

Éric Dubus i Olivier Melison

ENCYKLOPEDIA



INSTRUKCJA



WPROWADZENIE

W roku 1739 Georges-Louis Leclerc, znany również jako hrabia de Buffon, mianowany został opiekunem królewskiego gabinetu historii naturalnej. Wtedy też rozpoczął prace nad największym dziełem swego życia – encyklopedią, która miała ogromny wpływ na epokę oświecenia: *Histoire Naturelle* (*Historia naturalna*).

Jesteś jednym z czołowych przyrodników i podróżników swojej epoki i właśnie zostałeś zaproszony przez hrabiego de Buffon do pomocy przy ukończeniu jego *Encyklopedii*. Przeprowadź badania i zorganizuj ambitne wyprawy, które pozwolą na publikację opisów najbardziej fascynujących istot naszego globu.

PODZIĘKOWANIA

Projektanci: Éric Dubus i Olivier Melison

Producent: Jamie Parsons

Kierownik projektu: Quentin Saint-Georges

Dyrektorzy artystyczni: Joëlle Drans, Jérémie Prugneaux i Quentin Saint-Georges

Ilustratorzy: Joëlle Drans, Jérémie Prugneaux i Ronan Toulhoat

Projektanci graficzni: Joëlle Drans i Jérémie Prugneaux

Marketing i komunikacja: Georgina Parsons

Opiekunka społeczności: Kayla Soule

Korektorzy: Raphaël Alcantara, Josée Guillemette i Georgina Parsons

Filmy: Jean-François Belvoix i Jonhatan Picard

Redaktorzy: Éric Dubus, Olivier Melison i Jamie Parsons

OCZYWIŚCIE DZIĘKUJEMY RÓWNIEŻ WSZYSTKIM,
KTÓRZY NAS WSPIERALI!

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie i skład: Marek Baranowski

Korekta: Marta Kania

Redakcja: Patryk Blok

Wydawca: Michał Herman

W razie braków elementów lub pytań do zasad
prosimy o kontakt: info@luckyduckgames.com

ELEMENTY GRY

plansza główna



żeton pierwszego gracza



55 kart ekspertów



12 żetonów rundy



75 kart zwierząt



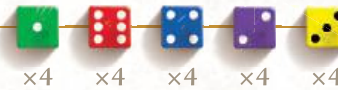
worek



4 żetony reputacji



20 kości



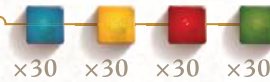
8 żetonów punktacji



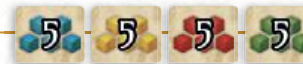
3 pojemniki na żetony



120 drewnianych znaczników badań



28 żetonów „5 znaczników”



69 żetonów monet



47 żetonów królewskiej pieczęci



54 żetony wyprawy



4 planszетки postaci



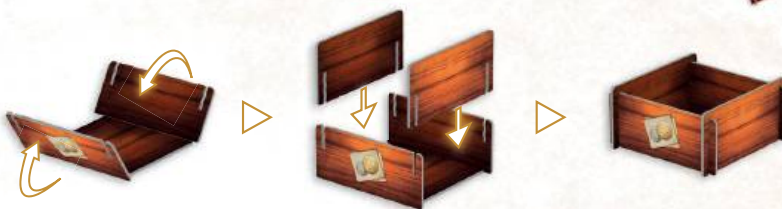
4 plansze gracza



4 planszетки pomocy



PRZYGOTOWANIE PUDEŁKA NA ŻETONY



TRYB SOLO

15 kart kontynentu



3 karty zachowań i 3 karty punktacji



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozłóż planszę główną i umieść ją na środku stołu.
2. Każdy gracz dobiera planszę gracza i planszетkę pomocy, a następnie wybiera planszетkę postaci. Możesz grać z dowolną stroną planszетki postaci ku górze, nie ma to wpływu na rozgrywkę. Te 3 elementy należy połączyć i umieścić przed sobą.
3. Każdy gracz dobiera żetony punktacji i reputacji oraz znaczniki badań wraz z żetonami „5 znaczników” w wybranym przez siebie kolorze. Żetony punktacji należy umieścić na polu „0” toru punktacji na planszy głównej, a żetony reputacji każdy umieszcza na pierwszym polu toru reputacji na swojej planszy gracza. Każdy gracz kładzie swoje znaczniki badań oraz żetony „5 znaczników” obok swojej planszy.
4. Pierwszy gracz wybierany jest losowo. Dobiera on żeton pierwszego gracza. Rozpoczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, możemy określić 2., 3. oraz 4. gracza.
5. Umieść żetony wypraw, monet i królewskiej pieczęci w odpowiednich pojemnikach obok planszy głównej.
6. Losowo dobierz 6 żetonów rundy i umieść je zakryte na właściwych polach na górze planszy głównej.
7. Przetasuj karty ekspertów i umieść je w zakrytej talii obok planszy głównej. Następnie dobierz 6 kart i umieść je na polach uniwersytetu na górze planszy głównej.
8. Przetasuj karty zwierząt i umieść je w zakrytej talii obok planszy głównej.
9. Dobierz i umieść karty zwierząt w sekcji akademii na planszy głównej. Liczba kart dostępnych w czasie gry zależy od liczby graczy:

LICZBA KART ZWIERZĄT		
2 GRACZY	3 GRACZY	4 GRACZY
6	7	8

10. Rozpoczynając od ostatniego gracza i kończąc na pierwszym, każdy gracz wybiera 2 z dostępnych na planszy głównej karty zwierząt i umieszcza je przed swoją planszą gracza. Gdy wszyscy gracze dobrali już swoje startowe karty, uzupełnij dostępne karty zwierząt.
11. Na koniec każdy gracz otrzymuje żeton wyprawy oraz monety w liczbie zależnej od kolejności:

OTRZYMANE ŻETONY I MONETY			
1. GRACZ	2. GRACZ	3. GRACZ	4. GRACZ
			

Możecie teraz rozpocząć grę!

CEL GRY

W grze *Encyklopedia* wcielasz się w rolę nieustraszonego przyrodnika, który wyrusza na dalekie wyprawy, by pomóc hrabiemu de Buffon w ukończeniu jego encyklopedii historii naturalnej.

Stosując mechanikę zarządzania kośćmi, będziesz wybierał zwierzęta do badań, zbierał fundusze i zasoby, prowadził wyprawy i dołączał ekspertów do swojego zespołu badawczego. To wszystko pozwoli ci na osiągnięcie ostatecznego celu: opublikowanie badań wzbudzających publiczny zachwyt i przynoszących ci wieczną chwałę!

Na koniec gry zwycięża gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa!



Każda plansza gracza posiada 2 strony: A i B. Strony A używają gracze, a strony B używa SI (patrz „Tryb solo” str. 21).

Ta planszетка to twoja pomoc gracza. Strona I zawiera informacje potrzebne w trakcie gry. Na stronie II znajdują się informacje dotyczące punktacji końcowej.

ROZGRYWKA

Partia *Encyklopedii* trwa 6 rund. Na początku każdej rundy gracze będą dobierać kości i umieszczać je na planszy głównej w trakcie serii tur, by wykonywać akcje.

POCZĄTEK RUNDY

Wpierw uzupełnij karty zwierząt i ekspertów na planszy głównej. Ten krok jest pomijany na początku 1. rundy, ponieważ karty są już przygotowane.

Następnie odkryj pierwszy z lewej żeton rundy i natychmiast rozpatrz jego efekt.



Każdy gracz otrzymuje 1 żeton wyprawy.



Każdy gracz otrzymuje 3 monety.



Rozpoczynając od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kolejnością, każdy gracz dobiera za darmo 1 z dostępnych kart eksperta. Po tym, jak wszyscy gracze dobrali kartę, dobierz nowe karty i uzupełnij puste pola.



Rozpoczynając od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kolejnością, każdy gracz dobiera za darmo 1 z dostępnych kart zwierząt. Po tym, jak wszyscy gracze dobrali kartę, dobierz nowe karty i uzupełnij puste pola.



Wszyscy gracze dobierają w tej rundzie 1 dodatkową kość. Będą musieli przydzielić 2 kości do tego samego pola na swojej planszy gracza (patrz „Dobieranie kości”).



Brak efektu.

Na koniec każdy gracz dobiera kości, których będzie używał w tej rundzie:

DOBIERANIE KOŚCI

Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy dobiera 4 losowe kości z worka. Następnie każdy gracz przerzuca swoje kości i umieszcza każdą z nich na 1 z 4 pól na swojej planszy gracza. Każdą kość możesz umieścić na dowolnym polu.

Do każdego pola jest przypisany efekt, który rozpatrzysz, jeśli inny gracz weźmie od ciebie tę kość (patrz poniżej).

Ważne: Do każdego pola na twojej planszy gracza może być przydzielona tylko 1 kość, chyba że masz dodatkową kość z żetonu rundy.



Renata dobiera 4 kości z worka i przerzuca je. Następnie umieszcza je na swojej planszy gracza.



OPIS PLANSZY GRACZA

1. Pola kości i efekty
2. Tor reputacji
3. Planszeczka pomocy
4. Planszeczka postaci
5. Pola ekspertów
6. Badane zwierzęta
7. Opublikowane zwierzęta



Rozpoczyna się pierwsza tura rundy. Rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza.

TURA GRACZA

WYBIERZ KOŚĆ

W swojej turze wybierz kość i wykonaj akcję. Musisz wybrać kość ze swojej planszy albo z planszy przeciwnika.

- ♦ Jeśli kość pochodzi z twojej planszy, nie skutkuje to dodatkowym efektem.
- ♦ Jeśli kość pochodzi z planszy przeciwnika, ten przeciwnik natychmiast rozpatruje efekt przypisany do tej kości.

- X Brak efektu.
- Gracz natychmiast otrzymuje 2 monety.
- Gracz natychmiast otrzymuje 2 punkty reputacji.
- Gracz natychmiast otrzymuje 3 punkty zwycięstwa.



Mariusz wybiera czerwoną kość o wartości 4 należąca do Renaty. Ponieważ ta kość znajduje się na polu reputacji na jej planszy, Renata natychmiast otrzymuje 2 punkty reputacji i przesuwa swój żeton reputacji o 2 pola.



WYKONYWANIE AKCJI

Następnie używasz wybranej kości do wykonania 1 z poniższych akcji:

- ♦ Ambasada
- ♦ Bank
- ♦ Uniwersytet
- ♦ Akademia
- ♦ Wyprawa
- ♦ Publikacja

W jednej rundzie możesz wykonać tę samą akcję wielokrotnie.



AMBASADA

Udana podróż wymaga wielu przygotowań!

Umieść swoją kość na ambasadzie i w zależności od wartości tej kości natychmiast otrzymaj od 1 do 3 żetonów wyprawy. Kolor kości nie ma znaczenia.

WARTOŚĆ KOŚCI	1–2	3–4	5–6
ŻETONY WYPRAWY	1	2	3

Edward umieścił kość o wartości 5 na ambasadzie. Otrzymał 3 żetony wyprawy.

KORZYSTANIE Z ŻETONÓW WYPRAWY

Żetony wyprawy można wykorzystać na 2 sposoby:

- ♦ Podczas dowolnej akcji możesz odrzucić 1 żeton wyprawy, by zmienić kolor kości. Po prostu oznajmij, w jakim kolorze jest teraz kość. Na czas trwania twojej akcji ta kość jest w ogłoszonym kolorze.
- ♦ Podczas akcji wyprawy możesz odrzucić 1 albo więcej żetonów wyprawy, by podnieść wartość swojej kości o 2 za każdy odrzucony żeton.

OPIS PLANSZY GŁÓWNEJ

1. Ambasada
2. Pole żetonu rundy
3. Uniwersytet
4. Bank
5. Tor punktacji
6. Akademia
7. Wyprawa
8. Publikacja



Kość może być dowolnego koloru.



Kość musi być w tym samym kolorze.



BANK

Pogoń za wiedzą to kosztowne zajęcie...

Umieść kość na banku i otrzymaj 5 monet. Kolor i wartość kości nie mają znaczenia.

Jeśli jako pierwszy w tej rundzie umieściłeś kość na banku, zostajesz również pierwszym graczem i przejmujesz żeton pierwszego gracza od poprzedniego właściciela. Nie wpływa to na kolejność w tej rundzie. Na potrzeby innych efektów i określania innych kolejności to ty jesteś traktowany jako „pierwszy gracz”.



Helena umieszcza kość na banku. Niezależnie od koloru i wartości kości natychmiast otrzymuje 5 monet. Jest pierwszym graczem, który umieścił w tej rundzie kość na banku, więc dodatkowo przejmuje żeton pierwszego gracza od Radka.

KORZYSTANIE Z MONET



W trakcie dowolnej akcji możesz zwiększyć wartość kości o 1 za każdą monetę, którą odrzucisz.

Dla jasności:

- Nie ma limitu liczby monet, które możesz odrzucić w celu zwiększenia wartości kości.
- Możesz zwiększyć wartość kości do ponad 6.
- Możesz wykorzystać monety do zwiększenia wartości kości w dowolnej akcji.



UNIwersYTET

Najznamienitsze umysły tej epoki zgromadziły się, by dołączyć do twojego zespołu...

Umieść kość na uniwersytecie, a następnie dobierz 1 z dostępnych kart eksperta. Wartość kości nie ma znaczenia. Karty ekspertów nie są uzupełniane aż do początku kolejnej rundy.

Możesz użyć kości dowolnego koloru, by dobrać kartę eksperta. Jeśli jednak kość jest tego samego koloru co kontynent eksperta, dodatkowo otrzymujesz 1 żeton wyprawy.

OPIS KARTY EKSPERTA



- | | |
|---------------------|------------------------|
| 1. Imię | 3. Czas trwania efektu |
| 2. Kolor kontynentu | 4. Efekt |

Umieść wybranego eksperta na 1 z 4 pól eksperta na swojej planszy gracza. Możesz mieć tylko 4 aktywnych ekspertów jednocześnie. Jeśli nie masz wolnego miejsca na nową kartę eksperta, możesz ją położyć na starszą kartę albo pod nią.

Przykryte karty nadal liczą się do kolekcji kontynentów na koniec gry.

KORZYSTANIE Z EKSPERTÓW

Efekt karty ⚡ jest jednorazowy i może być aktywowany w dowolnym momencie twojej tury. Po wykorzystaniu karta jest zakrywana. Gdy dobierasz kartę ⚡, możesz użyć jej natychmiast, a następnie umieścić ją zakrytą na swojej planszy gracza (pod inną kartą, jeśli chcesz). Możesz też użyć jej później – pozostaw ją odkrytą, czyli aktywną – do chwili, w której zechcesz skorzystać z jej efektu.

Efekt karty ∞ eksperta pozostaje aktywny przez całą grę, o ile ta karta jest odkryta i widoczna na planszy gracza. Jeśli karta jest zakryta, jej efekt nie jest aktywny i nie jest punktowany.

Efekt karty 📣 eksperta jest rozpatrywany na koniec gry podczas punktacji końcowej, o ile karta jest widoczna na planszy gracza. Jeśli karta jest zakryta, nie punktuje na koniec gry.



Tomek umieszcza zieloną kość na uniwersytecie. Następnie wybiera jako eksperta Egebarta Rensgina i umieszcza jego kartę na wolnym polu na swojej planszy gracza. Ponieważ kość jest w tym samym kolorze co kontynent wybranego eksperta, Tomek otrzymuje również 1 żeton wyprawy.

AKADEMIA

Które zwierzę chcesz badać?

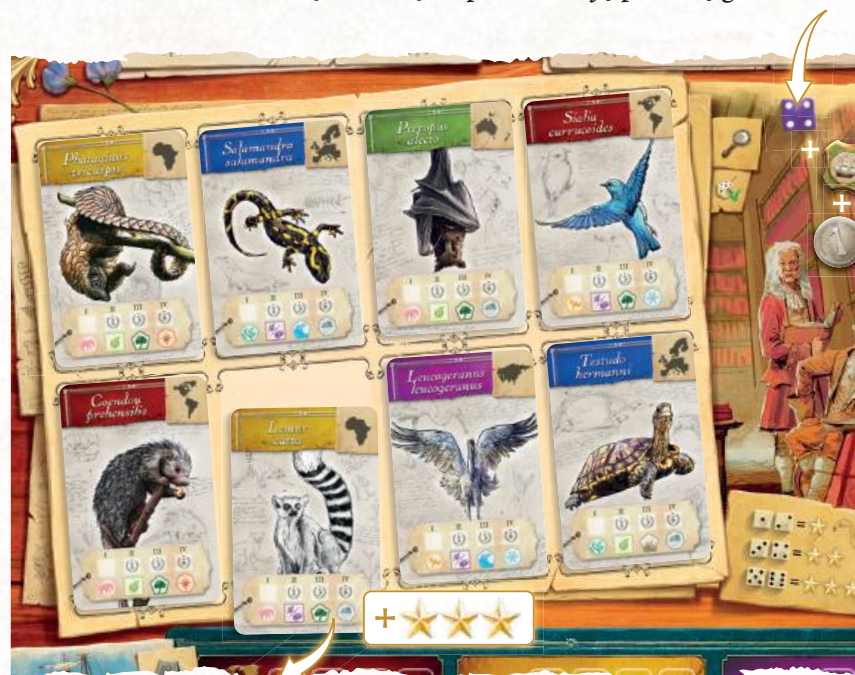
Umieść kość na akademii. Następnie dobierz 1 z dostępnych kart zwierząt. Użyta kość **musi** być tego samego koloru co wybrane zwierzę. Karty zwierząt nie są uzupełniane aż do początku kolejnej rundy. Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli na planszy głównej nie ma dostępnych kart zwierząt.

Pamiętaj: Możesz odrzucić 1 żeton wyprawy, by zmienić kolor kości.

Dodatkowo, w zależności od wartości użytej kości, otrzymujesz od 1 do 3 punktów reputacji.

WARTOŚĆ KOŚCI	1–2	3–4	5–6
PUNKTY REPUTACJI	1	2	3

Na koniec umieść kartę zwierzęcia przed swoją planszą gracza.



Renata umieszcza fioletową kość o wartości 4 na akademii. Chce badać gatunek Lemur catta (żółty), odrzuca więc jeden

ze swoich żetonów wyprawy i zmienia kolor kości. Dobiera kartę zwierzęcia i kładzie ją przed swoją planszą gracza. Aby dodatkowo zdobyć 3 punkty reputacji, odrzuca 1 monetę, zwiększając wartość kości z 4 do 5.

OPIS KARTY ZWIERZĘCIA

1. Nazwa łacińska
2. Kontynent
3. Ilustracja
4. Pola na znaczniki badań
5. Typy i kategorie



TYPY PODZIELONE NA KATEGORIE

Każde zwierzę w *Encyklopedii* jest skatalogowane poprzez podział na typy. Każdy typ ma kilka kategorii. Te kategorie określają, gdzie dane zwierzę żyje, jakie to zwierzę, co je i jakie są jego preferowane środowisko i klimat.

TYP 0 – KONTYNET



- Ameryka
- Europa
- Azja
- Afryka
- Oceania

TYP I – GROMADA



- Ssak
- Ptak
- Gad

TYP II – DIETA



- Wszystkożerny
- Mięsożerny
- Roślinożerny

TYP III – ŚRODOWISKO



- Lądowe
- Nadrzewne
- Wodne

TYP IV – KLIMAT



- Ciepły
- Chłodny
- Umiarkowany



TOR REPUTACJI

Twój żeton reputacji na początku gry znajduje się na pierwszym polu toru reputacji na twojej planszy gracza. Za każdym razem, gdy otrzymujesz punkty reputacji, przesun swój żeton reputacji w prawo o odpowiednią liczbę pól.

Gdy tylko osiągniesz albo przekroczysz pole z premią, natychmiast otrzymujesz tę premię.

Gdy osiągniesz ostatnie pole swojego toru reputacji, kolejne przesunięcie przemieści twój żeton na pierwsze pole toru.

PREMIE REPUTACJI:



Natychmiast otrzymujesz 1 żeton wyprawy.



Wybierasz 1 kartę eksperta spośród dostępnych. Jeśli uzyskałeś premię podczas tury innego gracza, musisz się wstrzymać z wyborem do końca tury tego gracza. Jeśli żadne karty ekspertów nie są już dostępne, dobierasz górną kartę z talii.



Natychmiast otrzymujesz 3 monety.



Wybierasz 1 kartę zwierzęcia spośród dostępnych. Jeśli uzyskałeś premię podczas tury innego gracza, musisz się wstrzymać z wyborem do końca tury tego gracza. Jeśli żadne karty zwierząt nie są już dostępne, dobierasz górną kartę z talii.



Natychmiast otrzymujesz 1 żeton królewskiej pieczęci.



WYPRAWA

By poznać zwierzę, trzeba je obserwować w dziczy...

Skoro już wybrałeś zwierzęta, które chcesz badać, czas wyruszyć do ich naturalnego środowiska! Umieść kość na pierwszym od lewej wolnym polu kontynentu, który chcesz eksplorować. Użyta kość musi być w tym samym kolorze co wybrany kontynent.

Pamiętaj: Możesz odrzucić 1 żeton wyprawy, by zmienić kolor kości.

Kość może być dowolnej wartości, jednak ta wartość stanie się podstawową wartością twojej wyprawy. Czym wyższa wartość twojej wyprawy, tym więcej będziesz mieć punktów wyprawy potrzebnych do wykonywania badań.

W zależności od liczby ★ na polu, na którym umieściłeś kość, natychmiast otrzymujesz od 0 do 3 punktów reputacji. Dodatkowo niektóre pola dają premię do wartości kości odpowiadającą liczbie ● w kółku poniżej pola.

Pierwszy gracz, który poprowadzi wyprawę na kontynent, zyskuje chwałę odkrywcy. Kolejne wyprawy nie są już tak prestiżowe, ale łatwiejsze do przeprowadzenia dzięki wiadomościom na temat ukształtowania terenu.

Wartość wyprawy można zwiększyć na kilka sposobów:

- Wydając monety (+1 za każdy odrzucony żeton monety)
- Korzystając z żetonów wyprawy (+2 za każdy odrzucony żeton wyprawy)
- Korzystając z królewskich pieczęci (+5 za każdy odrzucony żeton królewskiej pieczęci)
- Posiadając ekspertów zwiększających wartość wyprawy

Nie ma limitu liczby monet, żetonów wyprawy i królewskich pieczęci, które można wykorzystać na zwiększenie wartości wyprawy.

Po określeniu ostatecznej wartości punktów wyprawy możesz je wykorzystać, by zbadać zwierzęta z **wybranego kontynentu (koloru)**. Koszt tych badań będzie zależny od tego, jak dogłębnie chcesz poznać wybrane zwierzęta.

Badanie karty zwierzęcia wymaga pewnej liczby punktów wyprawy, która jest zależna od typów, nad którymi chcesz przeprowadzić badania:

PUNKTY WYMAGANE DO BADAŃ WEDŁUG TYPU			
TYP I	TYP II	TYP III	TYP IV
2	4	7	10

Wykorzystaj wymaganą liczbę punktów wyprawy, by umieścić znacznik badań na polu typu, który badasz.

Umieszczenie znaczników na polach typów II, III i IV natychmiast przynosi punkty zwycięstwa w liczbie wskazanej na polu.

Podczas jednej wyprawy możesz badać tyle typów na dowolnych kartach zwierząt, ile chcesz, o ile wszystkie są z tego samego kontynentu (tego samego koloru).



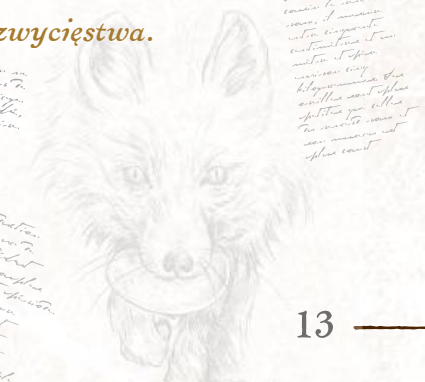
Radek postanawia wyprawić się do Afryki. Umieszcza czerwoną kość o wartości 5 na pierwszym od lewej wolnym polu tego kontynentu. Ponieważ umieszczona kość jest czerwona, najpierw zmienia jej kolor, odrzucając 1 żeton wyprawy. Dzięki temu może wykonać tę akcję. Otrzymuje również 2 punkty reputacji z pola kontynentu.



Radek chce zbadać 2 typy I i 1 typ III swoich 2 afrykańskich zwierząt. Potrzebuje zatem, by jego wyprawa była warta 11 punktów (2 + 2 + 7). Wartość użytej kości to 5, +1 za pole kontynentu, +2 za odrzucenie żetonu wyprawy oraz +3 za odrzucenie 3 monet. Teraz jego wyprawa ma wartość 11 punktów (5 + 1 + 2 + 3), może więc umieścić 2 znaczniki badań na typie I oraz 1 znacznik na typie III.



Dodatkowo, ponieważ Radek umieścił znacznik badań na typie III, otrzymuje natychmiast 3 punkty zwycięstwa.



PUBLIKACJA

Zwiedziłeś cały świat, badając najbardziej fascynujące stworzenia. Teraz nadszedł czas, by przedstawić swoje odkrycia.

Najpierw umieść kość na jednej ze swoich kart zwierząt. To będzie twoje zwierzę wzorcowe. Użyta kość musi być w tym samym kolorze co zwierzę wzorcowe. Twój wybór zwierzęcia wzorcowego jest bardzo ważny i określa, z których kategorii będziesz mógł opublikować znaczki badań podczas tej akcji.

Dla ułatwienia odsuń swoje zwierzę wzorcowe od pozostałych kart.

Wartość kości określa, które typy możesz opublikować – czym większa wartość kości, tym większa wartość typów, które możesz opublikować.

Pamiętaj: Możesz odrzucić 1 żeton wyprawy, by zmienić kolor kości. Możesz odrzucić monety, by podnieść wartość kości.

WARTOŚĆ KOŚCI WYMAGANA DLA TYPÓW

2+	3+	4+	5+	6+



Edward postanawia opublikować swoje badania. Umieszcza niebieską kość o wartości 4 na swoim zwierzęciu wzorcowym, Aix galericulata. Zwierzę pochodzi z Europy (jest niebieskie), zatem niebieska kość pasuje. Edward chce publikować do typu III włącznie, co wymaga kości o wartości 5. Wydaje 1 monetę, by podnieść wartość kości do 5.

Teraz możesz publikować znaczki badań ze swojego zwierzęcia wzorcowego aż do najwyższego typu wskazanego przez wartość umieszczonej kości.



Edward wybrał Aix galericulata jako swoje zwierzę wzorcowe, a podniesiona wartość na jego kości pozwalała mu publikować kategorie aż do typu III. Dzięki temu może publikować znaczki badań z tych kategorii:

- *Typ I : Ptaki*
- *Typ II : Wszystkożerne*
- *Typ III : Wodne*

Nie musisz jednak publikować znaczków badań tylko ze swojego zwierzęcia wzorcowego. Możesz również publikować znaczki z tych samych kategorii z innych badanych przez siebie zwierząt.

Rozpoczynając od kategorii najwyższego możliwego do publikowania typu, **musisz** opublikować odpowiedni znaczek badań ze swojego zwierzęcia wzorcowego. Następnie **możesz** opublikować znaczki badań tej samej kategorii z innych swoich kart zwierząt.

Jeśli nie chcesz, nie musisz publikować znaczków badań z kart innych niż zwierzę wzorcowe. Jeśli zdecydujesz się na opublikowanie znacznika badań z innej karty, odsuń ją od pozostałych kart, co będzie przypominać, że karta ta jest używana podczas tej akcji.

Opublikowane znaczki badań są umieszczane na polu odpowiadającej kategorii na planszy głównej, w sekcji publikacji.

Otrzymujesz punkty zwycięstwa za publikacje w zależności od typu.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZA ZNACZNIK I ZA TYP



Edward rozpoczyna od najwyższego typu, III, w kategorii „wodne”. Jeszcze 2 jego karty posiadają znaczniki badań na tej samej kategorii co zwierzę wzorcowe, co razem daje 3 znaczniki. Zabiera te znaczniki z kart i umieszcza je na kategorii „wodne” na planszy głównej. Otrzymuje 15 PZ (3×5). Odsuwa od swojej planszy 2 karty zwierząt, z których zabrał znaczniki, jako przypomnienie, że w tej akcji publikował z nich znaczniki.

Po rozpatrzeniu kategorii tego typu zrób to samo dla niższego typu. Powtarzaj to aż do typu 0 „kontynent”.

Możesz publikować tylko jedną kategorię w typie – tę, która jest na twoim zwierzęciu wzorcowym.

Możesz jedynie publikować te znaczniki z innych kart, które są takiej samej kategorii co opublikowany znacznik ze zwierzęcia wzorcowego.



Edward przechodzi do typu II, do kategorii „wszystkożerne”. Na swoich kartach zwierząt w tej kategorii ma 3 znaczniki badań. Zabiera te znaczniki z kart i umieszcza je na kategorii „wszystkożerne” na planszy głównej. Otrzymuje 9 PZ (3×3).

Następnie przechodzi do typu I, do kategorii „ptaki”. W tej kategorii posiada 5 znaczników badań. Zabiera te wszystkie znaczniki i umieszcza je na kategorii „ptaki” na planszy głównej. Otrzymuje 10 PZ (5×2).

Na koniec publikujesz swoje karty zwierząt na podstawie typu 0 – „kontynent”. Typ 0 nie ma przypisanego znacznika – publikuje się samą kartę zwierzęcia.

Weź zwierzę wzorcowe i pozostałe karty z tego kontynentu (koloru), z których opublikowałeś przynajmniej jeden znacznik, i umieść je zakryte obok swojej planszy gracza. Te karty będą częścią twojej kolekcji kontynentu na koniec gry.

Możesz również opublikować karty z tego samego kontynentu (koloru) co twoje zwierzę wzorcowe, z których podczas tej akcji nie opublikowałeś żadnego znacznika. Odłóż je zakryte do kolekcji. Niewykorzystane znaczniki z opublikowanych kart są odrzucane.

Pozostałe karty (niepasujące kolorem), z których opublikowałeś przynajmniej jeden znacznik, są odrzucane z gry wraz z niewykorzystanymi znacznikami.

Ważne: Możliwe jest opublikowanie karty zwierzęcia, na której nie ma znaczników badań (dotyczy to również zwierzęcia wzorcowego). Takie zwierzę będzie jedynie częścią kolekcji kontynentu.





Edward wreszcie przechodzi do typu „kontynent”, kategorii „Europa”. Posiada 3 karty zwierząt z tego kontynentu. Zbiera te 3 karty i umieszcza je obok swojej planszy gracza. Otrzymuje 3 PZ (3 × 1).

Pozostałe 2 karty zwierząt Edwarda nie należą do tego samego kontynentu co jego zwierzę wzorcowe, są zatem usuwane z gry. Odrzucany jest również znacznik kategorii „nadrzewne”, którego nie można było opublikować.

Po zakończeniu akcji publikacji otrzymujesz 1 żeton królewskiej pieczęci.



Edward zakończył swoją akcję publikacji i otrzymuje 1 żeton królewskiej pieczęci.

KRÓLEWSKA PIECZĘĆ



Te żetony mają wiele zastosowań! Możesz odrzucić żeton królewskiej pieczęci podczas dowolnej akcji, by otrzymać 5 monet albo podnieść wartość kości o 5 ORAZ jednocześnie zmienić jej kolor, co może być bardzo przydatne przy prowadzeniu dużych wypraw.

Te żetony mogą być również wykorzystane na koniec rundy, by wykonać dodatkową akcję (patrz „Koniec rundy”).

Każda twoja niewykorzystana królewska pieczęć na koniec gry będzie warta 4 punkty zwycięstwa.

ŻETONY „5 znaczników”



Sz szczególnie płodni badacze pod koniec gry mogą napotkać problem niedostatku znaczników badań. W takim przypadku zawsze można zamienić 5 znaczników na polu publikacji na żeton „5 znaczników”.

KONIEC TURU

Gdy zakończysz swoją akcję, przychodzi czas na turę gracza po twojej lewej. Rozgrywka jest kontynuowana, dopóki na planszach graczy znajdują się kości.

Po tym, jak wszyscy gracze wykonali wszystkie swoje akcje (na planszach graczy nie pozostały żadne kości), rozpoczyna się faza końca rundy.



KONIEC RUNDY

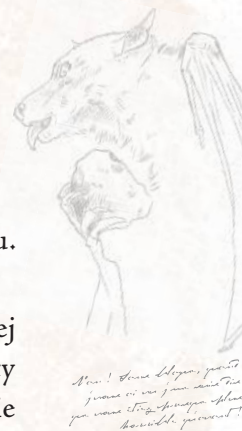
Na koniec rundy każdy gracz może odrzucić królewską pieczęć, by wykonać jeszcze jedną, ostatnią akcję. Decyzję gracze podejmują po kolei, rozpoczynając od pierwszego gracza.

Jeśli zdecydujesz się wykonać dodatkową akcję, odrzuć żeton królewskiej pieczęci i weź dowolną kość z planszy głównej.

Przerzuć tę kość i wykonaj nową wybraną akcję.

Jeśli nie chcesz wykonać dodatkowej akcji, nie odrzucaj żetonu. Kolejny gracz dokonuje wyboru.

Po tym, jak każdy gracz miał szansę wykorzystania królewskiej pieczęci, runda dobiega końca. Wszystkie niewykorzystane karty ekspertów i zwierząt z planszy głównej zostają odrzucone, a wszystkie kości wracają do worka. Rozpoczyna się nowa runda.



KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z końcem 6. rundy. Gracze odrzucają karty zwierząt sprzed swoich plansz (zatrzymują tylko karty odłożone na bok w wyniku akcji publikacji). Jeśli na odrzuconych kartach znajdowały się znaczniki badań, znaczniki te przepadają.

Następnie rozpoczyna się punktacja końcowa. Gracze zdobyli pewną liczbę punktów zwycięstwa w trakcie gry, a teraz zdobędą dodatkowe punkty za swoje różne kolekcje.

Aby kolekcja była punktowana, musi składać się przynajmniej z 4 elementów (kart zwierząt, kart ekspertów lub znaczników badań). Jeśli elementów jest mniej niż 4, kolekcja nie przynosi punktów zwycięstwa.

Każdy gracz otrzymuje również:

- Punkty z ewentualnych aktywnych ekspertów
- 4 PZ za królewską pieczęć
- 1 PZ za 2 monety
- 1 PZ za żeton wyprawy

W trakcie gry Mariusz zdobył 72 PZ. Teraz do tego wyniku dodaje swoje kolekcje. Ma 5 znaczników badań w kategorii „gorący klimat”, za co otrzymuje 5 punktów. Ma również 8 znaczników w kategorii „mięsożerne”, co jest warte 17 punktów. W kategorii „gady” ma 10 znaczników, za co otrzymuje 28 punktów.

Mariusz posiada również 6 zwierząt z Oceanii oraz 6 kart ekspertów z tego samego kontynentu, co razem tworzy imponującą kolekcję 12 kart Oceanii wartą 40 punktów!

Mariusz zdobył 6 królewskich pieczęci, za co otrzymuje 24 punkty. Zostały mu też 4 monety, razem warte 2 punkty.

Łącznie zdobył:

$$72 + 5 + 17 + 28 + 40 + 24 + 2 = 188 \text{ PZ!}$$

Dobry wynik!

Po podliczeniu wyników wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma w kolekcji więcej kart zwierząt. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, remisujący wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

Gracze dodają do kolekcji znaczniki badań ze swoich aktywnych ekspertów. Punkty zwycięstwa są podliczane za każdą kolekcję w widocznych na planszy głównej kategoriach publikacji. Każdy gracz otrzymuje punkty zwycięstwa w liczbie zależnej od liczby znaczników badań w każdej ze swoich kolekcji.

Dla każdej kolekcji kontynentu każdy gracz sumuje liczbę kart zwierząt i ekspertów z tego kontynentu. Upewnij się, że liczysz **wszystkie** karty ekspertów – nie ma znaczenia, czy są aktywne (odkryte), czy nie.

PZ ZA KATEGORIE/KONTYNET

LICZBA ELEMENTÓW	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1
	3	5	8	12	17	22	28	35	40	+5



ZAŁĄCZNIK

KARTY EKSPERTÓW

AMERYKA

- ♦ **Alonso Rossette:** Za każdym razem, gdy umieszczasz znacznik badań na kategorii typu I, otrzymujesz 1 monetę.
- ♦ **Audrey Morton:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na wyprawie do Ameryki, otrzymujesz 3 PZ.
- ♦ **Cristian Miller:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na uniwersytecie, otrzymujesz 2 monety.
- ♦ **Elena Lewis:** Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję publikacji, otrzymujesz 2 punkty reputacji.
- ♦ **Etienne Lebeau:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na ambasadzie, otrzymujesz 2 punkty reputacji.
- ♦ **Fernanda Brito Pedroso:** Na koniec gry dodaj 2 znaczniki badań w swoim kolorze do kategorii „ssaki”.
- ♦ **Maddalena Rotella:** Na koniec gry dodaj 2 znaczniki badań w swoim kolorze do kategorii „nadrzewne”.
- ♦ **Nargiz Tatilian:** Na koniec gry otrzymujesz dodatkowy 1 PZ za każdy swój niewykorzystany żeton wyprawy.
- ♦ **Renell Victorie:** Wszystkie twoje wyprawy do Ameryki mają wartość zwiększoną o 2.
- ♦ **Rogério Luz:** Wszystkie używana przez ciebie czerwone kości mają wartość zwiększoną o 1.
- ♦ **Salvador Ortíz:** Na koniec gry dodaj 2 znaczniki badań w swoim kolorze do kategorii „wszystkożerne”.

AFRYKA

- ♦ **Adamu Ashenafi:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na uniwersytecie, otrzymujesz 3 PZ.
- ♦ **Aymar Dibumbè:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na ambasadzie, otrzymujesz 2 monety.

- ♦ **Gidea Grobbelaar:** Na koniec gry dodaj 2 znaczniki badań w swoim kolorze do kategorii „gady”.
- ♦ **Girgis Al-Ghumari:** Wszystkie twoje wyprawy do Afryki mają wartość zwiększoną o 2.
- ♦ **Habib Abdalla:** Na koniec gry dodaj 2 znaczniki badań w swoim kolorze do kategorii „klimat umiarkowany”.
- ♦ **N’Kogolo Bakumi:** Na koniec gry otrzymujesz 1 PZ za każdą posiadaną kartę eksperta.
- ♦ **Rabiah Assaf:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na wyprawie do Afryki, otrzymujesz 3 PZ.
- ♦ **Safi Limbila:** Otrzymaj 5 monet, a następnie odrzuć tego eksperta.
- ♦ **Samara El-Ouadie:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na banku, otrzymujesz 2 punkty reputacji.
- ♦ **Simon Hodesmann:** Za każdym razem, gdy umieszczasz znacznik badań na kategorii typu III, otrzymujesz 3 monety.
- ♦ **Yaban Peker:** Wszystkie używana przez ciebie żółte kości mają wartość zwiększoną o 1.

AZJA

- ♦ **Ankshu Ragavan:** Na koniec gry otrzymujesz 1 PZ za każde pole pomiędzy twoim żetonem reputacji a początkiem toru reputacji (maks. 11 PZ).
- ♦ **Gangesh Mukerji:** Na koniec gry dodaj 2 znaczniki badań w swoim kolorze do kategorii „klimat gorący”.
- ♦ **Gao Zhelan:** Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję publikacji, otrzymujesz 3 monety.
- ♦ **Ishiwata Eiko:** Otrzymaj 3 punkty reputacji, a następnie odrzuć tego eksperta.
- ♦ **Kedar Ghale:** Za każdym razem, gdy umieszczasz znacznik badań na kategorii typu IV, otrzymujesz 3 monety.
- ♦ **Morishita Shinzo:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na wyprawie do Azji, otrzymujesz 3 PZ.

- ♦ **Piaar Jhari:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na ambasadzie, otrzymujesz 3 PZ.
- ♦ **Pu Geun-Young:** Wszystkie twoje wyprawy do Azji mają wartość zwiększoną o 2.
- ♦ **Shanti Shevade:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na akademii, otrzymujesz 2 punkty reputacji.
- ♦ **Suriani binti Sulung:** Na koniec gry dodaj 2 znaczniki badań w swoim kolorze do kategorii „mięsożerne”.
- ♦ **Thao Trí Hùng:** Wszystkie używana przez ciebie fioletowe kości mają wartość zwiększoną o 1.

EUROPA

- ♦ **Adriana Zarek:** Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję publikacji, otrzymujesz 2 punkty reputacji.
- ♦ **Cathrin Holzhausen:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na akademii, otrzymujesz 2 monety.
- ♦ **Katie MacSweeney:** Wszystkie twoje wyprawy do Europy mają wartość zwiększoną o 2.
- ♦ **Leonardas Vaikutis:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na uniwersytecie, otrzymujesz 2 punkty reputacji.
- ♦ **Lotte Paulsen:** Na koniec gry dodaj 2 znaczniki badań w swoim kolorze do kategorii „ptaki”.
- ♦ **Louwrens Korte:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na wyprawie do Europy, otrzymujesz 3 PZ.
- ♦ **Manuel Núñez:** Na koniec gry dodaj 2 znaczniki badań w swoim kolorze do kategorii „klimat chłodny”.
- ♦ **Mathias Hass:** Za każdym razem, gdy umieszczasz znacznik badań na kategorii typu II, otrzymujesz 1 monetę.
- ♦ **Mathieu Aubert:** Wszystkie używana przez ciebie niebieskie kości mają wartość zwiększoną o 1.

- ♦ **Rachel Mostinckx:** Natychmiast otrzymaj 5 monet, a następnie odrzuć tego eksperta.
- ♦ **Vlad Koulechov:** Na koniec gry otrzymujesz dodatkowy 1 PZ za każdą swoją niewykorzystaną królewską pieczęć.

OCEANIA

- ♦ **Akona Wikiriwhi:** Wszystkie twoje wyprawy do Oceanii mają wartość zwiększoną o 2.
- ♦ **Arnold Schuman:** Na koniec gry dodaj 2 znaczniki badań w swoim kolorze do kategorii „środowisko lądowe”.
- ♦ **Egbert Rensing:** Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję publikacji, otrzymujesz 3 monety.
- ♦ **Emilia Morris:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na wyprawie do Oceanii, otrzymujesz 3 PZ.
- ♦ **Etano Palamo:** Wszystkie używana przez ciebie zielone kości mają wartość zwiększoną o 1.
- ♦ **Ilmatar Iivonen:** Na koniec gry dodaj 2 znaczniki badań w swoim kolorze do kategorii „środowisko wodne”.
- ♦ **Kiteni Sariman:** Na koniec gry dodaj 2 znaczniki badań w swoim kolorze do kategorii „roślinożerne”.
- ♦ **Matilda Glenn:** Otrzymaj 3 punkty reputacji, a następnie odrzuć tego eksperta.
- ♦ **Paipau Piripi:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na akademii, otrzymujesz 3 PZ.
- ♦ **Phoebe Burke:** Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na banku, otrzymujesz 3 PZ.
- ♦ **Pora Paniu:** Na koniec gry otrzymujesz dodatkowy 1 PZ za każde 2 monety.



SEPULTUS CREATURA

W trakcie jednej ze swoich wypraw natknąłeś się na wyjątkowe znalezisko: gigantyczne kości nieznanego nauce stworzenia! Możesz tylko założyć, że to prawdopodobnie szczątki dawno wymarłego zwierzęcia. Masz przed sobą nowe zadanie – zbadanie i opisanie tych kości, nawet jeśli twoje wnioski będą... raczej ogólne. Ale przecież nikt tego nigdy nie sprawdzi, prawda?

Sepultus Creatura to minidodatek zawarty w pierwszym wydaniu *Encyklopedii*.

Ten dodatek jest kompatybilny z trybem solo. Sztuczna inteligencja nie będzie korzystała z tych kart.

ZAWARTOŚĆ

6 kart Sepultus Creatura



Wszystkie karty Sepultus Creatura posiadają symbol w prawym dolnym rogu, dzięki czemu można je odróżnić od kart gry podstawowej.

ZASADY

Podczas przygotowania gry wtasuj 6 kart Sepultus Creatura do talii kart zwierząt. Kiedy karta Sepultus Creatura pojawi się na stole, jest umieszczana na akademii tak jak pozostałe karty zwierząt. Aby dobrać kartę Sepultus Creatura, musisz użyć kości o tej samej wartości co kość wskazana na karcie. Następnie umieszczasz tę kartę przed swoją planszą gracza.

Wyjaśnienia:

- Kolor kości nie ma znaczenia.
- Nadal otrzymujesz od 1 do 3 punktów reputacji w zależności od wartości użytej kości.
- Karty Sepultus Creatura nie są powiązane z żadnym kontynentem.

Karty Sepultus Creatura możesz badać w trakcie akcji wyprawy. Ponieważ te karty nie są powiązane z żadnym kontynentem, możesz je badać podczas wyprawy na dowolny kontynent. By zbadać taką kartę, musisz wydać punkty wyprawy w liczbie równej wartości widocznej na karcie. Następnie umieszczasz 1 znacznik badań na wybranej przez siebie kategorii spośród tych widocznych na karcie.

Wyjaśnienia:

- Na karcie Sepultus Creatura może znajdować się tylko 1 znacznik badań.
- Podczas tej wyprawy możesz badać również inne zwierzęta.

Możesz wykonać akcję publikacji, której częścią będzie karta Sepultus Creatura, ale nie możesz użyć tej karty jako swojego zwierzęcia wzorcowego. Podczas publikacji (identycznie jak przy zwykłym zwierzęciu), jeśli kategoria na karcie Sepultus Creatura pasuje do kategorii na zwierzęciu wzorcowym, przesun znacznik badań z karty na planszę. Następnie zachowaj tę kartę, dodaj ją zakrytą do kolekcji i potraktuj ją tak, jakby była z tego samego kontynentu co zwierzę wzorcowe.

Karty Sepultus Creatura to również dzokery! Na koniec gry dla każdej karty Sepultus Creatura wybierasz kolekcję, do której chcesz ją dołączyć.

Przykład: Możesz zorganizować wyprawę do Ameryki w celu zbadania karty Sepultus Creatura, później użyć jej w trakcie publikacji dotyczącej zwierząt z Azji, a na koniec gry dołączyć ją do kolekcji z Oceanii. Nikt jeszcze nie badał tych poczwiar, masz więc dużą dowolność w formułowaniu teorii!

Pierwsze udokumentowane badania nad kośćmi dinozaurów miały miejsce na początku XIX w., niedługo po publikacji ostatniego tomu *Historii naturalnej* Buffona. Słowo „dinozaur” po raz pierwszy pojawiło się w 1841 r. Pozwoliliśmy sobie w *Encyklopedii* na ten anachronizm, ponieważ urzekła nas wizja, w której nasi raczkujący przyrodnicy odkrywają te kości i tworzą własne, zapewne błędne teorie dotyczące ich rodowodu.

TRYB SOLO

Ten tryb pozwala ci na zmierzenie się z jednym bądź kilkoma przeciwnikami sterowanymi przez SI (sztuczną inteligencję). Choć tryb został zaprojektowany do gry 1-osobowej, możesz urozmaicić swoje gry wieloosobowe poprzez dodanie 1 lub 2 graczy SI.

SI, tak jak normalny gracz, będzie zdobywać żetony, karty zwierząt i ekspertów z planszy głównej (również te, na które miałeś chrapkę), organizować wyprawy i tworzyć kolekcje warte dużo punktów.

Każda plansza gracza ma 2 strony: A i B. A jest używana przez graczy, a B przez SI. To sprawia, że w grze jednocześnie nie może uczestniczyć więcej niż 4 graczy (w tym SI).

PRZYGOTOWANIE

Poniżej znajduje się przykład przygotowania gry 1-osobowej z jednym graczem SI. Możesz grać z większą liczbą graczy SI albo dodać ich do gry wieloosobowej (patrz str. 25).

Przygotowanie gry jest identyczne jak w grze podstawowej oprócz tego, że plansza gracza SI jest odwrócona na stronę B. Wybierz graczowi SI po jednej karcie zachowań i punktacji.

Możesz wybrać spośród 3 kart zachowań i 3 kart punktacji, co pozwala na stworzenie do 9 różnych systemów SI. Te karty posiadają różny poziom trudności: od ★ do ★★★. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy używanie karty zachowania ★ oraz karty punktacji ★.

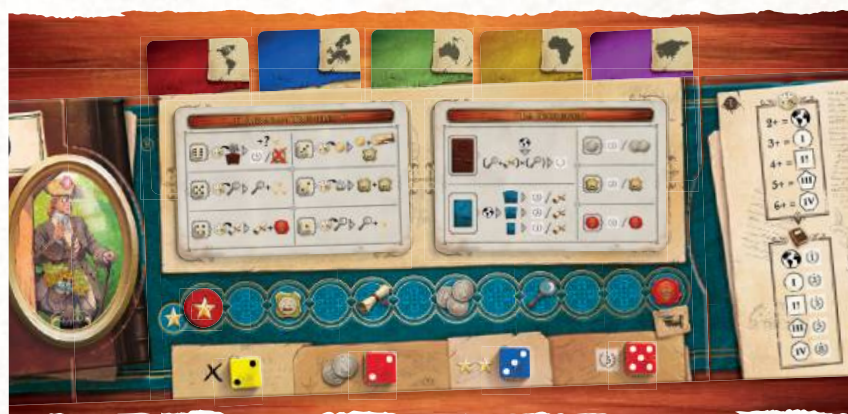
Umieść te 2 karty na planszy gracza SI. Następnie dobierz po 1 karcie kontynentu (Europę, Amerykę, Afrykę, Azję i Oceanie), przetasuj je i umieść je nad planszą SI, ewentualnie wsuwając je lekko pod planszę w celu zaoszczędzenia miejsca na stole. Te karty pozostaną na swoich miejscach do końca gry i wyznaczają kolejność priorytetów SI (najwyższy priorytet po lewej i najniższy po prawej).

Następnie dokończ przygotowanie gry. Tak jak normalny gracz, SI również otrzymuje żetony i dobiera karty zwierząt przed pierwszą rundą. Jak zwykle pierwszy gracz wybierany jest losowo. Jeśli zostanie nim gracz SI, otrzymuje on żeton pierwszego gracza.



ZASADY

Na początku każdej rundy SI dobiera taką samą liczbę kości jak normalny gracz. Następnie dobrane kości są umieszczane na planszy SI w kolejności od najniższej wartości z lewej do najwyższej z prawej. Jeśli kości mają tę samą wartość, są umieszczane zgodnie z kolejnością priorytetu kontynentów (od najniższego priorytetu do najwyższego). Na początku rundy SI otrzymuje taką samą premię rundy jak gracz. Rozgrywka rozpoczyna się normalnie.



Kości zostały umieszczone według wartości – od najniższej do najwyższej. Jednak 2 kości mają tę samą wartość (2). Zgodnie z kolejnością priorytetów SI umieszcza kość z niższym priorytetem (żółtą) na lewo, a kość z wyższym priorytetem (czerwoną) na prawo.

W TURZE GRACZA

- Gdy kość SI zostanie wybrana przez innego gracza, SI otrzymuje premie jak zazwyczaj. Efekt jest rozpatrywany przez gracza.
- Gracz zarządza również żetonem reputacji SI, przesuwając go po planszy SI i rozpatruje premie reputacji, gdy zajdzie taka potrzeba.
- Gdy SI ma wybrać kartę (eksperta albo zwierzęcia), czyni to w oparciu o kolejność priorytetów (od lewej do prawej).



W TURZE SI

- SI zawsze wybiera kość o najwyższej wartości (spośród tych na planszach swojej i gracza). Jeśli dostępnych jest kilka kości o tej samej najwyższej wartości, wybór dokonywany jest na podstawie kolejności priorytetów oraz tego, co jest najmniej korzystne dla normalnego gracza. Jeśli w grze wieloosobowej kilku normalnych graczy będzie miało taką samą kość, SI wybierze kość gracza najdalszego w kolejności.
- Następnie SI wykonuje kolejne części akcji powiązanej z wartością kości, tak jak to opisano na karcie zachowania SI.
- Jeśli akcja SI jest sprzeczna z zasadą podstawowej gry, zasada SI ma pierwszeństwo.
- Tylko zasady z karty zachowań są bezwzględnie przestrzegane. SI nie otrzymuje premii wskazanych na planszy głównej.

SI „Carl Von Linné” umieszcza kość o wartości 5 na polu uniwersytetu. Następnie dobiera kartę eksperta zgodnie ze swoją kolejnością priorytetów. Kolor kości nie pokrywa się z kolorem dobranego eksperta, zatem zgodnie z podstawowymi zasadami gracz SI nie powinien otrzymać żetonu wyprawy. Ponieważ jednak karta zachowań wskazuje, że SI zdobywa żeton wyprawy z tej akcji, to ta zasada jest ważniejsza i SI dobiera 1 żeton.

ZASADY SPECYFICZNE DLA SI

- SI nigdy nie wykonuje akcji publikacji, zatem nigdy nie korzysta ze znaczników badań.
- SI nigdy nie korzysta z efektów kart ekspertów.
- Podczas gry normalny gracz zdobędzie większość swoich punktów zwycięstwa z publikacji, SI większość punktów zdobędzie z wypraw.
- Podczas wyboru karty zwierzęcia SI kieruje się swoimi priorytetami (kolor kości nie ma znaczenia).
- SI nie może wykonać dodatkowej akcji na koniec rundy poprzez odrzucenie żetonu królewskiej pieczęci.



KONIEC GRY



Gracz oblicza swój wynik jak zazwyczaj. SI oblicza swój wynik, jak wskazano na jej karcie punktacji.

KARTY ZACHOWAŃ

* CARL VON LINNÉ *

WARTOŚĆ UŻYTEJ KOŚCI	AKCJA
	<ul style="list-style-type: none"> + Umieszcza swoją kość na akademii. + Otrzymuje 1 kartę zwierzęcia. + Otrzymuje 3 punkty reputacji.
	<ul style="list-style-type: none"> + Umieszcza swoją kość na uniwersytecie. + Otrzymuje 1 kartę eksperta. + Otrzymuje 1 żeton wyprawy.
	<ul style="list-style-type: none"> + Umieszcza swoją kość na polu wyprawy na kontynencie, z którego ma na ten moment najwięcej kart zwierząt. + Otrzymuje punkty reputacji z tego pola. + Odrzuca wszystkie swoje żetony wyprawy. + Otrzymuje 4 PZ za każdy odrzucony żeton.
	<ul style="list-style-type: none"> + Umieszcza swoją kość na ambasadzie. + Otrzymuje 2 żetony wyprawy.
	<ul style="list-style-type: none"> + Umieszcza swoją kość na banku. + Otrzymuje 5 monet. + Zostaje 1. graczem, o ile żeton nie został jeszcze przejęty.
	<ul style="list-style-type: none"> + Umieszcza swoją kość na polu wyprawy na kontynencie, z którego ma na ten moment najwięcej kart zwierząt. + Otrzymuje punkty reputacji z tego pola. + Odrzuca wszystkie swoje żetony wyprawy. + Otrzymuje 3 PZ za każdy odrzucony żeton.

** ABRAHAM TREMBLEY **

WARTOŚĆ UŻYTEJ KOŚCI	AKCJA
	<ul style="list-style-type: none"> + Umieszcza swoją kość na polu wyprawy na kontynencie, z którego ma na ten moment najwięcej kart zwierząt. + Otrzymuje punkty reputacji z tego pola. + Odrzuca wszystkie swoje żetony wyprawy. + Otrzymuje 5 PZ za każdy odrzucony żeton.
	<ul style="list-style-type: none"> + Umieszcza swoją kość na akademii. + Otrzymuje 1 kartę zwierzęcia. + Otrzymuje 3 punkty reputacji.
	<ul style="list-style-type: none"> + Umieszcza swoją kość na uniwersytecie. + Otrzymuje 1 kartę eksperta. + Otrzymuje 1 żeton królewskiej pieczęci.
	<ul style="list-style-type: none"> + Umieszcza swoją kość na banku. + Otrzymuje 5 monet. + Zostaje 1. graczem, o ile żeton nie został jeszcze przejęty. + Otrzymuje 1 żeton wyprawy.
	<ul style="list-style-type: none"> + Umieszcza swoją kość na ambasadzie. + Otrzymuje 2 żetony wyprawy.
	<ul style="list-style-type: none"> + Umieszcza swoją kość na akademii. + Otrzymuje 1 kartę zwierzęcia. + Otrzymuje 1 punkt reputacji.









Je s'agit d'un animal (Cervus) qui est très commun en Amérique du Nord. On le trouve dans les montagnes et dans les plaines. Il est très utile pour les Indiens qui l'utilisent pour la viande et la laine. Il est aussi très apprécié pour sa peau qui est utilisée pour faire des vêtements.

Je s'agit d'un animal qui est très commun en Amérique du Nord. On le trouve dans les montagnes et dans les plaines. Il est très utile pour les Indiens qui l'utilisent pour la viande et la laine. Il est aussi très apprécié pour sa peau qui est utilisée pour faire des vêtements.






Quelle est la différence entre un lama et un guanaco? Le lama est plus grand et plus robuste que le guanaco. Le guanaco est plus petit et plus délicat.

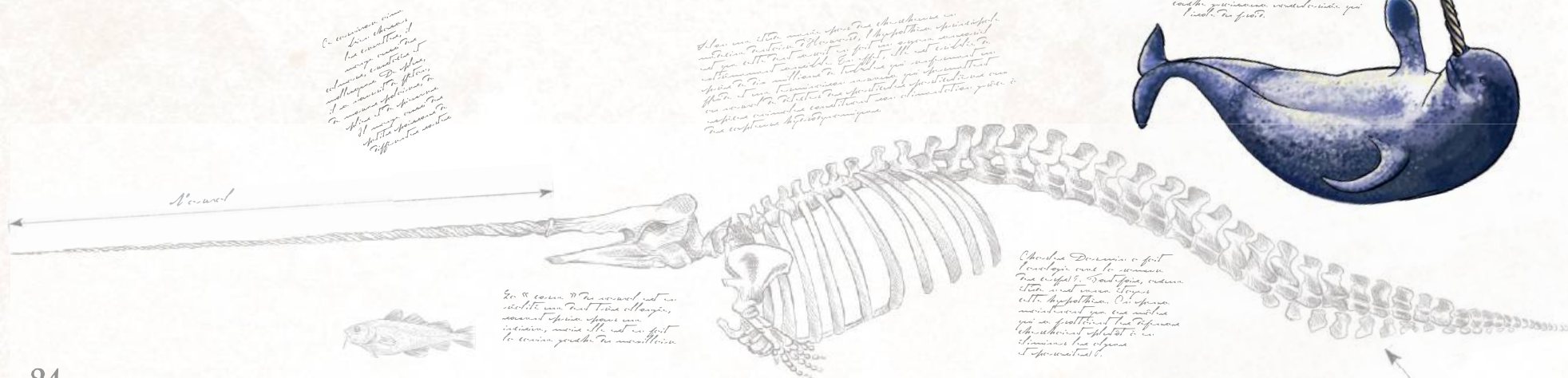
Je s'agit d'un animal qui est très commun en Amérique du Nord. On le trouve dans les montagnes et dans les plaines. Il est très utile pour les Indiens qui l'utilisent pour la viande et la laine. Il est aussi très apprécié pour sa peau qui est utilisée pour faire des vêtements.

Je s'agit d'un animal qui est très commun en Amérique du Nord. On le trouve dans les montagnes et dans les plaines. Il est très utile pour les Indiens qui l'utilisent pour la viande et la laine. Il est aussi très apprécié pour sa peau qui est utilisée pour faire des vêtements.






WARTOŚĆ UŻYTEJ KOŚCI	AKCJA
	<ul style="list-style-type: none"> Umieszcza swoją kość na ambasadzie. Otrzymuje 3 żetony wyprawy.
	<ul style="list-style-type: none"> Umieszcza swoją kość na polu wyprawy na kontynencie, z którego ma na ten moment najwięcej kart zwierząt. Otrzymuje punkty reputacji z tego pola. Odrzuca wszystkie swoje żetony wyprawy. Otrzymuje 6 PZ za każdy odrzucony żeton.
	<ul style="list-style-type: none"> Umieszcza swoją kość na akademii. Otrzymuje 1 kartę zwierzęcia. Otrzymuje 2 punkty reputacji.
	<ul style="list-style-type: none"> Umieszcza swoją kość na uniwersytecie. Otrzymuje 1 kartę eksperta. Otrzymuje 2 punkty reputacji.
	<ul style="list-style-type: none"> Umieszcza swoją kość na polu wyprawy na kontynencie, z którego ma na ten moment najwięcej kart zwierząt. Otrzymuje punkty reputacji z tego pola. Odrzuca wszystkie swoje żetony wyprawy. Otrzymuje 5 PZ za każdy odrzucony żeton.
	<ul style="list-style-type: none"> Umieszcza swoją kość na banku. Otrzymuje 5 monet. Zostaje 1. graczem, o ile żeton nie został jeszcze przejęty. Otrzymuje 1 żeton królewskiej pieczęci.

* LA BOUDEUSE *






ELEMENT PUNKTUJĄCY	OTRZYMANE PUNKTY ZWYCIĘSTWA
	<ul style="list-style-type: none"> Dla każdego z kontynentów SI otrzymuje punkty zwycięstwa w liczbie równej iloczynowi liczby kart z tego kontynentu (ekspertów i zwierząt) i liczby kart zwierząt z tego kontynentu.
	<ul style="list-style-type: none"> Podziel karty ekspertów SI według kontynentów i ustal 3 największe kolekcje (od największej do najmniejszej). Pierwsza kolekcja punktuje 3 PZ / eksperta. Druga kolekcja punktuje 2 PZ / eksperta. Trzecia kolekcja punktuje 1 PZ / eksperta.
	<ul style="list-style-type: none"> 1 PZ / 2 monety.
	<ul style="list-style-type: none"> 2 PZ / żeton wyprawy.
	<ul style="list-style-type: none"> 4 PZ / żeton królewskiej pieczęci.



** HMS RESOLUTION **

ELEMENT PUNKTUJĄCY	OTRZYMANE PUNKTY ZWYCIĘSTWA
	<ul style="list-style-type: none"> • Dla każdego z kontynentów SI otrzymuje punkty zwycięstwa w liczbie równej iloczynowi liczby kart z tego kontynentu (ekspertów i zwierząt) i liczby kart zwierząt z tego kontynentu.
	<ul style="list-style-type: none"> • Podziel karty ekspertów SI według kontynentów i ustal 3 największe kolekcje (od największej do najmniejszej). • Pierwsza kolekcja punktuje 4 PZ / eksperta. • Druga kolekcja punktuje 3 PZ / eksperta. • Trzecia kolekcja punktuje 2 PZ / eksperta.
	<ul style="list-style-type: none"> • 1 PZ / 2 monety.
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 PZ / żeton wyprawy.
	<ul style="list-style-type: none"> • 5 PZ / żeton królewskiej pieczęci.

*** L'ASTROLABE ***

ELEMENT PUNKTUJĄCY	OTRZYMANE PUNKTY ZWYCIĘSTWA
	<ul style="list-style-type: none"> • Dla każdego z kontynentów SI otrzymuje punkty zwycięstwa w liczbie równej iloczynowi liczby kart z tego kontynentu (ekspertów i zwierząt) i liczby kart zwierząt z tego kontynentu.
	<ul style="list-style-type: none"> • Podziel karty ekspertów SI według kontynentów i ustal 3 największe kolekcje (od największej do najmniejszej). • Pierwsza kolekcja punktuje 5 PZ / eksperta. • Druga kolekcja punktuje 4 PZ / eksperta. • Trzecia kolekcja punktuje 3 PZ / eksperta.
	<ul style="list-style-type: none"> • 1 PZ / monetę.
	<ul style="list-style-type: none"> • 4 PZ / żeton wyprawy.
	<ul style="list-style-type: none"> • 6 PZ / żeton królewskiej pieczęci.

WARIANTY I PODPOWIEDZI

Te zasady zostały stworzone, abyś mógł zmierzyć się z kilkoma różnymi przeciwnikami. Ten tryb jest wymagający, interesujący i wysoce regrywalny, a dodatkowo możesz dopasować go do swoich potrzeb.

ZMIANA POZIOMU TRUDNOŚCI

Dzięki 3 kartom zachowań i 3 kartom punktacji możesz stworzyć 9 różnych kombinacji. Na początku radzimy zagrać na najniższym poziomie trudności (czyli z kartami *Carl von Linné* / *La Boudeuse*). Kombinacja *Louis Jean-Marie Daubenton* / *L'Astrolabe* stworzy przeciwnika, którego pokonanie będzie nie lada wyzwaniem!

GRA Z WIELOMA PRZECIWNIKAMI SI

Jeśli chcesz, by twoja gra solo była bardziej wymagająca, możesz zmierzyć się z większą liczbą graczy SI. Gra zawiera 3 zestawy kart kontynentów do wyznaczania priorytetów SI.

SI W GRZE WIELOOSOBOWEJ

Gracz SI może również brać udział w grze wieloosobowej! Dodaj szczypty pikanterii do rozgrywki, włączając w nią przeciwnika, który będzie walczył o wartościowe kości, zwierzęta i ekspertów.

Miłej zabawy!

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Czy można wykonać tylko część akcji?

Nie, musisz wybrać taką akcję, którą możesz wykonać w całości. Przykład: Nie możesz wykonać akcji akademii w celu zdobycia punktów reputacji, jeśli nie ma dostępnych kart zwierząt. Jednak jeśli premia wynikająca z wykonania tej akcji umożliwiłaby ci jej pełne wykonanie, możesz ją wykonać.

Kuba umieszcza kość na wyprawie do Ameryki, mimo że nie posiada żadnych kart zwierząt z tego kontynentu. Jednak dzięki punktom reputacji otrzymanym z wyprawy zyskuje możliwość dobrania 1 wybranej karty zwierzęcia (premia z toru reputacji). Wybiera kartę zwierzęcia z Ameryki, co pozwala mu na ukończenie akcji wyprawy.

Czy muszę uzupełnić kartę eksperta lub zwierzęcia po dobraniu jej z planszy?

Nie, karty ekspertów i zwierząt nie są uzupełniane w trakcie rundy. Lepiej się pośpiesz, jeśli chcesz jakąś zdobyć! Pozostałe, niedobre karty ekspertów i zwierząt są odrzucone na koniec rundy, a na ich miejsce pojawiają się nowe karty.

Czy podczas akcji publikacji muszę opublikować znaczniki badań pasującej kategorii z każdej karty zwierzęcia?

Nie musisz. Możesz nie włączać niektórych pasujących zwierząt do publikacji i opublikować je później, podczas innej akcji publikacji. Nie musisz też publikować zwierząt z tego samego kontynentu podczas publikacji typu 0, o ile nie opublikowałeś z nich żadnego znacznika.

Czy mogę wykonać akcję publikacji z tylko 1 zwierzęciem?

Tak, to jest nawet jedna ze strategii. Częste publikowanie wymaga większej liczby akcji, ale pozwala też na zebranie większej liczby królewskich pieczęci.

Czy mogę przeprowadzić akcję publikacji, biorąc pod uwagę tylko typ kontynentu zwierząt, nie publikując przy tym żadnych znaczników badań?

Oczywiście! Takie rozwiązanie ma kilka zalet: ta akcja wymaga kości o niskiej wartości, a karty staną się częścią kolekcji kontynentu na koniec gry.

Czy jest limit liczby kart zwierząt, nad którymi prowadzę badania?

Nie, możesz prowadzić badania (trzymać karty przed swoją planszą gracza) nad dowolną liczbą zwierząt.

Czy istnieje limit kart ekspertów, które mogą się znajdować na mojej planszy gracza?

Tak. Możesz mieć tylko 4 aktywne (to znaczy odkryte na swojej planszy) karty ekspertów jednocześnie. Możesz odrzucić kartę eksperta ze swojej planszy (wystarczy, że ją zakryjesz) i umieścić na niej nową odkrytą kartę. Niektóre karty ekspertów muszą zostać odrzucone, by ich efekt zadziałał. Możesz mieć dowolną liczbę odrzuconych (zakrytych) kart na swojej planszy.

Karta eksperta musi być aktywna, by jej efekt mógł być rozpatrzony. Dotyczy to również efektów rozpatrywanych na koniec gry. Odrzucone (zakryte) karty nadal liczą się na potrzeby kolekcji kontynentu na koniec gry!

Nie wystarczy mi moich znaczników badań na ukończenie publikacji, co robić?

Możesz wykorzystać żetony „5 znaczników” w swoim kolorze i podmienić je na 5 swoich znaczników z kategorii publikacji z planszy głównej.

Czy mogę podglądać opublikowane (zakryte) karty zwierząt i odrzucone (zakryte) karty ekspertów?

Możesz zawsze podejrzeć swoje karty zwierząt i ekspertów. Inni gracze nie mogą podglądać twoich zakrytych kart.



TŁO HISTORYCZNE

Encyklopedia została zainspirowana twórczością hrabiego de Buffon (1707–1788). Ten świątły człowiek był członkiem Akademii Francuskiej oraz Francuskiej Akademii Nauk, przyrodnikiem, biologiem, astronomem, matematykiem, filozofem i pisarzem. Wniósł nieoceniony wkład w epokę oświecenia.

Jego najbardziej znanym dziełem jest bez wątpienia encyklopedia zwana *Histoire Naturelle, générale et particulière, avec la description du cabinet du Roy*. Buffon spisał 36 tomów na przestrzeni 40 lat. Po jego śmierci dzieło przejął hrabia de La Cépède, który uzupełnił je o kolejne 8 tomów. Wydanie *Histoire Naturelle* osiągnęło ogromny sukces, porównywalny z *Encyclopédie* Diderota, którą opublikowano w podobnym czasie.

Dzisiaj wiemy, że *Histoire Naturelle* zawiera wiele nieścisłości, w tym teorie, które zostały już dawno obalone. Niemniej dzieło Buffona pozostaje pomnikiem ludzkiej wiedzy. Dzięki opisaniu najdrobniejszych szczegółów żywych istot i usystematyzowaniu uprzednio rozproszonych badań jego encyklopedia stała się podstawą wielkiego postępu nauk naturalnych. W pewnym sensie de Buffon był jednym z pierwszych popularyzatorów nauki i to między innymi dzięki niemu nauką zainteresowała się szersza publika. Nie sposób przecenić jego wpływu na kolejne pokolenia przyrodników, w tym Jeana-Baptiste'a Lamarcka czy Charlesa Darwina.

Wiele tomów *Histoire Naturelle* zostało zdigitalizowanych i można się z nimi zapoznać za darmo na stronach Francuskiej Biblioteki Narodowej. Polski przekład został wydany w Warszawie w 1806 r. w okrojonej formie pod tytułem *Nowy Buffon dla młodzieży czyli Treść początkowa Historji naturalney*.

gallica.bnf.fr

Encyklopedia jest inspirowana historią i naukami o przyrodzie, jednak w żadnym razie nie pretenduje do miana historycznie i naukowo dokładnej.

Czerpiemy naszą inspirację z faktów, ale przekładamy nad nie zaferowanie Wam jak najlepszego doświadczenia z gry!



Er. Mammalia...
Er. Mammalia...
Er. Mammalia...
Er. Mammalia...
Er. Mammalia...

SKRÓT ZASAD

RUNDA

PRZYGOTOWANIE

- Dobierz i umieść na planszy głównej karty ekspertów i zwierząt (z wyjątkiem 1. rundy).
- Odkryj kolejny żeton rundy i rozpatrz jego efekt.
- Każdy gracz dobiera i przerzuca 4 nowe kości z worka i umieszcza je na swojej planszy gracza.

AKCJE

Rozpoczynając od 1. gracza, a następnie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje jedną z dostępnych akcji:

Umieszczenie kości na ambasadzie (str. 8)

Gracz otrzymuje od 1 do 3 żetonów wypraw w zależności od wartości kości.
Kolor kości nie ma znaczenia.

Umieszczenie kości na banku (str. 9)

Gracz otrzymuje 5 monet oraz żeton pierwszego gracza, jeśli wykonał tę akcję jako pierwszy w rundzie.
Kolor i wartość kości nie mają znaczenia.

Umieszczenie kości na uniwersytecie (str. 9)

Gracz otrzymuje 1 wybraną kartę eksperta.
Jeśli kość jest w takim samym kolorze jak ekspert, gracz otrzymuje 1 żeton wyprawy.

Umieszczenie kości na akademii (str. 10)

Gracz otrzymuje 1 wybraną kartę zwierzęcia oraz od 1 do 3 punktów reputacji w zależności od wartości kości.
Kość musi być w tym samym kolorze co wybrane zwierzę.

Umieszczenie kości na wyprawie (str. 12)

Gracz umieszcza kość na pierwszym od lewej wolnym polu wybranego kontynentu. Otrzymuje wskazaną liczbę punktów reputacji.
Kość musi być w kolorze kontynentu. Wartość kości wyznacza podstawową wartość wyprawy.

Wartość wyprawy to: wartość kości + premia za pole wyprawy + 2 za żeton wyprawy + 1 za monetę. Następnie gracz korzysta z tej wartości, by dodać znaczniki badań do wybranych przez siebie typów na swoich kartach zwierząt pochodzących z kontynentu wyprawy.

Publikacja (str. 14)

Gracz umieszcza kość na zwierzęciu wzorcowym. Może opublikować wszystkie znaczniki badań ze swoich kart zwierząt z tej samej kategorii co te opublikowane ze zwierzęcia wzorcowego. Następnie gracz otrzymuje żeton królewskiej pieczęci.

Kość musi być w kolorze zwierzęcia wzorcowego. Wartość wskazuje, do którego typu gracz może publikować.

KONIEC RUNDY (STR. 17)

- Gdy graczom nie zostały już żadne kości na ich planszach, runda dobiega końca.
- Zgodnie z kolejnością, rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy gracz może odrzucić żeton królewskiej pieczęci, by wykonać dodatkową akcję.
- Odrzuć wszystkie niedobre karty ekspertów i zwierząt. Wszystkie kości należy zwrócić do worka. Rozpoczyna się nowa runda.

Podczas swojej tury możesz:

- Odrzucić 1 monetę, by podnieść wartość kości o 1.
- Odrzucić 1 żeton wyprawy, by zmienić kolor kości.
- Odrzucić 1 żeton wyprawy, by podnieść wartość wyprawy o 2.
- Odrzucić 1 królewską pieczęć, by otrzymać 5 monet.
- Odrzucić 1 królewską pieczęć, by podnieść wartość kości o 5 ORAZ zmienić jej kolor.

KONIEC GRY (STR. 17)

Po rozegraniu wszystkich 6 rund następuje punktacja końcowa.

Gracze dodają wartości swoich różnych kolekcji do punktów zdobytych w trakcie rozgrywki.

Wpierw gracze dodają punkty za swoje kolekcje znaczników badań z poszczególnych kategorii widocznych na planszy głównej.

Następnie dodają punkty za kolekcje z kontynentów, na które składają się opublikowane karty zwierząt oraz karty ekspertów w odpowiednich kolorach.

Następnie gracze dodadzą do tych wyników wszelkie dodatkowe punkty z aktywnych kart ekspertów.

Każdy gracz otrzymuje również:

- 4 PZ za królewską pieczęć,
- 1 PZ za każde 2 pozostałe monety,
- 1 PZ za żeton wyprawy.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który opublikował więcej zwierząt. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, remisujący wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.