

Florian Fay

Vaiana Hinault
David Sitbon



Marie Curie

nyomában

Játékszabály





Marie Curie

Marie Curie 1867-ben, a lengyelországi Varsóban, Maria Skłodowska néven látta meg a napvilágot. A radioaktivitás úttörőjét napjainkban minden idők egyik legnagyobb tudósaként tartják számon.

A párizsi Sorbonne egyetemen folytatott tanulmányait követően, ahol fizikából és matematikából szerzett diplomát, Maria a francia fizikussal, Pierre Curie-vel lépett frigyre 1895-ben. Ekkor vette fel a Marie Curie nevet. Együtt kutatták az urán sugárzását, és fedeztek fel két új kémiai elemet, a polóniumot – amely nevét Marie Curie szülőhazájától, Lengyelországtól örökölte –, valamint a rádiumot. Ezek a felfedezések komoly fejlődést indítottak el úgy a fizika, mint az orvoslás területén. Marie Curie kétszer kapta meg a Nobel-díjat: 1903-ban a fizikait (Pierre Curie-vel és Henri Becquerellel közösen) a radioaktivitás terén végzett kutatásaiért, 1911-ben pedig a kémiait, a polóniummal és rádiummal kapcsolatos munkájáért. Ő volt az első nő, akinek odaítélték a Nobel-díjat, az egyetlen nő, akit kétszer díjaztak, valamint az egyetlen ember, aki két különböző tudományágban is megszerezte a rangos kitüntetést. Meggyőződése és elkötelezettsége révén kulcsszerepet játszott azoknak a hordozható radiológiai egységeknek a kifejlesztésében, amelyek a sebesültek kezelését segítették a fronton az első világháború során.

Marie Curie 1934. július 4-én, 66 éves korában halt meg aplasztikus vérszegénységben, amelyet valószínűleg a sugárzásnak való tartós kitettség okozott, felbecsülhetetlen értékű örökséget hagyva maga után a modern tudomány számára. Kivételes életútjának köszönhető az a kitüntetés is, hogy ő lett az első nő, aki saját érdemei révén kapott helyet a Panthéonban* 1995-ben.

*A párizsi Panthéon egy mauzóleum, amely a legkiválóbb franciák előtt tiszteleg.

A játék témája és célja

A játékban fiatal tudósok szerepébe bújtok, akik Marie Curie mellett dolgoznak, és a kutatásait segítik. A játék során felfedezitek a rádiumot, kísérleteket hajtottok végre, fejlesztitek a laboratóriumotokat, értekezéseket írtok, és elnyerhetitek a Nobel-díjat.

Tartozékok



1 kockatorony

1 játéktábla



4 játékos tábla



3 műhelylapka



1 időjelölő



47 tevékenységkártya



5 feladatlapka



24 kísérletlapka
(12 mindkét típusból)



16 értekezéslapka



29 pontjelző



24 szurokérckocka



18 uránkocka



12 rádiumkocka



1 Marie Curie-lapka



1 műhelyjelölő



1 kezdőjátékos-jelölő



1 szövetszák

1 játékszabály

1 függelék

Előkészületek

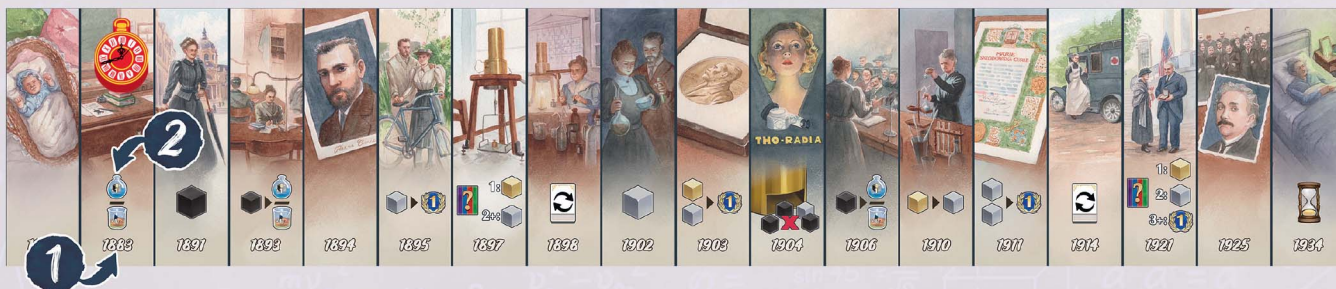
- 1 Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére, az időjelölőt pedig az idősáv bal szélső mezőjére, amelyen az 1867-es évszám látható.
- 2 Helyezzétek a kockatornyot a játéktábla bal oldalára úgy, hogy a torony kijárata ne a játéktábla felé nézzen.
- 3 Válogassátok szét a kockákat színek szerint, alkossatok belőlük készletet, és helyezzétek a játéktábla jobb oldalára úgy, hogy semmiképp se keveredhessenek össze a kockatornyból kieső kockákkal.
- 4 Keverjétek meg a tevékenységkártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Tegyétek a tábla mellé, és csapjátok fel a felső 4 kártyát a játéktáblán jelzett mezőkre, a paklitól jobbra.
- 5 Válogassátok szét a 24 kísérletlapkát az alakjuk szerint, és alkossatok belőlük 2 kupacot. Helyezzétek a kupacokat a  oldalukkal felfelé a táblán jelzett helyre.
- 6 Válogassátok szét a 16 értekezéslapkát a típusuk szerint (I, II, III, IV), és alkossatok belőlük 4 képpel lefelé fordított kupacot a tábla erre a célra fenntartott részén.
- 7 Válasszátok ki a játékoszámnak megfelelő műhelylapkát **21 81 41**, és helyezzétek a játéktábla közepére az **I** oldalával felfelé. Tegyétek a műhelyjelölőt a lapka bal alsó sarkában lévő kezdőmezőre, amit a  szimbólum jelez.
- 8 Helyezzétek el a Marie Curie-lapkát a játéktábla mellett.
- 9 Alkossatok készletet a pontjelzőkből.
- 10 Minden játékosnak adjatok egy játékosábrát és egy véletlenszerűen húzott feladatlapkát. A lapkát tegyétek képpel felfelé a játékosábra megfelelő mezőjére.
- 11 Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb hajtott végre tudományos kísérletet. Ha egyikőtök sem hajtott még végre tudományos kísérletet, sorsoljátok kezdőjátékost. A kezdőjátékos megkapja a kezdőjátékos-jelölőt, amit maga elé helyez.
- 12 A függelék hátoldalát helyezzétek el úgy, hogy a játékosok bármikor elolvashassák az idővonalon lévő hatások leírását.



A játék áttekintése

A játékosok a kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járása szerint kerülnek sorra, amíg az időjelölő  el nem éri az idősáv utolsó mezőjét. Ekkor a játékosok még befejezik az aktuális fordulót, majd a játék véget ér. Az a játékos győz, aki a legtöbb győzelmi pontot (**GYP**) szerezte.

Az idővonal



A játéktábla ezen része Marie Curie életének fontosabb állomásait jeleníti meg, 1867-es születésétől 1934-ben bekövetkezett haláláig. Az egyes mezők több információt is tartalmaznak: **1** Az esemény évszámát és **2** a mező hatását.

Egyes hatások a játékban az időjelölő mozgatását befolyásolják. Amikor olyan hatást vagy bónuszt hajtasz végre, amelyen szerepel az  ikon, mozgasd az időjelölőt egy lépéssel előrebb. Ezután az aktuális játékkal kezdve, az óramutató járása szerint, minden játékos végrehajthatja az időmező hatását. A hatás végrehajtása nem kötelező.

Az időhatások leírását a függelék hátoldalon találjátok.

A játékos tábla



A játékos táblád a laboratóriumod. A táblád különböző részein az alábbi dolgokat tárolhatod:

- 1** a győzelmi pontjaidat (**GYP**);
- 2** az értekezéslapkáidat;
- 3** a tevékenységkártyáidat (a tábla alatt);
- 4** a kísérletlapkáidat;
- 5** a feladatlapkádat;
- 6** az erőforráskockáidat (szurokérc, urán, rádium) az Erlenmeyer-lombikodban.
- 7** Itt találsz egy emlékeztetőt az erőforrások átalakításáról, amit a köröd során végrehajthatsz.

TUDTAD? Az Erlenmeyer-lombik egy kúp alakú üvegedény, amit széles körben használnak laboratóriumokban. A lombikot a német kémikus Emil Erlenmeyer alkotta, és saját magáról nevezte el. Az üvegcsé alakja lehetővé teszi, hogy dugóval zárják le, és így összekeverjék, vagy megakadályozzák a benne található oldat párolgását. Kémiai reakciók esetén csökkenti a kifröccsenés esélyét és mértékét.

Játékmenet

A körödben **sorban** hajtsd végre az 1–4 lépéseket. Ezután az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra.



1 Műhely

Vedd el a készletből a műhelylapkán a műhelyjelölő által jelzett kockákat. Dobd be a kockákat felülről a kockatoronyba. Ezekből néhány ki fog esni a torony alján.

Részletek:

- A kockatornyot úgy terveztük, hogy néhány kocka azok közül, amiket beledobsz, benne ragadhat, hogy aztán egy későbbi játékos körében essen ki (vagy akkor sem). Ez azt jelenti, hogy ha szerencsés vagy, akkor a körödben korábban bennragadt kockák is kiesnek.
- Ha nincs már kocka a készletben, vagy nincs elegendő kocka, akkor csak annyit dobj be, amennyi elérhető.
- Ha egy kocka megragad a torony alsó rámpáján, az nem számít kiesettnek. Ahhoz, hogy felhasználhasd, az asztalon kell landolnia.

Példa

Júlia azzal kezdi a körét, hogy elveszi a kockákat a készletből, amit a műhelyjelölő mutat (1 szurokérc 2 urán , 1 rádium) 1, és bedobja azokat a kockatoronyba 2. A következő kockák esnek ki: 2 szurokérc és 2 rádium 3.



2 Kutatás

Ebben a fázisban két akció közül kell választanod: **erőforrások beszerzése** vagy **értekezés írása**.

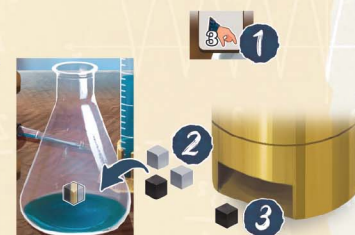
Erőforrások beszerzése

Vedd el az általad választott erőforráskockákat azok közül, amelyek a torony lábánál elérhetők (ezek lehetnek olyanok, amelyek a körödben estek ki, vagy olyanok, amelyek megmaradtak egy korábbi játékos köréből), és helyezd azokat a játékos táblán lévő Erlenmeyer-lombikba. **Fontos!** A játék kezdetén legfeljebb 3 kockát vehetsz el. Ez a korlát később legfeljebb 6 kockáig emelkedhet a sikeres kísérleteid eredményeképp.

Azok a kockák, amiket nem veszel el, elérhetők maradnak a későbbi körökre, és a többi játékos elveheti majd azokat.

Példa

Azon kockák közül, amelyek kiestek a dobását követően, Júlia 3 kockát vehet el 1. Úgy dönt, hogy elvesz 1 szurokércet és 2 rádiumot 2, amiket a Erlenmeyer-lombikjába helyez. 1 szurokércet ott hagy az utána következő játékosnak 3.



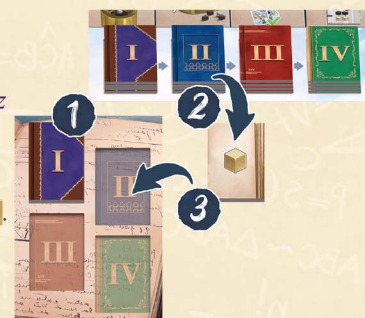
Értekezés írása

Ahelyett, hogy kockákat vennél el, húzz fel egy értekezést a megfelelő kupacból (I, II, III vagy IV). **Fontos!** Az értekezéseket sorban kell felhúznod. Az elsőt csak az I kupacból, ezután a II kupacból, majd a III kupacból, végül a IV kupacból. Mindegyik típusból legfeljebb egyet írhat meg a játék során. Fedd fel a húzott lapka bónuszát, amit azonnal meg kapsz. Végül helyezd az értekezéslapkát képpel lefelé a játékos táblád megfelelő mezőjére.

Az értekezések bónuszainak leírását a 12. oldalon találjátok.

Példa

Júlia a körében úgy dönt, hogy nem vesz el kockákat. Mivel már rendelkezik I értekezéssel 1, húz egy értekezéslapkát a II kupacból 2, és megkapja a hátoldalán feltüntetett bónuszt, ami 1 urán . Ezután a lapkát képpel lefelé a játékos táblájára helyezi 3.



TUDTAD? Marie Curie-nek 400 tonna szurokércet kellett feldolgoznia, hogy egy gramm rádiumot kinyerjen. Pierre és Marie Curie gyakran szenvedtek hiányt alapanyagokban, mivel a szurokércet elsősorban Csehország ezüsbányáiból lehetett beszerezni. A kockatorony működése ezeket az alapanyagban szűkös időszakokat hivatott megjeleníteni.

3 Kísérletezés

Ebben a fázisban az alábbi akciókat hajthatod végre tetszőleges sorrendben. Egyik akciót sem kötelező végrehajtandod:

- **Tevékenységekártya vásárlása**, körönként legfeljebb egyszer.
- **Erőforrások átalakítása** – a játékoslábládon jelzettek, illetve a Marie Curie-lapkán feltüntetett, amennyiben a lapka nálad van –, tetszőleges számban.
- **Kísérletlapka végrehajtása**, tetszőleges számban.
- **A feladatlapkád teljesítése**, ha rendelkezel a feltételekkel.

Tevékenységekártya vásárlása

Körönként egyszer megvásárolhatod a játéktáblán található 4 tevékenységekártya egyikét. Ehhez fizess ki a kártya bal felső sarkában látható költséget. Helyezd a megvásárolt kártyát a játékosláblád alá, a kategóriájának (    ) megfelelő oszlopba.

Megkapod a kártya **azonnali bónuszát**, ami attól függ, hogy az **adott kártya hányadik a kategóriájából a játékosláblád alatt**. Azonos kategóriájú tevékenységekártyából legfeljebb annyit szerezhetsz, amennyi a kártyán jelzett maximum.

A megvásárolt tevékenységekártyát azonnal pótolod a táblán a pakli legfelső lapjával.

A tevékenységekártya részletei

A tevékenységekártyák 5 kategóriába vannak sorolva: hirdetés , eszközök , kutatás , műhely  és egyetem .

A kártyák bónuszainak leírását a 10. oldalon találjátok.

A kártya költsége



A kártya kategóriája

A megszerzett kártyák számától függő bónusz



A kategóriából megszerezhető kártyák száma

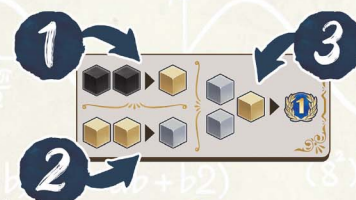
Példa

Júlia úgy dönt, hogy egy egyetem  tevékenységekártyát vásárol meg, amiért elkölt 1 uránt . Az elköltött uránt visszahelyezi a készletbe **1**. A megvásárolt kártyát az egyetem oszlopba helyezi el a játékosláblája alatt **2**. Mivel ez a második egyetem kategóriájú kártyája, a bónuszok közül a két kártyához tartozót kapja meg, azaz elvesz 1 rádiumot  a készletből **3**, majd az Erlenmeyer-lombikjába helyezi. A játék során nem szerezhetsz 5-nél több egyetem kártyát **4**.



Erőforrások átalakítása

A játékoslábládon feltüntetett átalakításokat **tetszőleges számban végrehajthatod**. Amikor így teszel, cseréld be az Erlenmeyer-lombikodban lévő kockákat a készletben lévő kockákra, illetve **GYP**-re. A lehetséges átalakítások az alábbiak:



- 1 2 szurokércért  kapsz 1 uránt ;
- 2 2 uránért  kapsz 1 rádiumot ;
- 3 2 rádiumért  + 1 uránért  kapsz 1 GYP-t .

Fontos! Az átalakításokat fordított irányban nem hajthatjátok végre.

Példa

Júlia úgy dönt, hogy 2 szurokércet  1 uránná  alakít át **1**, majd a 2 uránt  átalakítja 1 rádiummá  **3**.



FONTOS: Ha nálad van a Marie Curie-lapka, akkor egy még érdekesebb átalakítást is végre tudsz hajtani, így 2 rádiumért szerezhetsz 1 GYP-t (lásd alább).



A Marie Curie-lapka

Néhány hatás, illetve bónusz a játékban, ami tartalmazza a  ikont, lehetővé teszi számodra, hogy elvedd a Marie Curie-lapkát, függetlenül attól, hogy a lapka az asztal közepén (a játék kezdetén) vagy egy másik játékos előtt van (a játék folyamán). Mindaddig, amíg ez a lapka előtted van, a köröd során átalakíthatsz 2 rádiumot  1 GYP-vé, tetszőleges mennyiségben. A játék végén az a játékos, akinél a Marie Curie-lapka van, további 1 GYP-t kap (ahogy a lapkán is látható).

Példa

Júlia most átalakítja a 2 rádiumát  1 GYP-vé, mivel jelenleg nála van a Marie Curie-lapka. A kockákat visszateszi a készletbe.



Kísérletlapka végrehajtása

A kísérletlapkáknak 2 típusuk van:

főzőpohárlapka



gömbblombiklapka



Néhány hatás a játékban tartalmazza a  ikont, aminek hatására elvehetsz egy kísérletlapkát (mindkét típusból legfeljebb 3-at). Ilyenkor az általad választott kupac legfelső lapkáját vedd el, és kísérlet oldalával felfelé helyezd el a játékos táblára, a típusának megfelelő üres helyek közül a legfelsőre. A későbbiekben már nem változtathatsz a pozícióján.



A körödben végrehajthatod 1 vagy több kísérletlapkádat, a szükséges átalakítás elvégzésével. A kísérleteket tetszőleges sorrendben hajthatod



vége. Az egyik kísérlet eredményét felhasználhatod az utána következő kísérlethez. Miután végrehajtottál egy kísérletet, fordítsd meg (a végrehajtott oldala legyen felül), jelezve, hogy a kísérlet sikeresen lezárult.



TUDTAD? A főzőpohár a leggyakrabban használt edény a laboratóriumokban, mivel formája és kiöntője miatt kiválóan alkalmas előkészítéshez, valamint oldatok keveréséhez. Angol neve (beaker) a német Becher szóból származik, amelynek jelentése pohár; bögre.

A gömbblombik szintén egy szűk nyakú edény, de alakja miatt nem egyszerű asztalon tárolni. Elsősorban akkor használják, amikor elegyek egyenletes melegítésére van szükség.

Minden végrehajtott kísérlet fejleszti a laboratóriumodat.

• Amikor egy főzőpohárlapkát  hajtasz végre, az növelni fogja az erőforrások beszerzése akció során elvehető kockák számát, ahogy az a lapka hátoldalán is fel van tüntetve. Minél több ilyen típusú kísérletet hajtasz végre, annál több kockát vehetsz majd el a körödben. Az elvehető kockák számát legfeljebb 6-ra növelheted.

Példa

Júlia elvégzi a kísérletlapkán lévő átalakítást. Elkölt 3 szurokércet  majd elvesz 1 uránt  , amit az Erlenmeyer-lombikjába helyez  1. Ezután a kísérletlapkát, a végrehajtott oldalára fordítja  2. A következő körétől kezdve, ha a kutatás fázisban az erőforrások beszerzését választja, akkor 1-gyel több, $3 + 1 = 4$ erőforrás kockát vehet majd el.



FONTOS: A játék kezdetén, a köröd végén az Erlenmeyer-lombikban legfeljebb 3 kockát tarthatsz meg.

• **Amikor végrehajtasz egy gömblombiklapkát** , az 1 kockával növeli a köröd végén, az Erlenmeyer-lombikodban megtartható kockák mennyiségét, ahogy az a lapka hátoldalán is fel van tüntetve.

Minél több ilyen típusú kísérletet hajtasz végre, annál magasabb lesz a köröd végén megtartható kockák száma, amit legfeljebb 6-re növelhetsz.

Pontosítás: A köröd során és mások körében a kockáid száma meghaladhatja a fenti korlátot, hiszen azt csak a saját köröd végén kell ellenőrizned.

Példa

Júlia végrehajtja a kísérletlapkáján feltüntetett átalakítást.

2 uránt  költ el, amiért 1 rádiumot  kap **1**.

Megfordítja a kísérletlapkát, hogy a végrehajtott oldala legyen felül. Mostantól a köre végén 1-gyel több, $3 + 1 = 4$ kockát **2** tarthat meg.



1 Minden egymás mellett található, végrehajtott, főzőpohár és gömblombik párért **1 GYP-t** kapsz, ahogy az a játékosábládon is fel van tüntetve.

Érdemes tudni, hogy a főzőpohárlapkák végrehajtása nehezebb, mint a gömblombiklapké.

Példa

Mivel *Júlia* végrehajtott egy főzőpohárlapkát  és egy gömblombiklapkát , amelyek egymás mellett találhatók, kap **1 GYP-t**.



A feladatlapkád teljesítése



A körödben bármikor végrehajthatod a feladatlapkádat, amit az előkészületek során kaptál, amennyiben teljesítet a feltételeit. Ha így teszel, fordítsd meg a lapkát, és megkapod a jelzett **GYP** jutalmat (kivéve a Nobel-díj feladatlapkát, lásd 11. oldal).

Példa

*Júlia teljesítette a feladatlapkája feltételét, mivel minden tevékenységkártya kategóriából megszerzett legalább 1-et. Megfordítja a lapkáját és **2 GYP-t** kap.*



4 Pihenés

A köröd végén hajtsd végre a következőket:

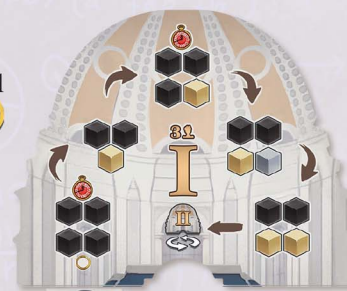
- **Ellenőrizd az Erlenmeyer-lombikodban lévő kockáid számát.** Ha több kockád van, mint amennyit megtarthatsz, helyezd a többletet a készletbe. Te döntöd el, hogy melyik kockákat tartod meg.
- **Mozgasd a műhelyjelölőt a műhelylapka következő mezőjére.**

Műhelylapka

A műhelyjelölő a játék elején a bal alsó mezőről indul, amin a  szimbólum látható.

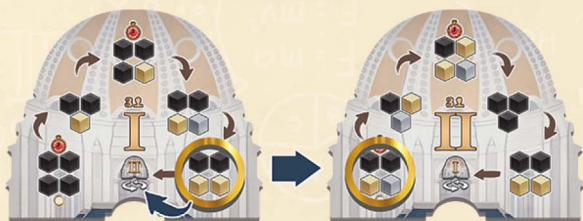
A köröd végén mozgasd a műhelyjelölőt a következő mezőre, a nyilak által jelzett irányban.

Ha a műhelyjelölő eléri a  vagy a  mezőt, azonnal fordítsd a műhelylapkát a másik oldalára, és helyezd a jelölőt a  szimbólummal jelzett bal alsó kezdőmezőre.



Példa

A köre végén **Júliának** a  mezőre kellene mozgatnia a műhely-jelölőt, ezért a műhelylapkát a **II** oldalára fordítja, és a jelölőt a  szimbólummal jelzett kezdőmezőre helyezi. Ezután a következő játékos köre kezdődik.



A játék vége



Amikor az időjelölő eléri az idősáv utolsó mezőjét, az kiváltja a játék végét. Játsszátok le az aktuális fordulót, hogy minden játékosnak ugyanannyi köre legyen.

A játékosok számolják össze a pontjelzőiket, nem elfeledve, hogy a Marie Curie-lapka is **1 GYP**-t ér annak, aki a játék végén birtokolja. A játék győztese az, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Döntetlen esetén a több megmaradt rádium  dönt. Ha egyenlőség állna fenn, akkor a megmaradt urán  , és ha abban is azonosság van, akkor a szurokérc  mennyisége dönt. Ha ez sem vezet döntéshez, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

Példa

Júlia összeszámolja a **GYP** jelzőit, és az eredmény **8 GYP**. Mivel a játék végén nála maradt a Marie Curie-lapka, ezért **1 további GYP-t** kap, amivel az összesített eredménye **9 GYP**. Mivel több pontja van, mint az ellenfeleinek, ezért ő a játék győztese.



Készítők

Szerző: Florian Fay

Illusztráció: Vaiana Hinault and David Sitbon

Grafika: David Sitbon and Ulric Maes

Fejlesztés: Sorry We Are French

Játékszabály: Marine Nouvel és Emmanuel Beltrando

Gyártás: Emmanuel Beltrando

Külön köszönet: Alexandre Figuière és Matthieu Verdier

A magyar kiadás munkatársai: Bence Domonkos, Horváth Lajos, Kustár-Nagy Lenke, Nagy Gergely, Nagy Levente, Vágó I. Dániel

Függelék

Az alábbiakat nem szükséges elolvasnod a játék megkezdése előtt. Az itt található információk akkor lehetnek hasznosak, ha egy kártya vagy lapka hatásában nem vagy biztos.

EMLÉKEZTETŐ

- A köröd során, illetve mások körében bármennyi erőforráskockád lehet. Az Erlenmeyer-lombikod tárolókapacitását csak a saját köröd végén kell ellenőrizned.
- A kártyák bónusza azonnali, és attól függ, hogy mennyi kártyád van az adott kategóriából (beleértve azt is, amit épp lehelyezel).
- Az értekezéseket sorrendben kell húznod. Az elsőt csak az I kupacból, ezután a II kupacból, majd a III kupacból, végül a IV kupacból. Mindegyik típusból legfeljebb 1-et szerezhetsz a játék során.
- Azokat az erőforráskockákat, amiket átalakításhoz vagy kísérletek végrehajtásához használsz, mindig tedd vissza a készletbe.
- A játékoslábládon felsorolt és a Marie Curie-lapkán szereplő átalakításokat nem lehet fordított irányban végrehajtani.

Tevékenységekártyák



Hirdetés (7 példány)

Költség: 1 rádium

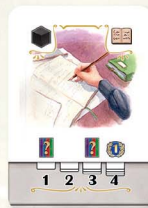
- Ha ez az első kártyád ebből a kategóriából, mozgassd előrébb az időjelölőt az időszávon egy mezőt.
- Ha ez a második kártyád ebből a kategóriából, kapsz **1 GYP**-t, és mozgassd előre az időjelölőt az időszávon egy mezőt.
- Ha ez a harmadik kártyád ebből a kategóriából, kapsz **1 GYP**-t, és vedd magad elé a Marie Curie-lapkát.



Eszközök (9 példány)

Költség: 2 szurokérc

- Ha ez az első kártyád ebből a kategóriából, vegyél el 1 uránt a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba.
- Ha ez a második kártyád ebből a kategóriából, vegyél el 1 rádiumot a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba.
- Ha ez a harmadik kártyád ebből a kategóriából, vegyél el 1 uránt a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba. Ezután mozgassd előre az időjelölőt az időszávon egy mezőt.
- Ha ez a negyedik kártyád ebből a kategóriából, vedd magad elé a Marie Curie-lapkát, valamint vegyél el 1 rádiumot a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba.



Kutatás (9 példány)

Költség: 1 szurokérc

- Ha ez az első kártyád ebből a kategóriából, húzz 1 értekezést.
- Ha ez a második kártyád ebből a kategóriából, nem történik semmi.
- Ha ez a harmadik kártyád ebből a kategóriából, húzz 1 értekezést.
- Ha ez a negyedik kártyád ebből a kategóriából, kapsz **1 GYP**-t.



Műhely (11 példány)

Költség: 1 szurokérc és 1 urán

- Ha ez az első kártyád ebből a kategóriából, húzz 1 főzőpohár- vagy 1 gömblombiklapkát.
- Ha ez a második kártyád ebből a kategóriából, húzz 1 főzőpohár- vagy 1 gömblombiklapkát.
- Ha ez a harmadik kártyád ebből a kategóriából, vegyél el 1 szurokércet a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba.
- Ha ez a negyedik kártyád ebből a kategóriából, kapsz **1 GYP**-t.
- Ha ez az ötödik kártyád ebből a kategóriából, vedd magad elé a Marie Curie-lapkát, valamint kapsz **1 GYP**-t.



Egyetem (11 példány)

Költség: 1 urán

- Ha ez az első kártyád ebből a kategóriából, vegyél fel 1 szurokércet a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba. Ezután mozgassd előre az időjelölőt az időszávon egy mezőt.
- Ha ez a második kártyád ebből a kategóriából, vegyél fel 1 rádiumot a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba.
- Ha ez a harmadik kártyád ebből a kategóriából, vedd magad elé a Marie Curie-lapkát.
- Ha ez a negyedik kártyád ebből a kategóriából, húzz 1 értekezést.
- Ha ez az ötödik kártyád ebből a kategóriából, kapsz **2 GYP**-t.

Kezdő feladatok



Kapsz **1 GYP**-t, ha megírtál 4 értekezést.



Kapsz **2 GYP**-t, ha minden tevékenységkártya kategóriából (hirdetés, eszközök, kutatás, műhely és egyetem) legalább 1 kártyát szereztél.



Kapsz **1 GYP**-t, ha az egyik tevékenységkártya kategóriában megszerezted a maximális lehetséges kártyaszámot (hirdetés esetén ez 3, az eszközök és a kutatás esetén 4, műhely és egyetem kategóriában pedig 5).



Kapsz **1 GYP**-t, ha legalább 5 kísérletlapka van a játékoslábládon. A kísérleteket nem kell végrehajtani, és nem kell egyforma típusúnak lenniük.



További **1 GYP**-t kapsz, ha elköltöd a szükséges erőforrásokat, amikor az időjelölő eléri a Nobel-díj mezőket (1903 és 1911). A második Nobel-díj után fordítsd le ezt a lapkát.

Kísérletlapkák



Főzőpohárlapkák



Költs el 3 uránt, hogy kapj 1 rádiumot a készletből.



Költs el 1 rádiumot, hogy kapj 1 uránt a készletből.



Költs el 1 szurokércet és 3 rádiumot, hogy kapj **1 GYP**-t, és húzz 1 értekezést.



Költs el 1 szurokércet és 3 uránt, hogy kapj **1 GYP**-t.



Költs el 1 uránt és 1 rádiumot, hogy ingyen megkapj a játékosláblán elérhető 4 tevékenységkártya közül 1 általad választottat.



Költs el 2 rádiumot és 1 szurokércet, hogy kapj **1 GYP**-t.



Költs el 2 uránt, hogy kapj 2 szurokércet a készletből.



Költs el 4 uránt, hogy ingyen megkapj a játékosláblán elérhető 4 tevékenységkártya közül 1 általad választottat, és magad elé vedd a Marie Curie-lapkát.



Költs el 3 szurokércet, hogy előre mozgassd az időjelölőt az idősávon egy mezőre.



Költs el 1 rádiumot, hogy kapj 1 szurokércet a készletből, és magad elé vedd a Marie Curie-lapkát.



Költs el 3 szurokércet, hogy kapj 1 uránt a készletből.



Költs el 1 rádiumot, majd helyezd a játékosláblán jelenleg elérhető 4 tevékenységkártyát a pakli aljára, és húzz a helyükre 4 új kártyát a pakliból.



Gömblobiklapkák



Költs el 1 uránt, hogy kapj 3 szurokércet a készletből.



Költs el 1 szurokércet, hogy magad elé vedd a Marie Curie-lapkát.



Költs el 1 szurokércet és 1 uránt, hogy húzz 1 értekezést.



Költs el 3 szurokércet és 1 uránt, hogy kapj 2 rádiumot.



Költs el 3 szurokércet, hogy ingyen megkapj a játéktáblán elérhető 4 tevékenységkártya közül 1 általad választottat.



Költs el 2 uránt, hogy kapj 2 rádiumot a készletből.



Költs el 1 uránt és 3 rádiumot, hogy kapj **2 GYP**-t.



Költs el 2 szurokércet, hogy kapj 2 uránt a készletből.



Költs el 1 uránt, hogy ingyen megkapj a játéktáblán elérhető 4 tevékenységkártya közül 1 általad választottat.



Költs el 1 szurokércet, 1 uránt és 1 rádiumot, hogy kapj **1 GYP**-t.



Költs el 3 szurokércet és 1 uránt, hogy kapj **1 GYP**-t.



Költs el 2 rádiumot, hogy kapj **1 GYP**-t, és előre mozgasd az időjelölőt az időszávon egy mezőt.

Értekezéslapkák



4 értekezés



(2 példány)
Húzz 1 főzőpohár- vagy 1 gömblobiklapkát.



(2 példány)
Vegyél el 1 szurokércet a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba.



4 értekezés



(1 példány)
Vegyél el 1 szurokércet és 1 uránt a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba.



(1 példány)
Vegyél el 1 szurokércet és 1 uránt a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba. Ezután mozgasd előre az időjelölőt az időszávon egy mezőt.



(1 példány)
Vegyél el 1 rádiumot a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba.



(1 példány)
Vegyél el 1 rádiumot a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba. Ezután mozgasd előre az időjelölőt az időszávon egy mezőt.



4 értekezés



(1 példány)
Vegyél el 2 szurokércet a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba.



(1 példány)
Vegyél el 1 uránt a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba.



(2 példány)
Húzz 1 főzőpohár- vagy 1 gömblobiklapkát.



4 értekezés



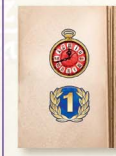
(1 példány)
Vegyél el 1 rádiumot és 1 uránt a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba. Ezután mozgasd előre az időjelölőt az időszávon egy mezőt.



(1 példány)
Vegyél el 1 rádiumot a készletből, és helyezd az Erlenmeyer-lombikodba. Ezután vedd magad elé a Marie Curie-lapkát.



(1 példány)
Kapsz **1 GYP**-t.



(1 példány)
Kapsz **1 GYP**-t. Ezután mozgasd előre az időjelölőt az időszávon egy mezőt.