



INSTRUKCJA

CEL GRY

Gracze kierują grupami naukowców, by stworzyć najważniejsze wynalazki naszej cywilizacji. Odkrycia te zapewnią im punkty zwycięstwa oraz pozwolą rozwijać umiejętności i wiedzę odkrywców. Dzięki ich staraniom powstanie najwybitniejszy zespół legendarnych wynalazców!

ELEMENTY GRY

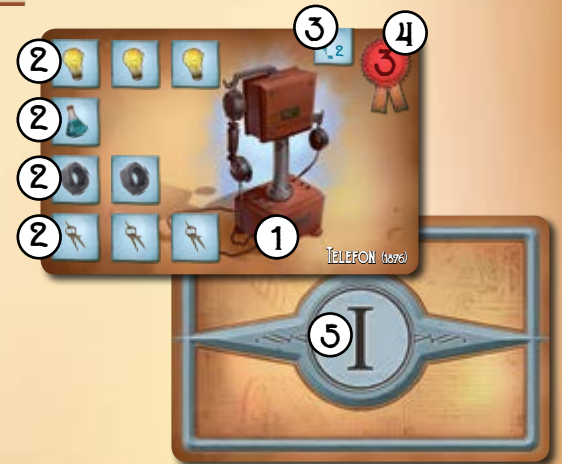
20 KAFLI WYNALEZCÓW I 33 ŻETONY POCZĄTKOWEJ WIEDZY:

- 1 Imię i nazwisko wynalazcy.
- 2 Dziedziny wiedzy: fizyka, chemia, mechanika i matematyka.
- 3 Początkowa wiedza wynalazcy.
- 4 Cel rozwoju.
- 5 Liczba punktów zwycięstwa, które wynalazca uzyska po osiągnięciu celu rozwoju.
- 6 Żetony początkowej wiedzy (w odpowiednim kolorze dla każdej grupy wynalazców).



36 KART WYNALEZKÓW:

- 1 Nazwa wynalazku.
- 2 Wiedza konieczna do jego opracowania.
- 3 Numer kategorii: 0 – broń 🗡️, 1 – transport 🚗, 2 – komunikacja 📞, 3 – rekreacja 🎮, 4 – czas ⌚ i 5 – energia ⚡.
- 4 Liczba punktów zwycięstwa, które gracz uzyska po ukończeniu wynalazku,
- 5 Epoka (I, II albo III).



52 ŻETONY NAGRÓD:

- 1 Żeton punktu zwycięstwa,
- 2 Żeton rozwoju,
- 3 Żeton wzmocnienia,
- 4 Żeton dodatkowej wiedzy,
- 5 Żeton klasyfikacji.

Uwaga! Wszystkie żetony nagród mają na rewersie symbol 1.



PRZYGOTOWANIE GRY

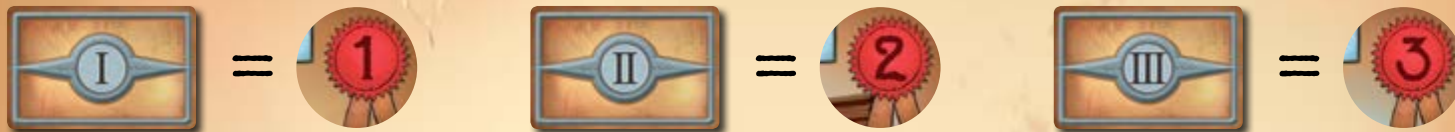
- 1 Każdy z graczy wybiera drużynę 4 wynalazców tego samego koloru, układa ich kafle przed sobą i pobiera kostki w wybranym kolorze. Wynalazcy zostali podzieleni na zespoły według czasów, w jakich żyli. Gracze umieszczają żetony początkowej wiedzy w miejscach oznaczonych na kafkach wynalazców.
- 2 Podzielcie karty wynalazków na 3 stosy zgodnie z określoną na ich rewersie epoką – I, II albo III.
- 3 Umieśćcie wszystkie żetony nagród w woreczku. Następnie wylosujcie ze stosu I epoki o 3 karty więcej, niż graczy uczestniczących w rozgrywce i połóżcie je na środku stołu.
- 4 Wylosujcie z woreczka po 2 żetony nagród dla każdej karty wynalazku i połóżcie je na kartach wynalazków awersami do góry (symbol 1 jest zakryty).
- 5 Zdecydujcie, kto z Was zacznie grę. Pierwszy gracz kładzie przed sobą figurkę Leonarda da Vinci. Kolejni gracze będą wykonywać swoje ruchy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Pora zacząć grę...



JAK SIĘ ZDOBYWA PUNKTY ZWYCIĘSTWA?

Gracze mogą zdobyć punkty zwycięstwa na 4 sposoby. Liczba punktów zależy od nagród i sposobu, w jaki podzielą się nimi gracze (zob. strona 8). Punkty dostajemy:

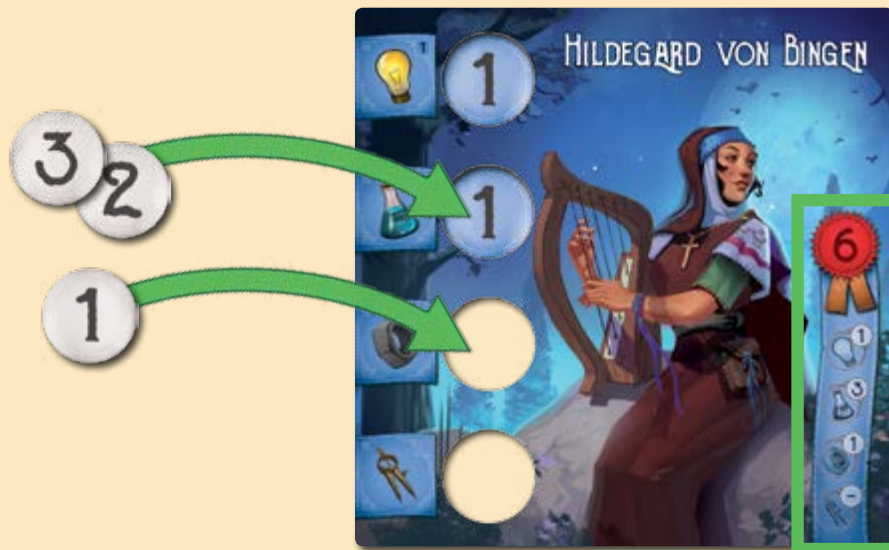
▣ **Zbierając karty wynalazków.** Liczba punktów zwycięstwa dla gracza, który dobierze kartę wynalazku, jest określona na karcie danego wynalazku. Im późniejsza epoka, tym więcej punktów zapewnia karta.



▣ **Zbierając żetony punktów zwycięstwa.**



▣ **Rozwijając swoich wynalazców.** W dowolnym momencie gry gracze mogą podwyższyć poziom wiedzy swoich wynalazców za pomocą wcześniej zdobytych żetonów rozwoju. Na koniec rozgrywki gracze, których wynalazcy osiągnęli albo przekroczyli cel rozwoju wskazany w prawym dolnym rogu kafła wynalazcy, otrzymują tyle punktów zwycięstwa, ile jest napisane na czerwonym kotylionie.



Uwaga! Gracze mogą udoskonalać swoich wynalazców, nie kierując się wskazanym celem rozwoju. Jednak wówczas mogą nie otrzymać związanych z tym punktów zwycięstwa.

▣ **Tworząc jedną albo więcej sekwencji wynalazków.** Niebieska cyfra na karcie wynalazku oznacza jego klasyfikację. Pod koniec gry gracze zdobędą liczbę punktów równą najwyższej klasyfikacji w każdej utworzonej sekwencji wynalazków. Sekwencja musi zacząć się od „0” i składać się z ciągu kart kolejnych kategorii – w przeciwnym razie nie będzie punktowany.



$$3 + 3 + 1 + 2 = 9$$

+

$$0 + 1 + 2 + 3 = +3$$

= 12



PRZEBIEG GRY

W czasie swojej tury gracz musi wykonać 1 z 2 akcji:

▣ **Wysłać wynalazcę do badań**

ALBO

▣ **zapewnić wynalazcom odpoczynek.**

▣ **Wysłanie wynalazcy do badań.** Gracz wybiera, który z jego dostępnych (nieobróconych) wynalazców uda się do pracy nad jednym z wynalazków. Wówczas umieszcza swoje znaczniki na tych pustych polach na karcie wynalazku, które odpowiadają typowi i aktualnemu poziomowi wiedzy danego wynalazcy. Na koniec gracz obraca kafel wynalazcy o 90 stopni, wskazując w ten sposób, że kafel został użyty.

Podczas tej akcji:

- Należy umieścić możliwie jak najwięcej znaczników (jeśli gracz nie może położyć przynajmniej jednego znacznika, ta akcja nie jest dla niego dostępna).
- Wszystkie znaczniki muszą zostać umieszczone na tym samym wynalazku.
- Jeśli wynalazca ma więcej znaczników, niż wymaga tego wynalazek, to ich nadwyżka wraca do gracza.

Uwaga! Jeśli graczowi skończą się znaczniki w jego kolorze, może wykorzystać kostki w kolorze, który nie jest używany w danej rozgrywce.

Przykład. Właśnie trwa tura Marka, który gra zespołem Starożytnych (Hypatia, Archimedes, Arystoteles i Hipokrates). Wysłał Archimedes do pracy nad łukiem. Archimedes osiągnął 1. poziom w fizyce i 2. poziom w mechanice. Marek umieszcza 1 znacznik na polu fizyki i 2 na polach mechaniki. Następnie obraca Archimedes o 90 stopni. Dopóki wynalazca będzie znajdował się w tej pozycji, nie będzie można go użyć do innych badań.

1



2



ALBO

- **Zapewnienie wynalazcom odpoczynku.** Gracz przywraca swoich wynalazców do pozycji pionowej, zaznaczając w ten sposób ich dostępność. Jeśli żaden kafel wynalazcy w zespole gracza nie jest obrócony, nie można wykonać tej akcji.

Przykład. Na początku tury Marka 3 jego kafle wynalazców są obrócone. Zamiast wystać do pracy czwartego z nich, Marek decyduje, że drużyna zasłużyła na odpoczynek. Dzięki temu w następnej turze będzie mógł wybrać któregokolwiek spośród całej czwórki.





UKOŃCZENIE WYNALAZKU

Wynalazek zostaje ukończony w momencie wypełnienia wszystkich pól na jego karcie. Gracz, który umieści znacznik na ostatnim pustym polu, stawia przed sobą figurkę Leonarda da Vinci. Następnie wszyscy, którzy brali udział w badaniach nad wynalazkiem, dzielą się nagrodami.

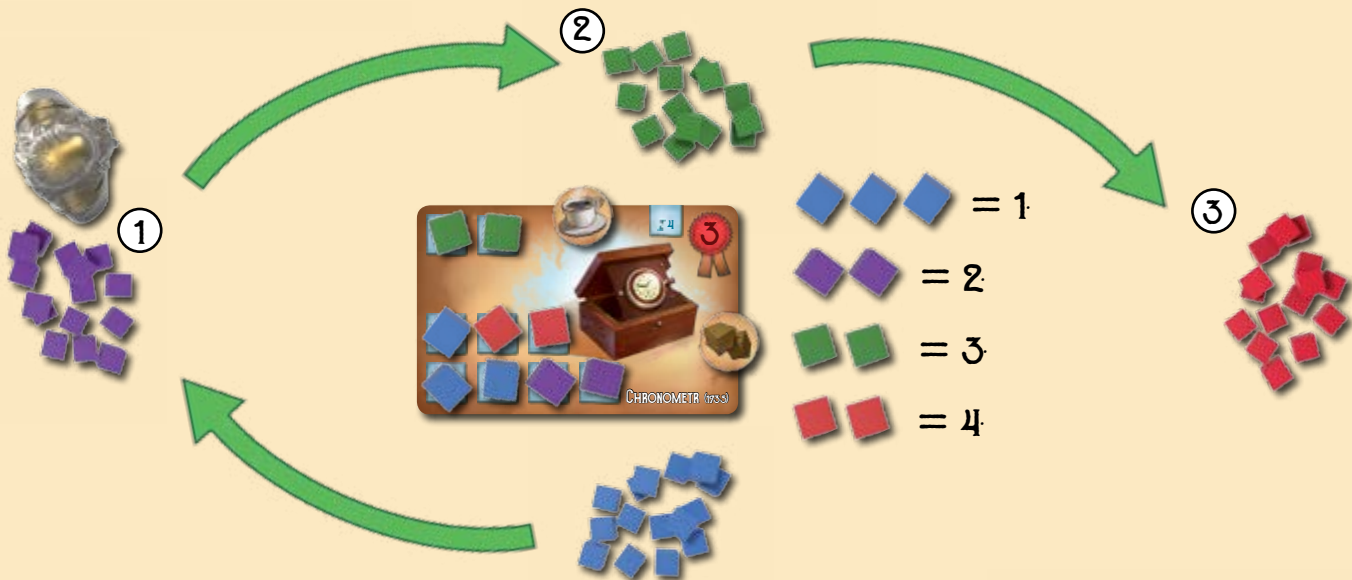
PODZIAŁ NAGRÓD

Żeby uzyskać jedną z nagród, gracz musi posiadać przynajmniej 1 znacznik na ukończonym wynalazku. Gracze wybierają swoje nagrody w kolejności odpowiadającej wartości ich wkładu w powstanie wynalazku, począwszy od gracza, który umieścił na karcie wynalazku najwięcej swoich znaczników.



W przypadku remisu gracze odbierają nagrody według następującego porządku:

- 1 Gracz, który ma figurkę Leonarda da Vinci.
- 2 Gracz, który siedzi najbliżej figurki (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).
- 3 Kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).



Każdy z graczy może wybrać tylko 1 nagrodę – kartę wynalazku albo 1 z 2 żetonów, które na niej leżą. Nagrodami dzielą się tylko 3 gracze, którzy najbardziej się udzielali przy powstaniu wynalazku. Następnie kładą przed sobą swoje nagrody. Jeśli jakieś nagrody nie zostały wybrane (wynalazek powstał dzięki 1 albo 2 graczom), zostają odrzucone z gry (niewybrane żetony nie wracają do woreczka).

Po podzieleniu się nagrodami gracze odzyskują wykorzystane na ten wynalazek znaczniki. Gra kontynuowana jest od gracza siedzącego po lewej stronie od osoby posiadającej figurkę Leonarda da Vinci.

Uwaga! Epoka kończy się natychmiast po ukończeniu przedostatniego wynalazku leżącego na stole i zebraniu nagród. Znaczniki z ostatniego wynalazku wracają do graczy, a sam wynalazek i leżące na nim żetony nagród zostają odrzucone z gry. Rozpoczyna się II epoka.

II EPOKA



- Wydobądźcie ze stosu II epoki o 3 karty więcej, niż jest graczy, i połóżcie je na środku stołu.
- Wydobądźcie po 2 żetony nagród z woreczka i połóżcie je na każdej z kart wynalazków. Upewnijcie się, że żetony leżą w taki sposób, by symbole 1 z rewersów nie były widoczne.
- Wznówcie grę w miejscu, w którym ją skończyliście. Niczego nie zmieniajcie (wykorzystane kafle wynalazców pozostają obrócone). Gracz siedzący po lewej stronie od osoby posiadającej figurkę Leonarda da Vinci rozpoczyna kolejną turę.
- Rozegrajcie II epokę według poznanych wcześniej zasad.

III EPOKA



Rozegrajcie III epokę według tych samych zasad co poprzednio, mając na uwadze, że tym razem należy wydobyć wynalazki ze stosu III epoki.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy gracze podzielą się nagrodami za utworzenie przedostatniego wynalazku z III epoki. Następuje podliczenie punktów. Gracze dodają do siebie:

- 1 punkty ze zdobytych kart wynalazków,
- 2 punkty za utworzone sekwencje wynalazków,
- 3 zebrane żetony punktów zwycięstwa,
- 4 punkty za osiągnięcie celów rozwojów wynalazców.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który ma najwięcej kart wynalazków.



1

$$1 + 2 + 3 + 1 = 7$$

+

2

$$0 + 1 + 2 + 3 = +3$$

$$= 10$$

3

$$\begin{array}{c} \text{2} \\ \text{2} \end{array} + \begin{array}{c} \text{3} \\ \text{2} \end{array} = 5$$

4

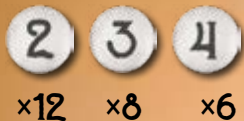
		= 9
---	---	-----

$$\text{1} + \text{2} + \text{3} + \text{4} = 24$$

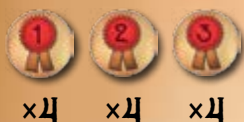


ŻETONY NAGRÓD

W grze występuje 5 rodzajów żetonów nagród.



Żetony rozwoju. Przedstawiają poziom wiedzy (od 1 do 4) posiadany przez wynalazców. W dowolnym momencie gry każdy z żetonów może zostać umieszczony na żetonie, którego wartość jest o 1 mniejsza. Na przykład żeton „1” może zostać położony na pustym polu, „2” może przykryć „1” itd. Raz położonego żetonu rozwoju nie można już zdjąć z wynalazcy.



Żetony punktów zwycięstwa. Są warte tyle punktów, ile wskazuje liczba na czerwonej wstędze.



Żetony wzmocnienia. Pozwalają graczowi przywrócić do gry wszystkich obróconych wynalazców bez konieczności zużycia na to akcji odpoczynku. Gracz może natychmiast wysłać wynalazcę do pracy, chyba że zrobił już to w tej turze. Żetony należy odrzucić po użyciu.




Żetony dodatkowej wiedzy. Pozwalają graczowi, który wysła wynalazcę do pracy, położyć na wynalazku 2 dodatkowe znaczniki. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy wynalazca nie ma wystarczającej wiedzy. Żetony należy odrzucić po użyciu.



Żetony klasyfikacji. Mogą zastąpić dowolną liczbę, której brakuje w ciągu wynalazków (włączając w to „0” i wartości powyżej „5”).

WAŻNE!



Wszystkie żetony nagród mają na rewersie . Oznacza to, że po odwróceniu mogą zostać użyte jako żetony rozwoju o wartości „1”.

- ▣ Gracze nie muszą natychmiast używać swoich żetonów nagród – mogą je zachować na później.
- ▣ Użycie żetonu nagrody nie jest akcją.

OPRACOWANIE

▣ **Projekt gry:** Frédéric Henry

▣ **Ilustracje:** Gaël Lannurien

▣ **Tłumaczenie:** Magda Kożyczkowska

▣ **Korekta i redakcja:** zespół Rebel

▣ **Projekt graficzny:** Loïg Hascoët

▣ **Biografie wynalazców:** Thomas Hervet, Laura Rouquié
Lénaïck Petitjean