 2 radia a umístí je do své Erlenmeyerovy baňky. Na stole ponechá 1 smolinec pro další hráče.



Publikování vědecké teze

Namísto sběru kostek zdrojů se můžete věnovat publikování vědecké teze – vezměte si jednu vědeckou tezi z příslušné hromádky (I, II, III nebo IV). **Ovšem pozor! Vědecké teze musíte vždy odbírat v daném pořadí: nejprve tezi typu I, pak II, III a nakonec IV.** Každý typ můžete během hry publikovat pouze jednou. Získaný bonus uvedený na zadní straně teze ukažte ostatním hráčům, ihned ho použijte a poté tezi položte stranou s číslem nahoru na svou desku laboratoře.

Bonusy vědeckých tezí jsou vysvětleny na straně 12 těchto pravidel.

Příklad:

Ve svém tahu se **Markéta** rozhodne nevzít si žádné kostky. Protože už má vydanou vědeckou tezi typu I, vezme si vědeckou tezi typu II a získá bonus uvedený na zadní straně – což je 1 kostka uranu. Poté vědeckou tezi položí stranou s číslem teze na svou desku laboratoře.



3 Experimentování

Během této fáze můžete provést následující akce v libovolném pořadí. Využití akcí je dobrovolné, můžete:

- **Pořídít si kartu aktivit z nabídky**, pouze jednou za tah.
- **Provést přeměnu kostek zdrojů** – podle pravidel v tabulce, která je uvedena na vaší desce laboratoře nebo na žetonu Marie Curie, pokud ho vlastníte – tolikrát, kolikrát chcete.
- **Ověřit jeden nebo více experimentů**.
- **Ověřit svůj vědecký cíl**, pokud jste splnili danou podmínku.

Pořízení karty aktivit

Jednou za svůj tah si můžete pořídít jednu ze 4 karet aktivit vyložených v nabídce na herním plánu. Pro její získání musíte zaplatit náklady uvedené v levém horním rohu karty. Poté tuto kartu umístíte pod svou deskou laboratoře do sloupce s odpovídající kategorií (, , , , ).

Tato karta vám přinese **okamžitý bonus**, který se mění v závislosti na počtu karet, které v dané kategorii již máte (včetně té, kterou jste právě umístili). Nemůžete mít více karet stejné kategorie, než je maximální počet uvedený na kartě.

Ihned po získání karty aktivit doplňte do nabídky na herním plánu novou kartu z balíčku.

Popis karty aktivit

Ve hře je 5 kategorií karet aktivit: Popularizace , Vybavení , Výzkum , Pracovna  a Univerzita .

Bonusy karet jsou uvedeny na straně 10 těchto pravidel.



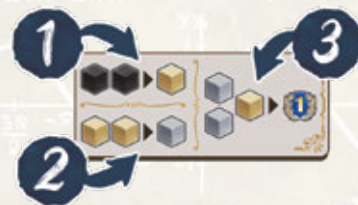
Příklad:

Markéta se rozhodne zakoupit kartu Univerzity  a zaplatí 1 uran  který vrátí do společné zásoby **1**. Kartu umístí do odpovídajícího sloupce pod svou deskou laboratoře **2**. Jelikož je to její už druhá karta v této kategorii, využije bonus ze druhého sloupce a získá 1 radium  ze zásoby **3**, které umístí do své Erlenmeyerovy baňky. Během hry nebude moci získat více než 5 karet Univerzity **4**.



Přeměna zdrojů

Můžete provádět přeměnu kostek zdrojů zobrazenou na vaší desce laboratoře, a to **kolikrát budete chtít**. V daném poměru můžete vyměnit kostky zdrojů ze své Erlenmeyerovy baňky za kostky ze zásoby a žetony **VB**. Kurz přeměny kostek zdrojů je následující:



- 1** 2 smolince  za 1 uran 
- 2** 2 urany  za 1 radium 
- 3** 2 radia  a 1 uran  za 1 VB 

POZOR! Přeměna v opačném směru není povolena!

Příklad:

Markéta přemění 2 smolince  za 1 uran  **1**, poté přemění 2 urany  za 1 radium  **2**. Takže má nyní k dispozici 2 radia  ve své Erlenmeyerově baňce **3**.



DŮLEŽITÉ: Pokud máte v držení žeton Marie Curie, můžete provést výhodnější přeměnu: 2 radia  za **1 VB** (viz níže).



Žeton Marie Curie

Několik efektů nebo bonusů ve hře označených ikonkou  vám umožní vzít si žeton Marie Curie před sebe, ať už se nachází u herního plánu (na začátku hry) nebo u jiného hráče (během hry). Dokud ho máte před sebou, umožňuje vám přeměnit 2 radia  na **1 VB**, a to kolikrát během svého tahu chcete. Hráč, který má na konci hry žeton Marie Curie u sebe, získá navíc **1 VB** (jak je na žetonu znázorněno).

Příklad:

Protože má **Markéta** žeton Marie Curie nyní u sebe, přeměnila své 2 radia  za **1 VB**. Kostky spotřebované během přeměny vrátila zpět do společné zásoby.



Ověření jednoho nebo více experimentů

Ve hře jsou dva druhy experimentů:

Kádinky



strana
experimentu



ověřená
strana

Baňky



strana
experimentu



ověřená
strana

Několik efektů nebo bonusů ve hře označených ikonkou , vám umožní získat experimenty (maximálně 3 od každého druhu). V takovém případě si vezměte vrchní experiment ze zásoby podle vašeho výběru a položte ho stranou s experimentem nahoru na vaši desku laboratoře do prvního volného prostoru pro daný druh experimentu (odshora). Jednou umístěný experiment zůstává na svém místě až do konce hry, nelze ho později přemístit.



Během svého tahu můžete ověřit jeden i více experimentů umístěných ve své laboratoři provedením potřebné přeměny zdrojů. Můžete je ověřovat v libovolném pořadí. Zdroje získané ověřením z jednoho experimentu lze ihned použít k ověření dalšího. Jakmile se vám podaří experiment ověřit, **otočte ho ověřenou stranou nahoru**. Tím byl váš experiment úspěšně dokončen.



VĚDĚLI JSTE? Skleněná kádinka s výlevkou je nejčastěji používanou nádobou v laboratoři pro přípravu a míchání roztoků. Kulatá baňka je další nádoba se zužujícím se hrdlem, nelze ji však jednoduše postavit na stůl. Používá se hlavně v případech, kdy je obsah potřeba rovnoměrně zahřát. Obě nádoby jsou vyráběny z laboratorního skla, které má vysokou odolnost vůči většině chemických látek, výborné optické vlastnosti a dobře snáší teploty do 500 °C. Nevýhodou je křehkost při mechanickém namáhání.

Každý úspěšně ověřený experiment vám umožní vylepšit si laboratoř.

- **Experiment ověřený z kádinky**  zvyšuje počet kostek zdrojů o 1, které si můžete vzít během fáze výzkumu (jak znázorňuje zadní strana kádinky). Čím více experimentů tohoto druhu ověříte, tím se zvýší počet kostek, které si můžete během svého tahu vzít, až do maximálního počtu 6.

Příklad:

Markéta provede ověření experimentu tak, že odevzdá 3 smolince . Tím získá bonus 1 uran  ze společné zásoby, který umístí do své Erlenmeyerovy baňky **1**. Poté experiment otočí rubem nahoru **2**. Od jejího dalšího tahu si bude moci vzít o jednu kostku zdrojů více, pokud se během fáze výzkumu rozhodne kostky zdroje sebrat: $3 + 1 = 4$ kostky.



DŮLEŽITÉ: Počet kostek zdrojů, které můžete mít na konci svého tahu v Erlenmeyerově baňce, je na začátku hry omezen na 3 kostky.

- **Experiment ověřený z baňky**  zvyšuje počet kostek zdrojů o 1, které můžete mít na konci svého tahu v Erlenmeyerově baňce (jak znázorňuje zadní strana baňky).

Čím více experimentů tohoto druhu dokončíte, tím se zvýší kapacita úložiště Erlenmeyerovy baňky na konci vašeho tahu, až do maximálního počtu 6.

Upřesnění: Během svého tahu, nebo tahu ostatních hráčů, můžete vlastnit více kostek zdrojů. Limit musí být splněn pouze na konci vašeho tahu.

Příklad:

Markéta provede ověření experimentu tak, že použije 2 urany  a tím získá 2 radia  1. Poté experiment otočí rubem nahoru.

Nyní může mít na konci svého tahu o jednu kostku zdrojů více ve své Erlenmeyerově baňce: 3 + 1 = 4 kostky 2.



1 Za každou dvojici vedle sebe umístěných ověřených experimentů z kádinky a baňky získáte 1 VB (viz symbol na desce laboratoře).

Pamatujte, že ověření experimentů z kádinek je náročnější než z baněk.

Příklad:

Protože se Markétě podařilo ověřit experiment z kádinky i baňky , které spolu tvoří dvojici, získává 1 VB.



Ověření obálky vědeckého cíle

Kdykoliv během svého tahu můžete ověřit svůj vědecký cíl, který jste obdrželi na začátku hry. Pokud splníte jeho podmínku, otočte obálku a získáte uvedený bonus (s výjimkou vědeckého cíle Nobelova cena, viz strana 11).

Příklad:

Markéta splnila podmínku svého vědeckého cíle tím, že má alespoň jednu kartu aktivit z každé kategorie. Obálku s osobním vědeckým cílem otočí lícem dolů a získá 2 VB.



4 Závěr tahu

Na konci svého tahu proveďte následující akce:

- Zkontrolujte počet kostek zdrojů ve vaší Erlenmeyerově baňce. Pokud jejich počet přesahuje kapacitu vašeho úložiště, vraťte přebytečné kostky podle své volby zpět do společné zásoby.
- Posuňte ukazatel zdrojů na další pole podle šipek na desce skladu zdrojů.

Sklad zdrojů

Na začátku hry leží ukazatel zdrojů na políčku v levém dolním rohu na desce skladu zdrojů označeném symbolem . (Pozn.: Při úplně prvním tahu prvního hráče nikdy nedochází k posunu ukazatele času.)

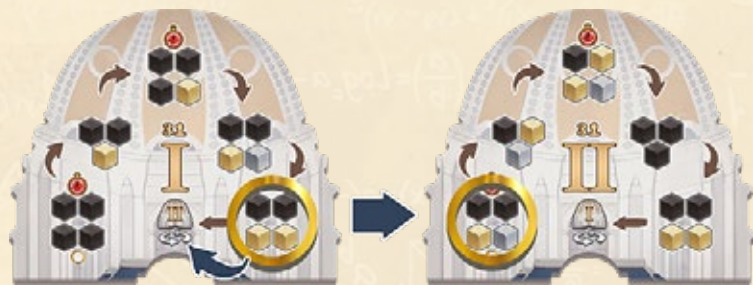
Na konci svého tahu posuňte ukazatel zdrojů na další pole podle směru šipek.



Pokud ukazatel dosáhne pole  nebo , otočte desku skladu zdrojů na druhou stranu a ukazatel umístěte na výchozí pole v levém dolním rohu označeném symbolem .

Příklad:

Na konci svého tahu **Markéta** posunula ukazatel zdrojů podle směru šipek na pole se symbolem . Pak otočila desku skladu zdrojů na druhou stranu s označením **II** a umístila ukazatel na začínající pole – vlevo, se symbolem . Nyní je na řadě další hráč.



Konec hry



Hra končí, když se ukazatel času posune na poslední pole časové osy. Dokončete aktuální kolo tak, aby každý z hráčů odehrál stejný počet tahů (tj. posledním hráčem je ten, který sedí nalevo od hráče, který vlastní žeton prvního hráče).

Hráči si spočítají získané žetony **VB**. Nezapomeňte přičíst **1 VB** za žeton Marie Curie tomu, kdo ho má na konci hry u sebe. Hráč, kterému se podařilo získat nejvíce **VB**, vyhrává!

V případě shodného počtu bodů vítězí hráč, kterému zůstalo více kostek radia .

Pokud i v tomto případě je remíza, vítězem se stává hráč, který má více kostek uranu .

Při stálé shodě, vítězství připadne tomu, který má více kostek smolince .

Pakliže ani v tomto případě není o vítězi rozhodnuto, hráči se o vítězství dělí.

Příklad:

Markéta spočítala své žetony **VB** a získala celkem **8 VB**. Protože má na konci hry žeton Marie Curie, připočítá si ještě **1 VB** – celkem tedy získala **9 VB**. Jelikož se jí podařilo získat více bodů než ostatním hráčům, raduje se z celkového vítězství!



Jiráž

Autor: Florian Fay

Ilustrace: Vaiana Hinault a David Sitbon

Grafika: David Sitbon a Ulric Maes

Vývoj: Sorry We Are French

Pravidla: Marine Nouvel a Emmanuel Beltrando

Produkce: Emmanuel Beltrando

Česká editace: Mariana Krejčířková

Překlad: Mariana Krejčířková, Jakub Šafránek

Speciální poděkování: Alexandre Figuière a Matthieu Verdier

Priloha pravidel

Není nutné, abyste přílohu pravidel četli před hrou. Mějte ji však připravenou po ruce pro případ, kdy si budete chtít ověřit význam efektů a bonusů na kartách, experimentech nebo vědeckých tezí a cílů.

DŮLEŽITÉ BODY

- Během svého tahu nebo v průběhu tahu ostatních hráčů můžete mít více kostek zdrojů, než je kapacita vaší Erlenmeyerovy baňky. Podmínku limitu je nutné splňovat pouze na konci vašeho tahu.
- Bonusy z karet aktivit získáváte okamžitě a závisí na počtu karet, které máte ve stejné kategorii (včetně té, kterou právě umístíte).
- Vědecké teze musíte vždy brát postupně: nejprve typu I, poté II, následuje III a nakonec IV. Během hry můžete mít pouze jednu vědeckou tezi od každého typu.
- Kostky zdrojů spotřebované za provedení přeměny nebo ověření experimentů se vždy vrací zpět do společné zásoby.
- Přeměny zdrojů uvedené na desce laboratoře a žetonu Marie Curie nelze provádět v opačném směru.

Karty aktivit



Popularizace (7x)

Cena: 1 radium

- Pokud máte 1 kartu z této kategorie, posuňte ukazatel času o jedno pole vpřed po časové ose.
- Pokud máte 2 karty z této kategorie, posuňte ukazatel času o jedno pole vpřed po časové ose a získáváte **1 VB**.
- Pokud máte 3 karty z této kategorie, přesuňte žeton Marie Curie před sebe a získáváte **1 VB**.



Výzkum (9x)

Cena: 1 smolinec

- Pokud máte 1 kartu z této kategorie, získáváte 1 vědeckou tezi.
- Pokud máte 2 karty z této kategorie, nic se nestane.
- Pokud máte 3 karty z této kategorie, získáváte 1 vědeckou tezi.
- Pokud máte 4 karty z této kategorie, získáváte **1 VB**.



Vybavení (9x)

Cena: 2 smolince

- Pokud máte 1 kartu z této kategorie, získáváte 1 uran ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky.
- Pokud máte 2 karty z této kategorie, získáváte 1 radium ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky.
- Pokud máte 3 karty z této kategorie, vezměte si 1 uran ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky. Poté posuňte ukazatel času o jedno pole vpřed po časové ose.
- Pokud máte 4 karty z této kategorie, vezměte si žeton Marie Curie před sebe. Poté si vezměte 1 radium ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky.



Pracovna (11x)

Cena: 1 smolinec a 1 uran

- Pokud máte 1 kartu z této kategorie, získáváte 1 experiment (kádinku nebo baňku).
- Pokud máte 2 karty z této kategorie, získáváte 1 experiment (kádinku nebo baňku).
- Pokud máte 3 karty z této kategorie, vezměte si 1 smolinec ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky.
- Pokud máte 4 karty z této kategorie, získáte **1 VB**.
- Pokud máte 5 karet z této kategorie, přesuňte žeton Marie Curie před sebe a získáváte **1 VB**.



Univerzita (11x)

Cena: 1 uran

- Pokud máte 1 kartu z této kategorie, vezměte si 1 smolinec ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky a posuňte ukazatel času o jedno pole vpřed po časové ose.
- Pokud máte 2 karty z této kategorie, vezměte si 1 radium ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky.
- Pokud máte 3 karty z této kategorie, přesuňte žeton Marie Curie před sebe.
- Pokud máte 4 karty z této kategorie, získáváte 1 vědeckou tezi.
- Pokud máte 5 karet z této kategorie, získáváte **2 VB**.

Obálky vědeckých cílů



Získejte **1 VB**, pokud máte napsané 4 vědecké teze.



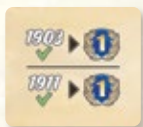
Získejte **2 VB**, pokud máte alespoň jednu kartu aktivit z každé kategorie (Popularizace, Vybavení, Výzkum, Pracovna a Univerzita).



Získejte **1 VB**, pokud máte maximální počet karet aktivit v jedné z kategorií (3 karty Popularizace, 4 karty Vybavení a Výzkumu, 5 karet Pracovny nebo Univerzity).



Získejte **1 VB**, pokud máte na ve své laboratoři umístěných 5 experimentů. Experimenty nemusí být ověřené ani stejného typu.



Získejte **1 VB** navíc v případě, že využijete bonusu přeměny zdrojů na časové ose v okamžiku, kdy se ukazatel času posune na rok 1903 a 1911 (tj. roky, kdy Marie Curie získala Nobelovy ceny). Po druhé Nobelově ceně tuto destičku otočte lícem dolů.

Experimenty



Kádinky



Spotřebujte 3 urany a získejte 1 radium ze společné zásoby.



Spotřebujte 1 radium a získejte 1 uran ze společné zásoby.



Spotřebujte 1 smolinec a 3 radia a získejte **1 VB** a 1 vědeckou tezi.



Spotřebujte 2 smolince a 3 urany a získejte **1 VB**.



Spotřebujte 1 uran a 1 radium a můžete si vzít zdarma jednu kartu aktivit dle vlastního výběru ze 4 dostupných v nabídce na herním plánu.



Spotřebujte 2 radia a 1 smolinec a získejte **1 VB**.



Spotřebujte 2 urany a získejte 2 smolince ze společné zásoby.



Spotřebujte 4 urany a můžete si vzít zdarma jednu kartu aktivit dle vlastního výběru ze 4 dostupných v nabídce na herním plánu. Také si vezměte žeton Marie Curie k sobě.



Spotřebujte 3 smolince a posuňte ukazatel času o jedno pole vpřed po časové ose.



Spotřebujte 1 radium a získejte 1 smolinec ze společné zásoby. Také si vezměte žeton Marie Curie k sobě.



Spotřebujte 3 smolince a získejte 1 uran ze společné zásoby.



Spotřebujte 1 radium, poté přesuňte 4 karty aktivit ze současné nabídky na herním plánu do spodního balíčku a do nabídky vyložte 4 nové karty aktivit.



Baňky



Spotřebujte 1 uran a získejte 3 smolince ze společné zásoby.



Spotřebujte 1 smolinec a přesuňte žeton Marie Curie před sebe.



Spotřebujte 1 smolinec a 1 uran a získejte jednu vědeckou tezi.



Spotřebujte 3 smolince a 1 uran a získejte 2 radia ze společné zásoby.



Spotřebujte 3 smolince a můžete si vzít zdarma jednu kartu aktivit dle vlastního výběru ze 4 dostupných v nabídce na herním plánu.



Spotřebujte 2 urany a získejte 2 radia ze společné zásoby.



Spotřebujte 1 uran a 3 radia a získejte 2 VB.



Spotřebujte 2 smolince a získejte 2 urany ze společné zásoby.



Spotřebujte 1 uran a můžete si vzít zdarma jednu kartu aktivit dle vlastního výběru ze 4 dostupných v nabídce na herním plánu.



Spotřebujte 1 smolinec, 1 uran a 1 radium a získejte 1 VB.



Spotřebujte 3 smolince a 1 uran a získejte 1 VB.



Spotřebujte 2 radia a získejte 1 VB, pak posuňte ukazatel času o jedno pole vpřed po časové ose.

Vědecké teze



Teze I



(2×)
Získáváte 1 experiment, kádinku nebo baňku.



(2×)
Získáváte 1 smolinec ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky.



Teze II



(1×)
Získáváte 2 smolince ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky.



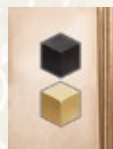
(1×)
Získáváte 1 uran ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky.



(2×)
Získáváte 1 experiment, kádinku nebo baňku.



Teze III



(1×)
Získáváte 1 smolinec a 1 uran ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky.



(1×)
Získáváte 1 smolinec a 1 uran ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky. Poté posuňte ukazatel času o jedno pole vpřed po časové ose.



(1×)
Získáváte 1 radium ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky.



(1×)
Získáváte 1 radium ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky. Poté posuňte ukazatel času o jedno pole vpřed po časové ose.



Teze IV



(1×)
Získáváte 1 radium a 1 uran ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky. Poté posuňte ukazatel času o jedno pole vpřed po časové ose.



(1×)
Získáváte 1 radium ze společné zásoby do Erlenmeyerovy baňky. Poté přesuňte žeton Marie Curie před sebe.



(1×)
Získáváte 1 VB.



(1×)
Získáváte 1 VB. Poté posuňte ukazatel času o jedno pole vpřed po časové ose.