

ALMA MATER

Új korszak köszöntött Európára! A 15. század elején egyetemek létesülnek az akadémiai tanulmányokat befolyásoló vallást megkérdőjelezve. Az intézmények alapítói közül csak kevesen tudták, hogy ezzel olyan tudományos tevékenységeket indítanak be, amik kulturális forradalomhoz vezetnek.

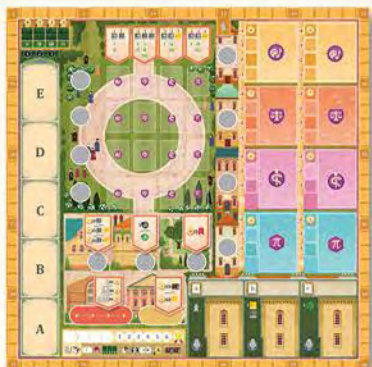
A játékosok a korai reneszánsz időszakában egy feltörekvő egyetem kancellárjai. Nyilvánvaló céljuk az, hogy intézményük a felsőoktatás legsikeresebb és legrangosabb helyévé váljon. Céljuk eléréséhez kivételes hallgatókat és különféle tudományterületek legjobb oktatóit kell magukhoz csábítaniuk, és ismereteket kell cserélniük a többi versengő iskolával. Élvezzétek a közelgő félévet!

Szabályfüzet

VIRGINIO GIGLI - FLAMINIA BRASINI - ANTONIO TINTO - STEFANO LUPERTO

Játékelemek

1 játéktábla (kétoldalú)



4 egyetemtablas



28 könyvespolc (színenként 7)



9 árlapka (6db 2/4, 3db 3/3)



24 előkészület-kártya



10 kancellárkártya



12 mellszoborkártya



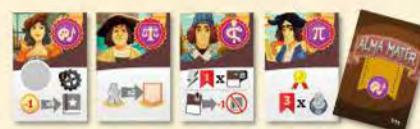
16 Ignotus-kártya



20 kutatáskártya (4 betűnként)



48 hallgatólapka (karonként 4 különböző)



48 professzorkártya (karonként 4 különböző)



9 dicsőséglapka (minden típusból 3)



100 tankönyv (színenként 25)



20 szótár



24 tanító (színenként 6)



6 oktató



50 érme (30db 1-es, 10 db 5-ös, 10 db 10-es dukát)



12 jelző (színenként 3)

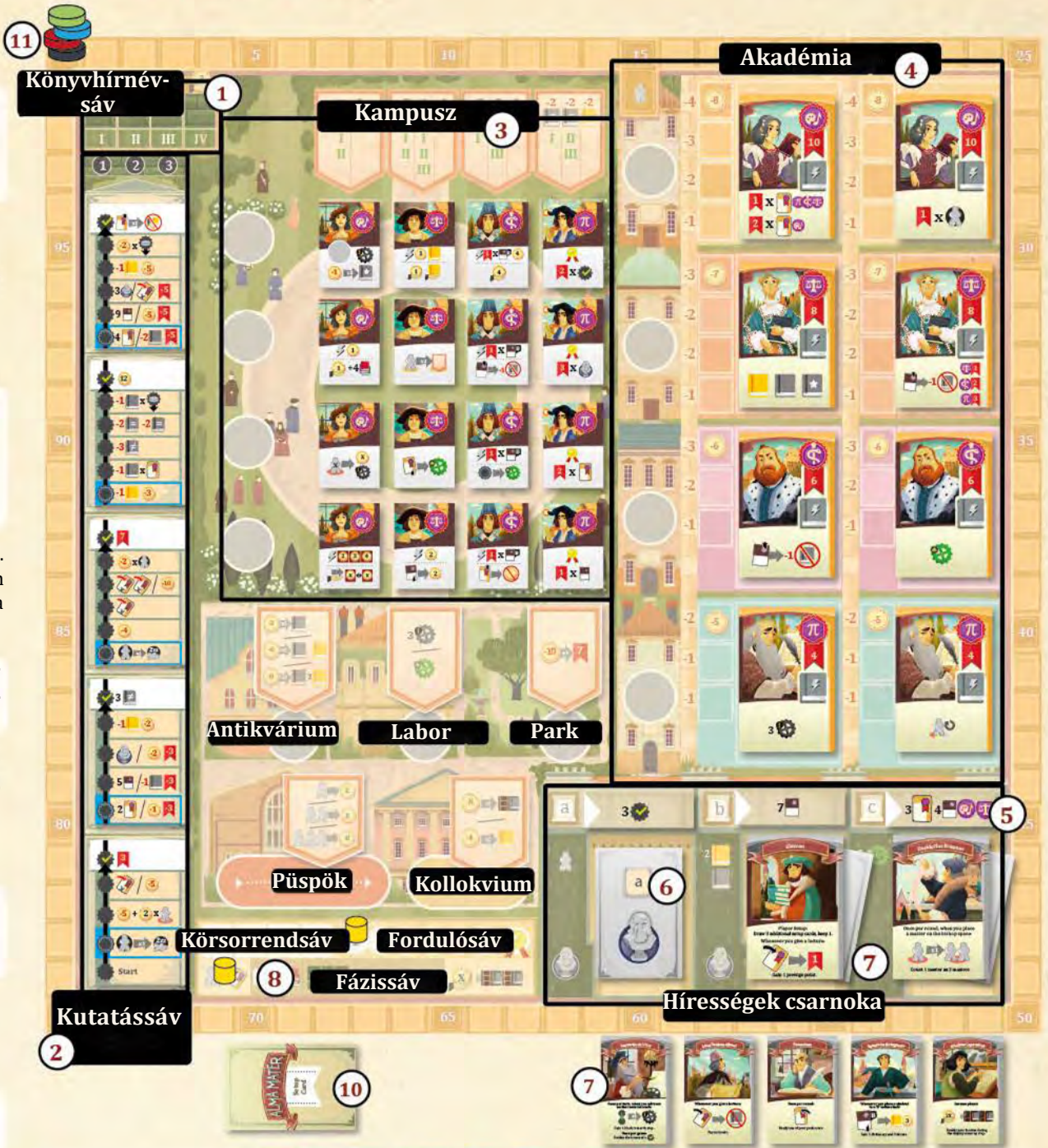


1 fordulójelző és 1 fázisjelző



Előkészületek

- 1 Fordítsátok a **játéktáblát** játékoszámnak megfelelő oldalával felfelé, és tegyétek az asztal közepére.
- 2 Válogassátok szét a **kutatáskártyákat** a hátlapjukon lévő betűk szerint. A paklikat külön keverjétek meg, és véletlenszerűen tegyetek képpel felfelé 1-1 megfelelő betűs kártyát a megfelelő mezőkre, ez lesz a **kutatássáv**.
- 3 Válogassátok szét a **hallgatólapkákat** az előlapjuk szerint, és tegyetek egy-egy, 3 azonos lapkából álló paklit képpel felfelé (2 és 3 fős játéknál csak 2-ből) a kampusz megfelelő karszimbólumával jelölt hallgatómezőire (művészet, jog, orvostudomány, matematika).
- 4 Válogassátok szét a **professzorkártyákat** az előlapjuk szerint, és véletlenszerűen válasszatok két különböző professzort minden karra. A kiválasztott professzorokból 3-3 azonos kártyát (2 és 3 fős játéknál csak 2-t) tegyetek képpel felfelé az akadémia megfelelő karszimbólumával jelölt professzormezőire.
- 5 Válogassátok szét a **dicsőséglapkákat** betűk szerint. Keverjétek meg külön-külön a paklikat, és véletlenszerűen tegyetek egy-egy megfelelő betűs lapkát képpel felfelé a **Hírességek csarnokának** megfelelő mezőire.
- 6 Tegyetek játékosonként egy-egy készlet **mellszoborkártyát** (a, b és c) a **Hírességek csarnokának** megfelelő mezőire.
- 7 Keverjétek meg a 10 **kancellárkártyát**. Húzzatok 2 kártyát, és tegyetek képpel felfelé a **Hírességek csarnokában** lévő b és c mellszoborkártyákra. Ezután húzzatok a játékosok számánál eggyel több kancellárkártyát, és tegyetek őket képpel felfelé a játéktábla mellé.
- 8 Tegyetek a **fordulójelzőt** a **fordulásáv** első mezőjére, a **fázisjelzőt** pedig tegyetek a **fázissáv** bal szélső mezőjére.
- 9 Minden játékos válasszon egy szintet, és vegyen el 1 **egyetemet**, vegye el mind a 7 **könyvespolcot**, és vegyen el 4 **tanítót** a választott színben. Ezután mindenki tegye a 4 tanítót az egyetem **levéltár** mezőjére.
- 10 Keverjétek meg az **előkészületkártyákat**, és tegyetek a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé.
- 11 Minden játékoszínből tegyetek egy-egy **jelzőt** a **presztízsáv** 0-s mezőjére. Ezután tegyetek minden játékoszínből egy-egy jelzőt a **körsorrendsávra**, és tegyetek egy másikat a **kutatássáv** alá (a jelzők sorrendje a játékosok előkészületei alatt dől el).
- 12 A játékosok alakítsanak ki a játéktábla mellett egy készletet a saját színű 2 tanítójukból és az összes tankönyvükből, valamint alakítsanak ki egy készletet az **oktatókból, árlapokból, érmékből** és **szótárakból** is.
- 13 2 fős játéknál hajtsátok végre a további előkészületeket (lásd 2 fős játék szabályai, 12. oldal).
- 14 A megmaradt kártyákat és a nem használt játékoszínnek tartozékait tegyetek vissza a dobozba.



A játékosok előkészületei

1. Előkészületkártyák

Minden játékos húzzon 4 előkészületkártyát a pakliból. Titokban mindenki válasszon egyet közülük, majd a többi 3 kártyát képpel lefelé adja tovább a bal oldali szomszédjának. Ezután újra titokban mindenki választ egyet a kapott 3 kártyából, és a másik két kártyát képpel lefelé továbbadja a bal oldali szomszédjának. Most ebből a 2 kártyából választ mindenki titokban egyet, és a megmaradt kártyát továbbadja a bal oldali szomszédjának. Most minden játékosnak újra 4 kártyája van. Titokban válasszon ebből 3 kártyát, amit megtart, a 4-diket pedig mindenki tegye vissza a játék dobozába.

Mindenki egyszerre terítse ki a 3 kártyáját, és adja össze a 3 kártya tetején lévő **fehér** számok értékét. A **legkisebb összeggel** rendelkező játékos tegye a jelzőjét a körsorrendsáv 1. mezőjére (a holtversenyt a kártya jobb alsó sarkában lévő legkisebb szám dönti el). A második legkisebb összeggel rendelkező játékos a jelzőjét a 2. mezőre teszi, és így tovább. Tegyetek minden jelzőt a kutatássáv aljára a kezdő szintre ugyanebben a sorrendben, így a kisebb összeggel rendelkező játékosok a nagyobb összeggel rendelkező játékosok **fölött** lesznek.

2. Kancellárkártyák

Körsorrendben minden játékos válasszon egy-egy képpel felfelé lévő kancellárkártyát a játéktábla mellől, és tegye az egyeteme mellé. A megmaradt kancellárt tegyék a Hírességek csarnokában lévő „A” mellszoborkártyák tetejére.

3. Kínálat

Körsorrendben minden játékos rendezze el a könyvespolcait a színes oldalával felfelé. Mindenki tegyen közülük 6-ot tetszőleges sorrendben a kínálatába, a 7. könyvespolcot pedig tegye a közelükbe.

4. Kezdő erőforrások

Körsorrendben minden játékos megkapja a kezdőkártyáján lévő kezdő erőforrásait.

Attól függően, mit kapsz, tedd a következőket:

- lépj előre a jelződdel adott számú lépést a kutatássávon. Ha eléred az első mérföldkövet, azonnal megkapod az adott bónuszt (lásd *Kutatás, 5. oldal*).
- -et vagy -t, tedd a raktárdba az egyetemed mellé.
- -et berakhatod a raktárdba vagy a saját kínálatodba (lásd *Tankönyvek elrendezése a kínálatodban, 5. oldal*).
- Egy vagy több -t, tedd a következő üres előadóterembe (lásd *Kampusz, 8. oldal*).
- -t, tedd a raktárdba.
- -t, lépj előre a jelződdel adott számú lépést a presztízssávon.

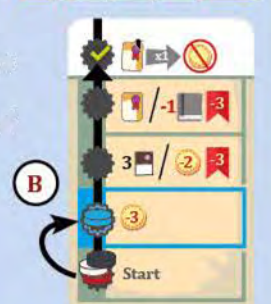
Ezután tegyék vissza az előkészületkártyákat a játék dobozába, és kezdődhet az első forduló.

Példa - előkészületek

Benedek ezt a 3 előkészületkártyát tartja meg. A kártyáin lévő számok összege 20 (9 + 7 + 4). Ő a 3. a körsorrendben, **Móni** és **Eszti** után következik, de **Zsolt** előtt kerül sorra, akinek a legnagyobb kártyái vannak.



A kancellárválasztás után minden játékos egymás után elveszi a kezdő erőforrásait. **Benedek** kap 4 presztízspontot (A) és 1 zöld kutatáslépést (B). Előrelép jelzőivel a megfelelő sávokon. Úgy dönt, hogy 2 kék tankönyvet a kínálatába rak (C), 1 piros tankönyvet (D) pedig a raktárába. Lerakja a hallgatóját (E) a következő üres előadóterembe, és kap 1 dukátot a hallgató képességével. A kancellára képessége (F) miatt kap 3 dukátot és 1 szótárt (G). Ehhez hozzáadva az előkészületkártyáival szerzett 3 dukátot (H), most összesen 7 dukát (I) van a raktárában.



Tankönyvek

A tankönyvek a játékoszínnek megfelelő színű könyvek, beleértve a saját játékoszínedet is. Amikor -et kapsz, azt a raktárdba kell tenned.

A csillaggal jelölt tankönyvek csak a saját játékoszínednek megfelelő tankönyvek. Amikor -et kapsz, akkor azt beteheted egyből a kínálatodba vagy beteheted a raktárdba.

Példák több könyv jelölésére:

- 3 3 bármilyen színű tankönyv (piros, piros, kék) 3 3 azonos színű tankönyv (piros, piros, piros) 3 3 különböző színű tankönyv (piros, kék, zöld)

Szótárak

A szótárak különleges könyvek, amikkel a professzorokat és a legjobb hallgatókat toborozhatod.

Megjegyzés: Nem használhatsz szótárakat, amikor tankönyvek kellenek.

Tankönyvek elrendezése a kínálatodban

Amikor csillaggal jelölt tankönyvet kapsz, vedd el adott számú tankönyvet a saját játékoszínvedben. Ezeket beteheted a kínálatodba. Ezeket mindig **jobbról balra** kell leraknod. Minden egyes könyvespolcra csak 1 tankönyvet tehetsz. Nem tehetsz tankönyvet a kínálatod mellett lévő 7. könyvespolcra.

Megjegyzés: Nem rakhatsz át tankönyvet közvetlenül a kínálatodból a raktáradba, vagy fordítva.

Példa - Tankönyvek elrendezése a kínálatodban

Benedek az első akciójával lerak egy tanítót a hallgató akciómezőjére **(A)** és fizet 4 dukátot, hogy kapjon 4 kék tankönyvet. Ebből 2-t a könyvespolcára tesz **(B)**, a másik 2-t pedig a raktárába teszi **(C)**. Kihagyja a lehetőséget, amivel kapna egy fekete kutatáslépést **(D)**.



Presztízspontok

A presztízspontok többségét a végső pontozás alatt kapjátok. De gyakran előfordul, hogy a játék során kaptok és költötök pontokat. Nem költhetsz több pontot, mint amennyid van, tehát a jelződ nem mehet a presztízssáv 0-s mezője alá.

További tanítók

3 módja van, hogy további tanítókat szerezz:

- Az a dicsőségslapka előfeltételeinek teljesítése (lásd *Hírességek csarnoka*, 10. oldal).
- 15 vagy több presztízspont szerzése.
- Hallgató lerakása a 6. előadótermedbe (lásd *Kampusz*, 8. oldal).

Amikor ezen feltételek egyikét teljesíted, azonnal kapsz egy további tanítót a készletből, amit az egyetemed levéltármezőjére kell tenned. Akkor is csak maximum 2 további tanítót kaphatsz, ha mind a 3 feltételt teljesíted.

Megjegyzés: Akkor sem veszted el azt a tanítót, amit a 15 vagy több presztízspont elérésével szereztél, ha ezután a presztízspontjaid 15 alá esnek, és nem kaphatsz egy újabb tanítót, amikor másodszor is eléred a 15 presztízspontot.

Kutatás

Az egyetemed kutatási helyzetét a kutatássávon tartod nyilván.



Ha zöld kutatás lépést kapsz, akkor a jelződdel előreléphetesz egy szintet a kutatássávon **anélkül**, hogy teljesítenéd az ott látható előfeltételt, és **anélkül**, hogy kifizetnéd a költséget.



Ha fekete kutatás lépést kapsz, akkor a jelződdel előreléphetesz egy szintet, **ha** teljesíted az ott látható előfeltételt **vagy ha** kifizeted a költséget.

Ha a következő szinten már ott van egyik játékosársad jelzője, akkor tedd a jelződet az ott lévő jelző **tetejére**.

Lehetséges, hogy zöld és fekete kutatás lépések kombinációját szerzed ugyanabban a körben. Ilyenkor eldöntheted, hogy az adott körben, mikor használod a zöld és mikor a fekete kutatáslépést. Nem tartogathatsz kutatáslépést a következő körre.

Mérföldkövek

Minden kutatáskártya felső szintje egy úgy nevezett mérföldkő. Amikor eléred a mérföldkő alatti szintet, automatikusan előrelépsz a mérföldkőre, és azonnal megkapod az ott lévő bónuszt. Ehhez nem szükséges kutatáslépés.

Ha te vagy az első vagy a második játékos (vagy 4 fős játéknál a harmadik játékos), aki eléri az 5. mérföldkövet, akkor tedd a jelződet a megfelelő szimbólumra **(1)**, **(2)** vagy **(3)**. Ha más játékosok is elérik az 5. mérföldkövet, akkor az ő jelzőik a kutatássáv felső mezőin maradnak.

Példa - Kutatás és mérföldkövek

Móni kap egy **fekete** kutatáslépést. Mivel egyetlen professzora sincs, ezért fizetnie kell egy bármilyen színű tankönyvet, és el kell költenie 3 presztízspontot, hogy a jelzőjével előreléphessen a kutatássávon **(A)**.

Így eléri a mérföldkő alatti szintet, ezért újra előrelép a jelzőjével **(B)**. Azonnal megkapja az adott bónuszt, ami lehetővé teszi, hogy dukátok fizetése nélkül toborozzon egy professzort.



Tipp - Kutatás

A kutatások végzése számos előnyt ad. A mérföldkövek elérésével értékesebb bónuszokat szerezhetsz, a kutatássávon elért jó pozíció növeli a tankönyveid hírnevét.

A kutatással további presztízspontokat szerezhetsz a végső pontozásnál (lásd *Végső pontozás*, 11. oldal).

A játék menete

Az Alma Mater játék **6 fordulón** át tart.
Minden forduló a következő fázisokból áll:

a) Akciófázis

b) Adminisztratív fázis

c) Bevételfázis



Lépjetek a fázisjelzővel a fázissáv megfelelő mezőjére, ezzel jelezve az aktuális fázist, illetve az aktuális lépést.

A játék a 6. forduló adminisztratív fázisában ér véget, amikor a jelző az utolsó mezőre lép.

Ezután következik a végső pontozás, és a legtöbb presztízsponttal rendelkező játékos győz.



a) Akciófázis

Körsorrendben minden játékos választ **egy**et a következő két lehetőségből:

• **Küldj tanítókat:** Vedd el egy vagy több tanítót az egyetemed levéltármezőjéről, és tedd a játéktábla egyik akciómezőjére vagy tedd az egyik saját hallgató akciómezőjére (lásd Akciómezők, 8. oldal). Ezután hajtsd végre az adott akciót.

• **Tarts előadást:** Válaszd ki az egyik, már felkészült professzorodat. Fizesd ki az akció végrehajtásához szükséges könyvköltséget (lásd Akadémia, 9. oldal). Ezután merítsd ki a professzorodat.

Ezt ismételjétek körsorrendben. Ha a fenti akciók egyikét sem tudod, vagy egyikét sem szeretnéd végrehajtani, akkor passzolnod kell, és a fordulóban további akciókat már nem hajthatsz végre. Merítsd ki az összes felkészült professzorodat, és tedd át az összes elérhető tanítót az egyetemed hálóteremmezőjére.

Mivel a játékosoknak különböző számú tanítója és professzora van, és különböző számú tanítót tehetnek le egyszerre egy akciómezőre, ezért előfordulhat, hogy egyik játékos még több kört végrehajt, miközben egy másik játékos már passzolt. Miután **minden játékos** passzolt az akciófázis véget ér.



b) Adminisztratív fázis

Az adminisztratív fázis során a játékosok sorban végrehajtják a következő 6 lépést a fázissávon jelöltek szerint:

1. Körsorrend meghatározása

Az a játékos lesz az új kezdőjátékos, akinek a legtöbb tanítója van a püspökmezőn. Ez a játékos tegye a jelzőjét a körsorrendsáv 1. mezőjére. A püspökmezőn második legtöbb tanítóval rendelkező játékos lesz a második, és így tovább. Holtverseny esetén a holtversenyt az a játékos nyeri, aki először tett egy vagy több tanítót a püspökmezőre. Ha egynél több játékosnak nincs tanítója a püspökmezőn, akkor az egymáshoz viszonyított körsorrendjük változatlan marad.

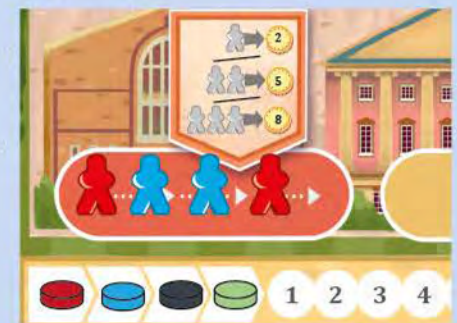
Példa – A körsorrend meghatározása

A forduló alatt **Zsolt** és **Benedek** 2-2 tanítót tett a püspökmezőre. Mivel **Zsolt** tett elsőként egy tanítót a püspökmezőre, ezért a jelzője a körsorrendsáv első helyére, **Benedek** jelzője pedig a második helyére kerül. **Móni** és **Esztí** nem tett tanítót a püspökmezőre. A jelzőik a 3. és a 4. helyre kerülnek, az ebben a fordulóban lévő egymáshoz viszonyított sorrendjüket megtartva.

régi körsorrend

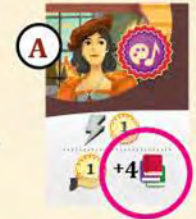


új körsorrend



2. Raktárméret-ellenőrzés

A könyvraktár méretét az egyetemed jobb szélő foglalt „A” előadóterme határozza meg, amit a jobbra látható hallgató növelhet **A**. Ha a forduló végén több könyv van a raktárban, mint amennyit a raktárméret megenged, akkor a többlet könyveket vissza kell tenned a készletbe.



Példa – Raktárméret

Esztí raktármérete 7, ezért a 8 könyvből vissza kell tennie egyet a készletbe. A kínálatában lévő 6 tankönyv nem tartozik bele ebbe a korlátba.



3. Könyvhírnév



Az 1. forduló alatt nincs könyv a könyvhírnévsávon.

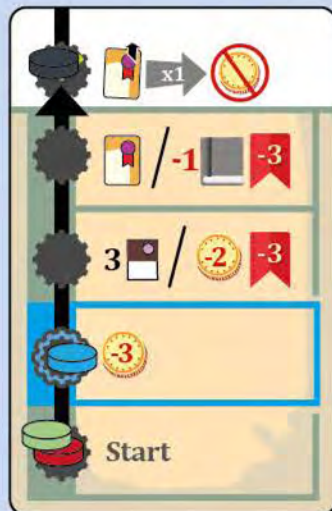
Az első forduló végén első alkalommal határozzátok meg a sorrendet, elvéve minden játékoszínből egy-egy könyvet a készletből. Tegyétek annak a játékosnak a könyvét a könyvhírnévsáv 1. mezőjére, akinek a jelzője a legmagasabb mezőn van a kutatássávon. Ezután tegyétek annak a játékosnak a jelzőjét a könyvhírnévsáv 2. mezőjére, akinek a jelzője a második legmagasabb mezőn van a kutatássávon, és így tovább. Ha a kutatássávon holtverseny van, akkor a legfelső jelző számít a legmagasabban lévőnek.

A következő fordulóokban ezeket a könyveket ugyanígy rendezzék át.

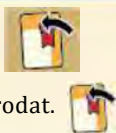
Példa - Könyvhírnév

Az első forduló végén a könyvhírnévsávot az első alkalommal készítek el:

Móni jutott legfeljebb a kutatássávon. Ezért a készletből elvett fekete könyv kerül a hírnévsáv I. mezőjére. **Benedek** **Móni** mögött áll, ezért a kék könyv kerül a II. mezőre. **Eszti** és **Zsolt** ugyanazon a mezőn állnak. Ilyenkor a felül lévő jelzőnek (**Eszti**ének) nagyobb a hírneve. Ennek megfelelően a zöld könyv kerül a III. mezőre, és a piros könyv kerül a IV. mezőre.



4. A professzorok felkészítése



Készítsd fel az összes professzorodat.

Amikor egy professzor előadást tart, akkor ki kell merítened a kártyáját, vagyis el kell forgatnod a professzorkártyát 90 fokkal az óramutató járása szerint . Kimerített professzorral nem tarthatsz előadást.

Az adminisztratív fázis alatt minden játékos felkészíti a professzorait, vagyis a professzorkártyákat 90 fokkal az óramutató járásával ellentétesen elfordítja . A professzorok most újra felkészültek, és használhatók előadások megtartására.

5. Tanítók visszavétele



Tedd vissza az összes tanítodat az akciómezőkről és a hálóteremmeződről egyetemed levéltármezőjére.

6. A fordulójelző előreléptetése



Lépjetek a fordulójelzővel a fordulósáv következő mezőjére.

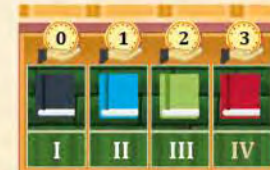
Megjegyzés: Ha a fordulójelző az utolsó mezőre lép, akkor a játék **azonnal** véget ér, és a bevételfázis **elmarad**.

c) Bevételfázis



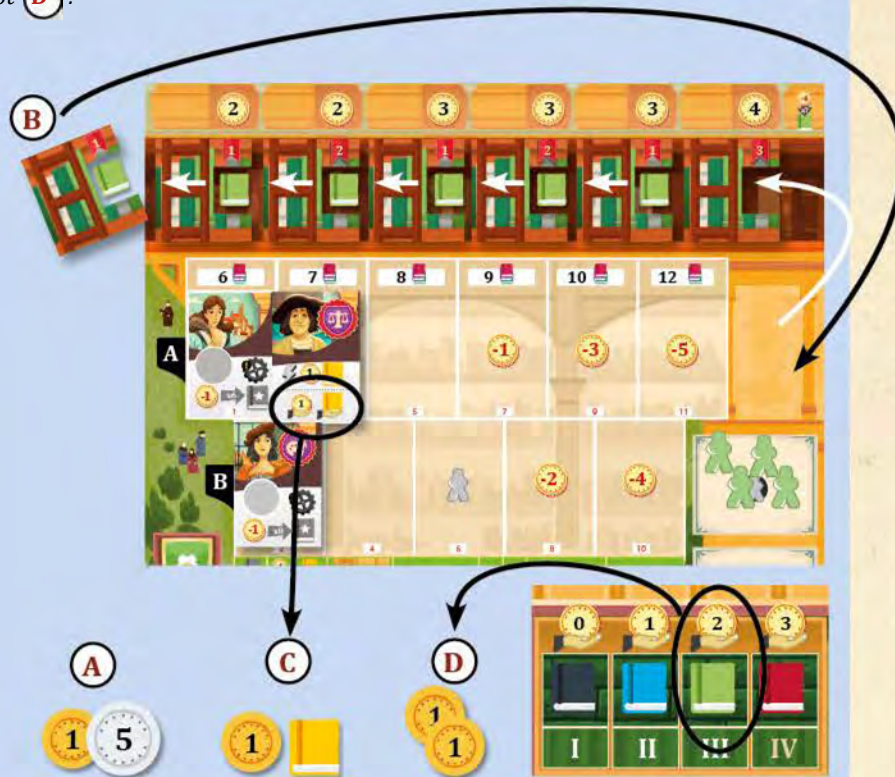
A bevételfázis alatt körsorrendben hajszátok végre a következő lépéseket (tapasztalt játékosok ezeket a lépéseket egyszerre is végrehajthatják):

1. A kínálat frissítése: Először a kínálatodban lévő minden egyes könyvért kapsz 1 dukátot. Ezután használd a kínálatod mellett lévő 7. könyvespolcot, az összes könyvespolcot csúsztasd **jobbról balra**, így a bal szélső könyvespolc lecsúszik az egyetemabládról. Ha a lecsúszó könyvespolcon van könyv, akkor a könyvet tedd vissza a készletbe. A kínálatról lecsúszó könyvespolcot tedd a kínálat mellé. Ilyenkor figyelj oda, hogy ugyanaz az oldala nézzen felfelé, ami eddig.
2. Dukátokat és/vagy könyveket kapsz a bevételszimbólummal rendelkező hallgatóktól.
- 3 Dukátokat kapsz a könyvhírnévsávon elfoglalt helyedtől függően.



Példa - Bevétel

Eszti 6 dukátot kap a kínálatában lévő 6 könyvért **(A)** . Ezután, a 7. könyvespolcot használva a könyvespolcokat balra csúsztatja. A kínálatról lecsúszott könyvet visszateszi a készletbe, a lecsúszott könyvespolcot pedig a kínálat mellé rakja **(B)** . Az egyik hallgatója ad neki 1 dukátot és 1 szótárt **(C)** . Végül, mivel ő a 3. a könyvhírnévsávon, ezért kap 2 dukátot **(D)** .



Tipp - Bevétel

A pénz egy fontos erőforrás, ezért figyelj oda, hogy biztos bevétel legyen dukátokból. A saját színű tankönyvek saját kínálatodba tétele jó bevételforrás.

Akciómezők

Tanítók

Az akciófázis során lerakhatod egy vagy több tanítót a játéktábla akciómezőjére vagy egy hallgatóra, hogy végrehajthasd a hozzátartozó akciót.



A következő szabályok a püspökmezőt és a kollokviummezőt **kivéve** az összes akciómezőre érvényesek.

Egy nem foglalt akciómező használatához 1 tanítót kell letenned. Ha az akciómezőn már van egy vagy több tanító, akkor eggyel több tanítót kell letenned, mint amennyi az adott mezőn már ott lévő egy színhez tartozó legtöbb tanítók száma. **Nem használhatsz** egy akciómezőt, ha van már ott egy vagy több **tanítód**, vagy ha nem tudod végrehajtani a hozzátartozó akciót.

Megjegyzés: A 2-3 fős játéktáblán van 1 akciómező, amihez 2 akció tartozik. Ha egy vagy több tanítót teszel erre a mezőre, akkor a 2 akcióból ki kell választanod az egyiket.

Példa - Akciómezők

Benedek a körében lerak 1 tanítót erre az akciómezőre. **Zsolt** ugyanezt a mezőt használja a körében. Ehhez 2 tanítót kell erre a mezőre tennie. Ha egy harmadik játékos is szeretné használni ugyanezt a mezőt ugyanebben a fordulóban, akkor neki 3 tanítót kellene a mezőre tennie.



Oktatók



Az oktatók különleges tanítók, akiket egy bizonyos professzorral szerezhetsz. Minden játékbeli hatás szempontjából tanítóknak tekintendők. Ha oktatót teszel egy akciómezőre, akkor azt az akció végrehajtása után tedd vissza a készletbe. Így lehetőséged lesz rá, hogy egy akciómezőt egy fordulóban többször is használj. Minden forduló végén az **összes** oktatót vissza kell tenni a készletbe.

Megjegyzés: A püspökmezőre tett oktatók nem befolyásolják a körsorrendet (lásd Püspök, 10. oldal).



Kampusz



A játéktáblán 4 mező tartozik a kampuszhoz. Ha ezen mezők egyikét használod, akkor válassz egy hallgatót a megfelelő sorból, és fizess be a hallgató kara (oszlopa) szerinti költséget. A költség a játéktáblán a hallgatókínálat fölött látható. A **könyvhírnév** meghatározza, hogy milyen különböző tankönyveket kell fizetni a megadott mennyiségben.

Például egy jogász hallgató toborzásánál a következő könyvekkel kell fizetned: 2 darab I. vagy II. szintű könyvhírnévű tankönyv, 1 darab I., II. vagy III. szintű (és az első 2 tankönyvtől eltérő színű) tankönyv, és egyetlen egy bármilyen tankönyv egy harmadik színből.

Megjegyzés: Az első fordulóban a könyvhírnév még nincs meghatározva, ezért ebben a fordulóban bármilyen tankönyvet használhatsz a megfelelő mennyiségben.

Tedd a hallgatót az egyetemed következő szabad előadótermébe. Az előadótermek számozottak. A hallgatót mindig az elérhető legkisebb számú előadóterembe kell letenni. Ha ez egy A előadóterem, akkor a raktárad mérete a megfelelő terem fölött látható érték szerint nő. Ha lerakod a 6. hallgatódat, akkor azonnal kapsz egy további tanítót a készletből.

A 7-11-es előadótermek csak plusz költség (1-5 dukát) befizetésével válnak elérhetővé. Ha szeretnél hallgatót toborozni, és letenni ezen előadótermek egyikébe, akkor először ki kell fizetned az adott költséget. Ha nem tudod kifizetni a költséget, akkor nem toborozhatsz hallgatót.

Ha az összes előadóterem foglalt, akkor nem toborozhatsz hallgatót.

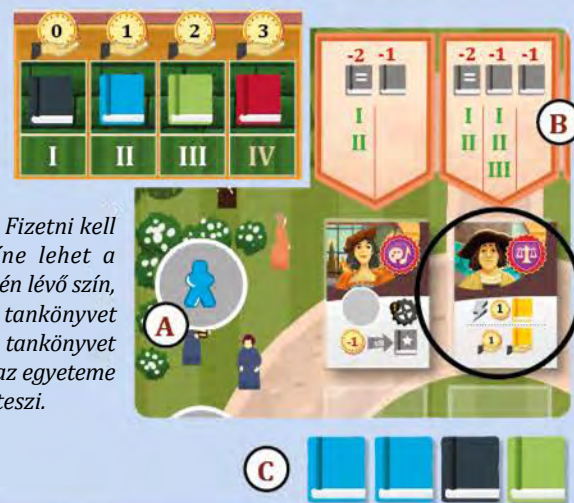
Megjegyzés: Nem toborozhatsz többször ugyanazt a hallgatót.

Néhány hallgatónál egy azonnali képesség aktiválódik, amikor előadóterembe kerül.

Minden hallgató képességét részletesen leírjuk a függelékben, a 16-17. oldalon.

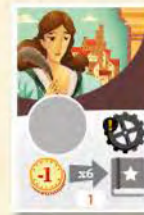
Példa - Kampusz

Benedek ebben a körében lerak egy tanítót a kampusz mezőjére, hogy toborozzon egy hallgatót **(A)**. Ehhez fizetnie kell 2 egyforma tankönyvet, a szint a könyvhírnév-sáv I. és II. mezője határozza meg. Fizetni kell plusz 1 tankönyvet, aminek színe lehet a könyvhírnév-sáv I., II. vagy III. mezőjén lévő szín, és fizetnie kell még egy tetszőleges tankönyvet **(B)**. Bead 2 kék, 1 fekete és 1 zöld tankönyvet a készletbe **(C)**, a hallgatót pedig az egyeteme következő szabad előadótermébe teszi.



Akciómezők a saját hallgatóidon

Használhatod a saját hallgatóidon lévő akciómezőket. A játékban 2 tanulóknak van akciómezője, és mindkettő lehetővé teszi, hogy saját játékoszájnedben tankönyveket vásárolj a készletből, hogy fekete kutatásléptést kaphass. Úgy kezded a játékot, hogy ezen hallgatók egyike már az egyetem táblájára van nyomtatva.



Akadémia




A táblán 4 akadémiamező van (2 és 3 fős játéknál csak 2). Ha ezen akciómezőhöz tartozó professzort, válassz egy, az akciómezőhöz tartozó professzort. A fizetendő költségek attól függően változnak, hogy a kiválasztott professzort toborozták-e már.

- Ha egyik játékosársad sem toborozta korábban a professzort, akkor ki kell fizetned a professzortól balra látható dukátokat és könyveket (költhetsz szótárt) **(A)**. A jobb oldali példában a játékosnak 5 dukátot és 2 darab azonos színű könyvet, 1 darab másik színű könyvet és 1 darab harmadik színű könyvet kell fizetnie. Ezután vedd el a professzorkártyát, és tedd az egyetemed mellé. Tegyé minden, most fizetett könyvtípusból egyet-egyet a professzor mellett lévő megfelelő mezőkre **(B)**. Ez adja meg, hogy a játékban ezután mi lesz a professzor költsége.



- Ha egyik játékosársad korábban már toborozta a professzort, akkor pontosan ugyanolyan könyveket kell érte fizetned, mint az adott játékos, de semmi dukátokat nem kell fizetned. Ezután vedd el a professzorkártyát, és tedd az egyetemed mellé. Ilyenkor a professzorért fizetett **összes** könyvet tedd vissza a készletbe.

Miután toboroztál egy professzort, **azonnal** ingyen tarthatsz egy előadást ezzel a professzorral. Ha ezt teszed, hajtsd végre a hozzátartozó akciót, és merítsd ki  a professzort.

Végül vegyél el egy olyan színű könyvet a készletből, amiből a legtöbbet fizetted, és tedd a professzorkártya könyvjelzőikonjára **(C)**. Ez a könyv mutatja, hogy milyen színű könyvet kell fizetned, ha azt szeretnéd, hogy ez a professzor előadást tartson a következő fordulóokban.



Megjegyzés: Nem toborozhatod többször ugyanazt a professzort.

Minden professzor képességét részletesen leírjuk a függelékben, a 14-15. oldalon.


Tipp – Professzorok

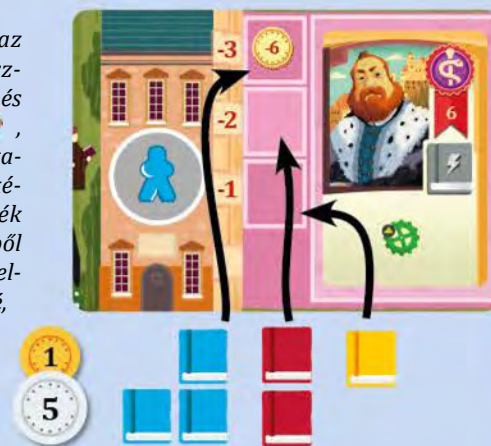
Azt javasoljuk, hogy saját színű könyvekkel fizess ki a legtöbb könyvet, mert könnyebben jutsz saját tankönyvekhez, valamint a játékosársaid számára vonzóbbá teszed azokat.



Példa – Akadémia

Benedek lerak egy tanítót az akadémia akciómezőre, hogy ő toborozzon elsőként egy professzort. A Úgy dönt, hogy a 6 dukáton felül még 3 kék tankönyvet, 2 piros tankönyvet és 1 szótárt fizet. Minden könyvből lerak egyet-egyet a professzor mellett lévő mezőkre, a megmaradt könyveket pedig visszateszi a készletbe.

Benedek a professzort az egyeteme mellé teszi. Használja az ingyenes előadást, és kimeríti a professzort , hogy kapjon egy zöld kutatáslépést (a professzor képessége). Ezután egy kék tankönyvet tesz a készletből a professzorkártya könyvjelzőjére. Amikor azt szeretné, hogy ez a professzor előadást tartson a következő fordulóban, akkor fizetnie kell egy kék tankönyvet a raktárából.



Régiséggyűjtő

Amikor ezt a mezőt használod, válassz **egy** a következő három lehetőségből, hogy könyveket vásárolhass a készletből, és hajtsd végre egyszer ebben a körben:

- Fizess 3 dukátot 1 tankönyvért.
- Fizess 6 dukátot 1 szótárért és 1 tankönyvért.
- Fizess 9 dukátot 2 szótárért és 1 tankönyvért.



Laboratórium

Amikor ezt a mezőt használod, válassz **egy** a következő két lehetőségből:

- Kapsz 3 fekete kutatáslépést.
- Kapsz 1 zöld kutatáslépést.



Park

Amikor ezt a mezőt használod, fizess 10 dukátot, és kapsz 7 presztízspontot. Ezt ebben a körben csak egyszer hajthatod végre.

Speciális akciómezők

A táblán van két nagy akciómező: a püspök és a kollokvium. A korábbi tanítólerakási szabályok ezeknél az akciómezőknél nem érvényesek. A püspök és a kollokvium mezőt fordulónként többször is használhatod, és a már a mezőn lévő tanítók száma sem számít.

Püspök

Amikor használod ezt a mezőt, több tanítót rakhatsz le egyszerre:

- Ha leraksz 1 tanítót, kapsz 2 dukátot.
- Ha leraksz 2 tanítót, kapsz 5 dukátot.
- Ha leraksz 3 tanítót, kapsz 8 dukátot.



Fordulónként többször is használhatod ezt a mezőt, de csak az adott körben lerakott tanítók alapján kapod a dukátokat.

Megjegyzés: A mezőn lévő tanítók teljes száma (és esetleg a sorrendje) határozza meg a következő forduló körsorrendjét (lásd Körsorrend meghatározása, 6. oldal). Ezért a tanítókat balról jobbra tegyéd le erre a mezőre.

Példa - Püspök

Zsolt lerak 1 tanítót a püspökmezőre, és ezért kap 2 dukátot. Ezután **Benedek** rak le a körében 2 tanítót, és kap 5 dukátot. A fordulóban később **Zsolt** újra lerak 1 tanítót erre a mezőre, és kap még 2 dukátot.

Kollokvium

Amikor használod ezt a mezőt, 1 tanítót kell leraknod, és választanod kell **egy** a következő két lehetőség közül:

• Tankönyvek vásárlása egyik játékosársadtól:

Vásárolhatsz bármennyi tankönyvet játékosársad kínálatából, az árak a kínálat fölött látható. A tankönyveket balról jobbra kell megvásárolni (csökkenő költség). Ha többet szeretnél vásárolni, mint amennyi a játékos kínálatában van, akkor az adott színű további tankönyveket vásárolhatsz a készletből, darabját 4 dukátért (ezek a dukátok a készletbe kerülnek, nem a játékoshoz). Ezután válassz egyetlen 1 könyvespolcot, ahonnan vásároltál könyvet ebben a körben, és azonnal megkapod az érte járó presztízspontot. A könyvespolc ezután a sötét oldalára fordul, de az eredeti helyén marad. Ha már minden könyvespolc megfordult, ahonnan könyvet vásároltál, akkor nem kapsz presztízspontot. Amikor egy könyvespolc a sötét oldalára fordult, akkor az nem fordul újra vissza, de ettől még tehetsz könyvet a könyvespolcra.



• Szótárak vásárlása:

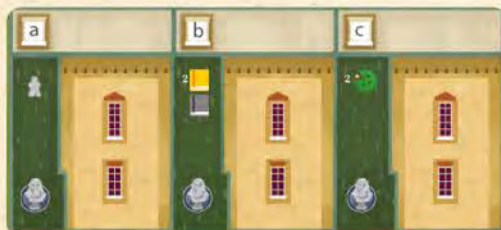
Vásárolhatsz bármennyi szótárt a készletből, darabját 4 dukátért.

Példa - Kollokvium

Zsolt a körében lerak 1 tanítót a kollokviummezőre, hogy 2 könyvet vásároljon **Esztitől** (A). Fizet **Esztinek** 5 dukátot, és megkapja a bal szélső két zöld könyvet **Eszti** kínálatából, amiket a saját raktárába tesz. Ezután kiválasztja a két könyvespolcból a jobb oldalt, és kap 2 presztízspontot (B). A kiválasztott könyvespolc a sötét oldalára fordul.



Hírességek csarnoka



A Hírességek csarnokában lévő 3 dicsőséglapka választható célokat kínál minden játékosnak. Egy cél elérésével hozzáférsz egy újabb kancellárképességhez, erőforrásokat és presztízspontokat kaphatsz.

Ha a köröd alatt teljesíted a 3 dicsőséglapka valamelyikének feltételeit, elvehetsz egyet a kancellárkártya alatt lévő megfelelő betűs mellszoborkártyákból. Ez emlékeztetőül szolgál, hogy a hozzátartozó kancellár képességét ettől kezdve használhatod a

saját kancellárod képességén felül. A végső pontozásnál a mellszoborkártyáidért presztízspontokat fogsz kapni. Amikor elveszel egy mellszoborkártyát, akkor azonnal kapsz egy bónuszt (1 tanító / 2 szótár + 1 tankönyv / 2 zöld kutatáslépés).

Megjegyzés: Egyik mellszoborkártyát sem veheted el többször, és a hozzátartozó jutalmat sem kaphatod meg többször. De megszerezheted az a, b és c mellszoborkártyát a hozzájuk tartozó bónuszokkal.

Minden kancellárkártya képességét és minden dicsőséglapka feltételét részletesen leírjuk a függelékben, a 13. és a 18. oldalon.

Kancellárok

A kancellárok különleges képességet adnak. Néhány közülük körönként / fordulónként / játékonként csak egyszer aktiválható (ahogy a kártya megadja). De ezen képességek aktiválása nem számít akciónak, és a körökben bármikor használhatod.

A játék során legfeljebb 4 kancellár képességeit használhatod.



Végső pontozás

Amikor a játék véget ér, minden játékos hajtsa végre a következő lépéseket:



1. A raktárban lévő minden tankönyvet cseréld be 1 dukátra a készletből.
2. A raktárban lévő minden 4 dukátért kapsz 1 presztízspontot.
3. A raktárban lévő minden szótárért kapsz 1 presztízspontot.
4. Kapsz 12/7/3 presztízspontot a könyvhírnévsávon való helyzetedtől függően (1./2./3.). 2 és 3 fős játéknál 12/5 presztízspontot kapsz a könyvhírnévsávon való helyzetedtől függően (1./2.).
5. Szorozd meg a kutatássávon elért mérföldköveid összesített számát a professzoraid számával. Az eredményt megkapod presztízspontokban.
6. Presztízspontokat kapsz a professzorkártyáid jobb felső részén megadottak szerint.
7. Presztízspontokat kapsz a matematikus hallgatóidért.
8. Szorozd meg az „A” előadótermekben lévő hallgatóid számát a „B” előadótermekben lévő hallgatóid számával. Az eredményt megkapod presztízspontokban.
9. Kapsz 12/7/3 presztízspontot, ha van 3/2/1 mellszoborkártyád.

A győztes

A legtöbb presztízspontot szerző játékos a győztes. Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok közül a 6. forduló végén meghatározott sorrendet nézve a körsorrendszávon előrébb lévő játékos a győztes.

A 2 fős játék szabályai

A játék előkészületei

A 2 fős játéknál lesz egy harmadik játékos, akit Ignotusnak hívunk. A lépései automatikusan történnek.

Az előkészületek végén keverjétek meg a 16 Ignotus-kártyát, és tegyétek a paklit a játéktábla mellé. Ignotus kap 1 egyetemet, mind 7 könyvespolcot, 3 tanítót és egy jelzőt a megmaradt játékoszínnek egyikében. Tegyétek a tanítókat az egyetem levéltármezőjére, a jelzőt pedig a kutatássáv kezdőszintjére. Ezután a presztízspontok szerint rendezzék balról jobbra növekvő sorrendben a könyvespolcokat a kínálatban: 1/1/1/1/2/2, a 3-as kerül a kínálat mellé. Végül tegyétek a kiválasztott játékoszín tankönyveit a készletbe. Megjegyzés: Nincs harmadik jelző a körsorrendsávon, ezért csak az első két mezőre lesz szükségetek.

A játék menete

Minden akciófázis kezdetén, még mielőtt a kezdőjátékos végrehajtaná az első akcióját, fedjétek fel az Ignotus-pakli felső kártyáját, és kövessétek a kártyán lévő lépéseket:

- Lépjétek előre Ignotus jelzőjével adott számú ingyenes lépést a kutatássávon.
- Tegyetek adott számú Ignotus tankönyvet a készletből Ignotus kínálatába, követve a normál szabályokat (lásd Tankönyvek elrendezése a kínálatodban, 5. oldal).
- Tegyetek Ignotus 1 tanítóját a játéktábla megadott akciómezőire, az akció végrehajtása nélkül.

Amikor Ignotus jelzője eléri a mérföldkő alatti szintet, a jelzőjével azonnal lépjétek a mérföldkőre. De Ignotus nem kapja meg az ábrázolt bónuszt. A mérföldkőre való előrelépés nem számít a kutatáslépéseibe.

Amikor egy játékos könyveket vásárol Ignotustól, a pénz a készletbe fizeti be.

A bevétel-fázis alatt Ignotus sem bevételt, sem erőforrást nem kap. Azonban Ignotus könyvespolcai is balra csúsznak.



Példa – Akciófázis 2 fős játéknál

Csapjátok fel a felső Ignotus-kártyát **A**. Ignotus kap 2 zöld kutatáslépést, és a jelzője 2 lépést felfelé lép a kutatássávon **B**. Ignotus tankönyveiből 4 a kínálatába kerül **C**. Végül tegyétek Ignotus 1-1 tanítóját a tábla megadott akciómezőire **D**.



Függelék: Kancellárkártyák



Amikor előadást tartasz egy professzoroddal, kapsz 1 presztízspontot.

Ha ezt a kancellárt választod a játékos előkészületek alatt, akkor húzz 3 előkészületkártyát a pakliból, válassz közülük egyet, és tedd a többi előkészületkártyádhoz, a másik 2-t pedig tedd vissza a dobozba.



Fordulónként egyszer: Amikor egy vagy több tanítót teszel a püspök akciómezőre, akkor ezek minden játékbeli hatásnál úgy számítanak, mintha eggyel többen lennének. Ez érinti a kapott dukátok számát és a körsorrendet is.

Emlékeztetőül: elvehetsz egy saját színű könyvet a készletből, és lerakhatod a püspökmezőre. Az adminisztratívfázis alatt tedd vissza ezt a könyvet a készletbe.



Körönként egyszer: Miután felfelé léptél a jelződdel a kutatássávon, kapsz egy fekete kutatáslépést.

Játékonként egyszer: Miután elértél egy mérföldkövet a kutatássávon, azonnal másodszor is megkapod annak bónuszt.



Fordulónként egyszer: Készíts fel egy kimerített professzort. Tarthatsz még egy előadást ezzel a professzorral ebben a fordulóban. Nem használhatod ezt a képességet, ha már korábban passzoltál ebben a fordulóban.

Emlékeztetőül: kimerítheted ezt a kancellárt. Ezután készítsd fel ezt a kancellárt az adminisztratívfázisban.



Amikor tanítókat raksz le egy már **foglalt** akciómezőre, eggyel kevesebbet tegyél le, mint amennyi egyébként szükséges lenne.

Ez nem érvényes a speciális akciómezőkre.

Példa: 1 piros és 2 zöld tanító van egy mezőn. Normál esetben Benedeknek 3 tanítót kellene letennie. Ezzel a kancellárral csak 2 tanítót kell letennie. Móninak 3 tanítót kéne letennie, ha ő is használni szeretné ezt a mezőt.



Amikor hallgatót teszel a „B” előadótermeidbe, azonnal kapsz 1 szótárt és 3 dukátot.

Ha ezt a kancellárt választod a játékos előkészületek alatt, akkor ez a képesség a kezdő erőforrásként kapott hallgatóknál is érvényesül.



Amikor egy játékos egy vagy több tankönyvet vásárol a kínálatodból, az adott játékos és te is kapsz 1-1 presztízspontot.

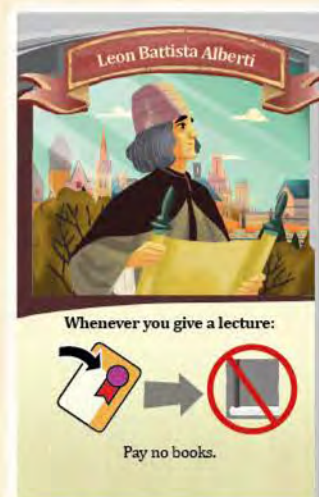
Valamint kapsz 1 tankönyvet az adott játékos színében a készletből.



Bevételfázis: Duplázd meg a kínálat frissítéséből származó bevételedet. Most 2 dukátot kapsz a kínálatodban lévő minden egyes tankönyvért.



Amikor tanítót teszel a régiséggyűjtő-, a püspök-, a park- vagy a laboratóriummezőre, cseréld le a táblán látható akciókat ezen kártya hatékonyabb akcióira.



Egyetlen könyvet sem kell fizetned, hogy előadást tarts a professzoraiddal.

A professzor képességéhez tartozó egyéb költségeket a szokásos módon be kell fizetned.

Amikor professzort toborzol, ne tegyél könyvet a könyvjelzőjére.

Függelék: Professzorkártyák



Tegyél egy-egy saját színű tankönyvet a készletből a kínálatodban lévő minden üres könyvespolcra. Ezekért a könyvekért nem kell dukátokat fizetned.



Aktiváld az egyik, korábban már egy akciómezőre tett tanítót, és újra hajtsd végre az adott akciót. Választhatsz egy csoport tagjaként letett tanítót is.



Kapsz 3 fekete kutatáslépést (lásd *Kutatás*, 5. oldal).



Azonnal hajtsd végre a kínálatfrissítése lépést: Kapsz 1-1 dukátot a kínálatodban lévő minden könyvért. Ezután használd a kínálatod mellett lévő 7. könyvespolcot, és csúsztasd az összes könyvespolcot jobbról balra. A bevételfázis alatt a szokásos módon hajtsd végre a kínálatfrissítése lépést.



Azonnal toborozz egy hallgatót. Egy általad választott **tanönyvből** fizess eggyel kevesebbet. Amikor végrehajtod ezt az akciót, nem kell tanítót tenned egy kampuszmezőre.

A költségeket egyéb képességek tovább csökkenthetik.



Kapsz 1 zöld kutatáslépést (lásd *Kutatás*, 5. oldal).



Tegyél egy oktatót a készletből az egyetem levéltármezőjére (lásd *Oktatók*, 8. oldal).



Kapsz egy szótárt a készletből, és egy fekete kutatáslépést (lásd *Kutatás*, 5. oldal).

Függelék: Professzorkártyák



Azonnal toborozz egy hallgatót. Fizess egy tetszőleges **tankönyvből** eggyel kevesebbet, és a toborzott hallgató karának megfelelően presztízspontot kapsz. Amikor végrehajtod ezt az akciót, nem kell tanítót tenned egy kampuszmezőre. A költségeket egyéb képességek tovább csökkenthetik.



Válassz egyet:

- Fizess be 5/10 dukátot a készletbe, hogy kapj 5/10 presztízspontot.

Vagy

- Fizess 1/2 presztízspontot, hogy kapj 5/10 dukátot a készletből.



Kapsz egy szótárt, egy tetszőleges színű tankönyvet és egy saját színű tankönyvet a készletből.



Kapsz 2 dukátot a készletből minden egyes, jelenleg a levéltármezőn lévő tanítódért, beleértve az oktatókat is.



Kapsz 1 presztízspontot minden egyes, jelenleg a levéltármezőn lévő tanítódért, beleértve az oktatókat is.



Kapsz 1 presztízspontot a kínálatodban lévő minden egyes tankönyvért. A raktárban lévő könyvek nem számítanak.



Kapsz 1 presztízspontot minden egyes, az „A” előadótermeidben lévő hallgatóért. Ebbe beleszámít az 1. előadóteremre nyomtatott hallgató is.



Presztízspontokat kapsz minden egyes professzorodért:

- 1 presztízspont minden matematikus/orvos/jogász professzorért.
- 2 presztízspont minden művész professzorért (beleértve ezt a professzort is).

Függelék: Hallgatólapkák

Az egyetemablára
nyomtattott

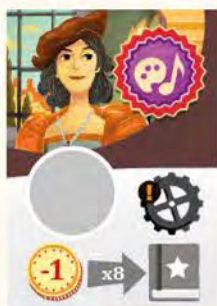
hallgató



Akciómező:

Ezt a mezőt használva vásárolhatsz legfeljebb 6 saját színű tankönyvet. Könyvenként 1 dukátot fizess, és tedd a könyveket vagy a kínálatodba vagy a raktáradba.

Kapsz 1 fekete kutatáslépést (lásd Kutatás, 5. oldal).



Akciómező:

Ezt a mezőt használva vásárolhatsz legfeljebb 8 saját színű tankönyvet. Könyvenként 1 dukátot fizess, és tedd a könyveket vagy a kínálatodba vagy a raktáradba.

Kapsz 1 fekete kutatáslépést (lásd Kutatás, 5. oldal).



Azonnal kapsz 1 dukátot.

Minden bevételfázisban kapsz 1 dukátot.

A raktárad mérete 4-gyel nő.



Amikor a püspökmezőt használod, kapsz 1-1 további dukátot minden, ebben a körben letett tanítódért. Ezután kapsz 1 fekete kutatáslépést (lásd Kutatás, 5. oldal).



Azonnal kapsz 3 árlap-kát (2x 2/4, 1x 3/3). Ezeket tedd a kínálatod fölé, ezzel tartósan megváltoztatva 3 könyvespolcod költségét. Eldöntheted, hogy a lapkának melyik oldala nézzen felfelé, de tartsd be, hogy a költségek balról jobbra haladva vagy azonosak legyenek. Minden bevételfázisban a szabályok betartásával megfordíthatod, illetve átrendezheted az árlap-kákat.



Azonnal kapsz 1 dukátot és 1 szótárt.

Minden bevételfázisban kapsz 1 dukátot és 1 szótárt.

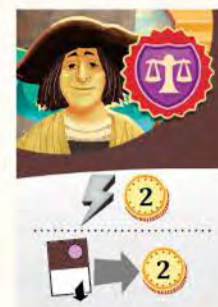


Amikor a kollokviummezőre teszel egy tanítót, egy helyett két játékosársadtól is vásárolhatsz tankönyveket. Csak egyetlen könyvespolcért kapsz pontokat.

A másik lehetőség, hogy egy játékosársadtól vásárolhatsz tankönyveket, és vásárolhatsz szótárakat a készletből.



Miután az egyetemed mellé tettél egy professzort, azonnal kapsz 1 zöld kutatáslépést (lásd Kutatás, 5. oldal).



Azonnal kapsz 2 dukátot.

Miután leraktál egy hallgatót az előadótermedbe, azonnal kapsz 2 dukátot.

Ha hallgatót teszel a 7-11 előadótermek egyikébe, akkor ezeket a dukátokat **nem** használhatod fel a plusz költség kifizetésére.

Függelék: Hallgatólapkák



Azonnal kapsz 1 presztízspontot a „B” előadótermeidben lévő minden egyes hallgatódért.

Azonnal kapsz 4 dukátot.

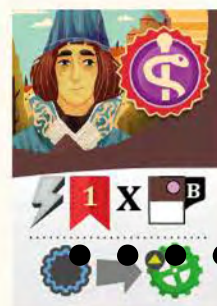
Minden bevételfázis során kapsz 4 dukátot.



Azonnal kapsz 1 presztízspontot a „B” előadótermeidben lévő minden egyes hallgatódért.

Amikor hallgatót toborzol, egy általad választott tankönyvből eggyel kevesebbet fizess.

A költségeket egyéb képességek tovább csökkenthetik.



Azonnal kapsz 1 presztízspontot a B előadótermeidben lévő minden egyes hallgatódért.

Amikor eléred a kutatásáv két szintjét, azonnal kapsz 1 zöld kutatáslépést.



Azonnal kapsz 1 presztízspontot a B előadótermeidben lévő minden egyes hallgatódért.

Amikor professzort toborzol, ne fizess dukátokat. Ez csak akkor érvényes, ha az adott professzort még egyik játékos társad sem toborozta előtted.



A végső pontozásnál kapsz 2 presztízspontot a kutatássávon elért minden mérföldkövedért.



A végső pontozáskor kapsz 3 presztízspontot minden mellésborkártyádért.



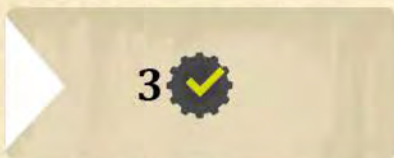
A végső pontozáskor kapsz 1 presztízspontot minden hallgatódért. Ebbe beletartozik az 1-es előadóra nyomtatott hallgató is.



A végső pontozáskor kapsz 2 presztízspontot minden professzorodért.

Függelék: Dicsőséglapkák

A **körödben** elveheted a mellszoborkártyát, amikor:



... elértél legalább 3 mérföldkövet a kutatássávon.



... van legalább 4 szótár és 15 dukát a raktáradban.



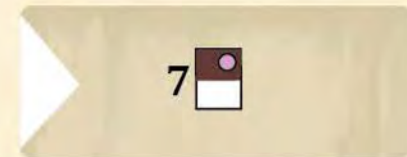
... van legalább 25 dukát a raktáradban.



... van legalább 3 hallgatód vagy orvostudomány vagy matematika karról az előadótermeidben, és elértél legalább 2 mérföldkövet a kutatássávon.



... van legalább 1 hallgatód minden karról az előadótermeidben.



... van legalább 7 hallgatód az előadótermeidben.



... van legalább 2 professzorod vagy a művészet vagy a jogi karról.



... van legalább 4 professzorod.



... van legalább 3 professzorod és 4 hallgatód vagy a művészet vagy a jogi karról az előadótermeidben.

Bónuszok



Kapsz 2 dukátot.



Kapsz 2 általad választott tankönyvet, és 5 presztízspontot.



Azonnal toborozz 1 általad választott professzort dukátok fizetése és tanító használata nélkül. Az egyéb költségeket továbbra is be kell fizetni (lásd *Akadémia*, 9. oldal). Azonnal ingyen előadást tarthatsz ezzel a professzorral.



Azonnal toborozz 1 professzort a matematika, az orvostudomány vagy a jogi karról, költségizetés és tanító használata nélkül. Azonnal ingyen előadást tarthatsz ezzel a professzorral.



Kapsz 3 különböző tankönyvet és egy szótárt.



Azonnal kapsz 1 szótárt, és toborozhatsz egy általad választott hallgatót költségizetés és tanító használata nélkül.



Azonnal toborozz egy hallgatót a művészet vagy a jogi karról költségizetés és tanító használata nélkül. A 7-11. előadótermek plusz költségét ki kell fizetni.

Ha a választott professzort már toborozta valamelyik játékos, azt a könyvet tedd a professzorra, amiből a legtöbbet fizette. Ha még egyik játékos sem toborozta a professzort, akkor bármilyen könyvet tehetsz a professzorra. A könyvet mindkét esetben a készletből vedd el.



Kapsz 3 presztízspontot.

Függelék: Költségek



Fizess 1 szótárt.



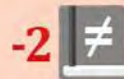
Fizess 3 bármilyen színű tankönyvet.



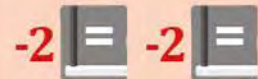
Tedd át 1 tanítót a levéltármezőről a hálóteremmezőre. Ha nincs tanítód a levéltármezőn, akkor nem tudod teljesíteni ezt a kutatáslépést.



Tedd át az összes tanítót a levéltármezőről a hálóteremmezőre. Ha nincs tanítód a levéltármezőn, akkor nem tudod teljesíteni ezt a kutatáslépést.



Fizess 2 különböző tankönyvet.



Fizess 2 tankönyvet egy színből és még 2 tankönyvet egy másik színből.



Vedd le az egy tanítót a levéltármezőről, és tedd vissza a játék dobozába. Ha nincs tanítód a levéltármezőn, akkor nem tudod teljesíteni ezt a lépést.



Meríts ki az egyik professzorodat a képessége használata nélkül. Ez nem számít egy előadás megtartásának.



Fizess 5 bármilyen tankönyvet. Minden mellszoborkártyád 2 tankönyvvel csökkenti ezt a költséget (a minimális költség 0 tankönyv).



Fizess egy tankönyvet minden egyes professzorodért.



Ez a lépés ingyenes, ha van legalább 3 hallgató az előadótermeidben; máskülönben fizess 2 dukátot és 3 presztízspontot.



Ez a lépés ingyenes, ha van legalább 1 professzorod; máskülönben fizess 1 tankönyvet és 3 presztízspontot.



Fizess 3 dukátot.



Fizess 7 dukátot. Minden hallgatód 2 dukáttal csökkenti ezt a költséget (a minimális költség 0 dukát).



Fizess 5 dukátot. A püspökmezőn lévő minden tanítód 2 dukáttal csökkenti ezt a költséget (a minimális költség 0 dukát).



Fizess 1 dukátot. Minden hallgatód 1 dukáttal csökkenti ezt a költséget.



Meríts ki az egyik professzorodat a képessége használata nélkül; vagy fizess 5 dukátot. Ez nem számít az előadás megtartásának.



Ez a lépés ingyenes, ha van legalább 3 mellszoborkártyád; máskülönben tegyél át 1 tanítót a levéltármezőről a hálóteremmezőre, és fizess 4 presztízspontot. Ha nincs tanítód a levéltármezőn, akkor nem tudod teljesíteni ezt a kutatáslépést.



Fizess 2 dukátot a levéltárban lévő minden tanítóért.



Fizess be a raktárban lévő dukátjaid felét (felfelé kerekítve).



Fizess 2 dukátot minden játékosért, aki mögötted van a kutatássávon.

Stáblista

A szerzők köszönetet szeretnének mondani minden embernek, aki részt vett a játék tesztelésében, az idejükért, a lekesedésükért, az értékes javaslataikért, különösen: Davide Malvestutonak, Chiara Volpininek, Luca Ercolininak, Livia Ercolininek, Davide Pellacaninek, Jamil Zabarahnak, Simone Lucianinak, Samantha Milaninak, Luca Iennaconak, Riccardo Rabissoninek, Francesca Vilmercatinek, Giorgia Pandolfonak, Roberto Sartininek, Giovanni Cucchiarellinek, Franco Marinak, Samuele Sabbatinnek és Fabrizio Grugnalettinek. Külön köszönet Marco Pranzonak, Tommaso Battistanak és Gabriele Ausiellonak, akik nélkül a játék nem lenne ugyanilyen. Végül a szerzők külön köszönetet mondanak az egész kiadói csapatnak, különösen Viktor Kobilkének és Moritz Thielének.

Tervezők:

Antonio Tinto, Flaminia Brasini,
Virginio Gigli, Stefano Luperto

Producer:

Sophie Gravel

Fejlesztés:

Moritz Thiele, Andre Bierth, Katja
Volk, Sarah-Ann Orymek

Művészeti vezető:

Sophie Gravel

Illusztrátor:

Chris Quilliams

Grafika:

Stephane Vachon

Szerkesztő:

Moritz Thiele

Magyar fordítás:

T&D



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

©2020 Plan B Games Europe GmbH

Sinstorfer Weg 70
21077 Hamburg
Germany

Eggertspiele a Plan B Games Europe GmbH egyik márkája.
Külön engedély nélkül az egyes részek reprodukciója tilos.

Made in China.

