

NESTORE MANGONE & SIMONE LUCIASI

NEWTON

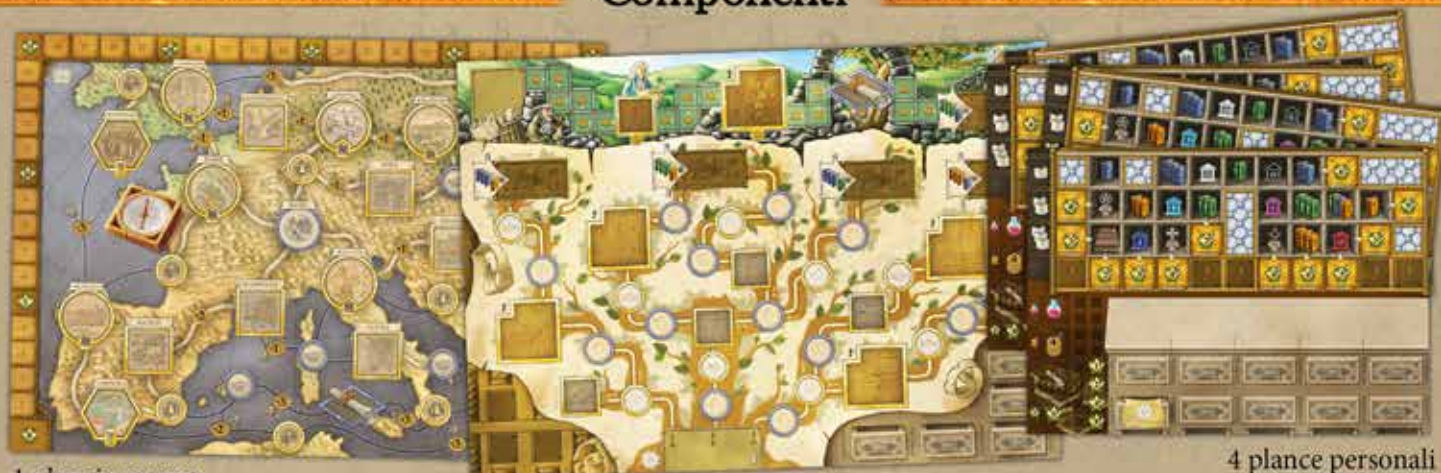


Regolamento

Diciottesimo secolo, un'era di grandi scoperte scientifiche e di ricerche in campi misteriosi e occulti. Per dei giovani studiosi come voi, la concorrenza nel mondo accademico è spietata! Proseguite lungo la strada intrapresa dal maestro Newton e dedicatevi a nuove ricerche, allargate il vostro sapere per ottenere il rispetto della comunità scientifica mondiale!

Viaggiate per l'Europa visitando città, università e antichi luoghi sede di conoscenze arcane. Dedicatevi alla lettura dei grandi studiosi che vi hanno preceduto. Apprendete nuovo sapere tramite lezioni accademiche. Sperimentate le vostre teorie per raggiungere nuove invenzioni tecnologiche. Lavorate per sostenere economicamente le vostre ricerche. Esplorare il misterioso mondo dell'alchimia. E cercate il sostegno dei grandi maestri contemporanei!

Componenti



1 plancia mappa

1 plancia tracciati

4 plance personali



10 tessere obiettivo



10 tessere specializzazione



12 tessere rendita



4 tessere medicina



20 pozioni



48 segnalini libreria
(12 per ogni colore)



32 monete
(da 1 e da 5)



18 gettoni bonus



3 tessere luogo antico



6 tessere università



16 studenti
(4 per ogni colore)



4 scienziati
(1 per ogni colore)



7 tessere città



20 tessere potenziamento



10 tessere invenzione



20 carte maestro



24 carte azione iniziali
(6 per ogni colore)



45 carte azione
(15 per ogni livello)



4 tessere azioni veloci



8 indicatori
(2 per ogni colore)



48 cubi viaggio
(12 per ogni colore)



1 segnalino primo giocatore

Preparazione

1 Piazzate la **plancia mappa** e la **plancia tracciati** al centro del tavolo.

2 Piazzate casualmente tutte le **tessere città, università e luogo antico** a faccia in su sugli spazi appositi (con la stessa forma) della plancia mappa.

3 Mescolate le **tessere specializzazione**, pescatene 5 e piazzatele casualmente a faccia in su sugli spazi appositi (con la stessa forma) della plancia tracciati (rimettete le tessere avanzate nella scatola).

4 Mescolate le **tessere obiettivo**, pescatene 6 e piazzatele casualmente a faccia in su sugli spazi appositi (con la stessa forma) delle plance mappa e tracciati (rimettete le tessere avanzate nella scatola).

5 In una partita a 4 giocatori, piazzate casualmente tutti i **gettoni bonus** a faccia in su sugli spazi appositi (con la stessa forma e il bordo dorato) sulle plance mappa e tracciati. In una partita a 3 giocatori, non piazzate gettoni sugli spazi contrassegnati dal simbolo 4. In una partita a 2 giocatori, non piazzate gettoni sugli spazi contrassegnati dai simboli 4 e 3+. In una partita in solitario, non piazzate gettoni bonus sugli spazi contrassegnati dai simboli 4, 3+, 2+. (In partite a 3, 2, 1 giocatore avanzeranno 3, 6, 10 gettoni: rimetteteli nella scatola).

6 Mescolate le **tessere invenzione**, pescatene 5 e piazzatele casualmente a faccia in su sugli spazi appositi (con la stessa forma) della plancia tracciati (rimettete le tessere avanzate nella scatola).

7 Separate le **tessere rendita** per tipo (il simbolo sul fronte) e piazzatele a faccia in su sugli spazi appositi della plancia tracciati.

8 Piazzate le **tessere medicina** sullo spazio apposito della plancia mappa, con il lato da 1 Punto Vittoria rivolto verso l'alto.

9 Piazzate le **monete** e le **pozioni** sul tavolo a formare una riserva generale. Monete e pozioni sono considerate illimitate (nel raro caso in cui dovessero servirne di più, potete usare al loro posto altri gettoni).



10 Separate le **carte azione** per livello (il simbolo sul retro), mescolatele separatamente e piazzate i tre mazzetti a faccia in giù sul tavolo. Pescate 3 carte da ciascun mazzetto e disponetele a faccia in su di fianco al relativo mazzetto, formando 3 file. In una partita in solitario, pescate solo 2 carte azione da ogni mazzetto invece di 3.

11 Separate le **tessere potenziamento** per tipo (il simbolo sul fronte) e piazzatele a faccia in su sugli spazi appositi della plancia tracciati.

Scegli un colore e:

- A** Prendi una **plancia personale** casuale e piazzala di fronte a te.
- B** Prendi i 12 **segnalini libreria** del colore scelto e piazza 3 segnalini in ciascuno degli spazi appositi della tua plancia personale.
- C** Prendi i 12 **cubi viaggio** del colore scelto e piazzane 1 in ciascuno degli spazi appositi della tua plancia personale.
- D** Prendi le 6 **carte azione iniziali** del colore scelto.
- E** Prendi lo **scienziato** del colore scelto e piazzalo sulla plancia mappa a Basel.
- F** Prendi i 4 **studenti** del colore scelto, piazzane 1 sulla plancia tracciati alla base del tracciato della sperimentazione e piazza i restanti 3 a lato della tua plancia personale.
- G** Prendi i 2 **indicatori** del colore scelto. Piazzane uno sulla plancia tracciati nel primo spazio del tracciato del lavoro e piazza l'altro sulla plancia mappa nello spazio "O" del tracciato dei Punti Vittoria (per i punti E, F e G vedi figura nelle pagine precedenti).
- H** Prendi una tessera riepilogo e piazzala a lato della tua plancia personale.
- I** Prendi 2 monete e piazzale a lato della tua plancia personale.



- J** Scegliete casualmente il primo giocatore e consegnategli il **segnalino primo giocatore** (in una partita in solitario, il segnalino primo giocatore non viene utilizzato).
- K** Mescolate le **carte maestro** e consegnatene 4 a ogni giocatore (rimettete le **carte maestro avanzate** all'interno della scatola).
- Per la prima partita: tenete le **carte maestro** ricevute.
- Per le partite successive: in contemporanea, ogni giocatore sceglie una carta da tenere e passa le restanti al giocatore alla sua sinistra. Si procede così finché tutti i giocatori hanno il loro set finale di 4 carte maestro.
- Per la partita in solitario: pesca 6 **carte maestro** e scegli 4 carte da tenere.

Come si gioca

Una partita si sviluppa in 6 round, ognuno diviso in 2 fasi che si svolgono in quest'ordine: prima la fase azioni e poi la fase fine round. Nella fase azioni i giocatori piazzano carte sulla propria scrivania per effettuare azioni diverse. A fine round dovranno scegliere una delle carte giocate e piazzarla sotto la scrivania: non potranno più usare quella carta, ma il simbolo su di essa aumenterà il valore della medesima azione effettuata successivamente. I giocatori ricevono Punti Vittoria come bonus immediato o come rendita durante la partita, e grazie a tessere obiettivo e carte maestro a fine partita.

Nella fase azioni i giocatori giocano un turno dopo l'altro in senso orario, a partire dal primo giocatore, per un totale di 5 turni a giocatore.

Nel proprio turno, ogni giocatore deve giocare UNA carta azione dalla propria mano sulla scrivania della propria plancia personale e può, se vuole, effettuare un qualsiasi numero di azioni veloci (vedi pag. 9).

Ogni carta azione mostra il simbolo di un'azione base nella parte inferiore e può o meno mostrare il simbolo di un effetto speciale nella parte superiore (vedi pag. 14).

Per giocare una carta azione, sceglila dalla tua mano e piazzala sulla tua scrivania, nel primo spazio disponibile da sinistra a destra: effettua l'azione base e applica, se presente, l'effetto speciale. Puoi anche decidere, se vuoi, di non

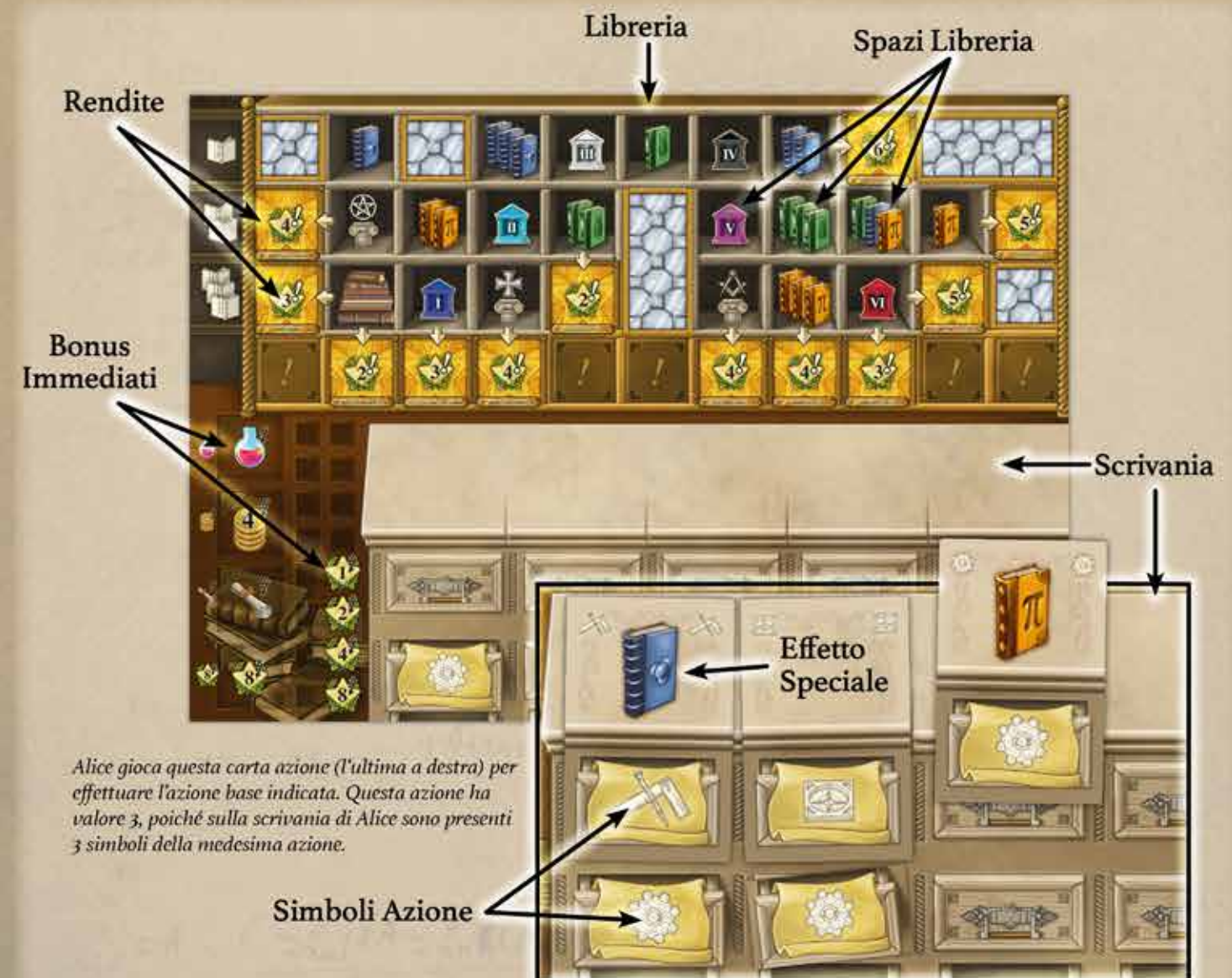
effettuare l'azione base o di non applicare l'effetto speciale della carta.

Puoi effettuare l'azione base, le azioni veloci e applicare l'effetto speciale della carta nell'ordine che desideri.

Quando effettui un'azione base, questa azione può avere valori diversi: il valore di un'azione base è uguale al numero totale di simboli della medesima azione visibili sulla tua scrivania, compreso quello della carta azione che hai appena giocato.

Puoi sempre decidere di effettuare un'azione base a un valore inferiore al totale dei simboli della medesima azione visibili sulla tua scrivania.

Nelle pagine seguenti descriveremo le azioni base del gioco una per una.



Alice gioca questa carta azione (l'ultima a destra) per effettuare l'azione base indicata. Questa azione ha valore 3, poiché sulla scrivania di Alice sono presenti 3 simboli della medesima azione.

Lavoro

Sposta in avanti il tuo indicatore sul tracciato del lavoro di un numero di spazi uguale (o inferiore) al valore dell'azione.

Guadagna un numero di monete pari al valore dell'azione.

Se hai già raggiunto l'ultimo spazio del tracciato del lavoro, puoi comunque effettuare l'azione Lavoro per guadagnare monete: non muovere il tuo indicatore.

Per attivare gli effetti degli spazi speciali lungo il tracciato, devi finire il movimento del tuo indicatore esattamente su quello spazio (per gli

effetti delle tessere e dello spazio maestro, vedi da pag. 12).

Se per finire il movimento su uno spazio speciale e applicarne gli effetti decidi di effettuare l'azione a un valore minore rispetto al totale dei simboli visibili sulla tua scrivania, allora guadagni un numero di monete pari al valore che stai utilizzando per spostare l'indicatore.

Per accedere allo spazio obiettivo alla fine del tracciato, devi soddisfare il requisito indicato (vedi pag. 9)



Sara effettua un'azione Lavoro a valore 3, ma decide di muovere il suo indicatore solamente di 2 spazi per attivare la tessera specializzazione. Riceve 2 monete.

Sperimentazione

Sposta in avanti un tuo studente sul tracciato della sperimentazione di un numero di spazi uguale (o inferiore) al valore dell'azione.

Il tracciato della sperimentazione parte da uno spazio iniziale ma si sviluppa in diversi percorsi. Quando muovi uno studente dallo spazio iniziale e ogni volta che lo studente si trova davanti a un bivio, scegli su quale percorso farlo avanzare. Gli spazi finali dei 6 percorsi del tracciato sono caratterizzati dal simbolo evidenziato nella figura qui a lato.

Gli studenti possono solo avanzare e non possono tornare indietro su di un percorso.

Non puoi spostare più studenti con la stessa azione, cioè non puoi dividere il valore dell'azione tra più studenti. Se non hai studenti lungo il tracciato o nello spazio iniziale, non puoi effettuare l'azione Sperimentazione.

Quando un tuo studente passa sopra un gettone bonus, prendilo e attivane l'effetto. Per attivare gli effetti degli spazi speciali lungo il tracciato, devi finire il movimento del tuo studente esattamente su quello spazio (per gli effetti delle tessere e dello spazio maestro, vedi da pag. 12).

Per accedere allo spazio obiettivo (alla fine di quattro percorsi del tracciato), devi soddisfare il requisito indicato a lato di quello spazio (vedi pag. 9).

Non ci possono essere più studenti dello stesso colore nell'ultimo spazio di un percorso. Tuttavia, non c'è limite al numero di studenti che possono essere presenti su uno spazio lungo il tracciato.



Alice effettua l'azione Sperimentazione a valore 3. Decide di muovere lo studente come mostrato. Dopo il primo movimento, raccoglie e attiva il gettone bonus; quindi decide di proseguire lungo il percorso a destra per concludere il movimento sulla tessera invenzione.

Viaggio

Muovi il tuo scienziato lungo i percorsi sulla mappa di un numero di spazi uguale (o inferiore) al valore dell'azione.

Ogni volta che muovi il tuo scienziato lungo un percorso su cui è indicato un costo in monete, devi prima spendere le monete indicate.

La mappa del gioco mostra luoghi di tipo diverso collegati da percorsi. Ci sono 6 università, 3 luoghi antichi, 7 città, 14 villaggi, 1 spazio maestro, 1 spazio obiettivo e lo spazio iniziale (Basel). I percorsi sono di terra, di mare o misti e possono mostrare un costo in monete.

Quando il tuo scienziato passa sopra un gettone bonus, prendilo e attivane l'effetto. Se il tuo scienziato finisce il movimento su una tessera città, università, luogo antico, obiettivo, oppure

sullo spazio maestro, prendi un cubo viaggio dalla tua plancia personale e piazzalo su quello spazio (per gli effetti delle tessere e dello spazio maestro, vedi da pag. 12).

Devi prendere i cubi viaggio dall'alto verso il basso e da destra verso sinistra. Quando piazzil il 9°/10°/11°/12° cubo viaggio, ricevi immediatamente 1/2/4/8 PV.

Non ci possono essere più cubi viaggio dello stesso colore nello stesso spazio. Non c'è limite al numero di scienziati che possono essere presenti su uno spazio della mappa.

Per accedere allo spazio obiettivo, devi soddisfare il requisito indicato a lato di quello spazio (vedi pag. 9).



Francesco effettua un'azione Viaggio a valore 4, ma decide di muovere il suo scienziato di soli 3 spazi per terminare il movimento ad Istanbul. Dopo il secondo movimento, riceve e attiva un gettone bonus; quindi posiziona uno dei suoi cubi viaggio sulla tessera città.

Lezione

Prendi UNA carta azione disponibile di valore uguale (o inferiore) al valore dell'azione e aggiungila alla tua mano.

Il valore di una carta azione corrisponde al numero di simboli Lezione mostrati sul retro della carta.

Nota: Poiché dovete piazzare una carta azione sotto la vostra plancia personale alla fine di ogni round, è fondamentale prendere nuove carte azione per evitare di non averne abbastanza da giocare più avanti nella partita!

Non puoi prendere più carte con la stessa azione, cioè non puoi dividere il valore dell'azione tra più carte.

Non rimpiazzare subito la carta che hai preso: le carte disponibili vengono rimpiazzate nella fase di fine round. Se non hai carte azione in mano quando è il tuo turno, non puoi effettuare azioni base!



Sara effettua un'azione Lezione a valore 2. Può quindi pescare una delle carte sopra evidenziate.



Studio

Prendi UNO dei tuoi segnalini libreria e piazzalo in uno spazio libreria a tua scelta sulla tua plancia personale su uno scaffale di valore uguale (o inferiore) al valore dell'azione.

La libreria sulla plancia personale è composta da spazi libreria (spazi quadrati) suddivisi in 3 scaffali (linee orizzontali), ognuno caratterizzato da un valore (1/2/3 simboli studio). Ogni spazio libreria mostra un requisito che può essere: un'università, un luogo antico, un certo numero di tomi. Gli spazi della libreria illustrati con una vetrinetta separano le righe e le colonne di spazi libreria. Il segnalino libreria già stampato nell'angolo in basso a sinistra della libreria viene considerato già piazzato. Quando tutti gli spazi libreria adiacenti su una riga o su una colonna sono coperti rappresentano una scoperta scientifica e attivano la rendita in Punti Vittoria indicata dalla freccia. Alla base della libreria ci sono 5 spazi per le tessere rendita o medicina.

Per piazzare un segnalino libreria devi soddisfare il requisito dello spazio libreria in cui lo vuoi piazzare (per i requisiti, vedi pag. 9).

Devi prendere i segnalini libreria nella tua riserva dall'alto verso il basso. Quando prendi il terzo segnalino da una pila, ricevi immediatamente un bonus (1 pozione/4 monete/1 maestro/8 Punti Vittoria).

Non puoi piazzare più segnalini libreria con la stessa azione, cioè non puoi dividere il valore dell'azione tra più spazi libreria.

Se non hai segnalini libreria nella tua riserva non puoi effettuare l'azione Studio.

Se completi una riga o una colonna di spazi libreria attivi la rendita in Punti Vittoria indicata dalla freccia su quella riga o quella colonna (vedi fase di fine round).



Francesco ha visitato l'università di Bologna (II).

Francesco effettua un'azione Studio a valore 2. Prende il suo primo segnalino libreria disponibile e lo piazza nella sua libreria (ricevendo subito 1 pozione come effetto immediato). Può piazzarlo in uno dei due spazi libreria evidenziati perché ha soddisfatto entrambi i requisiti (ha visitato l'università II e possiede il tomo blu sulla sua scrivania). Decide di piazzarlo nello spazio del tomo blu per attivare la colonna delle rendite. In questo modo, durante la fase finale del round e di tutti i round successivi, Francesco riceve 2 Punti Vittoria.



Jolly

La carta azione con il simbolo jolly può essere usata per effettuare un'azione base a scelta.

Il valore dell'azione che scegli di effettuare è pari al numero totale di simboli della stessa azione visibili sulla tua scrivania più 1 (bisogna contare anche il jolly). Una volta giocata la carta azione jolly, il simbolo jolly visibile sulla scrivania non viene mai conteggiato per aumentare il valore delle azioni effettuate successivamente.

Il simbolo jolly non viene conteggiato per il valore di un'azione neanche se la carta jolly viene posizionata sotto la plancia alla fine di un round.



Sara gioca la carta jolly per effettuare una azione Viaggio. Quest'azione ha valore 4, poiché sono già presenti 3 simboli della medesima azione visibili sulla scrivania.

Requisiti, Tomi e Pozioni

Per piazzare i segnalini libreria e per accedere alle tessere obiettivo dovete soddisfare i requisiti mostrati (tomi, università o luogo antico) nello spazio libreria o obiettivo.

Per soddisfare un requisito università o luogo antico, devi aver visitato l'università o il luogo antico mostrato (deve essere presente un tuo cubo viaggio su quella tessera).

Per soddisfare un requisito di tomi, devi avere quei tomi a disposizione, cioè devono essere visibili sulla tua scrivania (o su una carta maestro giocata). Puoi usare ogni tomo disponibile per soddisfare più requisiti nello stesso round.

Ogni volta che devi soddisfare un requisito (durante un'azione Studio o per accedere a uno spazio obiettivo), puoi spendere pozioni per soddisfare i requisiti in maniera più facile, nei seguenti modi:



Puoi spendere 1 pozione per ignorare 1 tomo che ti viene richiesto (da uno spazio libreria o da uno spazio obiettivo). Puoi ignorare quanti tomi vuoi se spendi 1 pozione per ciascuno.



Puoi spendere 3 pozioni per ignorare un requisito università o luogo antico che ti viene richiesto da uno spazio libreria.

Azioni Veloci

Prima, durante o dopo aver effettuato un'azione base, puoi spendere monete per effettuare le seguenti azioni veloci.



Comprare una pozione. Costo: 3 monete. Ripetibile.

Spendi 3 monete. Prendi 1 pozione dalla riserva e aggiungila alla tua riserva personale.



Girare due carte azione da un mazzetto. Costo: 1 moneta. Ripetibile.

Spendi 1 moneta. Pesca le prime 2 carte azione da un mazzetto a tua scelta e disponile a faccia in su nella fila del relativo mazzetto.



Reclutare un nuovo studente. Costo: 5 monete. Ripetibile.

Spendi 5 monete. Prendi uno studente dalla tua riserva personale e piazzalo alla base del tracciato della sperimentazione.



Lascia le carte azioni pescate dove si trovano. Non c'è limite al numero di carte disponibili in una fila.



Aumentare il valore di un'azione base. Costo: 2 monete. Solo una volta per turno.

Spendi 2 monete. Aggiungi 1 al valore di un'azione base che stai effettuando. Questa azione veloce può essere applicata solo una volta per turno e solo per aumentare il valore di un'azione base che stai effettuando grazie a una carta azione. Non è possibile pagare 4 monete per aumentare di 2 il valore, né aumentare il valore di un'azione base derivante da una tessera invenzione o da una carta maestro (vedi da pag. 12).



Sara gioca la carta jolly per effettuare un'azione Viaggio e spende 2 monete per potenziare il valore di quest'azione. La sua azione ha quindi valore 5 (3 simboli uguali visibili sulla scrivania + 1 per la carta jolly + 1 per l'azione veloce).

La fase azioni termina dopo che tutti i giocatori hanno giocato 5 turni (questo è rappresentato visivamente dalla scrivania riempita di carte azione).

La fase di fine round può essere giocata contemporaneamente dai giocatori per velocizzare la partita.

☺ All'inizio della fase di fine round ogni giocatore deve scegliere una delle carte azione che ha giocato e piazzarla sotto la propria plancia personale, in corrispondenza della prima colonna di cassetti libera a sinistra della scrivania.

Gli effetti speciali delle carte piazzate sotto la scrivania non avranno più valore per il resto della partita.



☺ Poi tutti i giocatori riprendono in mano tutte le altre carte giocate.

☺ Infine i giocatori ottengono tutte le rendite attive nella libreria della loro plancia personale.

Se ricevi Punti Vittoria, sposta il tuo indicatore sul tracciato dei Punti Vittoria in avanti di un numero di caselle pari ai punti ricevuti.

Le rendite attive possono derivare dal completamento di righe e colonne di spazi libreria oppure da tessere rendita piazzate nella libreria.



Alice ottiene le seguenti rendite: 2 PV e 4 PV per il completamento di una riga e una colonna, 1 PV per la tessera medicina, 1 pozione per la tessera rendita.

☺ Tutte le carte azione disponibili (a faccia in su) in ogni fila vengono rimesse in fondo al relativo mazzetto. Pescate 3 nuove carte da ogni mazzetto (in una partita in solitario, pescate solo 2 carte da ogni mazzetto). Le carte sono

limitate: se non ci sono più carte sufficienti a completare una fila, lasciatela incompleta.

☺ Il segnalino primo giocatore passa al prossimo giocatore in senso orario.



La partita termina dopo la fase fine round del sesto round. Il numero dei round è contrassegnato dalle carte azione al di sotto della plancia personale dei giocatori. Quando piazzate la quinta carta azione sotto la scrivania (riempiendo gli spazi disponibili) significa che avete appena concluso la fase azioni del quinto round: giocate un altro round!

Ogni giocatore riceve Punti Vittoria (PV) per le tessere obiettivo occupate da un pezzo del proprio colore (un cubo viaggio, uno studente o un indicatore).

Inoltre i giocatori ricevono i Punti Vittoria indicati sulle carte maestro che hanno giocato durante la partita.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore.

Punteggio in solitario

Al termine della partita confrontate il vostro punteggio con la tabella sottostante per vedere quanta gloria accademica siete riusciti a raggiungere!

Punti vittoria	Grado Raggiunto
0 - 40	Analfabeta
41 - 50	Scrivano
51 - 60	Studente
61 - 70	Ricercatore
71 - 80	Professore
81 - 90	Rettore
91 - 100	Luminare
101 - 110	Maestro di Sapienza
110 - 120	Genio
120+	Leggenda della Scienza



Alice termina la partita nella situazione raffigurata. Ha piazzato cubi viaggio a Bologna, Paris, Leipzig, Amsterdam, Napoli, Athenai, Istanbul, Krakow e nello spazio obiettivo; ha studenti sugli spazi obiettivo rappresentati sul tracciato della sperimentazione e la sua pedina è sullo spazio obiettivo del tracciato del lavoro; ha giocato le carte maestro e collezionato i gettoni bonus qui illustrati; ha ricevuto inoltre 34 PV durante la partita. Alla fine del gioco Alice riceve i seguenti Punti Vittoria per gli obiettivi occupati:

- 12 PV per le 4 università visitate
- 10 PV per i 5 gettoni bonus collezionati
- 12 PV per le 3 carte maestro giocate
- 5 PV per 1 luogo antico visitato

Riceve inoltre 11 PV dalle carte maestro:



Il suo punteggio finale è di 84 Punti Vittoria!



Nelle seguenti pagine descriveremo come funzionano tutti i componenti di gioco.

I gettoni bonus

I gettoni bonus permettono di ottenere un bonus immediato al primo giocatore che li prende. Ci sono gettoni bonus sulla mappa e sul tracciato della sperimentazione.



Quando passi sopra un gettone bonus con il tuo scienziato o con un tuo studente (non è necessario finire il movimento sul gettone), prendi il gettone bonus, ottieni l'effetto immediato e conserva il gettone a lato della tua plancia personale.

- Ricevi il numero indicato di monete.
- Ricevi il numero indicato di PV.
- Ricevi il numero indicato in pozioni.
- Piazza un tuo nuovo studente alla base del tracciato della sperimentazione.

Le tessere specializzazione

Le tessere specializzazione permettono di ottenere come bonus una tessera rendita o una tessera potenziamento.



Quando, e solo se, finisci il movimento di un tuo studente (sul tracciato della sperimentazione) o del tuo indicatore (sul tracciato del lavoro) su una tessera specializzazione, prendi la tessera (rendita o potenziamento) mostrata e piazzala sulla tua plancia personale (il simbolo ? indica una tessera del tipo mostrato a scelta).

Le tessere potenziamento

Le tessere potenziamento sono simboli aggiuntivi dell'azione base mostrata sulla tessera. Queste servono per aumentare il valore di quell'azione ogni volta che la effettuate!



Quando prendi una tessera potenziamento (come effetto di una tessera specializzazione), piazzala in uno spazio cassetto libero nella seconda fila della tua scrivania. Se tutti i 5 spazi cassetto della tua scrivania sono già occupati, puoi sostituire una tessera potenziamento piazzata in precedenza.



Le tessere rendita e medicina

Le tessere rendita permettono di ottenere un bonus (2 PV, 2 monete, 1 pozione) durante la fase rendite di ogni round.

La tessera rendita medicina permette di ottenere 1 PV o 3 PV, a seconda di quante città con il simbolo medicina avete visitato.



Quando prendi una tessera rendita (come effetto di una tessera specializzazione), piazzala in uno spazio rendita libero della tua libreria. Se tutti i 5 spazi rendita della tua libreria sono già occupati, puoi sostituire una tessera rendita piazzata in precedenza.



Le tessere invenzione

Le tessere invenzione vi permettono di ricevere un bonus immediato.

Quando, e solo se, finisci il movimento di un tuo studente (sul tracciato della sperimentazione) o del tuo indicatore (sul tracciato del lavoro) su una tessera invenzione, ricevi immediatamente il bonus indicato.

- Ricevi 1 pozione e 6 PV.
- Ricevi 2 pozioni e 3 PV.
- Ricevi 5 monete e piazza un tuo nuovo studente alla base del tracciato della sperimentazione.
- Ricevi 2 PV e 2 monete per ogni carta maestro che hai giocato.
- Ricevi 2 PV per ogni università che hai visitato (tessere università con un tuo cubo viaggio).
- Ricevi 2 PV ed effettua un'azione base Sperimentazione a valore 1 per ogni luogo antico che hai visitato.
- Ricevi 1 PV ed effettua un'azione base Lavoro a valore 1 per ogni riga o colonna completata nella tua libreria.
- Ricevi 2 monete ed effettua un'azione base Studio a valore 3.
- Ricevi 2 PV ed effettua un'azione base Lezione a valore 3.
- Ricevi 1 pozione ed effettua un'azione base Viaggio a valore 3.

Tutte le azioni base effetto di una tessera invenzione devono essere effettuate a un valore uguale (o inferiore) a quello indicato dalla tessera.

Non puoi aggiungere al valore dell'azione i simboli visibili della medesima azione sulla tua scrivania, né spendere 2 monete per aumentarne il valore.

Le tessere città

Le tessere città permettono di ottenere un bonus immediato quando piazzate un cubo viaggio sulla tessera (al termine del movimento dello scienziato o in altro modo).

Quando, e solo se, piazza un cubo viaggio (al termine del movimento del vostro scienziato e in altro modo), ricevi immediatamente il bonus indicato.

- Ricevi 4 monete.
- Ricevi 2 pozioni.
- Piazza un tuo nuovo studente alla base del tracciato della sperimentazione.
- Paga 2 monete e piazza un cubo viaggio su una università a tua scelta.
- Paga 2 monete e piazza un cubo viaggio su un luogo antico a tua scelta.
- Città della medicina: se è la prima città della medicina che visiti, prendi la tessera rendita medicina dalla mappa e piazzala in uno spazio rendita della tua libreria sul lato 1 PV. Se è la seconda città della medicina che visiti, gira la tessera rendita medicina nella tua libreria sul lato 3 PV.

Le tessere obiettivo

Le tessere obiettivo permettono di ricevere Punti Vittoria a fine partita in base alle condizioni mostrate. Ci sono tessere obiettivo sulla mappa, alla fine del tracciato del lavoro, alla fine di 4 percorsi del tracciato della sperimentazione. Per accedere a uno spazio obiettivo (sulla mappa o alla fine di un tracciato) devi soddisfare il requisito di 4 tomi indicato a lato di quello spazio.

Se raggiungi una tessera obiettivo con una pedina del tuo colore (cubo, viaggio, indicatore, studente), attivi quell'obiettivo: a fine partita riceverai Punti Vittoria in base alle condizioni indicate dalla tessera.



Ricevi 1 PV per ogni moneta che hai nella tua riserva a fine partita. Puoi ricevere al massimo 14 PV (anche se hai più di 14 monete).



Ricevi 2 PV per ogni pozione che hai nella tua riserva a fine partita. Puoi ricevere al massimo 14 PV (anche se hai più di 7 pozioni).



Ricevi 2 PV per ogni gettone bonus che hai nella tua riserva a fine partita. Puoi ricevere al massimo 14 PV (anche se hai più di 7 gettoni bonus).



Ricevi 3 PV per ogni università che hai visitato durante la partita (tessere università con un tuo cubo viaggio). Puoi ricevere massimo 15 PV (anche se hai visitato più di 5 università).



Ricevi 5 PV per ogni luogo antico che hai visitato durante la partita (tessere luogo antico con un tuo cubo viaggio).



Ricevi 4 PV per ogni tuo studente che ha raggiunto lo spazio finale di un percorso sul tracciato della sperimentazione durante la partita.



Ricevi 4 PV per ogni carta maestro che hai giocato durante la partita.



Ricevi 5 PV per ogni 3 tomi diversi che hai sulle carte azione che hai disponibili a fine partita (sia quelle nella tua mano, sia quelle che hai giocato sulla tua scrivania nell'ultimo round). Puoi ricevere al massimo 15 PV, anche se hai più di 3 tris di tomi. Non puoi usare pozioni per sostituire i tomi richiesti da questo obiettivo.



Ricevi 4 PV per ogni 3 segnalini libreria che hai piazzato nella tua libreria durante la partita.



Ricevi 3 PV per ogni coppia di carte azione non iniziali che hai disponibili a fine partita (sia quelle nella tua mano, sia quelle che hai giocato sulla tua scrivania nell'ultimo round). Puoi ricevere al massimo 15 PV, anche se hai più di 5 coppie di carte azione (non iniziali).

Gli effetti speciali delle carte azione

Le carte azione non iniziali hanno sempre un effetto speciale mostrato nella parte superiore.



Spendi ciò che è mostrato a sinistra per ricevere ciò che è mostrato a destra.



1 tomo a scelta.



Ricevi 1 PV per ogni tomo del colore indicato a tua disposizione (sulla tua scrivania e sui tuoi maestri giocati). Non puoi usare pozioni per sostituire i tomi richiesti da questo effetto speciale.



Spendi 3 monete per piazzare un secondo segnalino libreria con la stessa azione. Il valore della azione deve essere diviso.

Esempio: Alice effettua l'azione Studio a valore 3 usando questa carta: può piazzare due segnalini libreria sulla prima riga o uno sulla prima e uno sulla seconda.



Raddoppia l'effetto dei gettoni bonus che raccogli (solo durante questa azione Sperimentazione).



Spendi 2 monete per spostare il tuo scienziato in un qualsiasi villaggio vuoto (piccolo spazio circolare con cornice argento o oro senza gettoni bonus). Puoi applicare questo effetto prima o dopo effettuare l'azione base viaggio.



Applica l'effetto speciale immediato (indicato da un simbolo fulmine) di una carta azione già giocata sulla tua scrivania.



Scarta 1 carta azione dalla tua mano (rimuovila dal gioco) per ricevere 4 PV e 2 monete.



Ricevi 4 PV per ogni set di 3 tomi uguali a tua disposizione (sulla tua scrivania e sui tuoi maestri giocati). Non puoi usare pozioni per sostituire i tomi richiesti da questo effetto speciale.



Spendi 4 monete per ignorare il requisito dello spazio libreria su cui piazzati con questa azione Studio.



Spendi 2 monete per piazzare 1 cubo viaggio in più in un luogo durante questa azione Viaggio (puoi piazzare il cubo in un luogo che attraversi e nel luogo in cui finisci il movimento).

Le carte maestro

Ogni maestro ha un potere speciale e fornisce Punti Vittoria a fine partita.



Ci sono 4 modi diversi per giocare una carta maestro:

- Finire il movimento di un tuo studente sullo spazio maestro alla fine di un percorso sul tracciato della sperimentazione.
- Finire il movimento del tuo indicatore sullo spazio maestro lungo il tracciato del lavoro.
- Piazzare un cubo viaggio sullo spazio maestro sulla mappa.
- Piazzare 9 segnalini libreria.

Quando giochi una carta maestro, piazzala a lato della tua plancia personale. Se il maestro ha un effetto immediato indicato dal simbolo fulmine, risolvi subito quell'effetto.

Se l'effetto immediato è un'azione base, devi effettuare l'azione al valore indicato (o inferiore). Non puoi aggiungere al valore dell'azione i simboli visibili della medesima azione sulla tua scrivania, né spendere 2 monete per aumentarne il valore.



Robert Boyle: Effettua un'azione Studio a valore 4. Con questa azione puoi piazzare più segnalini libreria, dividendo il valore dell'azione (per esempio, un segnalino libreria sulla mensola da 1 e un segnalino sulla mensola da 3; oppure 4 segnalini libreria sulla mensola da 1, etc.). Devi possedere i requisiti di ogni spazio libreria che decidi di riempire.



Tycho Brahe: Fornisce 2 tomi blu permanenti.



Thomas Browne: Effettua un'azione Lezione a valore 4. Con questa azione puoi prendere più carte azione, dividendo il valore dell'azione (per esempio, una carta da 1 e una carta da 3; oppure 4 carte da 1, etc.).



Giordano Bruno: Ricevi 6 monete.



René Descartes: Effettua un'azione Lezione a valore 1. Effettua immediatamente l'azione base della carta azione che decidi di prendere come se avessi giocato quella carta sulla tua scrivania (il valore dell'azione equivale alla somma totale dei simboli visibili sulla tua scrivania + 1).



Margaret Cavendish: Rimuovi permanentemente dalla tua riserva i 2 segnalini libreria più in alto.



Nicolaus Copernicus: Effettua un'azione Studio a valore 3. Ignora i requisiti dello spazio libreria che decidi di riempire.



Nicola Cusano: Ricevi 3 pozioni.



Daniel Fahrenheit: Fornisce 1 tomo permanente. Ogni volta che usi il potere di questo maestro, scegli il colore del tomo.



Galileo Galilei: Effettua un'azione Viaggio a valore 3. Puoi piazzare 1 cubo movimento su ogni luogo che attraversi.



William Gilbert: Piazza un tuo nuovo studente alla base del tracciato della sperimentazione.



Edmond Halley: Effettua un'azione Sperimentazione a valore 4. Con questa azione puoi muovere più studenti, dividendo il valore dell'azione (per esempio, uno studente di 1 spazio e un altro studente di 3 spazi, oppure 4 studenti ognuno di 1 spazio).



Blaise Pascal: Effettua un'azione Viaggio a valore 5. Non pagare eventuali costi di percorso.



Christiaan Huygens: Effettua un'azione Lavoro a valore 3. Se con questa azione raggiungi lo spazio tessera obiettivo, ignora i requisiti per entrare in quello spazio.



Evangelista Torricelli: Effettua un'azione Sperimentazione a valore 3. Se con questa azione raggiungi uno spazio tessera obiettivo, ignora i requisiti per entrare in quello spazio.



Johannes Kepler: Effettua un'azione Lavoro a valore 6. Non ricevi monete per questa azione.



Maria Winkelmann: Piazza 1 cubo movimento in uno spazio a scelta sulla mappa. Non puoi piazzare nello spazio maestro o nello spazio obiettivo.



Gottfried Leibniz: Fornisce 2 tomi arancioni permanenti.



Isaac Newton: Fornisce 2 tomi verdi permanenti.



Paracelsus: Effettua un'azione a scelta a valore 3.

Ringraziamenti

Nestore Mangone ringrazia: i Belli de Roma (Flaminia, Gabriele, Marco, Tommaso e Virginio), la Congrega del Dado Incantato, Battista e Valentina per il supporto e per avermi aiutato con i test, ma soprattutto Marilena, senza di lei questo gioco non sarebbe quello che è.

Simone Luciani ringrazia: Samantha Milani perché mi è sempre accanto in ogni nuova avventura ludica, Claudio Ciccalè, Martina ed Andrea, Luigi Coccia, Paolo Toffanello, Enrico Tombolini, Daniel Marinangeli, Daniele Tascini, Ido Traini, Franco Mari e i giocatori di Moie, i ragazzi di Spazio Ludico e i Rolling gamers per l'entusiasmo con cui affrontano i test.



Autori: Nestore Mangone & Simone Luciani
Illustrazioni e grafica: atelier198
Edizione a cura di: Giuliano Acquati
Seguiteci su www.craniocreations.com

