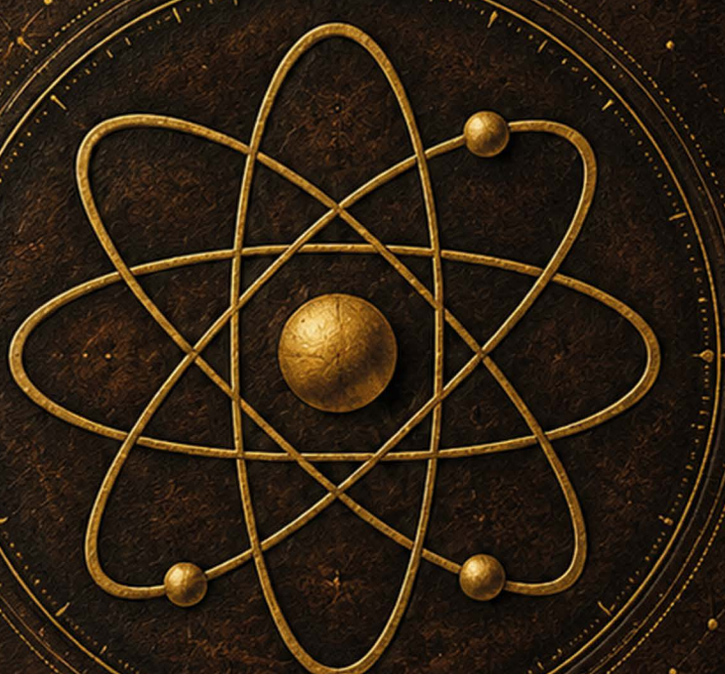
MARCIN NGUYEN

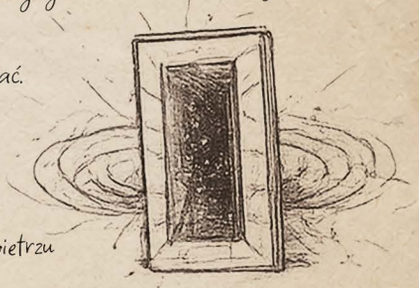
BOHATEROWIE NAUKI



O PRAWACH ROZGRYWKI

Dziś wydarzyło się coś, czego nie potrafię wyjaśnić, a przynajmniej nie w granicach znanej mi fizyki! Z myślą o dalszych badaniach postaram się opisać wszystko najdokładniej, jak potrafię.

Obudziłem się wcześnie, około 6:30. Odsunąłem zasłony i otworzyłem okno. Słońce z trudem przebijało się przez chmury, a chłodny, rześki wiatr poruszał firankami. Zaparzyłem kawę i około 7:15 zasiadłem do pracy nad ostatecznymi poprawkami do artykułu „O elektrodynamice ciał w ruchu". Rozważałem, czy światło rzeczywiście potrzebuje ośrodka, by się poruszać. Może to nie przestrzeń dostosowuje się do ciał, lecz ciała do przestrzeni? Zrozumiałem wtedy, że jeśli prawa fizyki są jednakowe dla każdego obserwatora, to czas i przestrzeń muszą się uginać, by to umożliwić. Gdy spisałem te myśli, wydarzyło się coś, co podważyło moje pojęcie rzeczywistości. Najpierw poczułem charakterystyczne mrowienie na całym ciele, a włosy zaczęły mi się unosić – byłem naelektryzowany. Pomyślałem, że to przez sweter, lecz uczucie narastało. Spojrzałem na zegarek: 9:27. Wskazówki przestały się poruszać.



Minutę później wokół mnie zaczęły pojawiać się wyładowania elektryczne. Najpierw pojedyncze, ledwie widoczne iskry. Potem całe sieci błyskawic.Ich liczba gwałtownie rosła, aż musiałem zasłonić oczy. Nagle trzaski ucichły, światło osłabło, a przede mną znajdował się portal, prostokątny jak drzwi, świecił na niebiesko, wisiał w powietrzu w sposób, który najbliżej przypominał zjawisko magnetostatycznej lewitacji.

W jego blasku ujrzałem zbliżające się sylwetki. Rozpoznałem je natychmiast. Nikola Tesla, Maria Skłodowska-Curie i... Jakkolwiek absurdalnie to brzmi, zobaczyłem samego siebie! Wymieniliśmy spojrzenia. To nie mogła być pomyłka, ten mężczyzna był mną. Miał moją twarz, mój sweter, palił moją fajkę.

– Gratuluję... Sam bym tego lepiej nie zrobił – powiedział mój sobowtór, po czym spojrzał na tablicę, na której widniały moje zapiski. – Masa, energia... dwie strony tego samego medalu – dodał.

Zanim zdążyłem odpowiedzieć, zniknął, bez rozmycia, bez śladu. Po prostu przestał być w jednym miejscu i natychmiast pojawił się za moimi plecami, po drugiej stronie pokoju.

– Czy losowość kwantowa jest fundamentalna? – zapytał spokojnie, jakby pytał o pogodę. Zamarłem. W głowie miałem tysiące pytań, ale wzrok Tesli, Curie i... „mój" – był jak niemy egzamin.

– Nie – powiedziałem w końcu. – Nie sądzę, by losowość była fundamentalna. To tylko brak wiedzy o zmiennych. Natura nie działa jak.... – ruletka – dokończył mój sobowtór. Na jego twarzy pojawił się błysk, który znałem aż za dobrze: ten moment, gdy myśl zaczyna „zaskakiwać" jak mechanizm zegarka. Chciał mi coś wyjaśnić, kiedy...

– To nie czas na filozofię! – przerwał naszą konwersację wyraźnie zniecierpliwiony Tesla.

– Musimy zaatakować pierwsi, albo stracimy dostęp! Nie pozwolę by Edison znów... – Nagle urwał.

Wziął głęboki oddech, jakby próbował zapanować nad czymś, co w nim buzowało.

– Albert...– powiedziała Skłodowska, jakby znała mnie od dawna. – Rozpoczęła się walka, której sami nie wygramy. Potrzebujemy twoich zdolności. Potrzebujemy cię po naszej stronie.

– „Musimy zaatakować"? „Zdolności"? O czym wy mówicie? – pytałem zszokowany. – Chcecie, żebym poszedł z wami walczyć? Jestem naukowcem. Mogę poświęcić życie prawdzie, ale nie po to, by moja praca stała się narzędziem przemocy.

Curie patrzyła na mnie nie z gniewem, raczej z bólem kogoś, kto wie, że świat czasem nie zostawia czystych wyborów.

Mój sobowtór, jak poprzednio, przeniósł się w przestrzeni i znajdował się po drugiej stronie portalu.

W jego oczach nie było pogardy, tylko chłodna, szybka kalkulacja.

– To pacyfista – rzucił krótko, jakby podawał wynik pomiaru. – Nic tu po nas.

Portal przygasł. Światło zwinęło się do cienkiej, jasnej krawędzi i zniknęło. Za oknem panowała ciemność.

W jakiś niewyjaśniony sposób był już wieczór. W czasie, który postrzegałem jako dziesięć minut, minął cały dzień. Było po 23, a mój zegarek znów tykał, wskazywał 9:35. Wtedy spojrzałem na tablicę. Pomiędzy moimi równaniami znajdował się wzór, którego wcześniej tam nie było: $E' = \frac{qr}{\Delta}$

Albert Einstein, 25 czerwca 1905

Instrukcja w formie wideo

Krótki, treściwy film wyjaśniający zasady gry.

Przykładowe rozgrywki

1 na 1 oraz 2 na 2 z komentarzem.

10 godzin muzyki

Inspirująca muzyka pasująca do klimatu gry.

Filmy o Naukowcach

Playlista z filmami będzie uzupełniana na bieżąco.

Uwaga!

W grze występują prawdziwi, wybitni naukowcy, ale sama rozgrywka zawiera również elementy fikcyjne.

Kody QR umieszczone na kartach Bohaterów Nauki będą prowadzić do filmów opowiadających o ich życiu, odkryciach i niezwykłych dokonaniach.

To pierwsze wydanie gry, a zależy nam, aby każdy film był ciekawy i rzetelnie przygotowany. Nie chcemy tworzyć ich w pośpiechu, dlatego kolejne materiały będą ukazywały się również po premierze gry.

emce

Filmy możesz również obejrzeć na naszej playliście.

Bohaterowienauki.pl

Podziel się wrażeniami z gry i poznaj doświadczenia innych Graczy.
Oficjalna strona Bohaterów Nauki: aktualności, forum, sklep, materiały do gry.

O grze od autora

Szachy to jedyna gra, do której zawsze wracam. Są proste w teorii i niemal nieskończenie złożone w praktyce. Wystarczy kilka minut, by poznać zasady i rozegrać emocjonującą partię, a jednocześnie można zgłębiać ich teorię latami i wciąż odkrywać na szachownicy coś nowego. Właśnie to połączenie prostoty i głębi chciałem odtworzyć w Bohaterach Nauki.

Każda rozgrywka będzie wymagać od Was czegoś więcej niż tylko szczęścia w kartach. Przed bitwą stworzycie drużynę złożoną z najwybitniejszych umysłów w historii nauki: od Pitagorasa i Newtona, przez Skłodowską-Curie i Teslę, aż po współczesnych odkrywców. Już na tym etapie zaczniecie budować swoją drogę do zwycięstwa, wybierając karty, które mogą tworzyć silne synergie albo okazać się skuteczną odpowiedzią na zagrania przeciwnika.

Gdy rozpocznie się bitwa, wszystkie decyzje zaczną prowadzić do jednego celu: zredukowania punktów życia przeciwnego Gracza lub przeciwnej drużyny do zera. Aby to osiągnąć, będziecie wystawiać jednostki, manewrować nimi i zagrywać karty akcji, łącząc ich możliwości i reagując na posunięcia przeciwnika. O zwycięstwie może przesądzić dobrze zaplanowany atak, konsekwentnie realizowana strategia albo jedna karta zagrana dokładnie wtedy, kiedy trzeba.

Z kolejnymi rozgrywkami będziecie coraz trafniej oceniać sytuację na planszy, szybciej dostrzegać zależności między kartami i coraz lepiej wykorzystywać ich pełny potencjał. Wykonując osiągnięcia, odblokujecie też karty Wymiarów, które zmienią kluczowe warunki rozgrywki i postawią przed Wami nowe wyzwania. To wszystko sprawia, że każda partia może potoczyć się inaczej i może być okazją do szukania nowych rozwiązań, podejmowania ciekawych decyzji oraz czerpania frajdy z emocjonującego pojedynku. Mam nadzieję, że gra zapewni Wam wiele godzin świetnej zabawy.

PS. Jeśli nie chcecie w pierwszej rozgrywce wczytywać się we wszystkie karty podczas fazy budowania talii, zacznijcie od trybu losowego i poznawajcie ich możliwości w trakcie gry.

O Instrukcji

Nie musicie znać całej instrukcji przed pierwszą rozgrywką. Wystarczy przelotnie ją przejrzeć, przygotować karty pomocnicze i rozpocząć grę. Do zasad możecie wracać na bieżąco, gdy pojawi się taka potrzeba. Po kilku turach większość mechanik zacznie wynikać z samej rozgrywki, a gra stanie się coraz bardziej intuicyjna.

Struktura rozgrywki: cel, tryby, modyfikacje

Cel gry

Wygrywasz, gdy punkty zdrowia przeciwnego Gracza lub przeciwnej drużyny spadną do 0.

Długosc partii

Gra 1 na 1 trwa zazwyczaj **30 - 60 min**
Gra 2 na 2 trwa zazwyczaj **60 - 120 min**

Liczba Graczy

Bohaterowie Nauki to gra przeznaczona dla **2 lub 4 osób**. Można rozgrywać partie **1 na 1** lub drużynowe **2 na 2**.

Schemat rozgrywki

1. Przygotowanie do gry
2. Faza budowania talii
3. Faza bitwy

Turnieje

Turnieje są dobrym rozwiązaniem, gdy jest 3, 5 lub więcej osób chętnych do gry.
Polecam turnieje **każdy z każdym** oraz format **zwycięzca zostaje**.

Tryby gry

Tryby gry zmieniają fazę budowania talii, nie wpływają na fazę bitwy.

- **klasyczny** - Gracze wybierają spośród wylosowanych opcji (zalecany tryb na początek)
- **swobodny** - Gracze wybierają spośród wszystkich kart (dla doświadczonych Graczy)
- **losowy** - Gracze losują swoje talie (szybka, zwariowana partia)
- **mieszany** - Gracze część kart wybierają, część losują (tryb własny, według uznania)

Karty Wymiarów (modyfikatory)

Karty Wymiarów zmieniają zasady całej rozgrywki.
Przed fazą budowania talii Gracze ustalają, ile kart Wymiarów wybierają lub losują.
Te karty pozostają odkryte przez całą rozgrywkę, a ich efekty obowiązują wszystkich Graczy.

Gracze mogą korzystać tylko z odblokowanych kart Wymiarów.
Można je odblokowywać, wykonując zadania wymienione na tylnej okładce instrukcji.
Przed odblokowaniem kart Wymiarów nie należy ich oglądać.

Uwaga! Pierwszą kartę Wymiarów odblokowuje zwycięzca pierwszej partii!

Poziom fluktuacji rzeczywistości (modyfikacje)

- **stabilny** - bez kart Wymiarów - rozgrywka przebiega według zwyczajnych zasad
- **wzbudzony** - 1 karta Wymiaru - rozgrywka jest delikatnie zmieniona
- **chaotyczny** - 2-3 karty Wymiarów - wyraźna zmiana, wymaga dostosowania strategii
- **krytyczny** - 4-5 kart Wymiarów - to już nie ta sama gra
- **kolaps** - 6 lub więcej kart Wymiarów - całkowite załamanie rzeczywistości

Przygotowanie do gry

1 Rozdzielcie karty na stosy:

- Bohaterowie Nauki
- Matematyka
- Fizyka
- Chemia
- Biologia
- Wiedza Ogólna

Połóżcie je rewersami do góry i oznaczcie kartami z ich nazwami.

Połóżcie Nagrody Nobla awersem do góry w dostępnym miejscu. Pozostałe karty możecie ułożyć awersem do góry lub pozostawić w pudełkach i wyjmować w razie potrzeby.

- Nagrody Nobla
- Zwierzęta
- Maszyny
- Zainfekowani
- Karty Wymiarów

2 Potasujcie stosy:

- Bohaterowie Nauki
- Matematyka
- Fizyka
- Chemia
- Biologia
- Wiedza Ogólna

Pomińcie ten krok w trybie Swobodnym.

3 Rozwińcie planszę

odpowiednią stroną do góry:

- **zielona** służy do rozgrywki **1 na 1,**
- **niebieska** do rozgrywki **2 na 2.**

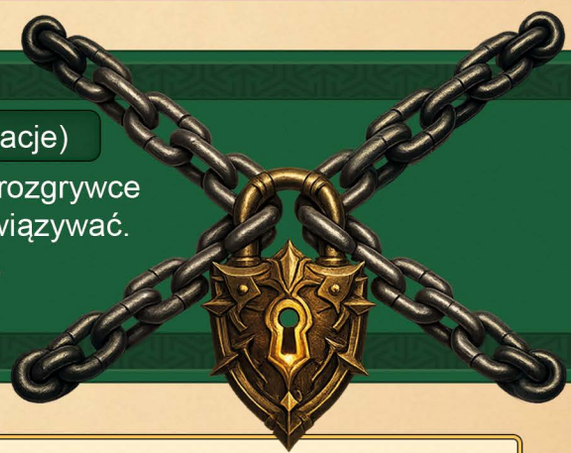
4 Akcesoria

- Rozdajcie panele Graczy i pasujące kolorem drewniane znaczniki.
- Przygotujcie żetony w dostępnym dla wszystkich miejscu.

5

Ustalcie poziom fluktuacji rzeczywistości (modyfikacje)

Zdecydujcie, czy karty Wymiarów będą używane w tej rozgrywce oraz która strona każdej karty Wymiarów będzie obowiązywać. Możecie je wspólnie wybrać albo wylosować. Upewnijcie się, że są odblokowane.



Upewnijcie się, że wszystko jest na swoim miejscu.
Najważniejsze, żeby grać w dobrym nastroju i z jasną głową.

Faza budowania talii - tryb Klasyczny 1 na 1

Klasyczny pojedynek

1 Wytypowanie pierwszego Gracza

W pierwszej rozgrywce Gracze losują, kto zacznie budować talię.
W kolejnych partiach Gracze zaczynają na zmianę.

Losowanie można przeprowadzić, rzucając żetonem akcji:

„Ja zaczynam” „Ty zaczynasz”

2 Losowanie puli Bohaterów Nauki

Wylosujcie 3 karty ze stosu Bohaterów Nauki.
Rozłóżcie je odkryte przed Graczami, tworząc pulę wyboru. (karty mogą się powtarzać).

Przykład:

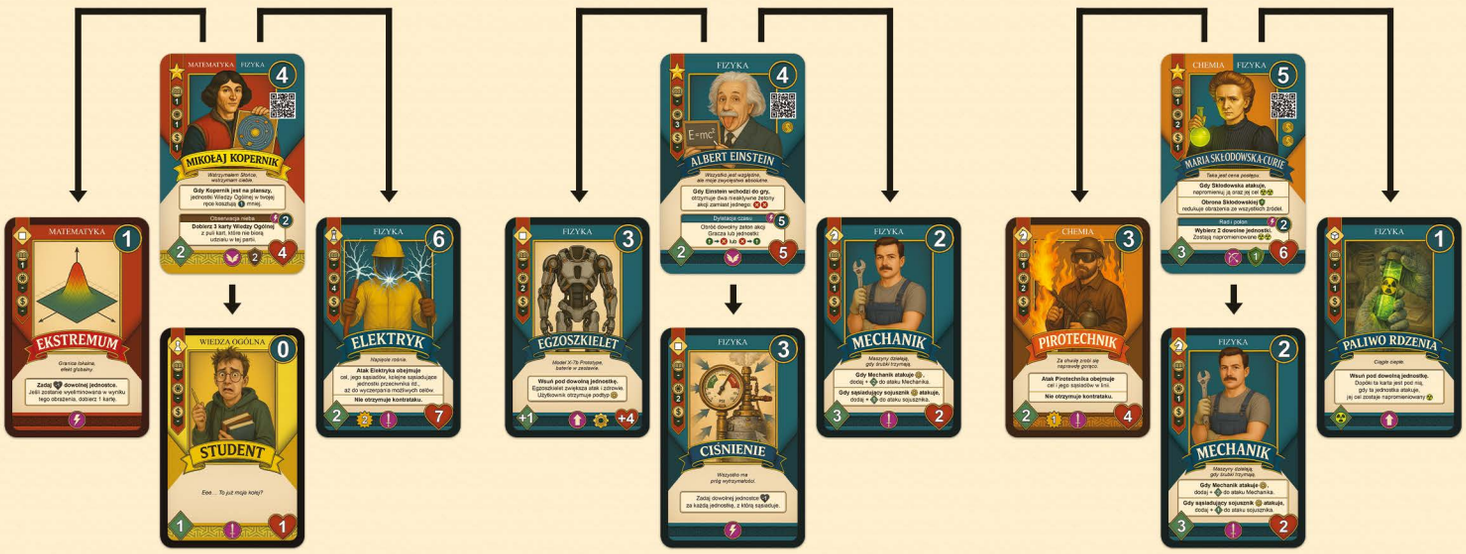


3 Losowanie kart dziedzin

Do każdego Bohatera Nauki wylosujcie zestaw składający się z 3 kart:

- 2 karty dziedzin zgodnych ze specjalizacją Bohatera (napisane nad grafiką postaci):
  - po 1 karcie z 2 dziedzin jeśli Bohater Nauki specjalizuje się w 2 dziedzinach (np. Kopernik),
  - 2 karty z tej samej dziedziny, jeśli Bohater specjalizuje się tylko w 1 dziedzinie (np. Einstein),
- 1 kartę z dziedziny dominującej (o kolorze dolnego paska oraz baneru z imieniem i nazwiskiem).

Przykład:



4 Wybór kart do swoich talii

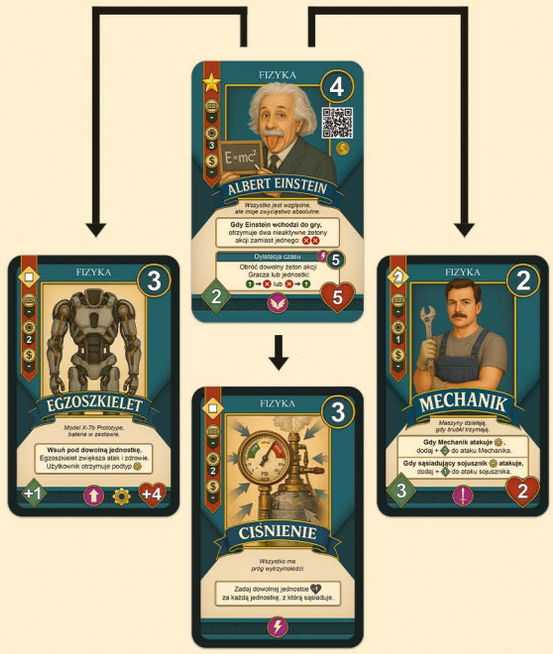
Gracz, na którego przypada kolej, wybiera Bohatera Nauki wraz z przydzielonym zestawem kart z puli wyboru lub losuje nowego ze stosu Bohaterów Nauki.

Jeśli Gracz wybrał Bohatera, którego w puli wyboru jest 1 kopia, dobiera go wraz z jego zestawem i przechodzi do kroku 5.

Jeśli Gracz wylosował nowego Bohatera, którego nie ma w puli wyboru, ujawnia go, a następnie wykonuje krok 5 dwukrotnie.

Jeśli Gracz wylosował Bohatera, który znajduje się w puli wyboru, dobiera obie kopie wraz z przydzielonym zestawem kart z puli wyboru i przechodzi do kroku 5.

Jeśli w puli do wyboru są 2 kopie danego Bohatera Nauki i Gracz je wybrał, dobiera obie kopie Bohatera Nauki i te zestawy kart, które zostały do nich przydzielone. Pomija krok 5.

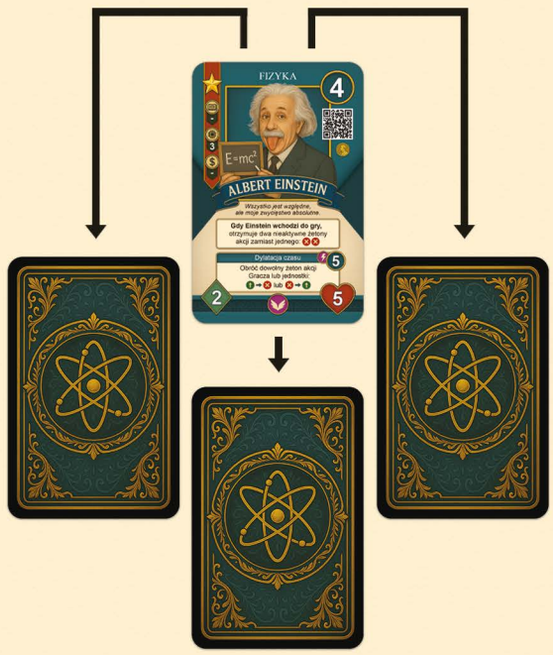


5 Dobór drugiej kopii Bohatera Nauki i dodatkowych kart dziedzin

Po dokonaniu wyboru Gracz dobiera:
- drugą kopię Bohatera Nauki (jeśli jeszcze jej nie ma),
- 2 karty dziedzin pasujących do specjalizacji Bohatera,
- 1 kartę dziedziny dominującej.

Uwaga! Gracze nie ujawniają dobranych w tym kroku kart przeciwnikowi. Na każdym etapie budowania talii mogą swobodnie przeglądać zawartość swojej talii.

Po wybraniu Gracz powinien posiadać:
- 2 kopie wybranego lub wylosowanego Bohatera
- 2 zestawy kart pasujących do danego Bohatera



6 Dobór Nagród Nobla

Gracz dobiera tyle kart Nagród Nobla, ile ikon Nagrody Nobla znajduje się na **jednej kopii** wybranego lub wylosowanego Bohatera Nauki. Oznaczenie nagród Nobla znajduje się na kartach Bohaterów Nauki pod kodami QR.

W tym przypadku na Einsteinie znajduje się jedna ikona Nagrody Nobla, dlatego należy dobrać jedną Nagrodę Nobla.



7 Losowanie nowego Bohatera Nauki i jego zestawu do puli wyboru

Jeśli pula wyboru ulegnie zmniejszeniu, uzupełnijcie ją zgodnie z **krokiem 3**, tak aby zawsze znajdowało się w niej **3 Bohaterów Nauki**, a każdy z nich miał przypisany zestaw **3 kart.**

8 Kolej następnego Gracza

Gracze naprzemiennie dobierają karty, aż każdy Gracz będzie miał 3 różnych Bohaterów Nauki. Jeśli któryś z Graczy nie dobrał jeszcze tylu kart, wróćcie do **kroku 4**.

9 Losowanie puli kart Wiedzy Ogólnej

Wylosujcie 4 karty ze stosu Wiedzy Ogólnej.
Rozłóżcie je odkryte, tworząc nową pulę wyboru (karty mogą się powtarzać).

Przykład:



10 Dobór kart Wiedzy Ogólnej

Gracz, który pierwszy wybierał Bohatera Nauki, rozpoczyna dobór kart Wiedzy Ogólnej. Może dobrać jedną kartę z puli wyboru lub wylosować jedną kartę ze stosu Wiedzy Ogólnej.

Jeśli pula wyboru się zmniejszyła, uzupełnijcie ją tak, aby w puli zawsze były 4 karty Wiedzy Ogólnej do wyboru.

Gracze naprzemiennie dobierają z puli wyboru lub losują ze stosu Wiedzy Ogólnej, aż każdy Gracz dobierze 4 karty Wiedzy Ogólnej.

Po fazie budowania Talii,

odłóżcie niewybrane karty na stosy lub do pudełek.

Jeśli w tej rozgrywce został wybrany Mikołaj Kopernik,

potasujcie stos Wiedzy Ogólnej.

Gotowa talia powinna zawierać 28 kart + (w zależności od Bohaterów) Nagrody Nobla



6 kart Bohaterów Nauki



22 karty dziedzin nauki i Wiedzy Ogólnej



Nagrody Nobla

Faza budowania talii - tryb Klasyczny 2 na 2

Klasyczna drużynowa bitwa

1 Wytypowanie drużyn i kolejności

Uczestnicy dzielą się na 2 dwuosobowe drużyny.
Gracze losują, która drużyna jako pierwsza rozpocznie budowanie talii.
Następnie każda drużyna losuje, który z jej Graczy rozpocznie dobór kart.

Losowanie można przeprowadzić, rzucając żetonem akcji:

„Ja zaczynam”
„My zaczynamy”

„Ty zaczynasz”
„Wy zaczynacie”

2 Losowanie puli Bohaterów Nauki

Wylosujcie 3 karty ze stosu Bohaterów Nauki.
Rozłóżcie je odkryte przed Graczami, tworząc pulę wyboru. (karty mogą się powtarzać).

Przykład:



3 Losowanie kart dziedzin

Do każdego Bohatera Nauki wylosujcie 2 karty z dziedzin zgodnych z jego specjalizacją:
- po 1 karcie z 2 dziedzin jeśli Bohater Nauki specjalizuje się w 2 dziedzinach (np. Mikołaj Kopernik),
- 2 karty z tej samej dziedziny, jeśli Bohater specjalizuje się tylko w 1 dziedzinie (np. Albert Einstein),

Przykład:



4 Wybór kart do swoich talii

Gracz, na którego przypada kolej, wybiera Bohatera Nauki wraz z przydzielonym zestawem kart z puli wyboru lub losuje nowego ze stosu Bohaterów Nauki.

Jeśli Gracz wybrał Bohatera, którego w puli wyboru jest 1 kopia, dobiera go wraz z jego zestawem i przechodzi do kroku 5.

Jeśli Gracz wylosował nowego Bohatera, którego nie ma w puli wyboru, ujawnia go, a następnie wykonuje krok 5 dwukrotnie.

Jeśli Gracz wylosował Bohatera, który znajduje się w puli wyboru, dobiera obie kopie wraz z przydzielonym zestawem kart z puli wyboru i przechodzi do kroku 5.

Jeśli w puli do wyboru są 2 kopie danego Bohatera Nauki i Gracz je wybrał, dobiera obie kopie Bohatera Nauki i te zestawy kart, które zostały do nich przydzielone. Pomija krok 5.



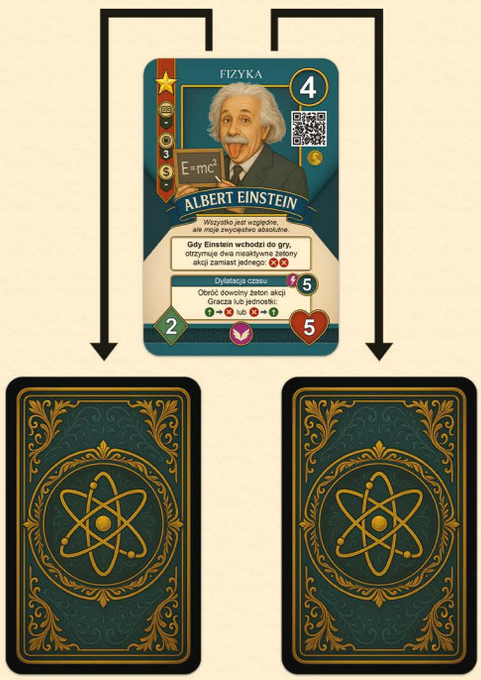
5 Dobór drugiej kopii Bohatera Nauki i dodatkowych kart dziedzin

Po dokonaniu wyboru Gracz dobiera:
- drugą kopię Bohatera Nauki (jeśli jeszcze jej nie ma),
- 2 karty z dziedzin zgodnych ze specjalizacją Bohatera.

Uwaga! Gracze nie ujawniają dobranych kart przeciwnikom, ale na każdym etapie budowania talii mogą swobodnie przeglądać zawartość swojej talii i pokazywać ją swojemu sojusznikowi.

Po wybraniu Gracz powinien posiadać:
- **2 kopie wybranego lub wylosowanego Bohatera**
- **2 zestawy kart pasujących do danego Bohatera**

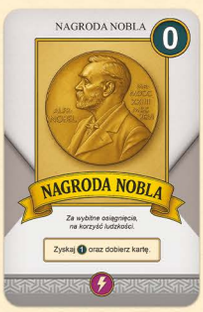
Dla wygody drugie kopie Bohaterów można odszukać po fazie budowania talii oraz gdy Bohaterowie będą się pojawiali podczas losowania. W przeciwnym razie po odszukaniu drugich kopii potasuj stos Bohaterów.



6 Dobór Nagród Nobla

Gracz dobiera tyle kart Nagród Nobla, ile ikon Nagrody Nobla znajduje się na **jednej kopii** wybranego lub wylosowanego Bohatera Nauki. Oznaczenie Nagród Nobla znajduje się na kartach Bohaterów Nauki pod kodami QR.

W tym przypadku na karcie Einsteina znajduje się jedna ikona Nagrody Nobla, dlatego należy dobrać jedną Nagrodę Nobla.

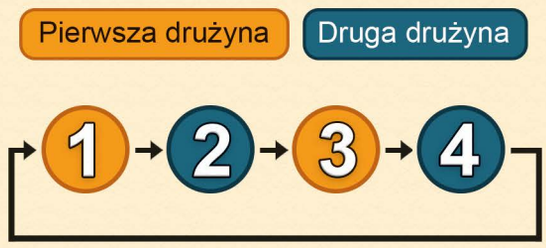


7 Losowanie nowego Bohatera Nauki i jego zestawu do puli wyboru

Jeśli pula wyboru ulegnie zmniejszeniu, uzupełnijcie ją zgodnie z **krokiem 3**, tak aby zawsze znajdowało się w niej **3 Bohaterów Nauki**, a każdy z nich miał przypisane **2 karty.**

8 Kolej następnego Gracza

Gracze naprzemiennie dobierają karty w cyklu, Gracz z pierwszej drużyny, Gracz z drugiej drużyny, kolejny Gracz z pierwszej i kolejny z drugiej, aż każdy Gracz będzie miał **3 różnych Bohaterów Nauki**. Jeśli któryś z Graczy nie dobrał jeszcze tylu kart, wróćcie do **kroku 4**.



9 Losowanie puli kart Wiedzy Ogólnej

Wylosujcie 4 karty ze stosu Wiedzy Ogólnej. Rozłóżcie je odkryte, tworząc nową pulę wyboru (karty mogą się powtarzać).



10 Dobór kart Wiedzy Ogólnej

Gracz, który pierwszy wybierał Bohatera Nauki rozpoczyna dobór kart Wiedzy Ogólnej. Może dobrać jedną kartę z puli wyboru lub wylosować jedną kartę ze stosu Wiedzy Ogólnej.

Jeśli pula wyboru się zmniejszyła, uzupełnijcie ją tak, aby w puli zawsze były 4 karty Wiedzy Ogólnej do wyboru.

Gracze naprzemiennie dobierają z puli wyboru lub losują ze stosu Wiedzy Ogólnej, aż każdy Gracz dobierze 3 karty Wiedzy Ogólnej.

Po fazie budowania Talii,
odłóżcie niewybrane karty na odpowiednie stosy.

Nagrody Nobla
Zamiast dobierać je po każdym wyborze Bohatera Nauki, można je dobrać po zbudowaniu talii.

Gotowa talia powinna zawierać 21 kart + (w zależności od Bohaterów) Nagrody Nobla



6 kart Bohaterów Nauki



15 kart dziedzin nauki i Wiedzy Ogólnej



Nagrody Nobla

Faza budowania talii - tryb Swobodny 1 na 1 oraz 2 na 2

Budujcie talię bez ograniczeń

1 Wytypowanie pierwszego Gracza i kolejności Graczy

W pierwszej rozgrywce Gracze losują, kto zacznie budować talię. W kolejnych partiach Gracze zaczynają na zmianę.

Schemat kolejności w grze 2 na 2



2 Wybór Bohaterów i kart dziedzin

Rozłóżcie przed Graczami wszystkie karty Bohaterów Nauki, pogrupowane **po 2 kopie** (dwie identyczne karty każdej postaci).

Gracze naprzemiennie wybierają Bohaterów Nauki, aż każdy wybierze **3 różnych Bohaterów Nauki.**

W momencie dobierania kart Gracze informują się nawzajem, jakie karty wybrali. Po zakończeniu dobierania nie mają obowiązku przypominać ani ponownie ujawniać, jakie to były karty.

Po każdym wyborze Gracz dobiera:
- **obie kopie** Bohatera Nauki,
- tyle kart Nagród Nobla, ile ikon Nagrody Nobla znajduje się na **jednej kopii** wybranego Bohatera Nauki,
- przegląda wszystkie karty dziedzin i wybiera **2 zestawy kart** pasujących do wybranego Bohatera Nauki.

Przykładowy Bohater Nauki z 1 zestawem kart w grze 1 na 1



Zestawy kart Bohaterów są takie same jak trybie Klasycznym. Schematy dobierania zestawów:

strona 5 dla 1 na 1
strona 8 dla 2 na 2

Przykładowy Bohater Nauki z 1 zestawem kart w grze 2 na 2



3 Dobór kart Wiedzy Ogólnej

Nie zapomnijcie o Alfredzie Noblu

Jego zdolność działa również w trybie Swobodnym. Za każdym razem, gdy Alfred Nobel nie zostanie wybrany, połóżcie na jego karcie kartę Nagrody Nobla.

Gracz, który jako pierwszy wybierał Bohatera Nauki, rozpoczyna dobór kart Wiedzy Ogólnej, przeglądając wszystkie karty.

Gracze naprzemiennie wybierają po jednej karcie, aż każdy Gracz dobierze:
- 4 karty Wiedzy Ogólnej w trybie 1 na 1
- 3 karty Wiedzy Ogólnej w trybie 2 na 2

Skład talii w trybie Swobodnym jest taki sam jak w trybie Klasycznym. Dlatego przykładowe talie z trybu Klasycznego mogą tu służyć jako wzór.

Faza budowania talii - tryb Losowy 1 na 1 oraz 2 na 2

Szybki tryb - wszystko losowe

1 Losowanie kolejności Graczy

Gracze losują kolejność, według której będą się odbywały tury podczas fazy bitwy.
W trybie Losowym podczas fazy budowania talii kolejność Graczy nie ma znaczenia.

2 Losowanie Bohaterów Nauki i kart dziedzin

Każdy Gracz losuje **3 różnych Bohaterów Nauki** i kładzie ich karty **odkryte** przed sobą.
Do każdego Bohatera Nauki Gracze dobierają:

- **drugą kopię Bohatera Nauki**
- tyle kart Nagród Nobla, ile ikon Nagrody Nobla znajduje się na **jednej kopii** wylosowanego Bohatera Nauki,
- **2 zestawy kart** pasujących do Bohatera (**bez oglądania**):
  - 4 karty dziedzin pasujących do specjalizacji Bohatera,
  - 2 kartę dziedziny dominującej (tylko w 1 na 1).

Zestawy kart Bohaterów są takie same jak trybie Klasycznym. Schematydobierania zestawów:
strona 5 dla 1 na 1
strona 8 dla 2 na 2

3 Losowanie kart Wiedzy Ogólnej

Wszyscy Gracze dobierają (**bez oglądania**):

- 4 karty Wiedzy Ogólnej w grze 1 na 1
- 3 karty Wiedzy Ogólnej w grze 2 na 2

Skład talii w trybie Losowym jest taki sam jak w trybie Klasycznym. Dlatego przykładowe talie z trybu Klasycznego mogą tu służyć jako wzór.

Faza budowania talii - tryb Mieszany

Własny tryb - co kto lubi

Twoja gra, Twoje zasady

W trybie Swobodnym Gracze wybierają cały skład swoich talii.
W trybie Losowym Gracze losują cały skład swoich talii.
W trybie Klasycznym Gracze wybierają karty z losowej puli.

Za dużo lub za mało losowości? Stwórzcie własny tryb.
Możecie np. wylosować Bohaterów, a pozostałe karty dobrać swobodnie albo wybrać Bohaterów, a resztę wylosować. Ustalcie proporcje tak, jak lubicie.

Talie Graczy powinny leżeć w miejscu widocznym dla wszystkich.

W grze 1 na 1 umieśćcie swoje talie na jednym z narożnych pól planszy po swojej stronie, po prawej albo lewej, jak będzie Wam wygodniej.

W grze 2 na 2 Gracze mogą trzymać swoje talie obok swojego Archiwum.

Faza Bitwy

0 Przed pierwszą turą

W grze **1 na 1** Gracze zaznaczają na panelach **25 punktów zdrowia.**

W grze **2 na 2** Gracze decydują, na czyim panelu będą śledzili wspólne zdrowie i efekty. Zaznaczają na nim **30 punktów zdrowia.**

Wszyscy Gracze zaznaczają na swoich własnych panelach **Rozwój, punkty Nauki** oraz poziom **Wiedzy, Technologii i Funduszy** na **0**. Następnie kładą na swoim panelu **aktywny żeton akcji** (strzałką do góry).

Każdy Gracz tasuje swoją talię i **dobiera 6 kart do ręki**.

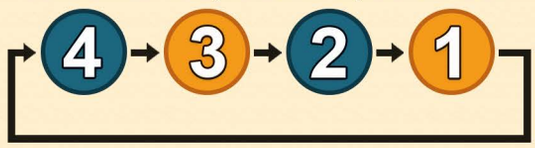
Po dobraniu Gracze mogą **odrzucić dowolną liczbę kart** z ręki i na ich miejsce **dobrać tyle samo kart** ze swojej talii. Po wymianie **odrzucone karty należy wtasować** z powrotem do swojej talii.

Kolejność Graczy

Rozgrywkę rozpoczyna Gracz, który jako ostatni dobierał karty Wiedzy Ogólnej.

Tury Graczy odbywają się naprzemiennie, kolejność jest odwrotna niż w fazie budowania talii.

Schemat kolejności w trybie 2 na 2



1 Na początku tury

Gracz, którego tura się zaczyna:

- **zwiększa na swoim panelu Rozwój o 1** (maksymalnie można mieć 9),
- **ustawia tyle punktów Nauki, ile wynosi jego Rozwój** (nie przechodzi z tury na turę),
- **dobiera kartę z wierzchu swojej talii.** Jeśli jest to niemożliwe, **traci 1 punkt zdrowia,**
- **rozpatruje efekty kart**, które działają na początku jego tury.

2 W trakcie tury

Gracz, którego tura trwa, może w dowolnej ilości i kolejności:

- **zagrywać karty z ręki,**
- **wykonywać akcje własne,**
- **wykonywać akcje swoich jednostek na planszy.**

3 Na końcu tury

Gdy Gracz nie ma możliwych zagrań lub gdy nie chce żadnych zagrań wykonać, jego tura dobiega końca. Wykonuje kolejno następujące kroki:

- **rozpatruje efekty kart**, które działają na końcu jego tury,
- **rozpatruje promienowanie** na swoich jednostkach, na swoim panelu lub panelu drużyny,
- **aktywuje wszystkie żetony akcji** na swoim panelu oraz na swoich jednostkach.

Zaczyna się tura kolejnego Gracza.

Dobieranie kart

Karty dobiera się z własnej talii, chyba że dobranie jest efektem karty, na której jest napisane, aby dobrać kartę z innego miejsca.

Brak kart w talii

Jeśli karta miała zostać dobrana z danej talii, ale jest to niemożliwe, ponieważ ta talia jest pusta, właściciel tej talii traci 1 punkt zdrowia, a karta nie zostaje dobrana.

Zagrywanie kart z ręki

Warunki zagrania karty z ręki

Aby zagrać kartę z ręki, trzeba zapłacić jej koszt w punktach Nauki oraz spełnić wymagania WTF: Wiedzy, Technologii i Funduszy („x”, „y”, „z”) przedstawione na danej karcie.

Zagrywać karty z ręki i akcje jednostek można wykonywać tylko podczas swojej tury.

x
y
z

Zagrywanie karty jednostki:

Gdy zagrywasz jednostkę z ręki, umieść ją po swojej stronie planszy. Zwróć uwagę na jej typ - określa na jakich polach jednostka może się znajdować.

Gdy na planszy pojawia się jednostka, otrzymuje nieaktywny żeton akcji: ✕
Wyjątkami są Einstein, który otrzymuje ✕ ✕ oraz Dyskutant, który otrzymuje ↑

Niektóre jednostki mają efekty działające w momencie, gdy „wchodzą do gry”. Po zagraniu takiej jednostki rozpatrz jej efekt.

Zagrywanie karty akcji:

Karta akcji może działać natychmiast, przez określony czas albo po jego upływie.

Jeśli po rozpatrzeniu nie została położona na polu, wsunięta pod inną kartę ani umieszczona na jednostce, trafia do Archiwum.

Zagrywanie karty Bohatera Nauki:

Kartę Bohatera Nauki można zagrać z reki jako jednostkę albo jako kartę akcji:

- Gdy Bohater zastanie zagrany jako karta akcji, potraktuj go jak każdą inną kartę akcji, opis działania jednostki, typ jednostki, atak, zdrowie... nie wpływają na grę.
- Gdy Bohater zostanie zagrany jako jednostka, potraktuj go jak każdą inną jednostkę, opis akcji Bohatera, jej typ, jej koszt nie wpływają na grę.

Wymagania są takie same, ale koszt zależy od sposobu zagrania Bohatera Nauki.

Okupacja pola

Na każdym polu planszy może znajdować się tylko jedna jednostka, z wyjątkiem Gregora Mendla i Asystenta, którzy mogą zostać wsunięci pod inne jednostki.

Jednostka może przebywać wyłącznie na polu dozwolonym dla jej typu (patrz s. 23). Nie może poruszyć się na niedozwolone pole ani zostać na nie przesunięta.

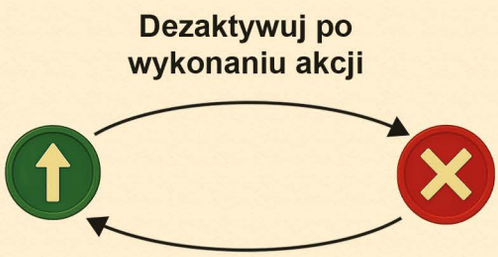
Akcje jednostek oraz akcje własne (Graczy)

Przydzielanie żetonów akcji Graczom	Przydzielanie żetonów akcji jednostkom
Gracze zaczynają grę z **1 aktywnym żetonem akcji**	Gdy jednostka pojawia się na planszy, **otrzymuje 1 nieaktywny żeton akcji**
Gracze mogą posiadać więcej niż 1 akcję własną z dzięki jednostce Wizjoner.	Wyjątkami są Einstein, który otrzymuje oraz Dyskutant, który otrzymuje

Mechanika aktywacji żetonów akcji

Gotowość Gracza lub jednostki do wykonania akcji oznacza się, obracając żeton akcji:

Żeton aktywny położony strzałką do góry. Oznacza, że Gracz lub jednostka może wykonać akcję.



Żeton nieaktywny położony krzyżykiem do góry oznacza, że Gracz lub jednostka nie może już wykonać akcji w tej turze.

Niewykorzystane akcje nie przechodzą do następnej tury i nie kumulują się.
Jednostki posiadają zawsze tyle żetonów akcji, ile otrzymały, gdy pojawiły się na planszy.

- Status akcji własnej zaznacza się żetonem akcji na panelu Gracza.
- Status akcji jednostki zaznacza się żetonem akcji kładąc go na karcie jednostki, na planszy.

Akcja jednostki

Jednostka w ramach swojej akcji może wykonać **Atak** lub **Ruch.**

Gdy sytuacja na planszy nie jest skomplikowana i śledzenie akcji jednostek przychodzi Graczom z łatwością, można całkowicie lub częściowo pominąć oznaczanie żetonami akcji.

Akcja własna (Gracza)

Gracz w ramach akcji własnej może wybrać jedną z 3 opcji:

- zwiększ o 1: lub lub
- dobrać kartę z wierzchu swojej talii,
- zyskać punkt Nauki 1

Kolory żetonów akcji

Kolory żetonów akcji służą do rozróżniania jednostek w grze 2 na 2, gdzie każdy Gracz korzysta z żetonów akcji w innym kolorze. Przykładowo:

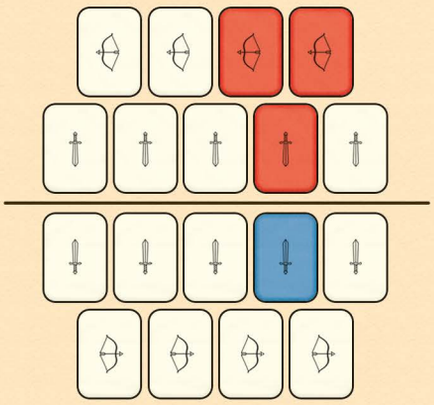
Gracz 1 Drużyna 1 | Gracz 2 Drużyna 2 | Gracz 3 Drużyna 1 | Gracz 4 Drużyna 2

Jednostki nigdy nie przechodzą na stronę przeciwnika, dlatego w grach 1 na 1 kolory żetonów akcji nie odgrywają żadnej roli i można ich używać zamiennie.

Wyznaczanie celu ataku

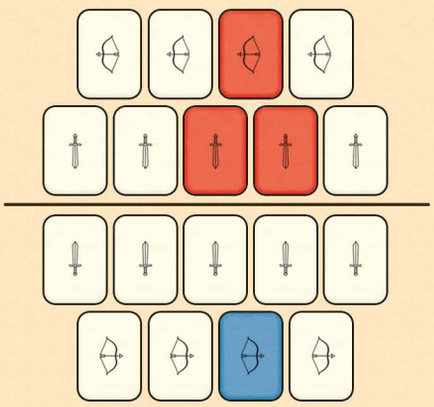
Atakowanie jednostką typu

- Może atakować jednostkę stojącą przed nią na polu z symbolem miecza.
- Jeśli na tym polu nie ma jednostki, może atakować jedną z jednostek stojących dalej przed nią na polach z symbolem łuku.
- Jeśli wszystkie zaznaczone na czerwono pola przed jednostką są puste, może ona atakować Gracza lub drużynę Graczy.



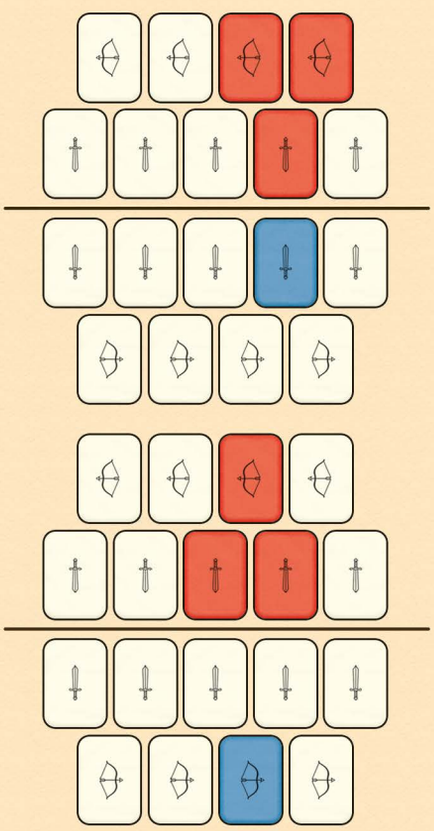
Atakowanie jednostką typu

- Może atakować dowolną jednostkę przed nią, czyli jedno z 2 pół miecza lub pole z łukiem.
- Jeśli wszystkie zaznaczone na czerwono pola przed jednostką są puste, może ona atakować Gracza lub drużynę Graczy.



Atakowanie jednostką typu

- Może atakować jednostki stojące przed nią na linii miecza.
- Jeśli na linii miecza przed nią nie ma żadnej jednostki, może atakować jedną z jednostek stojących dalej przed nią, na linii łuków.
- Jeśli przed jednostką znajdują się 2 możliwe cele na polach miecza albo 2 możliwe cele na polach łuku, można wybrać jeden z nich.
- Jeśli wszystkie zaznaczone na czerwono pola przed jednostką są puste, może ona atakować Gracza lub drużynę Graczy.



Podsumowując dla wszystkich jednostek

Wyobraź sobie, że przesuwasz swoją jednostkę z pola, na którym stoi, do przodu przez całą planszę, w stronę przeciwnika. Jeśli nie napotka jednostki przeciwnika, może atakować Gracza, jeśli na drodze są jednostki przeciwnika to atakuje wybraną z najbliższych, a gdy strzela, może wybrać dowolną.

Rozpatrywanie ataku

Atak na Gracza

Gdy celem ataku jest Gracz lub drużyna Graczy,
Atakowany Gracz lub drużyna traci zdrowie równe wartości ataku.
Należy zaznaczyć na panelu nową wartość zdrowia.

Atak na jednostkę

Gdy celem ataku jest jednostka, wykonaj:

1. **Atak i Obrona** – zmniejsz wartość ataku o wartość obrony atakowanej jednostki.
2. **Kontratak** – jeśli atakująca jednostka jest typu miecza lub skrzydeł, atakowana kontratakuje.
3. **Rozliczenie** – nałóż obrażenia wynikające z ataku i kontrataku na obie jednostki.

Przykłady ataków podczas tury

Doktor Plagi atakuje Newtona:

3 - 1 → -2

Zadaje mu 2 obrażenia i nie otrzymuje kontrataku, ponieważ Doktor Plagi ma podtyp łuku.

Wizjoner atakuje Medyka Polowego:

4 → -4

Zadaje mu 4 obrażenia. Medyk Polowy nie posiada kontrataku, więc nie kontratakuje. Otrzymuje obrażenia równe swojemu zdrowiu, więc zostaje wyeliminowany.

Medyk Polowy nie stoi już przed Dyskutantem, więc ten może zaatakować Statystyczkę:

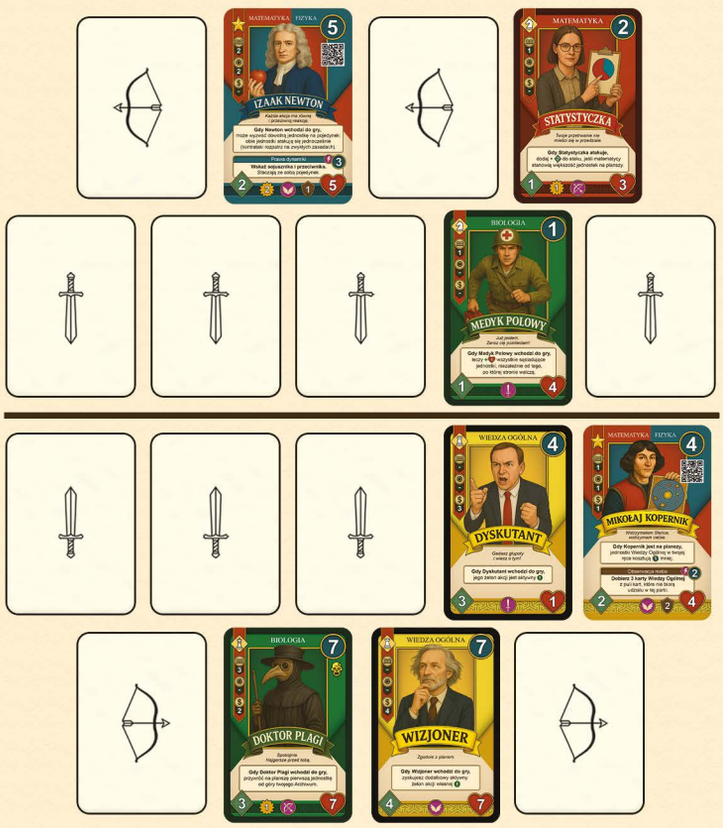
3 → -3

Statystyczka kontratakuje Dyskutanta

1 → -1

Statystyczka i Dyskutant otrzymali obrażenia równe ich zdrowiu lub je przekraczające, więc zostają wyeliminowani.

Po wyeliminowaniu Statystyczki, nic nie stoi na drodze Mikołaja Kopernika, więc atakuje Gracza. Gracz traci 2 punkty zdrowia.



Obrona

Gdy jednostka posiadająca obronę jest atakowana, otrzymuje mniej obrażeń o wartość posiadanej obrony.

Obrona nie chroni przed kontratakiem ani innymi formami obrażeń.

Kontratak

Zaatakowana jednostka kontratakuje, zadając obrażenia równe swojemu kontratakowi, nawet jeśli zostanie wyeliminowana (wyobraź sobie kolczastą zbroję).

Jednostki z typem łuku nie otrzymują kontrataku.

Efekty Obszarowe, Eliminacja, Archiwum, Leczenie

Atak obejmujący kilka celów

Jeśli atak obejmuje więcej niż jeden cel, najpierw atakowany jest cel główny, następnie Gracz wykonujący atak określa, w jakiej kolejności są rozpatrywane kolejne ataki.

Efekt obejmujący kilka celów

Jeśli efekt karty obejmuje więcej niż jeden cel, Gracz, który go wywołał, wybiera kolejność rozpatrywania celów.

Wyeliminowanie jednostki

Jednostka zostaje wyeliminowana, gdy suma otrzymanych przez nią obrażeń jest równa lub większa od jej zdrowia.

Gdy jednostka zostanie wyeliminowana, trafia na wierzch Archiwum Gracza, który ją kontrolował, z wyjątkiem przywołanych jednostek.

Wyeliminowanie przywołanej jednostki

Przywołane jednostki, czyli Maszyny, Zainfekowani i Zwierzęta



nigdy nie trafiają do Archiwum, talii ani do ręki. Gdy zostaną wyeliminowane, odłóż je do wspólnej puli, skąd będzie można je przywołać ponownie.

Jednoczesne wyeliminowanie jednostek

Jeśli kilka jednostek zostanie wyeliminowanych jednocześnie z przyczyn innych niż atak lub bezpośredni efekt karty akcji, np. przez promieniowanie albo utratę sąsiedztwa, Gracz kontrolujący te jednostki decyduje, w jakiej kolejności trafiają do Archiwum.

Wyeliminowanie poprzez spalenie, zjedzenie lub spłoszenie do lasu

Spalone, zjedzone oraz znajdujące się w lesie karty Nie trafiają do Archiwum. Całkowicie przestają brać udział w tej partii.

Archiwum

W trakcie gry każdy Gracz tworzy własny stos zużytych kart - Archiwum. Archiwa znajdują się na narożnych, poziomych polach planszy. Karty w Archiwach odkłada się awersem do góry.



Gdy jednostka zostanie wyeliminowana, zdejmij z niej wszystkie żetony i połóż ją na wierzchu Archiwum Gracza, który ją kontrolował.

Po zagraniu karty akcji połóż ją na wierzchu swojego Archiwum, chyba że pozostaje na planszy. Wtedy odłóż ją do swojego Archiwum w momencie wskazanym na karcie lub zgodnie z zasadami poniżej.

Karty akcji typu ⬆⬇ nałożone na jednostkę lub wsunięte pod nią zostają z nią powiązane. Jeżeli zostaną od niej rozdzielone, trafiają do Archiwum Gracza, który je zagrał. Jeśli jednostka zostanie wyeliminowana, powiązane z nią karty trafiają razem z nią do Archiwum Gracza, który ją kontrolował. Zachowaj kolejność, w jakiej karty były ułożone na polu.

W Archiwum wszystkie powiązania między kartami przestają obowiązywać.

Leczenie

Leczenie usuwa z jednostki wskazaną liczbę obrażeń. Leczenie Gracza zwiększa zdrowie o wskazaną wartość. W grze 2 na 2 zwiększa wspólne zdrowie drużyny. Maksymalna liczba punktów zdrowia wynosi 99.

Pojedynek (z karty Newtona)

Podczas pojedynku jednostki:
1. atakują się jednocześnie
2. wykonują przysługujące im kontrataki na zwykłych zasadach.

Sąsiedztwo, Ruch, Jednostki zajmujące 2 pola

Sąsiedztwo jednostek oraz pustych pól

Sąsiedztwo jednostek lub pustych pól wpływa na niektóre ataki, karty akcji i inne efekty kart.
Pola sąsiadują ze sobą w pionie, poziomie i na ukos.
Sąsiedztwo jest zaznaczone na planszach czerwonyim liniami.
Gracze z nikim nie sąsiadują.

Ruch

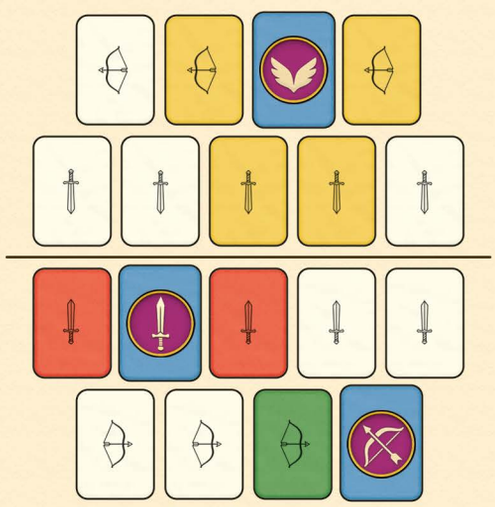
- W ramach ruchu jednostka może przesunąć się na sąsiadujące pole.
- Może wejść tylko na takie pole, na którym może znajdować się jednostka jej typu.
- Jednostki nie mogą przejść na stronę przeciwników.

Niebieskie karty obrazują jednostki danego typu.
W ramach akcji mogą wykonać ruch na:


Żółte pola


Czerwone pola

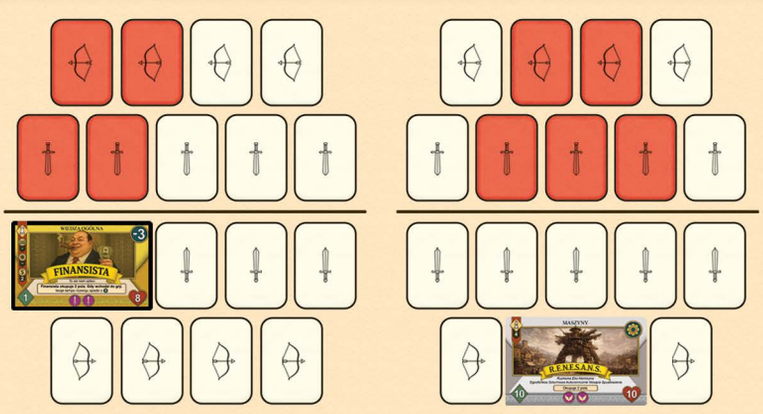

Zielone pole



Wyznaczanie celu ataku jednostki zajmującej 2 pola

Jednostki zajmujące 2 pola, czyli Finansista oraz R.E.N.E.S.A.N.S.,
atakują na takich samych zasadach jak pozostałe jednostki.

- Może atakować jedną z jednostek stojących przed nią na linii miecza.
- Jeśli przed nią na linii miecza nie ma jednostki, może atakować jedną z jednostek stojących dalej przed nią na linii łuków.
- Jeśli przed jednostką nie ma żadnego celu, wszystkie zaznaczone na czerwono pola są puste, jednostka może atakować Gracza.



Ruch jednostki zajmującej 2 pola

- Jednostka zajmująca 2 pola w ramach ruchu może przesunąć się na sąsiadujące pola, tak aby obie części jednostki przesunęły się maksymalnie o 1 pole.
- Może wejść tylko na takie pola, na których może znajdować się jednostka jej typu.
- Jednostki nie mogą przejść na stronę przeciwnika lub przeciwników.

Priorytet, Swoboda przeglądania, Zakończenie partii

Priorytet rozpatrywania wsuwanych kart

Jeżeli pod jednostką są już wsunięte karty, nową kartę wsuwa się pod nie, na sam spód.
Jeżeli pod jednostkę wsunięto więcej niż jedną kartę, rozpatruje się je od góry do dołu.

W tym przypadku, jednostka ma najpierw pomnożone zdrowie, a następnie zamienione wartości zdrowia z atakiem.
Co oznacza, że posiada 14 ataku i 4 zdrowia.



W tym przypadku, jednostka ma najpierw zamienione wartości zdrowia z atakiem, a następnie pomnożone zdrowie.
Co oznacza, że posiada 7 ataku i 8 zdrowia.



Jednostki wsunięte pod inne jednostki

Jeśli jednostka zostanie wsunięta pod inną jednostkę, jej opis przestaje obowiązywać.
Dodawaj jej atak, zdrowie, obronę i kontratak do statystyk jednostki znajdującej się na wierzchu.
Wsuniętą jednostkę należy traktować jak kartę typu . typ jednostki na wierzchu nie ulega zmianie.
Gdy jednostka na wierzchu zostanie wyeliminowana, obie karty trafiają razem do Archiwum.
Gdy jednostka na wierzchu zostanie zabrana, obie karty trafiają do ręki.

Zdrowie i zasoby w grze 2 na 2

W grze 2 na 2 każda drużyna używa jednego ze swoich paneli do śledzenia:
wspólnego zdrowia, wspólnego napromieniowania oraz wspólnej bariery.
Rozwój, punkty Nauki, Wiedzę, Technologię i Fundusze
każdy Gracz śledzi osobno na swoim panelu.

Swoboda przeglądania talii

W każdym momencie gry Gracze mogą swobodnie przeglądać swoje talie oraz talie sojuszników.

Po każdym przeglądaniu talii należy ją potasować.

Swoboda przeglądania Archiwów

W każdym momencie gry Gracze mogą swobodnie przeglądać swoje oraz cudze Archiwa.

Po przeglądaniu Archiwum należy odłożyć karty na swoje miejsce, w tej samej kolejności w jakiej znajdowały się wcześniej.

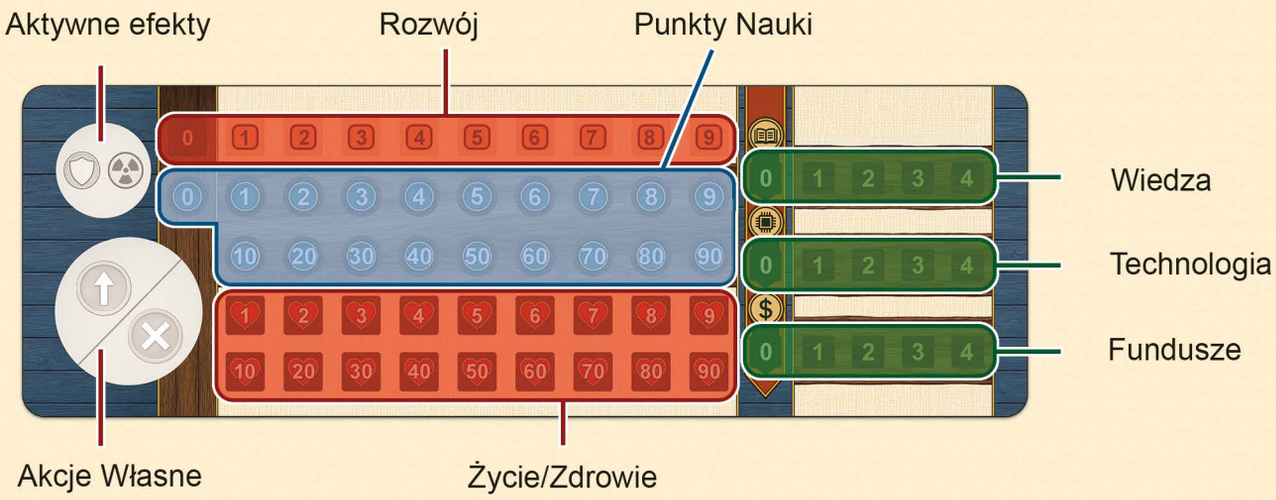
Wygrana

W grze 1 na 1, jeżeli przeciwny Gracz straci wszystkie punkty zdrowia, wygrałeś!
W grze 2 na 2, jeżeli przeciwna drużyna Graczy straci wszystkie punkty zdrowia, wygraliście!

Gra poddana, nierozstrzygnięta, remis

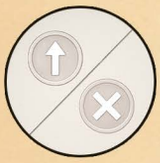
Można się poddać, uzgodnić remis lub uznać partię za nierozstrzygniętą.
Do nieustalonego remisu dochodzi, gdy Gracze jednocześnie stracą ostatnie punkty zdrowia.

Panele Graczy





Pole na aktywne efekty (barierę i promieniowanie)
- Aby zaznaczyć, że Gracz otrzymał barierę, połóż na tym polu żeton bariery
- Gdy Gracz zostanie napromieniowany, połóż na tym polu odpowiednią ilość żetonów



Pole akcji własnych

Za pomocą żetonów akcji oznacza się tu status akcji własnych:
- akcja do wykonania w tej turze
- akcja wykonana w tej turze



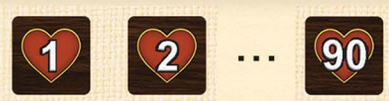
Na tych polach zaznacza się aktualny poziom Rozwoju Gracza.
- Na początku swojej tury zwiększ swój Rozwój o 1.
- Rozwój nie może przekroczyć 9.



Miejsce do zaznaczania: Wiedzy, Technologii, Funduszy
- Parametry te są potrzebne, aby spełniać wymagania kart.
- Parametry można zwiększać w ramach akcji własnej albo za pomocą Inżyniera.



Tu zaznacza się aktualną liczbę posiadanych punktów Nauki
- Liczby dwucyfrowe można zapisać 2 znacznikami, zaznaczając liczbę jedności i dziesiątek.
- Po zwiększeniu swojego Rozwoju ustaw tyle punktów nauki, ile wynosi twój Rozwój.
- Niewydane punkty nauki z poprzedniej tury przepadają.
- Maksymalna liczba punktów Nauki wynosi 99.



Na tych polach zaznacza się aktualną liczbę posiadanych punktów zdrowia
- Liczby dwucyfrowe można zapisać 2 znacznikami, zaznaczając liczbę jedności i dziesiątek.
- Maksymalna liczba punktów zdrowia wynosi 99.
- Gdy twoje zdrowie spadnie do 0, przegrałeś.
- Gdy zdrowie twojego przeciwnika spadnie do 0, wygrałeś.

Bohater Nauki



Dziedziny Nauki i Wiedza Ogólna (specjalizacje Bohatera)

Znak Bohatera Nauki (Rodzaj)

Wymagania Wiedzy

Wymagania Technologii

Wymagania Funduszy

Tekst fabularny

Nazwa karty akcji

Koszt w punktach Nauki

QR prowadzące do filmu o danym Bohaterze Nauki

Miejsce na Nagrody Nobla oraz podtyp

Baner z nazwą karty

Opis działania jako jednostka

Typ karty akcji

Koszt karty akcji

Opis działania jako karta akcji

Atak

Kontratak

Typ

Obrona

Zdrowie

Na karcie Bohatera mogą znajdować się dwie karty akcji (Pitagoras i Jenner). Zagrywając takiego Bohatera jako kartę akcji, Gracz wybiera jedną z nich.

Bohater może też nie mieć żadnej karty akcji (Alfred Nobel).

Podczas segregowania kart łatwo odróżnić Bohaterów Nauki po braku ciemnych ramek.

Karta akcji



Rodzaj akcji wymagania

Dziedzina Nauki lub Wiedza Ogólna

Koszt

Typ

Jednostka



Dziedzina Nauki lub Wiedza Ogólna

Koszt

Rodzaj jednostki

Wymagania Wiedzy, Technologii, Funduszy

Przyjrzyj się szachownicy. Strateg właśnie wykonał ruch i się przeliczył. Znajdź mata w 3 posunięciach.

Baner z nazwą karty

Opis działania karty akcji

Opis działania jednostki

Atak

Typ

Zdrowie

Podział kart według rodzaju, typu i podtypu

Symbol rodzaju	może być w ręku, talii oraz w Archiwum	liczba kopii	rodzaj
	tak	2	Bohater Nauki
	tak	4	jednostka
	tak	3	
	tak	2	
	tak	1	
	nie	określona na karcie	
	tak	3	karta akcji
	tak	2	
	tak	1	

typy jednostek	otrzymuje kontratak	może znajdować się na polu	może atakować jednostkę na polu łuku, gdy na drodze stoi przeciwnik na polu miecza
	tak		nie
	tak	 lub 	nie
	nie		tak

typy kart akcji	sposób działania	kiedy trafia do Archiwum
	natychmiastowy	natychmiast po użyciu
	przez określony czas lub po określonym czasie	gdy minie określony na karcie czas lub natychmiast po użyciu jeśli nie została postawiona na planszy
	wsuwana	razem z jednostką, pod którą karta została wsunięta
	zasłaniająca	razem z jednostką, którą zasłania

Gońce

Nie należą do żadnej dziedziny. Mają fioletowy rewers.

Jest ich określona ilość. Jeśli zabraknie danej jednostki, nie pojawia się kolejna.

Nigdy nie trafiają do Archiwum ani do ręki. Jeśli mają opuścić planszę, wracają do swojej puli.

Nagrody Nobla

To karty akcji typu 

Nie przynależą do żadnej dziedziny nauki.

Nie mają wymagań.

Podtypy

Podtyp wpływa na interakcje. Przykładowo Mechanik zwiększa atak sąsiadujących sojuszniczych jednostek z podtypem mechanicznym.

 Mechaniczny

 Skażenia

- Maszyny mają podtyp mechaniczny.
- Zainfekowani mają podtyp skażenia.

Jednostki z podwójnym symbolem typu (poziome)

Podwójny symbol typu oznacza, że jednostka zajmuje 2 sąsiadujące pola w jednej linii:

- Finansista zajmuje 2 pola na linii 
- R.E.N.E.S.A.N.S. zajmuje 2 pola na linii  lub 2 pola na linii 

Efekty, Słowa kluczowe, Oznaczenia na kartach

Promieniowanie

Gdy jednostka, Gracz lub drużyna Graczy ma zostać napromieniowana, połóż na jednostce lub odpowiednim panelu tyle żetonów promieniowania, ile wskazuje karta.

Na końcu swojej tury zadaj każdej swojej jednostce, sobie albo swojej drużynie obrażenia równe liczbie żetonów promieniowania znajdujących się odpowiednio na danej jednostce lub na panelu.

Następnie zdejmij po 1 żetonie promieniowania z panelu oraz z każdej swojej jednostki.

Bariera

Gdy jednostka, Gracz lub drużyna Graczy ma otrzymać barierę, połóż żeton bariery na tej jednostce albo na odpowiednim panelu.

Posiadacze bariery nie otrzymują kolejnej.

Gdy jednostka, Gracz lub drużyna posiadająca barierę miałaby otrzymać obrażenia, nie otrzymuje ich. Zamiast tego zdejmij z niej żeton bariery, niezależnie od wartości obrażeń, nawet jeśli wynoszą nieskończoność.

Symbole oraz kluczowe słowa z opisów kart

Atak	Zdrowie
Zwiększ atak	Leczenie
Koszt / punkty Nauki	Obrona
Punkt Rozwoju	Kontratak
Żeton promieniowania	Bariera
Aktywuj żeton akcji	Nagroda Nobla
Dezaktywuj żeton akcji	Żetony Hawkinga
-1 -2 -3 -4 -5 Obrażenia	Przywołanie danej jednostki

biolog, chemik, fizyk, matematyk – jednostka należąca do dziedziny nauki wskazanej na górze jej karty.
dowolna jednostka – każda jednostka znajdująca się na planszy
dziedziny nauki – Matematyka, Fizyka, Biologia, Chemia. Wiedza Ogólna nie jest dziedziną nauki.
jednostka przeciwnika, przeciwnik – jednostka po przeciwnej stronie planszy.
jednostka sojusznicza, sojusznik – jednostka po twojej stronie planszy.
linie – poziome rzędy pól na planszy. Na planszy znajdują się 4 linie: 2 linie oraz 2 linie
odrzuć kartę – połóż kartę z ręki na wierzchu swojego Archiwum.
przywróć na planszę – zagraj jednostkę z Archiwum (wchodzi do gry).
spalona, ucieka, zjedzona – schowaj daną kartę do pudełka. Nie bierze dalszego udziału w tej rozgrywce.
trafiona – zaatakowana jednostka, która nie wykonała uniku (nie koniecznie otrzymała obrażenia).
wchodzi do gry – pojawia się na planszy z ręki lub z Archiwum.
wyeliminowanie – usunięcie jednostki z pola i przeniesienie jej do Archiwum.
zbuduj, uruchom – zagraj jednostkę z puli Maszyn po swojej stronie planszy.

-X Ujemny koszt jednostki

Jeżeli koszt jednostki jest ujemny, podczas zagrywania tej jednostki Gracz zyskuje punkty Nauki zamiast je wydawać.
Koszt jednostek może zostać obniżony za pomocą Kopernika i Polimerystki.

-X Ujemna wartość ataku

Jeżeli wartość ataku jest ujemna, atak leczy cel zamiast zadawać mu obrażenia.

Zasady uzgodnione

W trakcie gry może dojść do sytuacji, której nie rozstrzyga jednoznacznie ani instrukcja, ani treść karty. W takim przypadku Gracze wspólnie ustalają, jak postąpić, kierując się logiką gry i zasadą uczciwej rozgrywki.
Ustalone rozwiązania możecie dopisać poniżej i stosować je w kolejnych partiach.

1. **Kopernik** nie liczy się jako **jednostka Wiedzy Ogólnej**.
2. Jednostka położona **na Asystencie** ~~**dziedziczy**~~ **nie dziedziczy** jego akcji.
3. **Edison we fraktalu**, nie zostaje wyeliminowany, gdy wchodzi drugi Edison.
4. **Destylacją** można spalić **jednostki wsunięte** pod jednostki.
5. **Zjadanie** przeciwników **nie liczy się** jako forma leczenia.

Zapytaj na Forum

Autor gry:
Marcin Nguyen

Dziękuję Huyen Pham, która mnie we wszystkim wspiera,
oraz pozostałym Testerom za wspólne rozgrywki i liczne podpowiedzi.

Beta-testerzy:
Armen Akopian, Borys i Ola z kanału Planeta Abstrakcja,
Edyta Szeląg, Huyen Pham, Jan Biardzki, Kaj Oglund,
Łukasz Mendyk, Marcin Pisula, Michał Rezazadeh, Piotr Pawliczak.

Uwaga! Beta-testerzy posiadają unikalne karty,
które przed rozpoczęciem gry mogą dołożyć do puli kart.

Zawartość pudełka

- dwustronna plansza
- 4 panele Graczy
- instrukcja
- 2 karty pomocnicze
- 44 karty Bohaterów Nauki
- 40 kart Biologii
- 40 kart Chemii
- 40 kart Fizyki
- 40 kart Matematyki
- 50 kart Wiedzy Ogólnej
- 12 kart Maszyn
- 12 kart Nagród Nobla
- 9 kart Zainfekowanych
- 3 karty Zwierząt
- 18 kart Wymiarów
- 6 kart z nazwami stosów
- 130 żetonów
- 32 drewniane znaczniki
- 9 pudełek na karty

Każde osiągnięcie narusza stabilność rzeczywistości i ujawnia nową kartę Wymiaru.
Od tej chwili trafia ona do puli kart dostępnych w kolejnych rozgrywkach.
Przełóżcie ją z pudełka z łańcuchami do pudełka Wymiarów.
Pierwsza osoba, której uda się dokonać danego osiągnięcia,
zostawia tutaj swój podpis i zapisuje się w historii gry.



Wygraj pierwszą grę

Podpis:



Wygraj 3 gry pod rząd

Podpis:



Wygraj rozgrywkę ani razu nie otrzymując obrażeń

Podpis:



Spraw, by przeciwnik stracił całe zdrowie w jednej turze.

Podpis:



Wygraj grę z pustą talią

Podpis:



Wygraj grę z pustą ręką

Podpis:



Kontroluj jednocześnie 2 R.E.N.E.S.A.N.S.

Podpis:



Kontroluj jednocześnie 5 Zainfekowanych

Podpis:



Kontroluj jednocześnie 6 Bohaterów Nauki na planszy

Podpis:



Wygraj rozgrywkę przed końcem 5 tury

Podpis:



Posiadaj 40 pkt Nauki

Podpis:



Spraw, aby przeciwny Gracz miał 4 żetony promieniowania

Podpis:



Wygraj rozgrywkę z barierą na swoim Panelu

Podpis:



Wygraj grę, kontrolując jednostki z 4 dziedzin nauki

Podpis:



Wygraj atakiem z nadwyżką co najmniej 4 obrażeń

Podpis:



Wygraj rozgrywkę nie grając Bohatera Nauki jako jednostki

Podpis:



Zadaj ostatni cios Strategiem lub pokonaj Stratega w szachy

Podpis:



Wygraj rozgrywkę, zadając ostatni cios Studentem

Podpis: