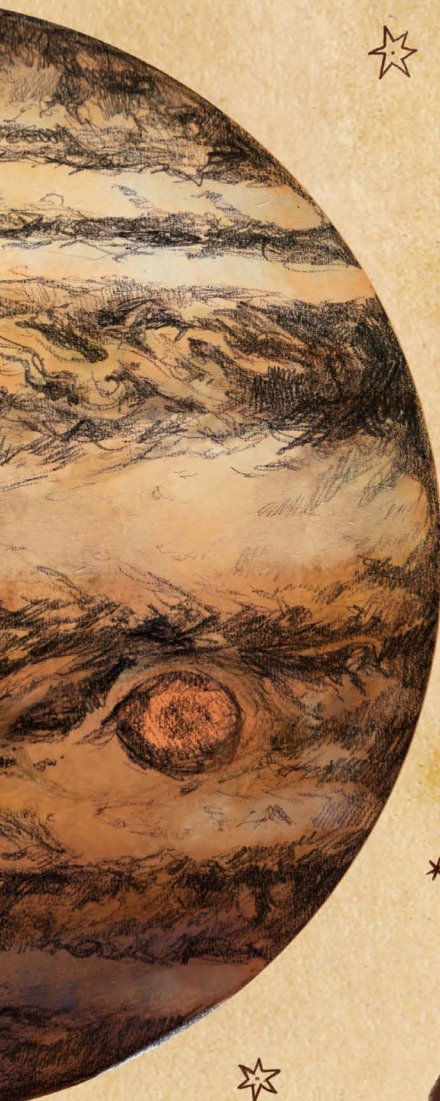


*Jupiter*



*Io*

*Europa*

*Ganymedes*

*Callisto*



*Galileo Galilei*



Tomáš Holek



Michal Peichl



## Játékszabály

Üdvözlünk a XVI. és XVII. század fordulóján! Ebben a korszakban Európa szép lassan új, tudományos eszméknek engedett teret. A tanult csillagászok a szabad szemmel történő égbolt-megfigyelésről áttértek az első távcsövek használatára. Csatlakozz te is a lenyűgöző csillagászati megfigyeléseikhez! Azonban óvatosságnak kell lenned, mivel az Egyház továbbra is árgus szemekkel figyeli ezt a tevékenységet. Az istennek nem tetsző, ártó, eretnek gondolatokat szigorúan büntetni fogják...

## Játéktartozékok



4 karakterlapka



33 felfedezéskártya



4 játékos tábla távcsővel  
(az összeszerelési útmutatót lásd  
„Az első játék előtt” részben!)



6 kutatási  
téma lapka



2 segédletkártya



28 üstökösjelölő  
(7 jelölő  
játékosonként)



24 akciólapka  
(6 lapka játéko-  
sonként)



1 kezdőjátékos-  
jelző



32 inkvizí-  
torfigura



30 kocka (10 kocka  
mindegyik színből)



26 kicsi szögmérő (1)  
8 nagy szögmérő (3)



6 kétoldalas egyetemi  
előmenetel lapka

## Játék előkészítése

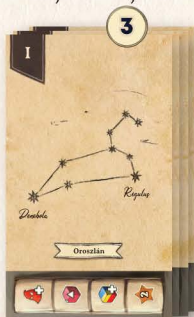
1. Helyezzük a játéktáblát az asztal közepére.
2. Minden játékos helyezze a pontozójelzőjét a játéktábla pontozósáv „0” mezőjére.
3. Készítsük elő a felfedezéspaklit:

Válasszunk ki véletlenszerűen mindhárom szintű kártyatípusból annyit, amennyit a táblázat (♣) jelez. A maradék kártyákat tegyük vissza a játék dobozába, ezekre már nem lesz szükség a játék folyamán. **Most keverjük meg mindhárom paklit külön-külön és állítsuk össze a felfedezéspaklit ezekből a kártyákból!**

Kezdjük a **III. szintű** kártyákkal, amelyeket képpel lefelé fordítva legalulra helyezünk, majd erre kerülnek rá a **II. szintű** kártyák, szintén képpel lefelé, és végül tegyük rá az **I. szintű** kártyákat ennek a kupacnak a legtetejére. Az így előkészített paklit helyezzük a játéktábla mellé. Fordítsunk fel és tegyünk 6 első szintű kártyalapot a játéktábla jelzett mezőire! Lásd a jobb oldali példát!

4. Helyezzünk le 4 véletlenszerűen kiválasztott egyetemi előmenetel lapkát a játéktáblán található Egyetem területére, és föléjük pedig a 4 szintén véletlenszerűen kiválasztott kutatási téma lapkát (a boltíves oldalukkal felfelé).
5. A megmaradt 2 kutatási téma lapkát fordítsuk meg és takarjuk le a másik oldalával az Egyetem tetején látható (?-lel jelzett) mezőket (a falmélyedés oldalukkal felfelé).
6. Minden játékos helyezze az egyetemjelzőit az Egyetem lépcsőire (az egyetemi előmenetel lapkák alá).
7. Minden játékos helyezze a börtönjelzőjét a hírnévsávra. Minden csillagász -3 hírnévvel kezd a játékot, az inkvizíció meglehetősen bizalmatlan velünk szemben a játék kezdetén...
8. Hozzunk létre egy közös készletet a szögmérőkből, dobókockákból és inkvizítorokból a játéktábla mellett!  
*A dobókockák korlátozott erőforrásnak számítanak, míg a többi erőforrás korlátlan!*
9. A kezdőjátékos-jelzőt az a játékos vegye magához, aki legutoljára figyelte meg a csillagos égboltot, így a játékot ő kezdi!

Az első játék előtt minden játékos ragassza fel a 4 ragasztómatricát a játékos táblán lévő fehér körökre. Hajtsátok össze és nyomjátok meg, hogy erősen összeálljon a tábla mindkét része!





16 könyvjelző  
(4 jelző játékosonként)



16 egyetemjelző  
(4 jelző játékosonként)



4 börtönjelző  
(1 jelző játékosonként)



4 pontozójelző  
(1 jelző játékosonként)



28 csillagképjelző  
(7 jelző játékosonként)



16 elérhető célok  
jelző (4 jelző játékosonként)



1 játéktábla

## Egyszemélyes játékmód tartozékai



1 Tycho Brahe ellenfél lapka



5 szóló akciólapka



1 Tycho Brahe könyvjelző



6 szóló mozgás-lapka

## Haladó játék tartozékai



1 Giordano Bruno pincelapka



4 Nicolaus Copernicus könyvtárlapka



1 Johannes Keppler speciális akciólapka

## Az első játék előtt



A távcsövert mindenki csatlakoztassa a rendelkezésre álló kis szegecscsel a játékos táblához. Miután elvégezték, ellenőrizték le, hogy a távcső mozgása akadálytalan-e?

## Kutatási téma lapkák

A kétoldalas kutatási téma lapkák határozzák meg, hogy milyen célokat kell elérnünk, hogy győzelmi pontokat kapjunk az Egyetemtől. A lapka egyik oldalán egy boltív, a másikon pedig egy falmélyedés látható.



Kutatási téma lapka a boltíves oldalával felfelé



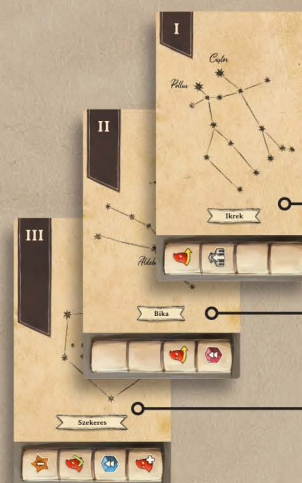
Kutatási téma lapka a falmélyedés oldalával felfelé

## Felfedezéspakli előkészítése

A felfedezéspakli összeállításához használjuk a jobb oldali táblázatot! Ez a táblázat a játéktáblán is megtalálható a (\*) jelzésnél. Az egyes oszlopok a játékosok számától függően a játékba kerülő I., II. és III. szintű felfedezéskártyák mennyiségét jelentik.

|     | 2 | 3  | 4  |
|-----|---|----|----|
| I   | 9 | 10 | 12 |
| II  | 5 | 6  | 7  |
| III | 4 | 5  | 6  |

Íme egy példa a felfedezéspakli előkészítésére egy 3 fős játékban. A paklit mindig képpel lefelé, a világos oldalával felfelé készítjük elő!



10 első szintű kártya

6 második szintű kártya

5 harmadik szintű kártya

A kártyák hátoldalán is megtalálható a lap szintje, ami segít a felfedezéspakli előkészítésében. Az előlapon a kártya szintjét az égitest megfigyelési költsége felett láthatjuk!



# Játékos előkészítés

- Minden játékos vegyen el egy játékosábrát (távcsővel), és helyezze le maga elé. A játék kezdetén a távcső a két áthúzott mező közül a felsőre kell, hogy mutasson!
- Minden játékos válasszon ki egy csillagászt, akit megszemélyesít majd a játékban. Helyezzük a kiválasztott karakterlapkánkat a játékosábránk bal oldalára. Az első néhány játék alkalmával a szögmérő szimbólumos oldala mindenképpen felfelé nézzen! Miután jobban megismertük a **Galileo Galilei** társasjátékot, utána próbáljuk ki a csillagászok egyedi, különleges képességeit is! (lásd a 12-14. oldalon!)
- Vegyünk el minden színből (piros, kék és sárga) egy-egy kockát, és helyezzük a saját játékosábránk bal felső sarkába. Mindegyik kocka értéke kezdetben az 1-es értéket mutassa!
- Vegyünk el a 6 akciólapkából álló készletünket, és véletlenszerűen helyezzük le a saját játékosábránk csillagos égboltjára a világos oldalukkal felfelé!  
**Megjegyzés:** Azt javasoljuk, hogy az első játék alkalmával még véletlenszerűen helyezték le az akciólapkákat, hogy felgyorsítsuk a játék előkészítését. A későbbi játékalkalmak során, tapasztalatokkal felvértezve már átgondolhatjátok a lehelyezési sorrendet. Sokkal izgalmasabb és érdekesebb lesz a játék az aszimmetrikus kezdőállások miatt.
- Helyezzük le a 4 könyvjelzőnket a könyvtárunk bal oldalán lévő kezdőmezőkre.
- Helyezzük le sorban a 7 üstökösjelölőnket az üstökösmezőkre. A játék kezdetén az 1-es oldaluk mutasson felfelé!
- Helyezzük le sorban a 7 csillagképjelzőnket a csillagképmezőkre.
- Tegyünk a 4 elérhető célok jelzőjét a karakterlapkánk mellé.



## Bevezetés

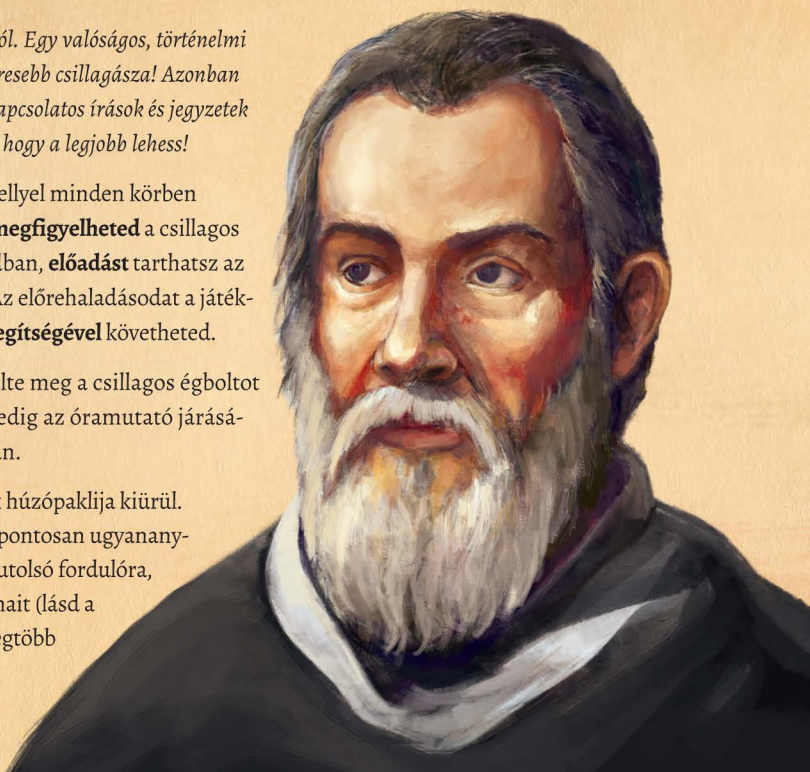
A Galileo Galilei társasjáték a csillagos égbolt égi objektumainak felfedezéséről szól. Egy valóságos, történelmi személy bőrébe bújva próbálsz megtenni mindent azért, hogy te legyél a kor leghíresebb csillagásza! Azonban az égbolt megfigyelése nem az egyetlen módja a győzelemnek, a felfedezéseiddel kapcsolatos írások és jegyzetek közzététele, valamint az egyetemi előadások megtartása szintén segítenek abban, hogy a legjobb lehess!



A játék alapmechanikája a távcső mozgatása, amellyel minden körben kiválasztod az akcióidat. Az akciók segítségével **megfigyelheted** a csillagos égboltot, **feljegyzéseket** készíthetsz a könyvtárban, **előadást** tarthatsz az Egyetemen, és egyéb előnyökre is szert tehetsz. Az előrehaladásodat a játéktáblát körbefutó sávon jelzett **győzelmi pontok segítségével** követheted.

A játékot az a játékos kezdi, aki legutoljára figyelte meg a csillagos égboltot (magához veszi a kezdőjátékos-jelzőt), a játék pedig az óramutató járásával megegyező irányba halad az egész játék során.

A játék akkor ér véget, amikor a felfedezéskártyák húzópaklija kiürül. Az aktuális forduló befejezésével minden játékos pontosan ugyanannyi kört végez el. Ezt követően sor kerül még egy utolsó fordulóra, majd ezután mindenki összeszámolja a pontszámait (lásd a 13. oldalon!). Az a játékos, aki a játék folyamán a legtöbb győzelmi pontot szerezte, megnyeri a játékot!



## A játékkör felépítése

Minden játékos köre a következő három fázisból áll:

1-3



### 1) TÁVCSŐ MOZGATÁSA fázis

A köröd elején **mozgasd előre a távcsöved 1-3 mezővel**. Ha eléred a csillagos égbolt legutolsó mezőjét (a fejlesztésakció mezője), és még mindig van lehetőség a távcső mozgatására, akkor továbbléphetsz, ha akarsz. Folytasd a megkezdett mozgást az első olyan mezőtől, amely nincs áthúzva (vagyis az égbolt megfigyelése akciótól). A távcső csak előre felé (vagyis felfelé) mozoghat a csillagos égbolt teteje irányába, hátrafelé soha! *Lásd a jobb oldali példát!*

### 2) AKCIÓFÁZIS

A csillagos égbolt minden egyes mezőjén látható egy **állandó (előre nyomtatott) akció** és egy **mozgó/változó akció** (ez a lehelyezett akciólapka). Az akciófázis során bármilyen sorrendben elvégezheted az akciókat, vagyis szabadon dönthetsz arról, hogy milyen sorrendben használd az állandó, a mozgó és a szabad akciókat (lásd az **Akciófázis** részt)!

### 3) VISSZARENDEZÉS fázis

A visszarendezés során 1 mezővel el kell **csúsztatnod az akciólapkáidat**, jutalmakat kaphatsz az **Üstökösök könyvéből**, kihallgathat az inkvizíció, és ellenőrizned kell az Egyetemen elért **teljesítményedet** is (lásd a visszarendezés fázis részletes leírását a 10. oldalon!).

A csillagos égbolton minden egyes mezőhöz tartozik egy állandó akció (sötét háttérű) és egy mozgó/változó (világos háttérű) akciólapka. Az akciófázis során az adott mező (amelyikre a távcsöved mutat) **bármelyik akcióját, bármilyen sorrendben végrehajthatod!**



Valamint **szögmérőket** is elkölthetsz arra, hogy további akciókat is elvégezhess! Bármennyi szabad akciót is végrehajthatsz egymás után, ha rendelkezelsz elég szögmérővel, hogy kifizessed a költségét.



A perjellel rendelkező mezők két akció közül adnak választási lehetőséget. Az adott akció végrehajtásakor választhatsz, hogy melyik akciót hajtod végre (csak az egyiket lehet)!

**Mindig maradéktalanul be kell fejezned az aktuális akciót, mielőtt egy másikba belefognál (beleértve a szabad akciókat is)!** Ez magában foglalja az akcióból származó jutalmak megszerzését is. Ha az aktuális akció egyik jutalma egy további akció, akkor először végezd el a jutalomakciót, mielőtt belefognál egy másik akcióba. Például, ha a könyvtárban való jegyzetelés egy előadás megtartása akcióval jutalmaz, akkor előbb hajtsd végre az előadásakciót, mielőtt további szabad akciót hajtanál végre!

## Akciófázis

A játékban 5 állandó akció közül választhatunk:



**AZ ÉGBOLT  
MEGFIGYELÉSE**



**KOCKASZERZÉS/ELŐADÁS  
MEGTARTÁSA**



**ÜSTÖKÖS  
ÉSZLELÉSE**



**AZ ÉGBOLT MEGFIGYELÉSE/  
KOCKASZERZÉS**



**FEJLESZTÉS**

## Példák a távcső mozgására



A játék folyamán a távcső **nem** mutathat a csillagos égbolt **legalsó két mezőjére!** (Át is húztuk a játékosablakon!) A távcsőnek az óramutató járásával egyező irányba haladva 1-3 mezőt kell előremozognia a csillagos égbolt többi részén.



Ha a távcsövet a fejlesztés akció után szeretnéd mozgatni, akkor a **legalsó akciómezőkre (de nem az áthúzott részre) kell irányítanod!**



A távcső mozgása után szabadon kiválaszthatod, hogy melyik akciót hajtod végre először: az állandó akciót (sötét háttér) vagy a változó akciót (világos háttér).

**Megjegyzés:** Ha kiválasztasz egy akciót, akkor az akciólapkát kicsit mozgasd ki a helyéről, mert akkor biztosan nem téveszted el, hogy a visszarendezés fázisban melyik akciólapkát kell a csillagos ég alsó helyére behelyezned!



**AZ ÉGBOLT MEGFIGYELÉSE AKCIÓ** – Választ-hatsz **egy nagyobb égitest megfigyelése, vagy legfeljebb 2 csillagkép megfigyelése** között. Ehhez megfigyelőkoc-kákat kell elkölteni/felhasználni a játékosabláról.

### • Megfigyelőkocka

A játékban a leggyakrabban használt játékelemek a megfigyelőkockák lesznek. Színük a fényspektrumot (színképet), értékük pedig az égitest megfigyelésére fordított észlelési időt jelzi. A játék során különböző akciókkal növelheted a megfigyelőkockák értékét. A többszínű kockakombinációk elköltésével/felhasználásával a legritkább égitesteket is megfigyelheted!

A játékosablán legfeljebb 4 megfigyelőkockát tárolhatsz egyidejűleg, és ugyanakkor egyszerre legfeljebb három azonos színű kockád lehet!

A felfedezéskártyákon látható objektumokhoz megfigyelési költség tartozik. Ez az érték a kártya bal oldalán lévő kockaikonokon látható. A kockaikon színe jelzi egyben a megfigyelőkocka színét is, amit fel kell használni az akcióhoz (el kell költeni).



A csillagképekhez egyszínű (sárga, piros vagy kék) kockákra van szükség!



A nagyobb égitestek két szín kombinációját igénylik (két kocka), amelyek narancssárga, zöld vagy lila színt eredményeznek!

A megfigyeléshez a játékosabláról kell elkölteni/felhasználni a kockákat, és ehhez az akcióhoz bármennyi kockát felhasználhatsz egyszerre! Egy csillagkép megfigyeléséhez azonos színű kockát/kockákat kell elköltened, míg egy nagyobb égitest megfigyeléséhez két különböző színű kockát/kockákat. A használandó színkombinációkat a kártyákon a kockaikon felső sarkában és a játékosablád bal sarkának felső részén találod!

Bármennyi kockát elkölthetsz az égbolt megfigyelése akcióhoz. Egy nagyobb égitest megfigyelési költségét az egyik és a másik szín tetszőleges kombinációjával, arányával tudod kifizetni, de mindkét színből legalább egy kocka felhasználásra kell, hogy kerüljön!

A megfigyelőkockákat a felhasználásuk után vissza kell tenned a közös készletbe! Ha az akcióhoz több értéket használsz el, mint amire szükséged volt, a többlet megfigyelési költség értéke elveszik!

### • Egy nagyobb égitest megfigyelése



Miután maradéktalanul kifizetted a megfigyelési költséget, megkapod az égitest kártyán feltüntetett győzelmi pontjait. Bizonyos égitestek jutalma inkvizítor ikont is tartalmaz (lásd az **inkvizíció** részt a 12. oldalon!).

Ezután helyezd a megszerzett felfedezéskártyát a játékosablád jobb felső sarkában lévő könyvtárba elforgatva, képpel felfelé. Ezeket a kártyákat úgy helyezd majd egymásra kissé elcsúsztatva, hogy mindig látható maradjon mindegyik kártya könyvtári sora (lásd a jobb oldali példát!). A felfedezéskártyákból szerezhető további jutalmakat a **könyvtár** fejezetben (10. oldalon) ismertetjük.

Ha a megszerzett felfedezéskártyára csillagképjelzők kerültek fel már korábban, azokat tedd vissza a játék dobozába, ezekre a továbbiakban a játék során már nem lesz szükség!

Most húzz fel a pakliból egy új felfedezéskártyát, és helyezd képpel felfelé a játéktábla megüresedett helyére!



Az égbolt megfigyelése akció lehetőségeinek ikonjait a játékosablára nyomtattuk.



### Nagyobb égitest

### Csillagkép

Minden felfedezéskártyán látható egy nagyobb égitest és egy vagy több csillagkép is. Az akciód során te döntöd el, hogy melyiket figyeled meg!



Galilei úgy dönt, hogy megfigyeli a Holdat. A Hold megfigyelési költsége narancsszínű 8-as érték, amelyhez piros és sárga kockák kombinációjára van szükség. Elkölti hozzá az alábbi megfigyelőkockákat, majd visszatesszi azokat a közös készletbe:



Galilei azonnal lelépi a 7 megszerzett győzelmi pontot a játékosablán, és hozzáad egy inkvizítor figurát a játékosabláján lévő pince bal szélső mezőjéhez!



A pontszerzés után Galilei a felfedezéskártyát a könyvtárba helyezi elforgatva, kissé elcsúsztatva, képpel felfelé a többi felfedezéskártyája sorába illesztve.



Végül Galilei feltölti a játéktábla megüresedett helyét egy új kártyával a felfedezéspakliból.

## Csillagkép megfigyelése



Egyetlen akcióval legfeljebb két csillagképet figyelhatsz meg. Mindig végezd el maradéktalanul a csillagkép megfigyelését, mielőtt befognál egy másikba (akár ugyanazon a kártyán)!

Megengedett, hogy egyetlen akcióval ugyanazt a csillagképet figyelj meg kétszer is, ezután helyezz a szabályoknak megfelelően két csillagképjelzőt ugyanarra a felfedezéskártyára. Megfigyelhatsz két különböző csillagképet is, ezután helyezz 1-1 csillagképjelzőt mindkét megfigyelt felfedezéskártyára! Ha egy felfedezéskártya összes (csillagkép) megfigyelési lehetőségén már lehelyezett jelző található, a továbbiakban nem figyelhetjük meg ezt a csillagképet!

Miután kifizetted az adott csillagkép megfigyelési költségét, vedd le a bal szélső csillagképjelződet a saját játékoslábráról, és helyezd rá pontosan a választott/kifizetett csillagkép költségére (a kockára). Az adott csillagkép sikeres megfigyeléséért most megkapod a kártyán felsorolt jutalmakat (például győzelmi pontokat). Továbbá megkapod azt a jutalmat is, amely azon a mezőn látható, ahonnan a csillagképjelző eltvólitásra került!



Három olyan jutalommezőt látunk, amely azt jelzi, hogy „Kapsz egy kártyát!”. Amikor elnyered ezt a jutalmat, húzz egy kártyát **képpel lefelé** a felfedezéspakliból és helyezd ezt a lapot szintén elforgatva a könyvtárba. Ugyanúgy, mint a nagyobb égitest megfigyelése után megszerzett kártya esetében, ügyelj arra, hogy a könyvtárban lévő kártyák minden sora látható maradjon!

A hetedik csillagképjelző felhasználása után több csillagképet nem figyelhatsz meg!



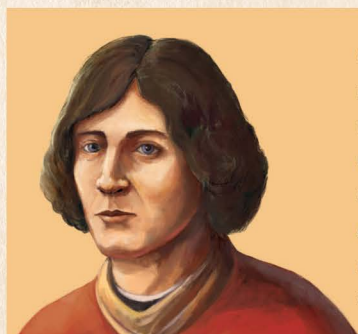
A játék dobozának illusztrációja Galileo Galilei előtt tiszteleg, aki 1610-ben elsőként észlelte a Jupiter négy legnagyobb holdját. Megfigyelései megkérdőjelezték az uralkodó geocentrikus világképet (amely szerint a Föld a világmindenség központja), és alátámasztották a heliocentrikus elméletet (mely szerint a Föld és más égitestek a Nap körül keringenek). A tudománytörténetben ez volt az a sorsfordító pillanat, amely forradalmasította a kozmoszról alkotott képünket, és megalapozta a modern csillagászatot.



## KOCKASZERZÉS/ ELŐADÁS MEGTARTÁSA akció

Válassz egyet a következő lehetőségek közül:

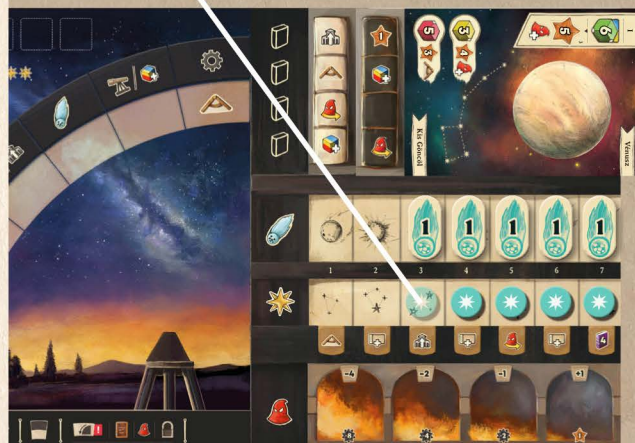
- **Kapsz egy megfigyelőkockát:** Vegyél el egy tetszőleges színű dobókockát a közös készletből, és tedd az 1-es értékével felfelé a saját játékoslábrára!
- **Abban a ritka esetben, ha már 4 kocka van előtted a játékoslábrád, kicserélheted az egyik kockádat az újonnan szerzett kockával (az új kockának 1-es lesz az értéke). Az eredeti, lecserélt kockát pedig tedd vissza a közös készletbe!**
- **Előadás megtartása:** Mozgasd az egyik, választásod szerinti egyetemjelződet egy mezőnyit felfelé (vagyis előre) az egyetemi előremenetel lapkán, majd szerezd meg azonnal a lapka jobb oldalán látható jutalmat! Miután egy egyetemjelző eléri a előmenetel lapka tetejét, nem tud továbbhaladni!



Galilei, Bruno, Copernicus és Kepler olyan tantárgyakat sajátítottak el az Egyetemen, mint a matematika, csillagászat, filozófia és a teológia. Különböféle érdeklődési köreik és törekvéseik később közeledtek egymáshoz, ami lehetővé tette, hogy átforgalmazzák a kozmoszról alkotott felfogásunkat a tudományos forradalom idején.



Galilei a Kis Göncöl csillagképet szeretné megfigyelni. Három piros megfigyelőkockával fizet, amelyek értéke 3, 1 és 1. Lefedi a Kis Göncöl megfigyelési költségét jelző kockáikat a bal szélső csillagképjelzőjével. Ezzel Galileo 3 győzelmi pontot és 1 szögmérőt kap. Ezután a csillagképjelzője alatt látható jutalmat is megkapja – ebben az esetben a jutalom egy előadás megtartása akció az Egyetemen.



A játékoslábra bal felső sarkában lévő ikon arra emlékeztet, hogy legfeljebb három egyforma színű megfigyelőkocka lehet a játékoslábrán! Azonban ne feledd, a saját táblád, akár 4 kockát is tárolhatsz egyszerre!



Galilei az előadás megtartása akciót választja, ezért 1 mezőnyit tolja fel az egyetemjelzőjét az egyik egyetemi előremenetel lapkán. A nagyobb égitest kutatási témája mellett dönt, és megszerzi a mellette ábrázolt jutalmat, vagyis most egy szögmérőt kap!



## ÜSTÖKÖS ÉSZLELESE akció

Egy üstökös észleléséhez vedd le a bal szélső üstökös jelölődet a saját játékosabladról, és helyezd a játéktáblára a felfedezéskártyák fölé! Az üstökösjelölőnek az 1-es oldalával felfelé kell néznie (ezt a játéktáblára segítségképpen rányomtattuk).

### Mire használod az Üstökösöt?

Az égbolt megfigyelése akció végrehajtása közben a játéktáblára lehelyezett saját üstökösjelölőket felhasználhatod arra, hogy csökkentsd az égbolt megfigyelése akció költségét! A költség az üstökösjelölő értékével csökken. **Minden egyes jelölőt csak egyszer használhatsz fel a körödben és csak a saját jelölődet használhatod! Egy megfigyelés során több üstökösjelölőt is felhasználhatsz, de minden egyes felhasznált üstökösnek csökkentenie kell a megfigyelési költséget 1 értékkel!**

**Például, ha egy 4-es értékű csillagképet szeretnél megfigyelni, ehhez felhasználhatsz egy 3-as értékű kockát és egy üstökösjelölőt 1 vagy 2-es értékkel. További üstökösjelölőt azonban már nem használhatsz fel ehhez, mivel ezt a megfigyelési költséget már csökkentetted egy jelző értékével!**

Miután először használtad fel az üstökösjelölőt a megfigyelési költséged csökkentésére, ezután helyezd át a játéktáblán a felfedezéskártyák alatti részre (ezt a játékosablára segítségképpen szintén rányomtattuk) és fordítsd át a jelölőt a 2-es oldalára! Ezt az üstökösjelölőt felhasználhatod a **következő** körökben arra, hogy a megfigyelt égitest/csillagkép költségét 2 értékkel csökkentsd, de ne felejtse el, hogy a többletcsökkenés elvesz!

Miután már másodszorra is használtad az üstökösjelölőd (2-es oldalával felfelé), ekkor helyezd át a jelölőd az **Üstökösök könyvére! Ha több 2-es értékű üstökösjelölőt is használsz, akkor ezek mindegyikét át kell helyezned erre a helyszínre!**

**Megjegyzés:** Amennyiben a megfigyelési költséget üstökösjelölőkkel csökkentetted, akkor is el kell költened legalább egy kockát minden színből, amit az égitest megfigyelése igényel! Ha nem rendelkezel legalább egy olyan színű kockával, amely szükséges a teljesítéshez, nem használhatsz fel egyetlen üstökösjelölőt sem az égitest költségének csökkentésére.



A XVI. és XVII. században olyan csillagászok, mint Johannes Kepler, tanulmányozták az üstökösöket, és felismerték a tudományos összefüggéseket, kiszámították a pályájukat, így leplezték le azokat a babonákat, amelyek az üstökösök megjelenésekor katasztrófákat jövendöltek. A közélet munkáik – köztük Kepler „De Cometis” című műve – célja az volt, hogy tudományos magyarázatot nyújtsanak ezekre az égi jelenségekre. Más kortársaik, mint például Tycho Brahe is, további értékes megfigyelési adatokkal járultak hozzá ahhoz, hogy megalapozzák a modern, üstökösökkel foglalkozó tudományt.



## AZ ÉGBOLT MEGFIGYELÉSE/ KOCKASZERZÉS akciók

Itt a korábban leírtak szerint választhatsz az égbolt megfigyelése és kockaszerzés akció közül, hogy melyiket hajtod végre.



### FEJLESZTÉS AKCIÓ

Válaszd ki az egyik akciólapkadat a játékosabládon és fordítsd át az aranyszínű, fejlesztett oldalára.

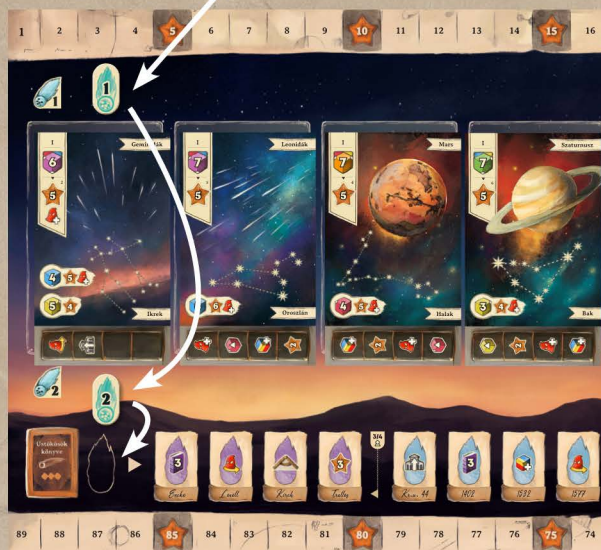
A fejlesztés akció helyszíne a csillagos égbolt legfelső

része, ahol két fix akció áll majd a rendelkezésedre: az egyik maga a fejlesztés akció, az alatta látható, másik akció segítségével pedig kapsz egy szögmérőt a közös készletből! A visszarendezés fázisa alatt minden mozgó akciólapka a helyén marad, vagyis nem frissítjük az akciókat!

**Megjegyzés:** Az első játék előtt tanulmányozd az akciólapok fejlesztett oldalán lévő akciókat is! Ezek a fejlesztések erősebb teszik az alapakciókat, és segítenek abban, hogy gyorsabban haladj előre a játékban, mint a rivális csillagászok!



A továbbfejlesztett lapkákról a szabálykönyv hátoldalán és az segédletkártyákon is találsz leírást.



Galilei egy üstökös észlelése mellett dönt. Elveszi a bal szélső üstökösjelölőjét a játékosablájáról és lehelyezi a játéktáblára, a felfedezéskártyák fölé.

Következő körben az égbolt megfigyelése akciót választja. Felhasználja a korábbi körben lehelyezett üstökösjelölőjét, és 1-gyel csökkenti a megfigyelt égitest megfigyelési költségét. Ezzel együtt éppen elég megfigyelőkockája van ahhoz, hogy kifizesse a költségeket! Ezután a felhasznált üstökösjelölőt a felfedezéskártyák alá helyezi, és átfordítja a 2-es oldalára. Legközelebb, amikor Galilei ismét az égbolt megfigyelése akciót végzi, 2 értékkel tudja majd csökkenteni a megfigyelési költségeket. A második használat után a jelölőt az Üstökösök könyvére helyezi majd.



A fejlesztés végrehajtása után (lapka átfordítása), ha Galilei a következő körben 3 mezővel mozgatja majd a távcsövét, akkor már használni is tudja a fejlesztett lapkát!

## Változó akciók

Az akciólapkák mindig két lehetőség közül engednek választani.

Az ikonokhoz kapcsolódó lehetséges akciók:

 **Növeld meg** az összes adott színű megfigyelőkockád értékét 1 egységgel!

 **Növeld meg** az összes adott színű megfigyelőkockád értékét 2 egységgel!

 **Kapsz** egy szögmérőt a közös készletből!

 **Győzz meg** egy inkvizitort a pincédben, azaz mozgasd az egyik inkvizitor figuráját egy mezővel jobbra!

 **Növeld meg** bármelyik megfigyelőkockád értékét 2 egységgel!

 **Növeld meg** bármelyik megfigyelőkockád értékét 3 egységgel!

 **Kapsz** 1 megfigyelőkockát bármilyen színben!

 **Hajts végre egy előadás megtartása akciót**, azaz mozgasd az egyik egyetemjelződöt egy mezőnyit felfelé (vagyis előre) az egyetemi előmenetel lapkán!

 **Jegyzetelj** a felfedezéskártyáid könyvtárában!

## Szabad akciók

A szögmérők a tudásodat jelölik a játékban és segítenek elérni jelentős tudományos eredményeket. A szögmérőket felhasználhatod arra, hogy tetszőleges számú szabad akciót hajts végre a köröd során! Egy szabad akció 1, 2, 3 vagy 4 szögmérőbe kerül, és addig nem végezhetél el szabad akciót, amíg maradéktalanul be nem fejezed az előző, megkezdett akciód! A szabad akciólehetőségek a következők:

**1**  
  
Változtasd meg az egyik megfigyelőkocka színét egy másik színre úgy, hogy az értéke változatlan maradjon!  
— VAGY —  
  
Növeld meg bármelyik megfigyelőkocka értékét 1 egységgel!

**2**  
  
Kapsz egy megfigyelőkockát!  
— VAGY —  
  
Jegyzetelj 3 egységet a felfedezéskártyáid könyvtárában!

**3**  
  
Győzd meg kétszer az inkvizitorokat! Választhatod ugyanazt az inkvizitort egymás után kétszer is, de akár két különböző inkvizitort is meggyőzhetsz az igazadról!

**4**  
  
Hajtsd végre az üstökös észlelése akciót!



Galilei növelheti az összes kék megfigyelőkockájának értékét 1 egységgel, vagy egyetlen megfigyelőkocka értékét 2 egységgel.



Galileinek 3 kék és 1 piros megfigyelőkockája van a játékosabláján. A fenti akciólapkával növelheti a kék kockákat 3, 2, 2 értékre, vagy akár növelheti a piros kockáját 5 értékre. Úgy is dönthet, hogy egy kék kockájának az értékét növeli 2 egységgel, ami segíthet neki abban, hogy a következő, az égbolt megfigyelése akció végrehajtásánál túlélje.



Egy inkvizitor meggyőzésekor, egy inkvizitorjelzőt kell mozgatnod a pincédben 1 mezővel jobbra. Ha nincs olyan inkvizitor, amelyik mozgatható (aki éppen meggyőzhető lenne), akkor az akciót elveszítet!



A szabad akciók ikonjainak összefoglalását a karakterlapkád, a csillagász portréja felett találod!

**Megjegyzés:** Ha könnyedén szeretnél egy kihallgatáson (visszarendezés fázis) megfelelni a Szentszék (invizíció) elvárásainak, akkor tartalékolj a szögmérőidet arra, hogy szabad akcióként meggyőzd az inkvizitorokat...



A karakterlapkád első oldalára egy kis szögmérőt nyomtatunk, itt tárolhatod a játék során megszerzett szögmérőket. Ez csak egy ikon, a játékmenetre nincs hatása!

## VISSZARENDEZÉS fázis

A következő lépésekkel fejezed be a köröd:



**AKCIÓLAPKÁK CSÚSZTATÁSA:** Távolítsd el a csillagos égboltról azt az akciólapkát, amit ebben a körben játszottál ki. Csúsztasd előre a többi akciólapkát, majd az eltávolított lapkát pedig tedd a sor elejére!



**ÜSTÖKÖSÖK KÖNYVE:** Ha van üstökösjelölőd a könyvön (akár több is), akkor helyezd át őket **bármelyik** üres könyvlapra és azonnal megkapod a jelzett jutalmat! A könyv minden oldalára csak egy üstökösöt lehet letenni és a felesleges, le nem helyezhető üstökösjelölőket a függelékbe kell tenned!

**Azokra a könyvlapokra (a könyv első négy oldala), amelyeken lila színű üstökösök láthatók, csak 3-4 játékos esetén tehetjük le az üstökösjelölőket!**

A haladó játékban egyes karakterlapkákon is találunk egy oldalt az Üstökösök könyvéből, így a normál könyvlap helyett ide is helyezhetünk üstökösjelölőt!



**KIHALLGATÁS:** Ha ebben a körben egy inkvizítor meggyőzése akciót hajtottál végre – akár egy másik akció jutalmaként is –, ellenőrizd le a kihallgatás miatt a pincéd (lásd **Az Inkvizíció** részt a 12. oldalon!).



**ELÉRHETŐ CÉLOK:** Ellenőrizd le az Egyetem felső részén, hogy teljesítettél-e valamilyen célt ebben a körben (lásd az Egyetem részt a 11. oldalon!).

## KÖNYVTÁR

Minden játékos a nagyobb égitestek és a csillagképek megfigyelése révén egy saját könyvtárat hoz majd létre az általa összegyűjtött felfedezéskártyákból. Minden alkalommal, amikor szerzel egy felfedezéskártyát, azt vízszintesen elforgatva helyezd le a többi kártyáid mellé kissé elcsúsztatva úgy, hogy látható maradjon az összes itt lévő kártyalap jutalomSORA.

A **jegyzetelés akciójával** lehetővé válik, hogy az alábbiak szerint mozgasd az egyik könyvjelződet:



**Jegyzetelés befejezése:** Mozdasd az egyik könyvjelződet a sora jobboldali, pillanatnyilag legszélső mezőjére!



**Részleges jegyzetelés:** Mozdasd a könyvjelzőidet összesen annyi mezőt, amennyit a könyv ikonja ábrázol. Bármennyi és bármelyik könyvjelzőt választhatod egészen addig, amíg a mozgatott mezők száma nem haladja meg a könyvön látható ikon értékét!

A könyvjelző mozgatása során megkapod az adott sor minden olyan mezőjén látható jutalmat, amelyen keresztül haladtál, vagy megérkeztél! Lehetőség szerint az összes jutalmat el kell vened, egyenként, balról jobbra haladva! Például, ha Galileinek nincs piros megfigyelőkockája, akkor nem növelheti a piros kockái értékét. Az inkvizíció látogatása ikon azonban azt jelenti, hogy egy inkvizítort le kell tennie a pincéjébe - még akkor is, ha nem akarja...

A lehelyezett könyvjelzők az új, elfoglalt helyükön maradnak mindaddig, amíg nem mozgatjuk őket tovább (a könyvjelzők csak jobbra mozgathatók).

A reneszánsz korban a csillagászok a tudományos ismeretek megőrzését és közzétételét az írás, a tanítás és levelezés révén segítették elő. Megfigyeléseiket, elméleteiket és felfedezéseiket folyamatosan közzétették. A tudományos eszmecsere elősegítésével ezek a csillagászok a tudományos fejlődés maradványait örökségként hagyták hátra.



A visszarendezés fázisban mindig told előre az akciólapkákat úgy, hogy feltöltsék az egész sort!



Galilei 2 üstökösjelölővel rendelkezik az Üstökösök könyvének köre végén. A jelölőket olyan könyvoldalra helyezi le, amely révén kap egy szögmérőt és a másik üstökösjelölővel pedig egy megfigyelőkockát. Galilei elvesz egy piros kockát a közös készletből és lehelyezi a játékosablájára 1-es értékkel.



Galilei a jegyzetelés befejezése akciót hajtja végre (zászlóikkal jelzett könyvjelző). Úgy dönt, hogy a legszélső könyvjelzőjét mozgatja, hogy minél több jutalmat szerezzen meg az akcióból:

1. Meggyőz egy inkvizítort a pincéjében!
2. Kap 2 győzelmi pontot!
3. Növeli egy sárga megfigyelőkockájának értékét 1 egységgel!
4. Ismét meggyőz egy inkvizítort!
5. Előadás tart az Egyetemen!

A könyvjelző mozgása a hatodik, üres mezőn ér véget, amely már nem kínál jutalmat, (Az üres mező is lépésnek számít!) Fontos, hogy minden jutalom, szigorúan balról jobbra haladva, sorban egymás után kerül begyűjtésre.

## EGYETEM

A játéktábla jobb oldalán látható Egyetem három részből áll.

Az Egyetem felső részén a játék során **elérhető** célok találhatók, középen pedig a 4 különböző **kutatási téma** négy **előmenetel lapkája**. Az egyetemi előhaladás jutalmait az előadás megtartása akcióval éred el, aminek eredményeképpen felfelé lépkedsz az Egyetem lépcsőin. A játék végén a pozíciód alapján győzelmi pontokat is kapsz. Az Egyetem alatt található a szent inkvizíció rettegett börtöne, ahol a csillagásznunk hírnevét követhetjük nyomon.

### Elérhető célok

A csillagos égbolt megfigyelése mellett győzelmi pontokat szerezhetsz az Egyetem által kitűzött célok teljesítésével is. Az a játékos, aki elsőként teljesít egy kitűzött célt, 7 győzelmi pontot kap, és helyezze az egyik elérhető célok jelzőjét az Egyetem tetején lévő mezőre.

Azok a játékosok, akik később (azaz nem elsőként) érik el a kijelölt célt, azok 3 győzelmi pontot kapnak, és tegyék a jelzőjüket a cél alatti közös mezőre.

**Bármelyik játékos**, aki teljesít egy célt, jutalomként végrehajthatja a **menekülés az inkvizíciótól** akciót is!

**A játékban összesen 8 cél teljesíthető.** Az Egyetem felső részére két fő cél minden játékban állandó és elérhető, míg a többi cél a kutatási téma lapkákon található. Ezek a lapkák részcelként is szolgálhatnak (falmélyedés oldalával felfelé), vagy meghatározhatják a előmenetel témáját (boltívvel felfelé).

A falmélyedések jelzik, hogy hányszor kell teljesíteni egy részcelt a fő cél eléréséhez, a boltíveken pedig csak a játék végén pontozandó kutatási téma látható.

### Kutatási témák



Az Egyetem középső részén található a kutatási témák és egyetemi előmenetel lapkák **párosítása**. Minden alkalommal, amikor elvégzel egy előadás megtartása akciót, az egyetemjelző egy mezőnyit halad felfelé (előre) az adott lapkán. A játék végén minden játékos **további győzelmi pontokat** szerez **az egyetemjelzőinek a pozíciója alapján**. Szorozd meg, ahányszor teljesítetted a kutatási téma részceljét az egyetemjelző sorában lévő győzelmi pontokkal, összesen ennyi győzelmi pontot szerzel!



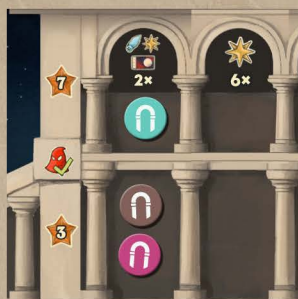
Copernicus például 4 nagyobb égitestet figyelt meg a játék során, és mivel a barna egyetemjelzője jelenleg a felső sorban áll (amely 4 győzelmi pontot ad a megfigyelt nagyobb égitest miatt), így 4x4, azaz 16 győzelmi pontot szerez. Ezalatt Bruno lila egyetemjelzője csak a második sorban áll, és annak ellenére, hogy 6 nagyobb égitestet figyelt meg a játék során, Bruno csak 12 győzelmi pontot (2x6) szerez. Talán egy kicsit keményebben kellett volna dolgoznia az Egyetemen...



### Elérhető célok

### Kutatási témák

### Az inkvizíció börtöne



Elsőként Galilei figyelt meg 2 nagyobb égitestet, 2 csillagképet és észlelt 2 üstököszt is, ezért a kék színű elérhető célok jelzőjét ennek a falmélyedésnek a tetejére helyezi, és így 7 győzelmi pontot szerez! Copernicus és Bruno Galilei után érte el ugyanazt a célt, így mindketten már csak 3 győzelmi pontot kapnak. Mindhárom csillagásznak lehetősége nyílik arra, hogy ezután elvégezze a menekülés az inkvizíciótól akciót!

**A játéktábla állandóan elérhető céljai:**



Figyeld meg 2 nagyobb égitestet, figyeld meg 2 csillagképet és észlelj 2 üstököszt!



Érd el két egyetem-jelződdel bármelyik 2 egyetemi előmenetel lapka tetejét!

### Kutatási téma lapkák

A lapkák a kutatási témák követésére (falmélyedés oldalával), vagy a fő cél elérésére (boltíves oldala) szolgálnak.



Figyeld meg 4 nagyobb égitestet!



Minden könyvjelződ a könyvtár legalább harmadik mezőjén álljon!



Legyen legalább 6 inkvizitor egyszerre a pincédben!



Rendelkezz legalább 5 fejlesztett akciólapkával!



Távolíts el legalább 5 üstökösjelölt a játéktábladról!



Távolíts el legalább 6 csillagképjelölt a játéktábladról!



A pontozáshoz számold össze a könyvtárban lévő minden egyes nagyobb égitestet!



A pontozáshoz számold össze milyen távolságra mozgott a könyvtárban a legbaloldali könyvjelződdel!



A pontozáshoz számold össze hány inkvizitor tartózkodik a pincédben. A menekülés az inkvizíciótól akcióval eltávolított inkvizítorok nem számítanak bele!



A pontozáshoz számold össze hány akciólapkát fejlesztettél!



A pontozáshoz számold össze hány üstökösjelölt távolítottál el a játéktábladról!



A pontozáshoz számold össze hány csillagképjelölt távolítottál el a játéktábladról!

## A szent inkvizíció

A szent inkvizíciót az inkvizítorjelzők képviselik a játékban. Ezeket a jelzőket a játék során a játékosablak **pincéjében**, a csillagképjelzőid alá helyezed le. Leggyakrabban akkor látogatnak meg az inkvizítorok, amikor az égbolt megfigyelése akciót választod vagy előadást tartasz az Egyetemen. Ha nem tudod **meggyőzni** az inkvizítorokat az ártatlanságodról, a **kihallgatás** során veszíteni fogsz a hírnevedből!

Az inkvizícióval kapcsolatos ikonok a játékban:



**Inkvizítor látogatása:** Vegyél egy inkvizítorjelzőt a közös készletből, és tedd a pincéd bal szélső mezőjére!



**Inkvizítor meggyőzése:** Mozdasd a pincédben lévő bármelyik inkvizítorjelzőt egy mezővel jobbra! Ez javítja az inkvizíció kialakult véleményét a csillagászodról és megkönnyíti a köröd végén a kihallgatást. Amennyiben az akció több mozgásra ad lehetőséget, mint amit el tudsz végezni, akkor annyit mozoghatsz, amennyit csak ki tudsz használni.



**Menekülés az inkvizíció elől:** Eltávolíthatsz egy inkvizítorjelzőt a pincéd jobb szélső mezőjéről, és tedd vissza a közös készletedbe. Jutalmul kapsz egy megfigyelőkockát és egy szögmérőt is. Ha nincs inkvizítorfigurád a jobb szélső pincemezőn, akkor ezt az akciót nem tudod elvégezni! Amennyiben ezt az akciót jutalomként szerzed meg, **nem kötelező végrehajtanod!**

**A jegyzetelés akció során is, jutalomként kaphatod meg ezt az akciót, hogy felhasználhasd, de nem kötelező végrehajtanod!**

## Kihallgatás

A köröd során, ha meggyőzted bármelyik inkvizítort az ártatlanságodról, akkor a visszarendezés fázisban sor kerül a **kihallgatásodra**. A kihallgatás csak akkor történik meg, ha sikeresen mozgattad valamelyik inkvizítorjelződet a pincédben (vagyis jobbra mozgattál egy inkvizítorjelzőt). Amikor egy inkvizítor meggyőzése akció után egy jelzőt sem tudsz mozgatni, akkor abban a körben elmarad a kihallgatás!

A kihallgatás során, add össze a pincédben lévő összes inkvizítorjelző aktuális értékét (a figurák feletti szám!). A kapott értékkel egyezően mozgasd a börtönjelződet a játékosablak hírnévsávján. A negatív eredménnyel balra mozgatsz, amely csökkenti a csillagászod hírnevét, míg a pozitív eredménnyel jobbra, ami javítja a hírnevedet, megítélésed.

Amennyiben a börtönjelződ a hírnévsáv bal vagy jobb szélére kerül, de a kihallgatás értéke miatt még tovább kellene lépned, akkor ennek megfelelően azonnal veszítesz vagy kapsz 2 győzelmi pontot! Az nem számít, hogy normális esetben hány mezőt kellene még mozognod a börtönsávon: ilyenkor, csak egyszer veszítesz vagy szerzel győzelmi pontokat!

**Előfordulhat, bár meglehetősen ritkán, hogy kevesebb, mint nulla pontot kapsz az inkvizíció miatt.**



Galileo Galilei korában az Egyházi doktrína akadályozta a tudás fejlődését, és üldöztetéssel sújtotta azokat, akik ettől a kijelölt iránytól eltértek. A tudósok kihallgatással, kínzással vagy kivégzéssel néztek szembe, ha megkérdőjelezték a kialakult hiedelmeket. Galilei pere jól példázta a vallási tekintély megkérdőjelezésének kockázatát, és figyelmeztetésként is szolgált a másként gondolkodók számára. Ebben a fojtogató környezetben az előrehaladás, fejlődés minden lehetőségét korlátozták, a nyílt perek pedig félelmet hintettek el a tudósok között. Ebben az időben a szigorú, vallási kötöttségek a tudást és a tudományt gúzsba kötötték.



Minden játékosablakhoz tartozik egy pince, ahol nyomon követhetők az inkvizítorjelzők mozgása. A pince négy mezőből áll, felső boltívén az inkvizítor véleményének értéke látható. Ezeket az értékeket használjuk majd a kihallgatás során. Az inkvizítorok alatti számértékeknek csak a játék végén van jelentőségük és nem a játék során.



Az inkvizíció börtöne a játékosablakban, az Egyetem alatt található. Az elért hírneved értékétől függően a törvényszék büntetni fogja, vagy növeli a győzelmi pontszámod a játék végén.



Mindig a pincéd bal szélső mezőjére kell letenned egy új inkvizítorjelzőt. Ez az a mező, amely a legnagyobb veszélyt jelenti a hírneved számára!



Galilei-t a köre során meglátogatta egy inkvizítor. A továbbfejlesztett akciólap-kájának köszönhetően változó akcióként kétszer is elvégezhet egy-egy inkvizítor meggyőzése akciót. Úgy dönt, hogy az újonnan lehelyezett inkvizítorjelzőt két mezőnyit mozgatja jobbra. A visszarendezés fázis során Galileit kihallgatják, mert meggyőzött ebben a körben egy inkvizítort az igazáról.

A második mezőn lévő jelzőért -2 pontot kap, míg ebben a körben lehelyezett és kétszer mozgattott jelző után -1 pont jár összesen. Ugyanakkor kap 1-1 pontot attól a két inkvizítortól (2x1), akiket korábban a játék során teljesen meggyőzött! Így a kihallgatás eredménye -1 pont. Galilei egy mezőnyit balra tolja a börtönjelzőjét a hírnévsávon.



## A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor a felfedezéskártyák paklijából az utolsó kártya is játékba kerül, még akkor is, ha egy csillagkép megfigyelésének jutalmaként. Fejezzétek még be a játék aktuális fordulóját, majd ezután a kezdőjátékkal kezdve minden játékos még végezzen el egy utolsó kört! Miután ez a forduló is befejeződött, számoljátok össze a győzelmi pontokat. A legtöbb pontot elérő játékos lesz a kor leghíresebb csillagásza!

Ha az utolsó fordulóra üres felfedezéskártya-mező maradna a játéktáblán, akkor töltsétek fel az üres helyet egy véletlenszerűen választott III. szintű kártyával a játék dobozából úgy, hogy a játék végéig mindig 6 lehetséges kártya legyen ezeken a mezőkön! Ugyanígy járunk el, ha egy csillagkép megfigyelése közben üresedne meg a mező!

## Végső pontozás

Az Egyetem jobb felső részén lévő zászló mutatja meg a további győzelmi pontok megszerzésének sorrendjét. Először az Egyetemet, majd az inkvizíció tevékenységét kell pontozni.

### EGYETEM

Minden játékos további győzelmi pontokat kap az egyetemjelzői előrehaladása alapján (lásd a **Kutatási témák** részt a 11. oldalon).

### A SZENT INKVIZÍCIÓ BÖRTÖNE

Minden játékos győzelmi pontokat szerez vagy veszít attól függően, hogy hány inkvizítorjelzője maradt a játékos tábláján, és a játék végén szerzett hírneve alapján is.

A játék végén minden inkvizítorjelző annyi győzelmi pontot ér, amennyi a pin-cemező **alján** látható. A fekete háttérű ikonok pontokat vonnak le, míg minden egyes teljesen meggyőzött inkvizítor a jobb szélső mezőn 1 győzelmi pontot ad!

Végül, a börtönjelző pozíciója jelzi, hogy hány győzelmi pont szerezhető vagy veszíthető a hírnévnek köszönhetően.

## Döntetlen helyzet

Amennyiben két játékos azonos értékű győzelmi pontot szerzett a játék során, akkor az a játékos nyer, akinek a megfigyelőkockáinak összege nagyobb. Ha még mindig döntetlen helyzet áll fenn, akkor az a játékos nyer, akinek a legtöbb szögmérője maradt. Abban a ritka esetben, ha még mindig pontegyenlőség állna fent, ezek a játékosok osztoznak a győzelemben.

### 100+

Ha a pontok összeszámolása közben több mint 100 győzelmi pontot szereztél, gratulálunk! Fordítsd meg a pontozójelződet, és számolj tovább a játéktáblán.



## Haladó játékváltozat – Különleges képességek

A különleges képességek lehetővé teszik, hogy a Galileo Galilei játék még változatosabbá váljon, és így még nagyobb kihívással tudtok szembenézni! Minden karakter saját, egyedi képességgel rendelkezik, ami tematikusan kapcsolódik a felfedezéseikhez. A játék kezdetén még véletlenszerűen válassz karaktert, majd ezután szép lassan ismerd meg és építsd be a játékodba az egyes karakterek speciális adottságait. Az egyes karakterek különleges képességeinek ismertetését lásd a következő oldalakon.



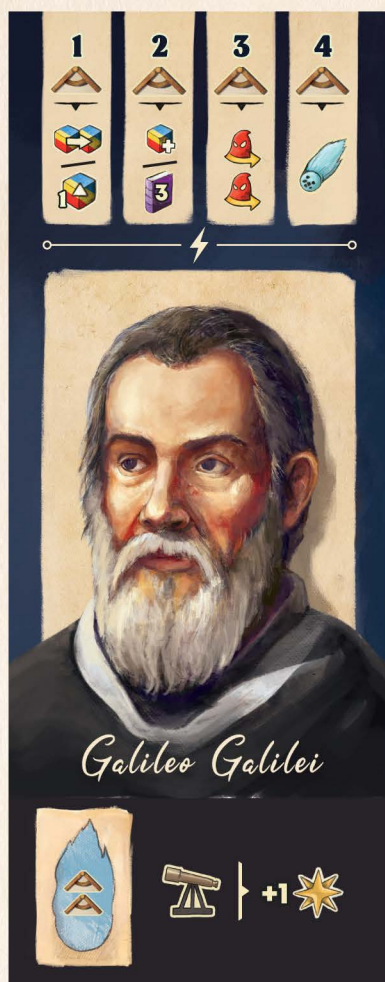
Galilei a három meggyőzött inkvizítor miatt 3 győzelmi pontot szerez (győzelmi pontok a figurák alatt!), de azok, akiket nem tudott meggyőzni 2, illetve 4 pontot vesznek el tőle. Így az inkvizítoraival összesen 3 győzelmi pontot veszít, és ennek megfelelően lelépi a pontozójelzőjével a győzelmi pontsávon ezt az értéket.



Galilei (kék) a következő győzelmi pontokat szerzi az Egyetemtől:

- 15 pont a nagyobb égitestek megfigyeléséért (az egyetemi előmenetel lapkán 3 pont  $\times$  5 nagyobb égitest kártya).
- 4 pont az üstökösjelölőkért (az egyetemi előmenetel lapkán 1 pont  $\times$  4 üstökösjelölő a játéktáblán).
- 0 pont a csillagképjelzőkért, mivel a Galilei nem tartott előadást ebben a kutatási témakörben.
- 8 pont a könyvtárban való jegyzetelésért (2 pont az egyetemi előmenetel lapkán és a fent látható példában a bal szélső könyvjelző negyedik pozíciója miatt 4x).

A Törvényszék előtt, az inkvizíció börtönében Galilei 3 további győzelmi pontot kap a hírnevéért.



## Galileo Galilei (1564–1642)

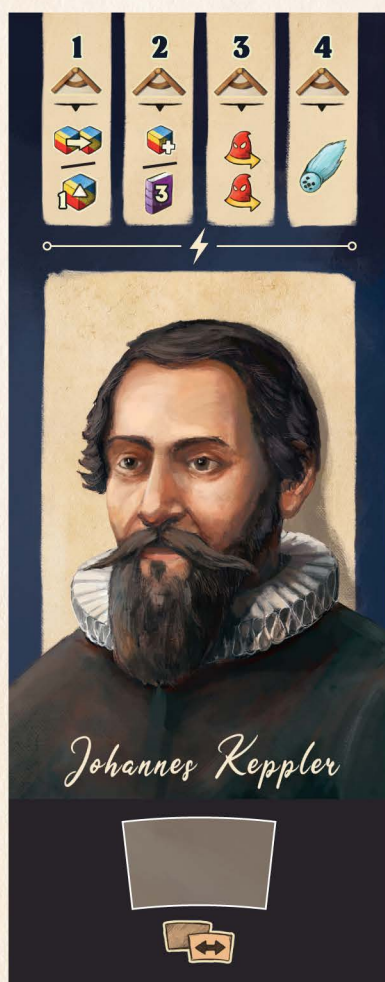
Az 1564-ben az olaszországi Pisában született Galileo Galilei a tudománytörténet meghatározó alakja, akit a modern fizika atyjaként tartanak számon. Reneszánsz polihisztor, aki a csillagászatban, a fizikában, a matematikában és a filozófiában is jeleskedett. Galilei a XVII. század elején a távcső forradalmi használata révén felfedezte a Jupiter körül keringő Galilei-holdakat, amely alátámasztotta a kopernikuszi heliocentrikus modellt, és megkérdőjelezte a kor uralkodó geocentrikus világgépét. Galilei a heliocentrikus tan támogatásával a katolikus egyház ellenállásába ütközött. A római inkvizíció 1633-ban Törvényszék elé állította, eretnecség vádjában bűnösnek találta, és arra kényszerítette, hogy vonja vissza nézeteit. Ez a konfliktus azonban nem csökkentette a tudományra gyakorolt hatását. Galilei az empirikus bizonyítékokra és a tudományos módszerre helyezett hangsúlya megalapozta a modern megfigyeléses csillagászat és fizika alapjait, és olyan későbbi tudományos óriásokra volt hatással, mint Isaac Newton. Eszmei hagyatéka a tudományos bátorság és a tudásra való törekvés szimbólumaként is fennmaradt a megpróbáltatásokkal szemben.

### Különleges képessége:

Galilei itáliai fizikus és csillagász, aki az elsők között használt távcsövet az égi objektumok megfigyelésére. Az általa meghonosított új módszerek tették lehetővé a csillagképek hatékonyabb megfigyelését.

Galilei rendelkezik az Üstökösök könyvéből egy oldallal. Amikor lefeded ezt a könyvdalt egy üstökösjelölővel, akkor kapsz 2 szögmérőt a közös készletből!

Bármikor, amikor Galilei egy égbolt megfigyelése akciót végez, megfigyelhet egy további csillagképet is. Különleges képességeként így megfigyelhet egy nagyobb égitestet és egy csillagképet, vagy akár három csillagképet is ugyanazzal az akcióval!



## Johannes Kepler (1571–1630)

Az 1571-ben született Johannes Kepler matematikusként és csillagászként végzett úttörő munkája révén átformálta az égi mozgással kapcsolatos ismereteinket. Tycho Brahe megfigyeléseiből kiindulva, különösen a Marsra összpontosító gondolatai a XVII. század elején a bolygómozgás három törvényének megfogalmazásához vezették. Ezek a bolygók Nap körüli ellipszis alakú pályáját leíró törvények felváltották a korábbi geocentrikus elméleteket, és pontosabb keretet biztosítottak az égi mozgások előrejelzéséhez.

Kepler törvényei a modern égi mechanika sarokköveként szolgáltak, befolyásolva a későbbi tudományos gondolkodást, különösen Isaac Newtonét. Kepler az empirikus megfigyelésre és a matematikai szigorra helyezett hangsúlya új mércét állított fel a tudományos módszerek számára, és ezzel a tudományos forradalom egyik sarkalatos pontját jelentette.

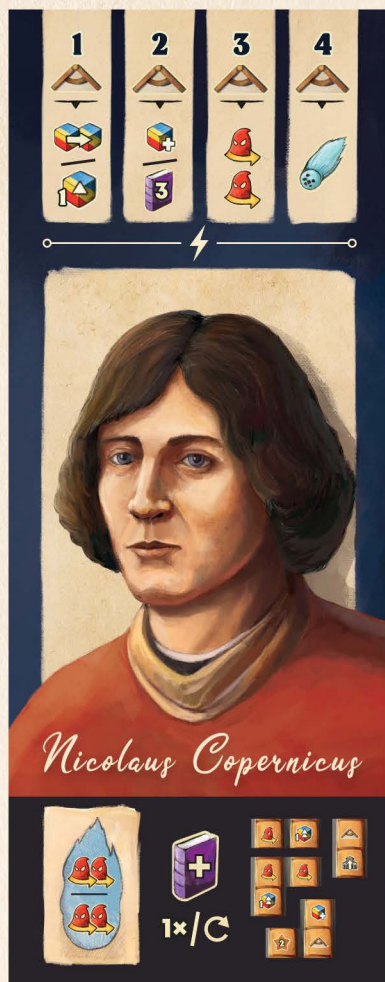


### Különleges képessége:

Kepler a lencsékkel és az optikával kapcsolatos jártassága hozzájárult a távcsövek fejlődéséhez. Különleges képessége lehetővé teszi számára, hogy jobban kihasználja az akciólapkák képességeit, beleértve saját különleges lapkáját is.

Kepler rendelkezik egy speciális akciólapkával, amit a játék elején a csillagos égbolt legfelső, utolsó mezőjére helyez (a fejlesztésakciótól balra). Az így felszabadult alap akciólapkát, most helyezd le Kepler karakterlapkájára, a megjelölt helyre! Amikor Kepler a speciális lapkáján lévő akciót használja, akkor a következő két akciólehetőség közül az egyiket végrehajthatja:

1. Felcserélheti két akciólapka helyét a saját játékosabláján. **A speciális akciólapka nem cserélhető ezzel az akcióval!**
2. Felcserélheti a játékosablája egyik szabadon választott akciólapkáját a karakterlapkáján lévő akciólapkával.



## Nicolaus Copernicus (1473–1543)

Az 1473-ban Lengyelországban született Nicolaus Copernicusnak 1543-ban jelent meg a „De revolutionibus orbium coelestium” (Az égi pályák forgásáról) című műve, amely átformálta a kozmoszról alkotott képünket. Megkérdőjelezte az uralkodó geocentrikus modellt, és egyben bevezette a köztudatba a heliocentrikus elméletet, amely a Napot a Naprendszer középpontjába helyezte. Copernicus forradalmi felismerése egyszerűbb magyarázatot adott az égi mozgásokra, megnyitotta az utat a tudományos forradalom előtt, és olyan későbbi csillagászokra volt hatással, mint Johannes Kepler és Galileo Galilei. Felismerése hatalmas változást jelentett az univerzumról alkotott felfogásunkban, és visszafordíthatatlan, tartós hatást váltott ki a tudományos kutatásokra.



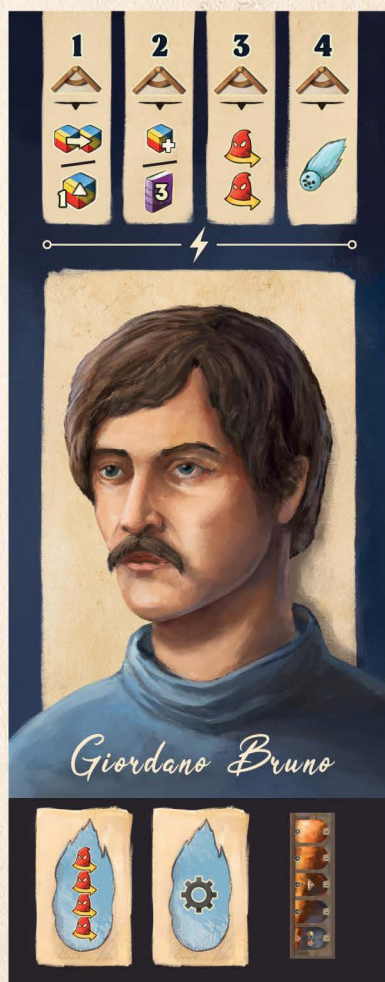
### Különleges képessége:

Copernicusnak, a kiváló csillagásznak és matematikusnak köszönhetjük azt a forradalmi felismerést, mely szerint a Naprendszerünkben a Nap a középpont, továbbá a bolygók mozgásainak matematikai modellezését is. Ez tükröződik a különleges képességében, amely a könyvtárával való mély kapcsolatát jelzi a játékban.

Copernicus rendelkezik az Űstökösök könyvéből egy oldallal. Amikor lefeded ezt a könyvoldalt egy űstökösjelölővel, akkor kétszer meggyőzhetsz két különböző inkvizítort (vagyis minden jelző legfeljebb két mezőt mozoghat).

Copernicus az egyik különleges lapkáját, szabad akcióként és **körönként csak egyszer** a saját könyvtárába helyezheti, „felüljegyzetel”, módosítva az eddig ott látható jutalmakat. Ezért a szabad akcióért nem kell fizetnie szögmérőkkel, a különleges lapkái nem fedhetnek le könyvjelzőt és nem is lóghatnak túl a könyvtáron, el kell férniük a Copernicus felfedezéskártyáiból álló sorokon.

A kétoldalas lapkák bármelyik oldalát használhatod, de nem helyezheted le fordítva!



## Giordano Bruno (1548–1600)

Az 1548-ban született Giordano Bruno olasz filozófus és kozmológus, akinek gondolatai a hagyományos gondolkodás határait feszegették. Copernicuson túllépve Bruno egy végtelen világegyetemet vizionált számtalan világgal, és a kozmikus pluralizmus mellett érvelt. Merész elméletei a katolikus egyház tanításába ütköztek, amely miatt 1600-ban eretnakség vádjával kivégezték. Bruno elméleteinek nem szabhattak határt kora társadalmi normái, így őt a tudásra való törekvés mártírává tette, merész ötletei pedig kitörölhetetlen nyomot hagytak a tudományos kutatás történetében, hangsúlyozva az intellektuális szabadság fontosságát és a bátorságot, hogy megkérdőjelezzék az uralkodó hiedelmeket.



### Különleges képessége:

Bruno eretnek nézetei ütköztek az egyház hivatalos álláspontjával, így jelentősen megnehezítette a kapcsolatát az inkvizícióval, amely végül a halálához vezetett. Emiatt Bruno nehezebben tudja teljes mértékben meggyőzni az inkvizitorokat a pincéjében, ha azonban sikerül neki, a jutalom jelentős!

Bruno rendelkezik az Űstökösök könyvéből két oldallal, amikor lefeded az egyik könyvoldalt egy űstökösjelölővel, akkor négyszer is elvégezheted a meggyőzésakciót, akár megosztva több inkvizítor között is! Ha a másik könyvoldalt feded le, akkor elvégezheted egy akciólapka fejlesztést.

Bruno rendelkezik egy saját, speciális pincelapkával is, amellyel az eredeti pincét kell lefedned a játékoslábadon. A pincelapkán 5 mezőt találunk, így nagyobb kihívást jelent az inkvizítorok meggyőzése. Azonban, minden alkalommal, amikor egy inkvizítorjelző a jutalmat ábrázoló mezőre kerül, akkor azt jutalmat azonnal megkapod!

## Egyszemélyes játékváltozat

Az egyszemélyes játékmódban Tycho Brahe csillagász lesz az ellenfeled, aki szabad szemmel, pusztán a kvadránsaival végezte a legpontosabb méréseket. A célod az, hogy több pontot szerezz, mint Tycho. A játék a normál szabályok szerint akkor ér véget, amikor a felfedezéspakliból elfogynak a kártyák.

### Előkészítés

Készítsd elő a felfedezéspaklit egy kétszemélyes játékhoz.

1. Helyezd Tycho karakterlapkáját az asztalra.
2. Helyezz mellé egy játékosablát félbehajtva úgy, hogy a távcső része képpel lefelé nézzen, azaz a távcső része kerüljön alulra!
3. Rakd Tycho Brahe könyvjelölőjét a játékosablára úgy, hogy mind a négy könyvtár területet lefedje.
4. Válassz egy szint Tycho számára, és rakd fel a játékosablájára ebben a színben az üstökösjelölőket és csillagképjelölőket.
5. Adj Tychonak 3 véletlenszerűen választott (bármilyen színben) megfigyelőkockát. Tycho számára lényegtelen lesz a kockák értéke.
6. Helyezd a játékosablájára mellé tetszőleges sorrendben az öt Tycho Brahe speciális akciólapkáját a kék oldalával felfelé. Rakd a távcsőjelzőt (kezdőjátékos-jelző) a bal szélső akciólapkájára alá.
7. Keverd meg a Tycho mozgáslapkáit és készíts belőlük egy képpel lefelé néző lapkakupacot.
8. Helyezd Tycho egyetemjelzőit az Egyetem lépcsőjére, a börtönjelzőjét a hírnévsávrá, a pontozójelzőjét pedig a játéktábla pontozósávjára, ahogyan a normál játékban is.

### Játékmenet

Az egyszemélyes játékban a csillagászod karakterlapkájának mindig azt az oldalát használd, amely a különleges képességeket sorolja fel. A játékot mindig te fogod kezdeni, soha nem Tycho. Játssz le a köröd a normál szabályok szerint, majd végezd el Tycho játékkörét is!

Elsőként fordítsd fel Tycho mozgáslapka kupacának felső lapkáját. Ez határozza meg, milyen távolságra mozog Tycho távcsőjelzője, amely mindig balról jobbra fog haladni. Ha eléri a jobb szélső lapkát, tedd vissza a jelzőt balra, és innen folytatd tovább a mozgást (mint ahogy a távcsőved halad a játékosabládon a normál szabályok szerint).

Tycho háromféle mozgáslapkával rendelkezik:



A távcsőjelző az adott értékű lépést teszi meg.



A távcsőjelző az adott értékű lépést teszi meg. Ha mozgás közben egy fejlesztett akciólapkához érkezik, akkor a jelző haladása előbb befejeződik.



Fejleszd (fordítsd át) azt az akciólapkát, ahol a távcsőjelző éppen áll. Ha ez a lapka már fejlesztett, akkor az aktuális pozíciótól jobbra lévő akciólapkát fejleszd!

Mozgás után Tycho végrehajtja az akciólapkáját (ha a lapka továbbfejlesztett, akkor értékelheti bármelyik lapkáját). A lapka utasításait fentről lefelé haladva és egyszerre **csak egy sorban** végzi el. **Minden körben csak egy sort** végezhet el.

Ha Tycho megfelel az adott sor bal oldalán lévő világos keretben lévő feltételeknek, akkor végrehajtja az adott sor akcióját. Ha nem felel meg a feltételnek, akkor átugrik a következő sorra, és újakezdi a folyamatot. Az alsó sor mindig feltétel nélküli, amely azt jelenti, hogy Tycho mindenképpen elvégezheti egy adott sor akcióit az adott lapkán!

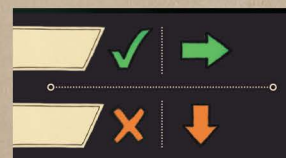
Ha a mozgáslapkák paklija kiürülne, akkor keverjük meg a mozgáslapkák dobópakliját, hogy létrehozzunk egy új húzópaklit és folytassuk a játékot.



Tycho karakterlapkájának felső része azt mutatja, hogyan kell végrehajtani az akciólapkákat.



Tycho miután megfordította ezt a lapkát, a távcsőjelzője két lapkával mozog jobbra. Mivel Tychonak nincsenek még fejlesztett akciólapkái, ezért nem is áll meg, mielőtt befejezné az előírt mozgást.



Tycho karakterlapkájának alsó része azt jelzi, hogyan kell végrehajtani egy akciólapka megfelelő sorát.



Tycho akciólapkáinak minden sorát egy világos vízszintes vonal választja el egymástól. A sor végrehajtásának a feltétele az adott sor bal oldalán lévő világos keretben szerepel.

## Tycho akciólapkáinak feltétele



Tycho pincéjében kettő vagy több még nem meggyőzött inkvizítor tartózkodik.



Tycho három vagy több teljesen meggyőzött inkvizítorral rendelkezik.



Tychonak el kell költenie két tetszőleges színű megfigyelőkockát. Vannak lapkák, amelyekhez három kocka szükséges.



Tychonak el kell költenie két tetszőleges színű megfigyelőkockát és a játéktáblán legalább két csillagképnek kell lennie, amelyek még felfedezhetők!



Tychonak legalább egy üstökösjelölőjének kell lennie a saját játéktábláján.

## Tycho akciólapkáinak hatása



Tycho helyezzen le egy üstökösjelölőt a játéktáblára!



Mozgasd lefelé Tycho üstökösjelölőjének egyikét (1-ről 2-re, vagy 2-ről az Üstökösök könyvére). Tycho a 2-es értékű jelölőket részesíti előnyben! Helyezd az üstökösjelölőt az Üstökösök könyve bal szélső, első rendelkezésre álló oldalára, a két játékos számára fenntartott részre. Tycho soha nem szerez jutalmat az Üstökösök könyvéből!



Tycho kap egy tetszőleges színű megfigyelőkockát a közös készletből!



Mozgasd Tycho könyvjelzőjét a megadott számú mezővel jobbra. Tycho soha nem kap jutalmat a könyvtárból!



Mozgasd Tycho egyik egyetemjelzőjét egy mezővel felfelé! Elsőbbsége annak a egyetemi előmenetel lapkának van, amelynek feltételét Tycho a legtöbbször teljesíti. Döntetlen esetén Tycho a bal szélső előmenetel lapka egyetemjelzőjét mozgatja! Tycho soha nem kap jutalmat az Egyetemtől!



Mozgass egy szabadon választott inkvizítorjelzőt jobbra Tycho pincéjében. Annak az inkvizítornak a mozgását részesíti előnyben, amelyik a legjobban fogja javítani a kihallgatás eredményét!



Távolítsd el egy teljesen meggyőzött inkvizítor jelzőjét!



Tycho megkapja az ikonon látható győzelmi pontokat!



Helyezd Tycho bal szélső csillagképjelzőjét a legmagasabb értékű csillagképet tartalmazó felfedezéskártyára! Tycho megszerzi a csillagkép győzelmi pontjait, és figyelmen kívül hagy minden más jutalmat a kártyán. Döntetlen esetén Tycho a bal szélső csillagképet választja, és nem kap jutalmat azért, mert csillagképjelzőt vesz le a játéktáblájáról.



Helyezd Tycho könyvtárába azt a felfedezéskártyát, amelyiknek a nagyobb égitestje a legmagasabb pontszámot éri! Tycho megszerzi az adott égitest győzelmi pontjait, és figyelmen kívül hagyja a kártya egyéb jutalmait. Pótold a felfedezéskártyát a normál szabályok szerint.



Helyezd a felfedezéspakli legfelső lapját Tycho könyvtárába a világos oldalával felfelé!



Ez Tycho köre, és te hajtod végre ezt az akciólapkát. Tycho játéktábláján nincsenek üstökösjelölők, ezért nem tudja végrehajtani a felső sor akcióit! Tycho helyett az alsó sor akcióit végzi el.



Tycho egy mezővel jobbra helyezi könyvjelzőjét a könyvtárában. Mozgatja mindkét inkvizítorjelzőjét is egy-egy mezővel jobbra, mert ezzel szerzi a legkevesebb negatív pontot a következő kihallgatás során!



Tycho mind a hét üstökösjelölőjét lehelyezte, ezért ez a kutatási téma élvez elsőbbséget, hogy mozgassa az egyetemjelzőjét egy szinttel felfelé.



A lapka alsó sorában szerepel még egy bónuszfeltétel, amit meg kell oldani.

Mivel Tycho nem rendelkezik három teljesen meggyőzött inkvizítorral, így nem tudja végrehajtani ehhez a feltételhez tartozó további lépéseket. Amennyiben megfelelne ennek a feltételnek, akkor eltávolíthatná az egyik inkvizítorjelzőjét, és 10 győzelmi pontot szerezne!



**Megjegyzés:** Ezt a feltételt egy lekerekített keret jelöli, mert ez csak egy lehetőség! Ez további jutalmat nyújtana Tycho számára az alsó sor akcióiért, ha teljesíteni tudná ezt a feltételt.

## Az egyszemélyes játék vége

A játék a normál szabályok szerint akkor ér véget, amikor a felfedezéspakliból elfogynak a kártyák. Fejezd be az aktuális kört, majd ezután minden játékos még egy utolsó kört játszik, mint az alapjátékban. Tycho pontszámát az Egyetem és az inkvizíció esetében ugyanúgy kell kiértékelni, mint bármely más játékos esetében.

## További szabályok az egyszemélyes játékmódra

- Ha Tycho inkvizítorjelzőt mozgat, akkor a köre végén a kihallgatás akciót végrehajthatjuk. Ez a normál szabályok szerint mozgatja Tycho börtönjelzőjét!
- Tycho csak az akciólapkái, a csillagképek és a nagyobb égitestek megfigyelése révén, valamint a játék végi pontozásból szerez győzelmi pontokat!**
- Tycho az Egyetem kitűzött céljait is elérheti. Ilyenkor helyezzen le egy céljelzőt a normál szabályok szerint. A célok révén szerez győzelmi pontokat, de nem veheti igénybe a menekülés az inkvizíciótól akció jutalmát!



Ha Tycho az üstökösjelölőjét az Üstökösök könyvének oldalára helyezi, nem kap jutalmat, de még győzelmi pontokat sem!

Tycho nem kap semmilyen jutalmat, sem győzelmi pontokat azért, hogy a könyvtármezőit lefedi a jegyzetelés akció során!



## Függelék

### Segítség a kockaszínek megállapításában

Minden megfigyelőkockán található egy pont a szám mellett. Ugyanilyen módon, a játék ikonjainak egyik sarkát is üresen hagytuk. Ennek az a célja, hogy segítsen a színválasztásban szenvedő játékosoknak azonosítani a kocka színét!



A sárga kockánál a pont a jobb oldalon, a piros kockánál a pont a bal oldalon, és a kék kockánál ez a pont a szám alatt található.



A kombinált kockák a megfigyelési költségük kifizetéséhez szükséges két színt jelölik.



Amikor megfigyeled a Tejútát (csillagképeken át látszó égi objektum), akkor el kell költeni hozzá mind a piros, és mind a kék megfigyelőkockát. Ezeket a színeket a lila ikonon lévő pontok helye jelzi, amelyek meg-egyeznek a piros és kék kocka felületén lévő pontok elhelyezkedésével.

### Egy kis emlékeztető a kihallgatás akcióval kapcsolatban

Ajánljuk ezt a trükköt arra, hogy ne felejtse el, hogy a körödben mozgattál-e jobbra egy inkvizítorjelzőt vagy sem:



Miután kaptál egy inkvizítor figurát, elfektetve helyezd le!



Minden alkalommal, amikor az inkvizítor meggyőzése akciót hajtasz végre, állítsd fel a jelzőt, mielőtt áthelyeznéd!

A visszarendezés fázis során ellenőrizd le, hogy a pincében található-e álló inkvizítorjelző? Ha igen, akkor elkezdődik a kihallgatás, a procedura után pedig fektesd le a jelzőt.



Galilei a jegyzetelés akcióval 2 győzelmi pontot, egy inkvizítorjelzőt, egy meggyőzése akciót, és egy egyetemi előmenetelt szerzett. Felállította az új inkvizítorjelzőjét, majd egy lépéssel jobbra mozgatta.

A visszarendezés fázisban már két álló inkvizítorjelzővel rendelkezik. Úgy néz ki, hogy ebből kihallgatás lesz! Annak ellenére, hogy két inkvizítort mozgatott, Galileo tudja, hogy a kihallgatás csak egyszer történik meg. Ezután fekteti el az inkvizítorjelzőit.



**Tomáš Holek**

*Játéktervező*

Tomas már 2010 óta foglalkozik társasjátékok tervezésével, azonban most, 14 év elteltével elérte azt a fejlettségi szintet, hogy kiváló játékokat adjon ki különböző cégekkel. Imád játékokat tervezni és nagyon termékeny szerző. A kozmosz és a tudományos felfedezések közel állnak a szívéhez, és ezeket a témákat szívesen illeszti bele az általa tervezett társasjátékokba. Tomas elsősorban euro stílusú játékokat tervez, de nem fél belevágni bármilyen más társasjáték-műfajba vagy mechanikába sem. A társasjátékok mellett a jó minőségű teák és egyéb hobbijai is lekötik a szabadidejét.



A Pink Troubadour megköszöni a Planetum közreműködését, hogy segítséget nyújtottak ahhoz, hogy a játék a lehető legpontosabban kövesse a történelmi eseményeket. A Planetum a prágai Csillagvizsgáló és Planetárium közreműködő szervezet védjegye.

[www.planetum.cz](http://www.planetum.cz)



**Michal Peichl**

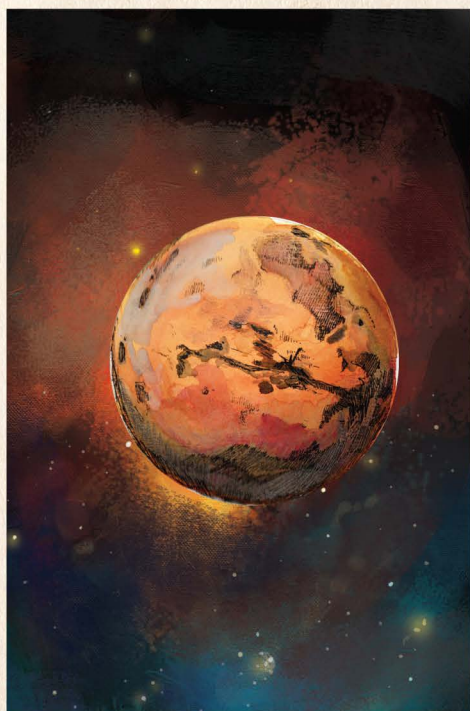
*Illusztrátor, grafikus, játéktervező*

Michal a társasjátékok szerelmese, 2017-ben kezdett el a társasjátéki-parban illusztrátorként és grafikusként dolgozni. Miután egyre jobban belemerült a különböző projektekbe, azon vette észre magát, hogy hamarosan saját játékokat kezdett el tervezni – néhány közülük már meg is jelent! Michal továbbra is szívesen ötvözi a grafikai kreativitását a játékfejlesztéssel, ráadásul most már elsősorban a Pink Troubadour kiadót erősíti. Korábbi munkái a Delicious Games gondozásában jelentek meg. Szabadidejében Michal egy hardcore metal bandában dobol.

#### **Az égi objektumok ábrázolása**

Galilei idejében a csillagászok nem láthatták a távoli objektumokat olyan részletességgel, ahogyan azokat a felfedezéskártyákon ábrázoltuk. Főszereplőink mindössze apró fénypontokként észlelték ezeket a dolgokat az égbolton.

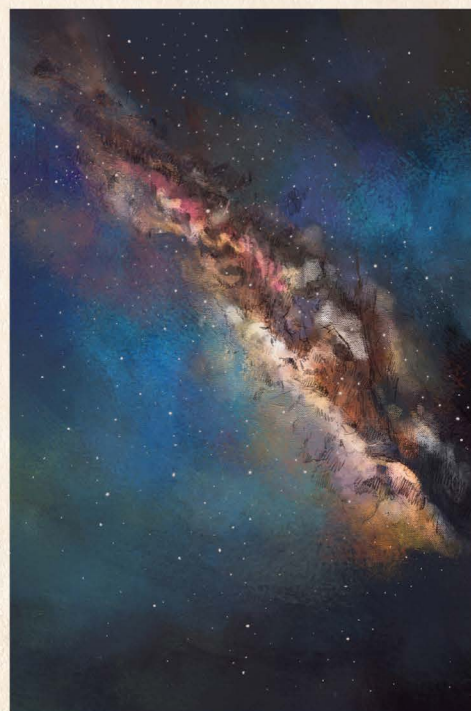
Úgy döntöttünk, hogy a nagyobb égi objektumok illusztrációit a történelmi csillagászok által kézzel rajzolt ábrázolások alapján stilizáljuk, mutatjuk be. Reméljük, hogy ez grafikai megoldás még élvezetesebbé teszi a játékot!



Mars



Trifid-köd



Tejútrendszer

## IKONOK MAGYARÁZATA



**Kapsz egy megfigyelőkockát:** Vegyél el egy tetszőleges színű megfigyelőkockát a közös készletből és állítsd az 1-es értékre.



**Növeld meg** az adott szín összes megfigyelőkockáinak értékét 1 egységgel!



**Növeld meg** az adott szín összes megfigyelőkockáinak értékét 2 egységgel!



**Növeld meg** egyetlen megfigyelőkocka értékét 3 egységgel!



A nagyobb égitestekhez mindkét színből legalább egy megfigyelőkocka elköltése szükséges (ebben az esetben legalább egy kék és legalább egy piros kocka).



**Jegyzetelés:** Mozdasd az egyik könyvjelződet a felfedezéskártyák könyvtára jelenlegi sorának végére.



**Részleges jegyzetelés:** Mozdasd a könyvjelzőidet a felfedezéskártyák könyvtárában annyi mezőt, amennyit összesen a könyviken mutat!



Vedd el a felfedezéspakli legfelső lapját és tedd a könyvtáradba a világos oldalával felfelé!



**Inkvizítor látogatása:** Vegyél el a készletből egy inkvizítorjelzőt és tedd a pincéd bal szélső mezőjére!



**Inkvizítor meggyőzése:** Mozdasd a pincédben bármelyik inkvizítorjelződet egy mezővel jobbra!



**Menekülés az inkvizíció elől:** Távolíts el egy inkvizítorjelzőt a pincéd jobb szélső mezőjéről, és tedd vissza a közös készletbe! Jutalmul kapsz egy megfigyelőkockát és egy szögmérőt is!



Az ikon értékével egyező győzelmi pontot **kapsz!**



Az ikon értékével egyező győzelmi pontot **veszítesz!**



**Előadás megtartása:** Mozdasd az egyik egyetemjelződet egy mezővel feljebb az egyetemi előmenetel lapkán. Vedd el a lapka jobb oldalán ábrázolt jutalmat!



**Kapsz egy szögmérőt** a készletből!



Nagyobb égitest



**Fejlesztés:** Válaszd ki az egyik akciólapkád, és fordítsd át az arany színű, fejlesztett oldalára!



**Megfigyelés:** Választhatsz egy nagyobb égitest vagy legfeljebb 2 csillagkép megfigyelése között. Ehhez megfigyelőkockákat kell elköltened a játékos tábládról.



**Kihallgatási értékek:** A pincédben lévő inkvizítorok a kihallgatás során az adott értékkel befolyásolják a hírneved.

## ALAP ÉS A FEJLESZTETT AKCIÓLAPKÁK



**Játéktervezés:** Tomáš Holek

**Illusztráció és grafika:** Michal Peichl

**Fejlesztés:** Tomáš Holek, Michal Peichl, Milan Zborník, Petr Plášil

**Szerkesztés:** Austin Conrad

**Egyszemélyes játékmód tesztelő:** Ruda Malý

**Játéktesztelők:** Jindřich Pavlásek, Petr Vojtěch, Vladimír Suchý, Ladislav Pospěch, Ruda Malý, Štěpán Peterka, the attendees of the Brnohrani Convention 2023, KDH Počátky, Pavla Plášilová, RexHry, Radek Boxan, Josef Ševců, Vlaada Chvátil, Tomáš Uhlíř, Vítek Vodička, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urazajeva, Radka Mužíková, Tomáš Volný, Ondra Černoch, Michal Zborník, Olga Zborníková, Jakub Rýpar, Karolína Röschová, Adam Španěl, Petr Čáslava

*Kája Hamšík emlékére, aki tudta, amit mások nem.*

**Magyar szabály:** Holl Márti

**Magyar változat:** Szöllősi Peti

*Köszönet a csillagászati résztelek tisztázásáért Szöllősi Attilának!*



Kövessd a Vagabundot!

Importálja és Magyarországon forgalomba hozza a Vagabund kiadó EC



[www.pinktroubadour.eu](http://www.pinktroubadour.eu)