



JÁTÉKSZABÁLY

A JÁTÉK CÉLJA

A játék folyamán a játékosok részt vesznek a találmányok kifejlesztésében és szabadalmakat szereznek, hogy győzelmi pontokhoz jussanak és a valaha ismert legnagyobb feltalálócsoporthá váljanak.

TARTOZÉKOK

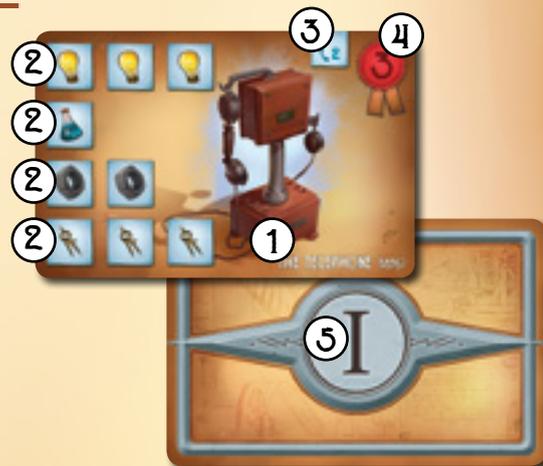
22 FELTALÁLÓ LAPKA ÉS 33 KEZDŐ TUDÁS ZSETON:

- 1 A feltaláló neve
- 2 Feltaláló tudása: fizika, kémia, mechanika és matematika
- 3 Feltaláló kezdő tudása
- 4 Fejlődési cél
- 5 A fejlődéscél elérésekor kapott győzelmi pontok
- 6 Kezdő tudás-zsetonok



36 TALÁLMAŊYKÁRTYA:

- 1 Találmány neve
- 2 A találmány befejezéséhez szükséges tudás
- 3 Kategória szám: 0 - fegyver , 1 - szállítás , 2 - távközlés , 3 - pihenés , 4 - idő  és 5 - energia 
- 4 A találmány befejezésekor kapott győzelmi pontok
- 5 Feltalálás kora (I, II or III)



52 JUTALOMZSETON:

- 1 Győzelmi pont jelző
- 2 Fejlődésjelző
- 3 Frissítőjelző
- 4 További tudásjelzők
- 5 Kategória szám jelzők

Megj: Minden jutalomjelző hátoldalán 1 van.



ÉLŐKÉSZÍTÉS

- 1 Minden játékos elveszi egy csapat négy feltalálóját (egyfajta színből), lerakja maga elé, és elveszi a megfelelő színű kockákat. A feltalálók csoportokra oszlanak, azt képviselve, hogy melyik korszakban éltek. A játékos lerakja a kezdő tudásjelzőit, a feltalálólapokain feltüntetett értékeknek megfelelően.
- 2 Válogassátok szét a találmánykártyákat korszak szerint három pakliba: I, II és III a kártyák hátoldala szerint.
- 3 Tegyétek a jutalomjelzőket a zsákba. Ezután húzzatok a játékosok száma + 3 kártyát az I. korszak paklijából, és tegyétek az asztal közepére.
- 4 Húzzatok jutalomjelzőket véletlenszerűen a zsákból, és tegyétek minden találmányra 2-2-t.
- 5 Ellenőrizzétek, hogy a jelzők ne a 1 oldalukkal legyenek felfelé.
- 6 Ezután a játékosok közösen eldöntik, ki kezd. A kezdőjátékos maga elé teszi a Leonardo da Vinci figurát.

A játék most elkezdődik...



HOGYAN LEHET GYŐZELMI PONTOT SZEREZNI

A játékosok négyféleképpen szerezhetnek győzelmi pontokat, és minden azon múlik, hogyan osztoznak a jutalmakon (lásd "Jutalmak elosztása").

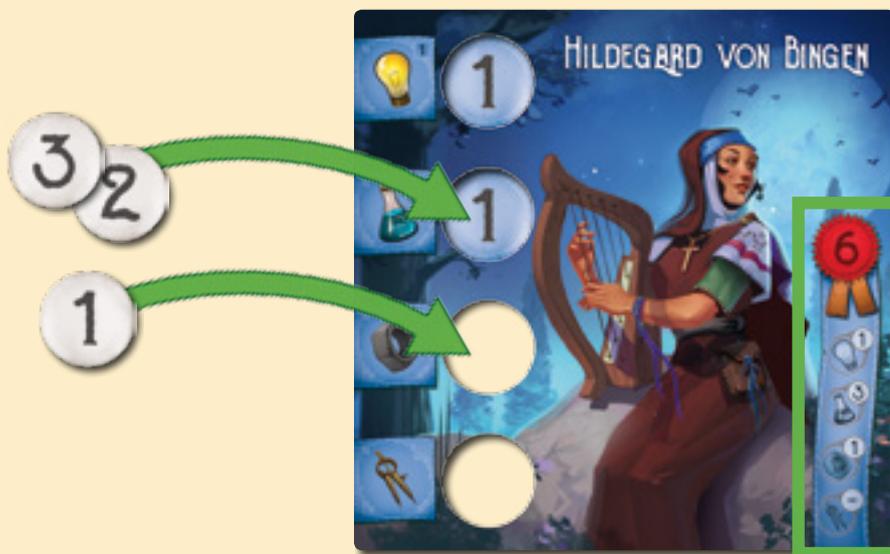
▣ **Találmány megszerzése (vagy szabadalmaztatása):** Az a játékos, aki megszerez egy találmánykártyát, megkapja az azon feltüntetett győzelmi pontokat. Ezek a győzelmi pontok minden korszakban egyre nagyobbak, ahogy a találmányokat egyre nehezebb megszerezni:



▣ **Győzelmi pontjelzők begyűjtése**



▣ **Feltaláló fejlesztése:** A játékosok a játék során bármikor fejleszthetik a feltalálójuk tudásszintjét azokkal a fejlődés-jelzőkkel, amiket előzőleg megszereztek. Ha a játék végén a feltaláló elérte a feltalálókártya jobb alsó sarkában jelzett fejlődéscélt, a játékos megkapja a piros medálon lévő győzelmi pontot.



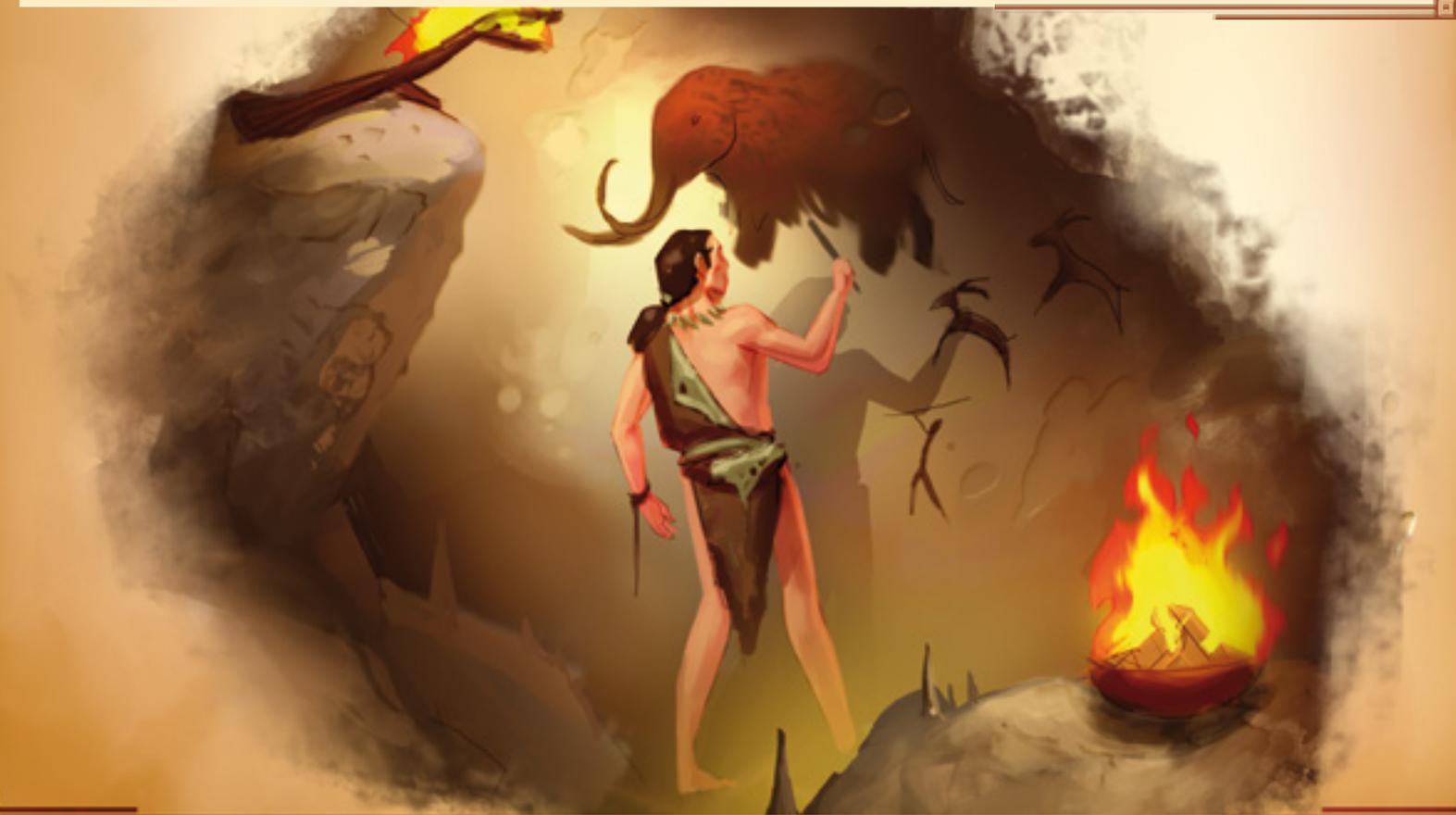
Megj: A játékosok úgy is fejleszthetik a feltalálójukat, hogy nem felelnek meg ezeknek a feltételeknek, de ebben az esetben nem kapják meg a fejlődés teljesítéséhez kötődő győzelmi pontokat.

▣ **Egy vagy több találmánysorozat létrehozása:** A kék számot a találmánykártyákon kategóriaszámnak hívjuk. A játék végén a játékosok minden sorozat legnagyobb számával megegyező győzelmi pontot kapnak. A pontozáshoz minden sorozatnak 0-val kell kezdődnie, és sorrendben növekvő számokból kell állnia.

$3 + 3 + 1 + 2 = 9$

$0 + 1 + 2 + 3 = 6$

$= 12$



JÁTÉKMENET

A játékosnak a körében végre **kell** hajtania a következő két akció egyikét:

▣ Egy feltaláló munkába küldése

VAGY

▣ Feltalálói felfrissítése

Egy feltaláló munkába küldése: A játékos kiválasztja egy elérhető (normál pozícióban álló) feltalálóját, akit elküld dolgozni az egyik találmányon. A játékos ezután ráteszi a kockáit bármelyik elérhető üres helyre a találmányon, ami megfelel a feltalálója tudásszintjének és -fajtájának. Végül a játékos elfordítja a feltalálót, jelezve, hogy elfoglalt.

Az akció közben:

- Annyi kockát kell lerakni, amennyit csak lehet. (Ha a játékos nem tud lerakni egy kockát sem, nem választhatja ezt az akciót).
- Az összes kockát egy találmányra kell letenni.
- Ha egy feltaláló több kockát tud nyújtani, mint amennyi a találmányhoz kell, a felesleges kockák visszakerülnek a játékoshoz.

Példa: Mark következik. Az Antik csapatot irányítja (Hypatia, Archimedes, Aristoteles és Hyppokrates). Elküldi Archimedest dolgozni az íjon. Jelenleg Archimedes 1. szintű a fizikában és 2. szintű a mechanikában. Mark lerak 1 kockát a fizikára és 2 kockát a mechanikára, majd elfordítja Archimedest. Ez a feltaláló nem használható, amíg ebben a pozícióban van.

1



2



VAGY

- ▣ **Feltaláló felfrissítése:** A játékos visszafordítja az összes feltalálóját normál pozícióba, jelezve, hogy most már elérhető. Ha a játékosnak nincs egy elfoglalt feltalálója sem, nem választhatja ezt az akciót.

Példa: Mark 3 feltalálja is elfoglalt, amikor a köre következik. Ahelyett, hogy elküldené a negyediket dolgozni, úgy dönt felfrissíti a teljes csapatát. Így a következő körben bármelyik feltalálóját választhatja.





TALÁLMÁNY BEFEJZÉSE

Egy találmány akkor tekinthető befejezettnek, ha az összes kockamezője tele van. Az a játékos, aki egy kockát az utolsó üres mezőre tesz, befejezi a találmányt, elveszi a Leonardo da Vinci figurát, és leteszi maga elé. Most a játékosok osztoznak a jutalmon.

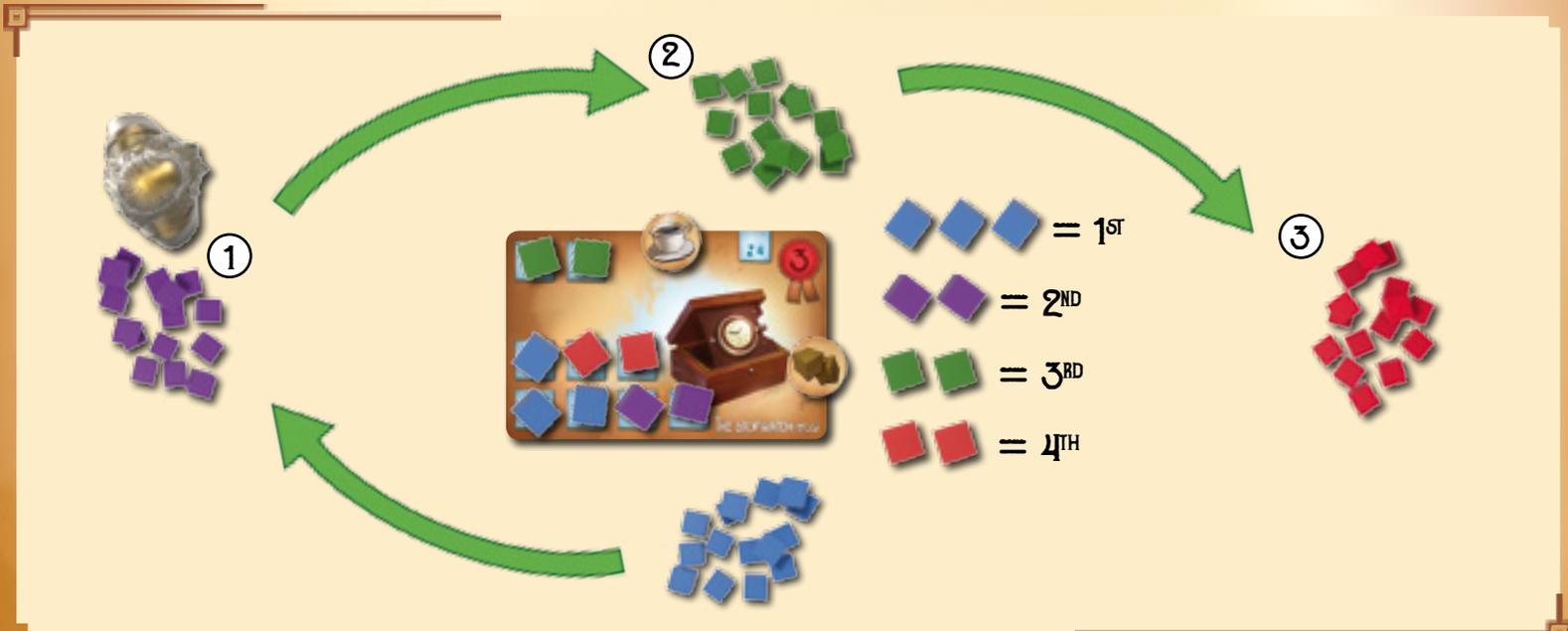
JUTALMAK ELOSZTÁSA

Ahhoz, hogy vakaki részesülhessen a jutalomban, legalább egy kockájának rajta kell lennie a befejezett találmányon. A résztvevő játékosok a hozzájárulásuk fontosságának sorrendjében választanak a jutalmak közül: a legjobban hozzájáruló játékostól (akinek a legtöbb kockája van a találmányon), a legkevésbé hozzájáruló játékosig.



Egyenlőség esetén a játékosok az alábbi sorrendben gyűjtik be a jutalmat:

- 1 az a játékos, akinél a Leonardo da Vinci figura van,
- 2 a Leonardo da Vinci figurához legközelebbi játékos óramutatójárás irányban,
- 3 a következő játékos óramutatójárás irányban a figurától.



Minden résztvevő játékos csak egy jutalmat vehet el: vagy a találmányt magát, vagy a rajta lévő két jelző egyikét. Csak a három, a találmányhoz legnagyobb részben hozzájáruló játékos osztozik a jutalmakon. A játékosok a jutalmakat maguk elé teszik, majd azokat a jutalmakat, amiket nem gyűjtött be senki (mert csak egy vagy két játékos fejlesztette ki a találmányt), ne a zsákba, hanem a dobozba tegyék vissza.

Ha a játékosok befejezték a jutalmak elosztását, minden játékos vegye vissza a kockáit, és a játék folytatódik azzal a játékosal, aki balra ül a Leonardo da Vinci figurát elvevő játékosról.

Fontos: Amikor az asztalon lévő utolsó előtti találmány elkészül, és a játékosok befejezték a jutalmak elosztását, a kor azonnal befejeződik. Az utolsó találmányon lévő összes kocka visszakerül a tulajdonosához. Az utolsó találmány a rajta lévő jutalmakkal visszakerül a dobozba, és a játék a II. korról folytatódik.

II. KORSAK



- Húzzatok a játékosok száma + 3 kártyát az II. korszak paklijából, és tegyék az asztal közepére.
- Húzzatok jutalomjelzőket véletlenszerűen a zsákból, és tegyék minden találmányra 2-2-t. Ellenőrizzétek, hogy a jelzők ne a 1 oldalukkal legyenek felfelé.
- A játék ott folytatódik, ahol félbeszakadt (a foglalt feltalálók az oldlakra fordítva maradnak). A Leonardo da Vinci figurától balra ülő játékos következik.
- A II. korszak hasonló szabályokkal folyik, mint az előző korszak.

III. KORSAK



A III. korszak hasonló szabályokkal folyik, mint az előző két korszak, azzal az eltéréssel, hogy a találmányokat a III. kor pakliból kell húzni.

A JÁTÉK VÉGE

Miután a játékosok befejezték a III. korszak utolsó előtti találmányáért járó jutalmak elosztását, a játéknak vége szakad. Minden játékos összeszámolja a győzelmi pontjait, összeadva:

- 1 a begyűjtött találmányokért járó pontokat,
- 2 a találmányokból alkotott sorozatokért járó pontokat,
- 3 a begyűjtött győzelmi pontjelzőkért járó pontokat,
- 4 azokért a feltalálókért járó pontokat, akik elérték a fejlődéscéljukat.

Az a játékos nyer, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte be. Döntetlen esetén a legtöbb találmányt begyűjtő játékos a nyertes.

1

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

+

2

$$1 + 1 + 2 + 3 = 7$$
$$= 14$$

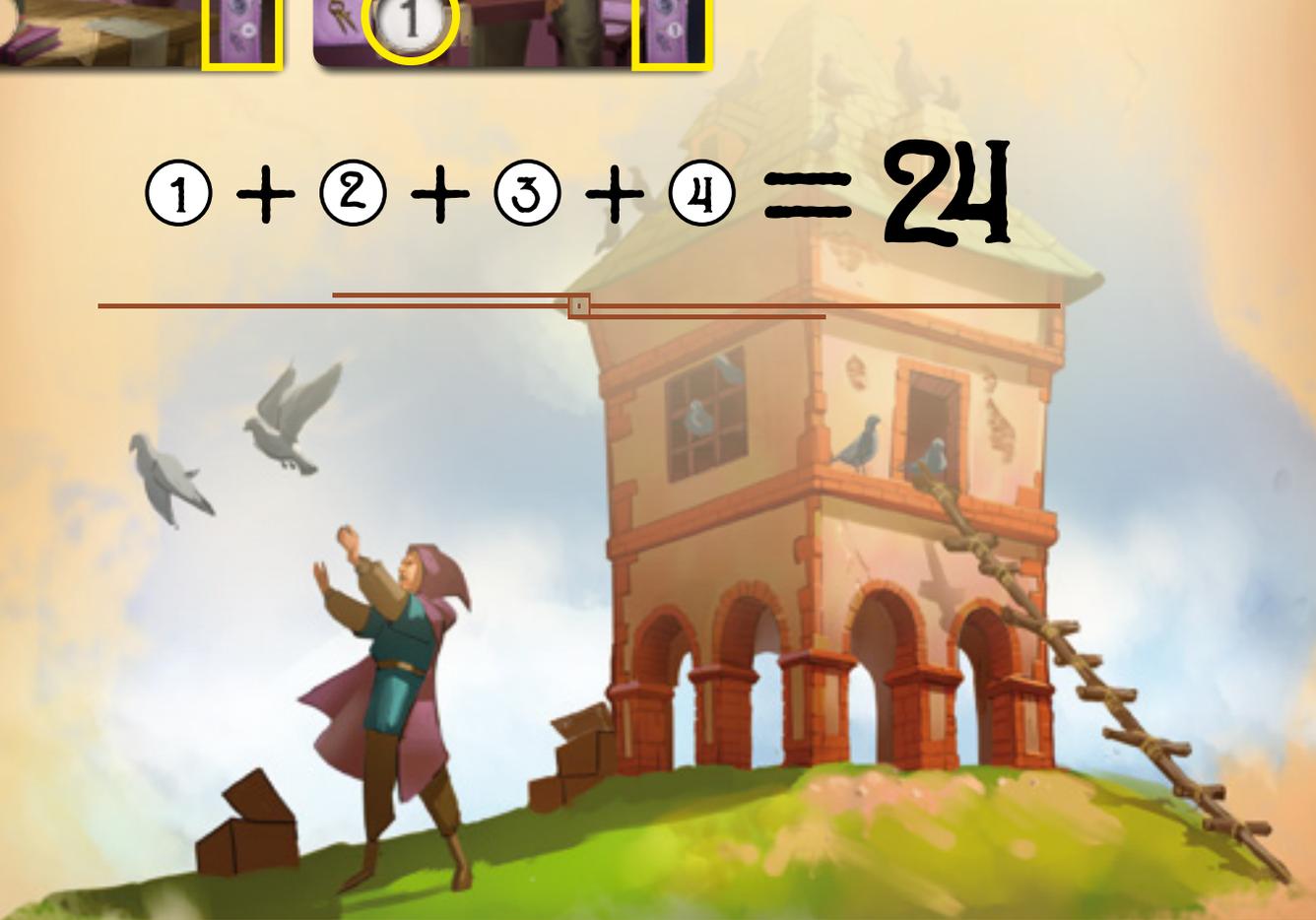
3

$$\text{2} + \text{3} = 5$$

4

$$\begin{matrix} \text{1} & \text{2} \\ \text{3} & \text{2} \\ \text{3} & \text{1} \end{matrix} = 9$$

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



JUTALOMJELZŐK

Öt féle jutalomjelző van a játékban:



Fejlődésjelzők: Ezek képviselik a tudásszintet 1, 2, 3 vagy 4 értékkel. A játék során bármikor rátehető egy fejlődésjelző egy előzőre. Pl. az 1-es üres helyre tehető, a 2-es 1-esre, stb. Ha egyszer rákerül egy feltalálóra, a fejlődésjelzőt nem lehet eltávolítani.



Győzelmi pontjelzők: annyi győzelmi pontot érnek, amennyi látható rajtuk.



X4

Frissítőjelzők: Lehetővé teszi a játékosak, hogy az összes elfoglalt (oldalra fordított) feltalálóját felfrissítse anélkül, hogy elhasználna egy akciót erre. Ezután a játékos azonnal elküldheti dolgozni egy feltalálóját, mintha még nem lépett volna. Ezeket a jelzőket használat után el kell dobni.



X5

További tudásjelzők: Lehetővé teszik a játékosnak, aki elküldi egy feltalálóját dolgozni, hogy két további kockát rátegyen a telálmányra akkor is, ha a feltalálójának nincs adott tudása. Ezeket a jelzőket használat után el kell dobni.



X5

Kategória számjelzők: Ezek helyettesíthetnek bármilyen hiányzó számot a sorozatban (beeértve a "0"-t és az "5"-nél nagyobb számot is).

FONTOS:



Minden jutalomjelző túoldalán "1" van, így ezek megfordítva használhatók 1-es értékű fejlődésjelzőként.

- ▣ A begyűjtött jutalomlapkákat a játékos megtarthatja a későbbi felhasználásra.
- ▣ A jutalomjelzők felhasználása sosem számít akciónak.

STÁBLISTA

- ▣ **Játékterv:** Frédéric Henry
- ▣ **Illusztrációk:** Gaël Lannurien
- ▣ **Fordítás:** Rebecca Sevoz
- ▣ **Ellenőrzés:** Thomas Gallecier

- ▣ **Grafikai terv:** Loïg Hascoët
- ▣ **Feltalálók életrajza:** Thomas Hervet, Laura Rouquié & Lénaïck Petitjean
- ▣ **Magyar fordítás:** Guszty (rozvanyia@gmail.com)