



London, 1886.

Viktória Királynő összehívta Birodalmának legbriliánsabb elméit, hogy egyszer és mindenkorra eldöntsék, melyikük a legjobb közülük. Csak az egyikük nyerheti el a tudomány és Őfelsége Udvari Feltalálója címét!

JÁTÉKELEMEK

- 1.** 60 Eszközkártya: 20 Állat, 20 Ásvány és 20 Növény.
- 2.** 90 Ötletkártya: 30 Produktív, 30 Destruktív és 30 Mozgás, melyek 3 paklit alkotnak: Elsődleges (I), Középső (II), Végső (III).
- 3.** 30 Ajánlás minikártya - 15 egyponthoz és 15 kétpontoz kártya.
- 4.** 5 Játékos Segédlet kártya (tárolásnál a paklik szétválasztására is lehet használni).

A JÁTÉK CÉLJA

A Great Scott! játékban a célod az, hogy a harmadik kör végén a legmagasabb pontszámmal rendelkezz. A játék három körből áll, egy kör pedig öt fordulóból. A játékosok kártyákat húznak fel, hogy mindegyikük felépítsen körönként egy találmányt.

TALÁLMAŊYOK

Minden találmány három Ötletkártyából és két Eszközkártyából tevődik össze, melyeknek végül a helyes sorrendben kell állniuk. A kártyákat tetszőleges sorrendben ki lehet játszani, ám végül az alábbi formátumot kell alkotniuk. Ez az ábra egy befejezett találmányt ábrázol: egy Kolosszális Kaktusz Lángoló Méh Hajtóművet!



Egy találmány kártyái mindig különbözőek lesznek, de a kártya pozícióknak mindig a következő struktúrát kell alkotniuk:
Elsődleges Ötlet, Eszköz, Középső Ötlet, Eszköz, Végző Ötlet

ESZKÖZKÁRTYÁK

A három legfontosabb tudnivaló az Eszközkártyákról, a nevük, a típusuk és az értékük. Az Eszközkártyák típusát illetően vizuális emlékeztetővel is rendelkeznek: Minden Eszközön található egy ábra, valamint a három, egymástól jól megkülönböztethető keretszín és szimbólum egyike.



1. Keretszín: Állat - vörös. Ásvány - kék. növény - zöld.
2. A kártya neve.
3. Ábra.
4. Az eszköz szimbóluma (lásd alább).
5. A kártya értéke (1 - 3).

ESZKÖZ SZIMBÓLUMOK:



Állat



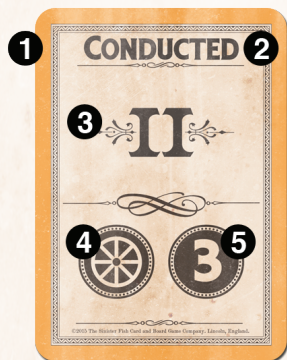
Ásvány



Növény

ÖTLETKÁRTYÁK

Ábra helyett az Ötletkártyákon egy I-III-ig terjedő római szám található. Ez a kártya találmányban elfoglalt pozícióját jelzi. Az Ötletkártyák szintén rendelkeznek sajátos keretszínnel és szimbólummal.



1. Keretszín. Destruktív: lila. Produktív: citromsárga. Mozgás: narancssárga.
2. A kártya neve.
3. Az ötlet pozíciója.
4. Az ötlet szimbóluma (lásd lejjebb).
5. A kártya értéke (1 - 3).

ÖTLET SZIMBÓLUMOK:



Destruktív



Produktív



Mozgás

JÁTÉKMENET

1. ELŐKÉSZÜLETEK

1. Válogassátok szét a kártyákat a hátoldaluk szerint: Eszközök, Elsődleges, Középső és Végző Ötletek.
2. Válasszátok kettő az Eszközkártyákat, és az így keletkezett öt paklit képpel lefelé fordítva az alábbi sorrendben helyezzétek le:

Elsődleges Ötlet, Eszköz, Középső Ötlet, Eszköz, Végző Ötlet.



A kártyák készen állnak a játékra.

3. Minden játékos elvesz egy Játékos Segédlet kártyát és hat Ajánláskártyát: három egypontosat és három kétpontosat.
4. Minden játékos képpel felfelé a Játékos Segédlet kártyája "Kimenő Ajánlások" területe mellé helyezi az Ajánláskártyáit.
5. Minden játékos felhúz paklinként két-két, összesen tíz kártyát a kezébe.
6. A legöregebb mobiltelefonnal rendelkező játékos lesz a kezdőjátékos.

2. A FORDULÓ MENETE

1. Minden játékos húz egy kártyát az egyik tetszőlegesen választott pakliból.
2. Minden játékos kiválaszt egy kártyát a kezéből és képpel lefelé fordítva maga elé helyezi.
3. Amikor mindenki választott kártyát, akkor a kártyák birtokosai egyszerre felfedik a sajátjukat.
4. Minden feltaláló továbbadja a kezében tartott 10 kártyát a bal oldalán ülő játékosnak, majd ismét az 1. lépés következik. Az ötödik forduló végén, amikor minden játékos megalkotott egy öt kártyából álló találmányt, a játék a **PREZENTÁCIÓK** ponttal folytatódik.

3. PREZENTÁCIÓK

1. A kezdőjátékostól indulva, minden játékosnak kb. egy perc áll rendelkezésére, hogy kiolvassa a befejezett találmányának a nevét, és elmagyarázza, hogy miként is működik, és mire jó.
2. Miután minden játékos bemutatta a találmányát, minden egyes játékos eldönti magában, hogy melyik a kedvenc és a második kedvenc találmánya. Valaki elszámol háromig, majd egyszerre a saját készletéből minden feltaláló képpel lefelé fordítva odaad a kedvenc és a második kedvenc találmány birtokosának egy-egy Ajánláskártyát. A kedvenc találmány egy kétpontos, a második kedvenc pedig egy egypontos kártyát kap. Egy játékos nem adhat önmagának Ajánláskártyát, és nem adhat egynél több kártyát egy játékosnak sem. A kiosztott Ajánláskártyák a Játékos Segédlet kártya "Beérkezett Ajánlások" területe mellé kerülnek, és képpel lefelé fordítva maradnak egészen az utolsó körben történő **PONTOZÁSIG**.

4. PONTOZÁS

A kezdőjátékos számolja össze minden egyes találmány pontértékét.

Egy találmányt az alábbi módon kell pontozni:

1. **Érték.** A találmány kártyaértékeinek az összege.
2. **Eszközök.** Adj hozzá 2 pontot, ha mindkét Eszközkártya azonos típusú, pl. mindkettő Állat.
3. **Ötletek.** Adj hozzá 2 pontot, ha két Ötlet típusa azonos, illetve 4 pontot, ha három Ötlet típusa azonos.
4. **Alliteráció.** Minden olyan esetben további pontok járnak, ahol egymás utáni kártyák neveinek kezdőbetűi azonosak: 2 pont jár páronként, 4 pont egy trióért, 6 pont egy négyesért, és 8 pont ha mind az ötnél megegyezik.
5. A harmadik kör pontozása után összesítsétek az összes játékos mindhárom találmányának pontszámait. Ezután minden játékos felfedi a játék folyamán neki adott Ajánlaskártyáit, és a pontokat hozzáadja az összpontszámához. Az így kialakult végső pontszámok határozzák meg azt, hogy kié lesz Udvari Feltaláló cím, és hogy ki nyeri a játékot. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki több pontot szerzett Ajánlaskártyák révén. Ha még ez is egyenlő, akkor az öregebb mobil telefonnal rendelkező játékos nyer.

PÉLDA PONTOZÁSRA

A 2. oldalon látható találmányért a következő pontok járnak:

1. **Értékek összeadása:** $3+3+1+1+2=10$ pont.
2. **Eszközök típusának összevetése (nincs) + 0 = 10** pont.
3. **Ötletek típusának összevetése (két Produktív) + 2 = 12** pont.
4. **Alliteráció (egy pár, egy trió) + 2 + 4 = 18** pont.
5. A többi játékos által odaítélt Ajánlaskártyák pontszámainak hozzáadása a harmadik kör végén.

Végső pontszám: **18** pont.

A játék folyamán odaítélt Ajánlaskártyák pontszámainak beszámítására a harmadik kör pontozása után kerül sor.



A JÁTÉKOT TERVEZTE

David Clarke

FEJLESZTŐK

Steve Smith, Jon Parry, Dave Tucker, Paul Bates

GRAFIKA

David Clarke

ESZKÖZÖK ILLUSZTRÁCIÓI

© The British Library Board

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Carly Coussens, Kim Brebach, Brian Tinsman, Jonny Hodgson, Chris Dickinson, Sophie Brown, James Mathe, Jamey Stegmaier, Porscher Morgan, Dan Marnie, David Anderson, Gina Stansfield, Playtest UK, Tim Pickers, Amanda Milne, Karl Bown, Mitch Schroeder, minden tesztelőnk és segítőnk, és mindenki a Lincoln Board Games Group-nál.

KÜLÖN KÖSZÖNET

Stuart Garside (District 31)

KIADJA A



WWW.SINISTERFISH.COM

DAVE@SINISTERFISH.COM

WWW.FACEBOOK.COM/SINISTERFISHGAMES

@THESINISTERFISH

HUNGARIAN TRANSLATION Zsolt Farkas (fki@freemail.hu) v.1.0.