Nestore Mangone & Simone Luciani

NEWTON

Wielkie Odkrycia

Instrukcja

W skład dodatku Wielkie odkrycia wchodzą dwa samodzielne rozszerzenia, które można włączyć do gry jednocześnie lub osobno. Dzięki rozszerzeniu „Esencja nauki" gracze otrzymają możliwość korzystania z nowych kart akcji. Natomiast rozszerzenie „Wielkie odkrycia" wzbogaca rozgrywkę o całkowicie nowe kafle.

ESENCJA NAUKI

Elementy

30 kart akcji
(po 10 kart o wartościach 1, 2 i 3)

karty posiadające
2 symbole akcji

rewolucyjne
karty akcji

Przygotowanie rozgrywki

Podzielcie nowe karty akcji według poziomów (*zgodnie z symbolami na ich rewersach*) i dodajcie je do odpowiednich talii kart z podstawowej wersji gry. Potasujcie każdą z tych talii.

Przebieg rozgrywki

Dodatek „Esencja nauki" wprowadza dwa nowe typy kart akcji: karty posiadające 2 symbole akcji oraz rewolucyjne karty akcji, które zapewniają wyjątkowe efekty. Karty posiadające 2 symbole akcji występują w dwóch opisanych niżej wariantach.

Kiedy zagrywasz kartę akcji **posiadającą w dolnej części 2 identyczne symbole akcji podstawowej**, możesz wykonać odpowiednią akcję o wartości 2. Tak jak opisano w podstawowych zasadach, wartość ta ulega zwiększeniu o wszystkie widoczne na twoim biurku symbole zagranej akcji.

Kiedy kartę akcji **posiadającą 2 identyczne symbole akcji podstawowej** umieścisz pod swoją planszą badań w ramach przeprowadzania fazy końca tury, zapewniać będzie ona (zgodnie z normalnymi zasadami) 2 dodatkowe symbole tejże akcji, wzmacniając odpowiednie karty akcji zagrywane w dalszej części gry.

Kiedy zagrywasz kartę akcji **posiadającą 2 różne symbole akcji podstawowych oddzielone ukośnikiem**, możesz wykonać jedną, dowolną z tych akcji o wartości 1. Innymi słowy wybierasz, którą akcję wykonujesz. Tak jak opisano w podstawowych zasadach, wartość ta ulega zwiększeniu o wszystkie widoczne na twoim biurku symbole wybranej akcji.

Kiedy kartę akcji **posiadającą 2 różne symbole akcji podstawowych oddzielone ukośnikiem** umieścisz pod swoją planszą badań w ramach przeprowadzania fazy końca tury, zapewniać będzie ona **obydwa** symbole, wzmacniając odpowiednie karty akcji, zagrywane w dalszej części gry.

Rewolucyjne karty akcji posiadają w swojej dolnej części 1 symbol akcji podstawowej, a także odwrócony symbol efektu rewolucyjnego. Kiedy zagrywasz taką kartę, wykonujesz akcję podstawową zgodnie z normalnymi zasadami, ale **nie możesz** skorzystać z efektu rewolucyjnego.

Kiedy zdecydujesz się umieścić rewolucyjną kartę akcji pod swoją planszą badań w ramach przeprowadzania fazy końca rundy, **musisz** odwrócić kartę i umieścić ją tak, aby widoczny był symbol efektu rewolucyjnego (nie możesz umieścić takiej karty pod biurkiem w standardowy sposób).

Efekt rewolucyjny może zostać aktywowany tylko w turze, w której zagrasz kartę akcji w tej samej kolumnie biurka, w której umieściłeś kartę z tymże efektem. Niektóre efekty wymagają dodatkowo do aktywacji wykonania odpowiedniej akcji podstawowej **(Ważne! Musi to być akcja podstawowa wykonana w wyniku zagrania odpowiedniej karty akcji. Akcje wykonane w wyniku kafli wynalazków czy kart mistrzów nie powodują aktywacji efektu specjalnego karty rewolucyjnej).** Pozostałe efekty wymagają poniesienia kosztu - możesz ponieść ten koszt i wykonać efekt na identycznych zasadach, jak szybkie akcje, tj. przed, w trakcie lub po wykonaniu akcji podstawowej.

W powyższym przypadku umieszczony pod planszą badań efekt rewolucyjny może zostać aktywowany tylko w drugiej turze każdej rundy (czyli wtedy, gdy gracz zagra w drugiej kolumnie biurka kartę akcji). Ponadto do skutecznego aktywowania tego efektu konieczne będzie zagranie karty akcji z symbolem akcji badań i, co konieczne, wykonanie tejże akcji.

Efekty rewolucyjne

Jeżeli efekt rewolucyjny zapewnia ci możliwość wykonania dodatkowej akcji podstawowej, nie możesz dodać do tej akcji symboli tego samego typu widocznych na twoim biurku ani nie możesz wydać 2 monet, aby zwiększyć wartość tej akcji.

Po wykonaniu akcji pracy o wartości 1 lub większej weź miksturę.

Po wykonaniu akcji wykładów o wartości 1 lub większej wykonaj dodatkowo akcję pracy o wartości 1.

Zapłać 1 monetę, weź jedną dostępną kartę akcji poziomu 1 i dodaj ją do swojej ręki.

Zapłać 1 monetę i pobierz dochód z 1 wybranego kafla dochodu na twojej planszy badań.

Zapłać 1 monetę i aktywuj efekt zdobytego przez ciebie wcześniej żetonu premii.

Zapłać 3 monety i aktywuj natychmiastowy (oznaczony symbolem pioruna) efekt zagranej przez ciebie wcześniej karty mistrza. Nie możesz aktywować pasywnego efektu karty mistrza (bez symbolu pioruna).

Po wykonaniu akcji badań o wartości 2 lub większej wykonaj dodatkowo akcję wykładów o wartości 2 i zdobądź 1 PZ.

Po wykonaniu akcji podróży o wartości 3 lub większej weź dostępną kartę akcji (dowolnego poziomu) i dodaj ją do swojej ręki.

Odłóż do pudelka (*usuń z gry*) dowolną kartę akcji z ręki, weź dostępną kartę akcji (dowolnego poziomu) i dodaj ją do swojej ręki.

Zapłać 4 monety. Otrzymujesz punkty zwycięstwa za kafel celu, na którym znajduje się element w twoim kolorze (*student, naukowiec, kostka podróży, znacznik gracza*). Kafel ten, zgodnie z normalnymi zasadami, ponownie przyniesie ci punkty podczas końcowego punktowania.

Zapłać 2 monety i aktywuj efekt kafla miasta, na którym znajduje się twoja kostka podróży.
Uwaga! Efekt kafla miasta medycyny nadal (tak jak w zasadach podstawowych) można aktywować (czy to za pomocą tej akcji, czy odwiedzając odpowiednie miasto) maksymalnie dwa razy w grze (innymi słowy gracz może posiadać najwyżej 1 kafel dochodu medycyny).

WIELKIE ODKRYCIA

Elementy

8 kafli wielkich odkryć

1 kafel miasta

1 kafel wynalazku

1 kafel celu

Przygotowanie rozgrywki

Kafel miasta, kafel wynalazku oraz kafel celu dodajcie do właściwych pul kafli i przygotujcie rozgrywkę zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji do podstawowej wersji gry.

Ponadto połóżcie na stole awersem do góry 3/4/5/6 losowo wybranych kafli wielkich odkryć (odpowiednio w grze 1/2/3/4-osobowej) . Kafle powinny być łatwo dostępne dla wszystkich graczy.

Rozgrywka

Rozszerzenie „Wielkie odkrycia" wprowadza do gry 2 dodatkowe szybkie akcje: zakup wielkiego odkrycia oraz aktywację efektu wielkiego odkrycia. Mają wobec nich zastosowanie wszystkie ogólne zasady dotyczące szybkich akcji opisane w instrukcji do podstawowej wersji gry.

Zakup wielkiego odkrycia: Zapłać koszt wskazany na kaflu wielkiego odkrycia, weź ten kafel i połóż go przez sobą awersem do góry. Dopóki kafel będzie leżał przed tobą odkryty, dopóty zapewniać ci on będzie efekt stały w postaci tomu i/albo dochodu.

Aktywacja efektu wielkiego odkrycia: Aktywując efekt wielkiego odkrycia po prostu zlicz należne ci punkty zwycięstwa (patrz str. 4) i przesuń swój znacznik na torze punktów zwycięstwa o odpowiednią liczbę pól. Następnie zakryj aktywowany kafel wielkiego odkrycia (kafel ten pozostaje zakryty do końca gry).

Dodatkowe kafle

Weź wciąż niewykupiony kafel wielkiego odkrycia, płacąc połowę jego kosztu.

Weź wciąż niewykupiony kafel wielkiego odkrycia bez płacenia kosztu.

Otrzymujesz 4 PZ za każdy posiadany kafel wielkiego odkrycia (liczą sie zarówno kafle odkryte jak i zakryte). Maksymalna liczba punktów zwycięstwa jaką możesz otrzymać za ten cel wynosi 12 (*nawet jeśli posiadasz więcej niż 3 kafle wielkich odkryć*).

Kafle wielkich odkryć

Otrzymujesz 1 PZ za każdy kafel celu, na którym **nie znajduje się** element w twoim kolorze (*student, naukowiec, kostka podróży, znacznik gracza*).

Otrzymujesz 1 PZ za każdy wciąż nieodwiedzony przez ciebie uniwersytet (*nie znajduje się na nim kostka podróży w twoim kolorze ani naukowiec*).

Otrzymujesz 1 PZ za każde wolne pole dochodu w twojej biblioteczce (*czyli nie został na nim położony żeton dochodu*).

Otrzymujesz 2 PZ za każde pole specjalne na torze pracy, do którego wciąż **nie dotarł** twój znacznik gracza.

Otrzymujesz 3 PZ za każdego studenta, który wciąż znajduje się w twoich zapasach osobistych (czyli **nie został umieszczony** na drzewie technologii).

Otrzymujesz 3 PZ za każdą kartę mistrza, która wciąż **nie została przez ciebie zagrana**.

Otrzymujesz 1 PZ za każdą kostkę podróży, która wciąż **nie została przez ciebie umieszczona** na planszy mapy (czyli wciąż pozostaje na twojej planszy badań).

Otrzymujesz 1 PZ za każdy kafel biblioteczki, który wciąż leży na polu startowym na twojej planszy badań (czyli **nie został umieszczony** na półce w biblioteczce ani **nie został odrzucony**).

Autorzy: Nestore Mangone i Simone Luciani
Ilustracje i projekt graficzny: atelier198
Redakcja: Giuliano Acquati
Tłumaczenie: Łukasz Gralak
Redakcja: Bartosz Chlebicki
Skład graficzny: Łukasz Kempiński
© 2019 Cranio Creations S.r.l. All rights reserved.