

Éric Dubus és Olivier Melison

ENCIKLOPÉDIA



SZABÁLYKÖNYV

A JÁTÉK HÁTTERE

George-Louis Leclerc de Buffon grófot 1739-ben kinevezték a Királyi Gyógynövénykert igazgatójává. Ekkor kezdte el írni a felvilágosodás korának egyik legjelentősebb alkotását, a *Histoire Naturelle* című, 44 kötetből álló enciklopédiát.

Té is a kor legnagyobb kalandorai és természettudósai közé tartozol, és Buffon gróf téged is felkért, hogy segíts befejezni az enciklopédiáját. Végezz kutatásokat és szervezz ambiciózus expedíciókat, hogy a világ legcsodálatosabb élőlényeiről publikálhass!

KÉSZÍTŐK

Szerzők: Éric Dubus & Olivier Melison

Gyártásvezető: Jamie Parsons

Projektvezető: Quentin Saint-Georges

Művészeti vezetők: Joëlle Drans, Jérémie Prugneaux
és Quentin Saint-Georges

Illusztrációk: Joëlle Drans, Jérémie Prugneaux
és Ronan Toulhoat

Grafikai dizájn: Joëlle Drans és Jérémie Prugneaux

Marketing és kommunikáció: Georgina Parsons

Közösségi menedzser: Kayla Soule

Korrektúra: Raphaël Alcantara,
Josée Guillemette és Georgina Parsons

Videók: Jean-François Belvoix és Jonhatan Picard

Szerkesztők: Éric Dubus, Olivier Melison
és Jamie Parsons

Magyar fordítás: Horváth Lajos

ÉS PERSZE HATALMAS KÖSZÖNET
MINDEN KÖZREMŰKÖDŐNEK!

TARTOZÉKOK

1 főtábla



Kezdőjátékos-jelölő



75 állatkártya



20 kocka



120 kutatáskocka fából



28 „5 kocka” jelző



55 szakértőkártya



1 zsák



12 fordulójelölő



4 hírnévjelölő



8 pontjelölő



3 jelzőtartó



69 érme



47 királyi pecsét jelző



54 expedíciójelző



4 karaktartábla



4 játékos tábla



4 segédlet tábla



A JELZŐTARTÓK ÖSSZERAKÁSA



EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

15 kontinenskártva



3 viselkedéskártya és 3 pontozókártya



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek a főtáblát az asztal közepére.
2. Minden játékos vegyen el egy játékos táblát és egy segéd táblát, majd válasszon karakter táblát. A karakter táblák bármelyik oldalával játszhattok, nem befolyásolja a játékmenetet. A három táblát minden játékos illessze össze, és tegye maga elé.
3. Minden játékos vegye magához a pont- és hírnév jelölőket, a kutató kockákat és az „5 kocka” jelzőket a saját színében. A pont jelölőket tegyétek a 0-ra a főtáblán található pontozósávon. A hírnév jelölőket minden játékos tegye a saját játékos tábláján található hírnévsáv első mezőjére. Minden játékos tegye a kutató kockáit és az „5 kocka” jelzőit a játékos táblája mellé.
4. Sorsoljatok kezdő játékost, aki vegye magához a kezdő játékos jelölőt. A játékosok a kezdő játékostól kezdve az óramutató járása szerint követik egymást.
5. Tegyétek az expedíció jelzőket, az érméket és a királyi pecsét jelzőket a nekik megfelelő jelző tartóban a főtábla mellé.
6. Sorsoljatok 6 fordulójelölőt, és tegyétek ezeket képpel lefelé a főtábla felső részén látható helyekre.
7. Keverjétek meg a szakértő kártyákat, és tegyétek a paklit képpel lefelé a főtábla mellé. Húzzatok 6 kártyát, és tegyétek ezeket a tábla felső részéhez közeli Egyetem helyekre.
8. Keverjétek meg az állatkártyákat, és tegyétek a paklit képpel lefelé a főtábla mellé.
9. Húzzatok fel állatkártyákat, és tegyétek azokat a főtábla közepén található Akadémia helyekre. A játék során elérhető kártyák száma a játékos számától függ:

ÁLLATKÁRTYÁK SZÁMA		
2 JÁTÉKOS	3 JÁTÉKOS	4 JÁTÉKOS
6	7	8

10. Az utolsótól kezdve minden játékos válasszon 2-t az elérhető állatkártyák közül, és tegye ezeket a játékos táblája mellé. Miután minden játékos elvette az állatkártyákat, húzzatok új kártyákat az üres helyekre.
11. Minden játékos kap egy expedíció jelzőt és a játékos sorrendtől függő mennyiségű érmét:

KAPOTT ÉRMÉK ÉS JELZŐK			
1. JÁTÉKOS	2. JÁTÉKOS	3. JÁTÉKOS	4. JÁTÉKOS
			

Most már elkezdődhet a játék!

A JÁTÉK CÉLJA

Az Enciklopédiában elszánt természettudósok vagytok, akik Buffon grófnak segítenek befejezni a természet-tudományról írt enciklopédiáját.

A kockalehelyezés játékmeneten keresztül kiválaszthatjátok, hogy milyen állatokat szeretnétek tanulmányozni, erőforrásokat és támogatást szerezhetnek, expedíciókat vezethettek más kontinensekre és szakértőket vehettek fel a kutatócsapatotokba. Mindezzel pedig elérhetitek a fő célt: megjelentetni kutatásaitokat, hogy ezzel mindenkit lenyűgözzetek és ismertségre tegyetek szert!

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal (GYP) rendelkező játékos győz.

ELŐKÉSZÜLETEK EGY 3 FŐS JÁTÉKHOZ



Minden játékosablának két oldala van: A és B. A játékosok az A oldalt használják, a B oldal az egyszemélyes változathoz szükséges (lásd „Egyszemélyes változat” a 21. oldalon).

Ez a segédletrábla. Az I. oldal a játék során szükséges információkat mutatja. A játék végén fordítsátok a II. oldalra, hogy a végső pontozáshoz szükséges információk látszódjanak.

A JÁTÉK MENETE

Egy játszma 6 fordulóból áll. Minden forduló elején a játékosok kockákat húznak, amiket később a köreikben a fő táblára helyeznek, hogy akciókat hajtsanak végre.

A FORDULÓ KEZDETE

Töltsétek fel az állat- és szakértőkártyák helyeit a táblán. Ez az első fordulóban kimarad, mivel az előkészületek során ezt már megtettétek.

Balról az első fordulójelölőt fordítsátok képpel felfelé, és hajtsátok végre a hatását.



Minden játékos kap 1 expedíciójelzőt.



Minden játékos kap 3 érmét.



A kezdőjátékkal kezdve és az óramutató járása szerint haladva, minden játékos vegyen el 1 szakértőkártyát ingyen az elérhetőek közül. Miután mindenki elvett egy kártyát, töltsétek fel az üres helyeket.



A kezdőjátékkal kezdve és az óramutató járása szerint haladva, minden játékos vegyen el 1 állatkártyát ingyen az elérhetőek közül. Miután mindenki elvett egy kártyát, töltsétek fel az üres helyeket.



Minden játékos további 1 kockát húz ebben a fordulóban. Ebben a fordulóban 2 kockát ugyanarra a helyre kell tenni a játékos táblán (lásd „Kockák húzása” jobbra).



Nincs hatás.

A játékosok kihúzzák az adott fordulóban felhasználható kockákat.

KOCKÁK HÚZÁSA

A kezdőjátékkal kezdve minden játékos húz 4 kockát a zsákból. Majd minden játékos dob a kockáival, és elhelyezi azokat a játékos tábláján található 4 kockahelyre. Bármelyik kocka bármelyik helyre tehető.

Mindegyik kockahelyhez tartozik egy hatás, amit megkapsz, ha egy másik játékos elveszi tőled az adott kockát (lásd lejjebb).

Megjegyzés: A játékos táblán minden helyre csak egy kockát tehetsz, kivéve, ha a fordulójelölő miatt további 1 kockát kaptál.



Anna kihúz 4 kockát a zsákból, és dob velük, majd lehelyezi azokat a játékos táblájára.



A JÁTÉKOSTÁBLA FELÉPÍTÉSE

1. Kockahelyek és hatások
2. Hírnévsáv
3. Segédletábla
4. Karaktertábla
5. Szakértőhelyek
6. Tanulmányozott állatok
7. Publikált állatok



Elkezdődhet a forduló első köre. A játékosok a kezdőjátékostól indulva az óramutató járása szerint következnek egymás után.


A KÖR


KOCKA KIVÁLASZTÁSA


A körödben válassz ki egy kockát, és hajts végre egy akciót. A kockát elveheted a játékoslábról vagy egy ellenfeled táblájáról is.

- Ha a saját tábládról vitted el, nem történik semmi.
- Ha a kockát egy ellenfeledtől vitted el, az adott játékos azonnal megkapja a kockához tartozó hatást.

X : Nincs hatás

 : Azonnal kapsz 2 érmét.

 : Azonnal kapsz 2 hírnévpontot.

 : Azonnal kapsz 3 győzelmi pontot.



Robi elveszi Anna piros 4-es kockáját. A kockahely hatása miatt Anna azonnal kap 2 hírnévpontot, így 2-vel előrébb mozgatja a hírnévjelölőjét.



AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

A kiválasztott kockával végrehajtod a következő akciók egyikét:

- ✦ Nagykövetség
- ✦ Bank
- ✦ Egyetem
- ✦ Akadémia
- ✦ Expedíció
- ✦ Publikálás

Ugyanazt az akciót többször is végrehajthatod egy fordulóban.



NAGYKÖVETSÉG

A sikeres expedíció titka a felkészülés.

Tedd a kockád a Nagykövetségre, és a kocka értékétől függően azonnal kapsz 1–3 expedíciójelzőt. A kocka színe nem számít.

KOCKA ÉRTÉKE	1-2	3-4	5+
EXPEDÍCIÓ-JELZŐK	I	2	3

Robi egy 5-ös kockát tesz a Nagykövetségre, ezért 3 expedíciójelzőt kap.

EXPEDÍCIÓ-JELZŐK HASZNÁLATA


Az expedíciójelzőket kétféleképp lehet használni:


- ✦ Bármelyik akció végrehajtása során eldobhatsz 1 expedíciójelzőt, hogy megváltoztasd a kockád színét. Jelentsd be, hogy mi az új szín, innentől az akcióid idejére a kocka olyan színűnek számít.
- ✦ Az Expedíció akció során eldobhatsz 1 vagy több expedíciójelzőt, hogy megnöveld a kockád értékét, minden eldobott jelző után 2-vel.

A FÓTÁBLA FELÉPÍTÉSE

1. Nagykövetség
2. Fordulósáv
3. Egyetem
4. Bank
5. Pontozósáv
6. Akadémia
7. Expedíció
8. Publikálás



 A kocka bármilyen színű lehet.

 A kocka színének ugyanolyannak kell lennie.



BANK

A tudomány követőjének lenni költséges vállalkozás...

Tedd a kockád a Bankra, és vegyél el 5 érmét. A kocka színe és értéke nem számít.

Ha ebben a fordulóban te vagy az első, aki kockát tesz a Bankra, te leszel az új kezdőjátékos. Vedd el a kezdőjátékos-jelölőt, és innentől minden hatás, ami a kezdőjátékosra vonatkozik, az rád vonatkozik. A játékosrend ebben a fordulóban nem változik.



Anna a Bankra tesz egy kockát. A kocka színétől és értékétől függetlenül azonnal kap 5 érmét. Mivel ő volt az első játékos ebben a fordulóban, aki kockát tett a Bankra, elveszi a kezdőjátékos-jelölőt, ami eddig Robinál volt.

ÉRMÉK HASZNÁLATA



Bármelyik akció végrehajtása során eldobhatsz érméket, hogy növeld a kockád értékét 1-gyel minden eldobott érme után.

Megjegyzések:

- Egy kocka értékének növeléséhez bármennyi érmét elkölthetsz.
- Egy kocka értékét növelheted 6 fölé.
- Bármelyik akció során dobhatsz el érméket, hogy növeld a kocka értékét.



EGYETEM

A kor legragyogóbb elméi akarnak a csapatodba kerülni...

Tedd a kockád az Egyetemre, és vegyél el 1 szakértőkártyát az elérhetőek közül. A kocka értéke nem számít. A szakértőkártya helyét csak a következő forduló elején töltsétek fel.

Bármilyen színű kockát használhatsz ahhoz, hogy megszerezz egy szakértőkártyát, de ha a kocka színe megegyezik az elvett szakértő színével, kapsz 1 expedíciójelzőt.

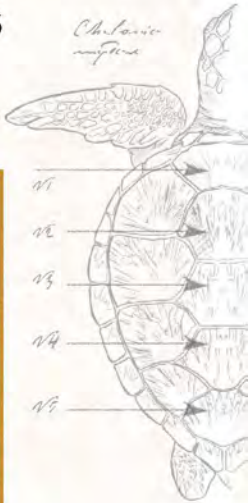
A SZAKÉRTŐKÁRTYA FELÉPÍTÉSE



- | | |
|------------------|-----------------------|
| 1. Név | 3. A hatás időtartama |
| 2. Kontinensszín | 4. Hatása |

Tedd az elvett szakértőkártyát a játékosabládon található négy szakértőhely egyikére. A játék során egyszerre legfeljebb 4 aktív szakértőd lehet. Ha már nincs több szabad helyed, az új szakértőkártyával letakarhatsz egy korábbi vagy az alá is teheted.

A letakart kártyák a játék végén beleszámítanak a kontinensgyűjteményekbe.



SZAKÉRTŐK HASZNÁLATA

Egy ⚡ szakértőkártya hatása egyszeri és azonnali, amit a köröd során bármikor aktiválhatsz. Amikor felhasználod, fordítsd a kártyát képpel lefelé, ezzel jelezve, hogy felhasználtad. Amikor elveszel egy ⚡ kártyát, eldöntheted, hogy azonnal használod a hatását, és képpel lefelé teszed a játékoslábrára (akár egy másik kártya alá), vagy képpel felfelé teszed a táblára, és csak később használod fel a hatását.

Egy ∞ szakértőkártya hatása egészen addig aktív marad, amíg a kártya látható a játékoslábrán. Ha letakarod, a hatása nem aktív.

Egy 📣 szakértőkártya hatása a játék végi pontozásnál aktiválódik, és csak akkor, ha a kártya látható a táblán. Ha letakarod, a hatása nem aktív.



Robi egy zöld kockát tesz az Egyetemre, és az Egbert Rensing kártyát választja. Elveszi a kártyát, és a játékoslábrája egyik üres helyére teszi. Mivel a kocka színe megegyezik a szakértő kontinensével, Robi kap 1 expedíciójelzőt.



AKADÉMIA

Melyik állatot szeretnéd tanulmányozni?

Tedd a kockád az Akadémiára, és vedd el 1 állatkártyát az elérhetők közül. A felhasznált kocka színének meg kell egyeznie az elvett állatával. Az állatkártya helyét csak a következő forduló elején töltsétek fel. Ezt az akciót nem hajthatod végre, ha nincs állatkártya a főtáblán.

Emlékeztető: Egy expedíciójelző eldobásával megváltoztathatod a kocka színét.

A kocka értékétől függően kapsz 1–3 hírnévpontot is.

KOCKA ÉRTÉKE	1-2	3-4	5+
HÍRNÉVPONTOK	1	2	3

Az elvett állatkártyát tedd a játékoslábrád mellé.



Anna egy lila 4-es kockát tesz az Akadémiára. A Lemur catta (sárga) kártyát szeretné tanulmányozni, ezért eldob egy expedíciójelzőt, hogy megváltoztassa a kockája színét. Elveszi az állatkártyát, és a játékoslábrája mellé teszi. Továbbá, mivel elköltött egy érmét is, hogy a kockája értékét 4-ről 5-re növelje, 3 hírnévpontot kap.

EGY ÁLLATKÁRTYA FELÉPÍTÉSE

1. Név
2. Kontinens
3. Illusztráció
4. Kutatáskockahelyek
5. Kategóriák és típusok



KATEGÓRIÁK ÉS TÍPUSOK

Minden állatnak 5 tulajdonsága van. Ezek a tulajdonságok kategóriákra és azokon belül típusokra oszlanak. Ezek mutatják meg például, hogy az állat hol él, mit tesz és milyen éghajlatot kedvel.

0. KATEGÓRIA – KONTINENS



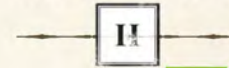
- Amerika
- Európa
- Ázsia
- Afrika
- Óceánia

I. KATEGÓRIA – OSZTÁLY



- emlős
- madár
- hüllő

II. KATEGÓRIA – TÁPLÁLKOZÁS



- mindenevő
- ragadozó
- növényevő

III. KATEGÓRIA – ÉLŐHELY

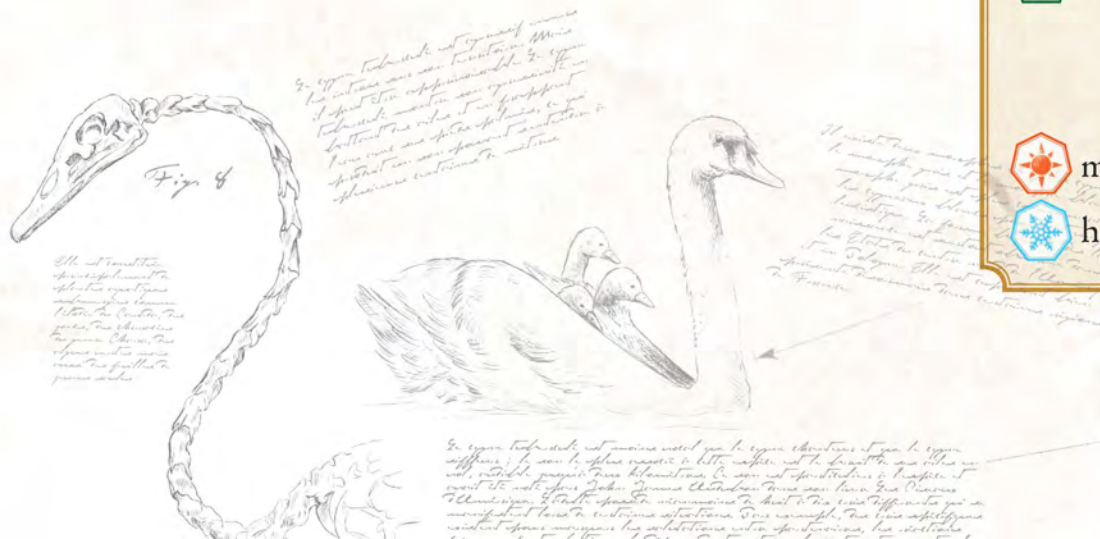


- szárazföldi
- vízi
- fán élő

IV. KATEGÓRIA – ÉGHAJLAT



- meleg
- hideg
- mérsékelt



A HÍRNÉVSÁV

A hírnévjelölőd a játék elején a hírnévsáv első mezőjén van. Mindig, amikor hírnévpontot kapsz, mozgasd a jelölőt a sávon annyi mezővel előrébb, ahány pontot kaptál.

Amint a jelölőd elér (vagy átlép) egy mezőt, amin bónusz látható, azonnal megkapod a jelzett bónuszt.

Amikor a jelölőd a hírnévsáv végére ér, a következő mozgatással tedd a sáv első mezőjére.

BÓNUSZOK A HÍRNÉVSÁVON



Azonnal kapsz 1 expedíciójelzőt.

Vegyél el 1 szakértőkártyát az elérhetőek közül. Ha ezt a bónuszt egy másik játékos köre közben kapod, csak a játékos köre után veheted el a kártyát. Ha nincs elérhető szakértőkártya, húzz egyet a pakliból.



Azonnal kapsz 3 érmét.

Vegyél el 1 állatkártyát az elérhetőek közül. Ha ezt a bónuszt egy másik játékos köre közben kapod, csak a játékos köre után veheted el a kártyát. Ha nincs elérhető állatkártya, húzz egyet a pakliból.



Azonnal kapsz 1 királyi pecsét jelzőt.



EXPEDÍCIÓ

Abhoz, hogy igazán megismerhessünk egy állatot, a természetes közegében kell megfigyelniük...

Miután eldöntötted, hogy milyen állatokat szeretnél tanulmányozni, ideje útra kelni, és a természetes élőhelyükön megfigyelni azokat! Tedd a kockád balról az első üres helyre a felfedezendő kontinensen. A felhasznált kocka színének meg kell egyeznie a kontinens színével.

Emlékeztető: Egy expedíciójelző eldobásával megváltoztathatod a kocka színét.

Bármilyen értékű kockát lehelyezhetsz, de a kocka értéke lesz az expedíciód kezdő értéke. Minél magasabb az expedíciód értéke, annál több kutatást hajthatsz végre.

Attól függően, hogy a kockád hová tetted, azonnal kapsz 0–3 hírnévpontot a feltüntetett ★ ikonok alapján. Egyes helyek a kockád értékét is megnövelik az ott látható ● ikonok számával.

Az első játékos, aki expedíciót vezet egy adott kontinensre, nagyobb hírnévre tesz szert, de az őt követők könnyebben tájékozódnak a már felderített vidékeken.

Az expedíciód értékét több módon is tovább növelheted:

- + Érmék elköltésével (+1 minden eldobott érme után)
- + Expedíciójelző elköltésével (+2 minden eldobott expedíciójelző után)
- + Királyi pecsét elköltésével (+5 minden eldobott királyi pecsét jelző után)
- + Szakértőkártyákkal, amelyek növelik az expedícióid értékét.

Az expedíciód értékének növeléséhez bármennyi érmét, expedíciójelzőt és királyi pecsét jelzőt felhasználhatsz.

Az expedíciód végső értéke így a felhasznált kocka értéke, a kocka helyéhez tartozó bónusz, az elköltött jelzők után kapott bónusz és az expedícióra vonatkozó szakértőkártyák bónuszainak összege.

Miután meghatároztad az expedíciód végső értékét, az így kapott pontokat felhasználhatod, hogy kutatásokat végezz az **adott kontinensen élő (azzal megegyező színű) állatokon**. A kutatás költsége attól függ, hogy milyen alaposan akard tanulmányozni a kiválasztott állatokat.

Minden kutatás pontba kerül, attól függően, hogy melyik kategóriát választod.

KATEGÓRIÁK KUTATÁSÁHOZ SZÜKSÉGES PONTOK			
I. KATEGÓRIA	II. KATEGÓRIA	III. KATEGÓRIA	IV. KATEGÓRIA
2	4	7	10

Vond le a szükséges pontokat az expedíciód értékéből, és tegyél egy kutatáskockát az adott kategóriára.

Ha a II., III. vagy IV. kategóriára teszel kockát, azért azonnal megkapod a jelzett győzelmi pontokat.

Egy expedíció alatt bármennyi kutatást végrehajthatsz különféle kategóriákban bármennyi állaton, feltéve, hogy azok az adott kontinensen élnek (megegyezik a színük).



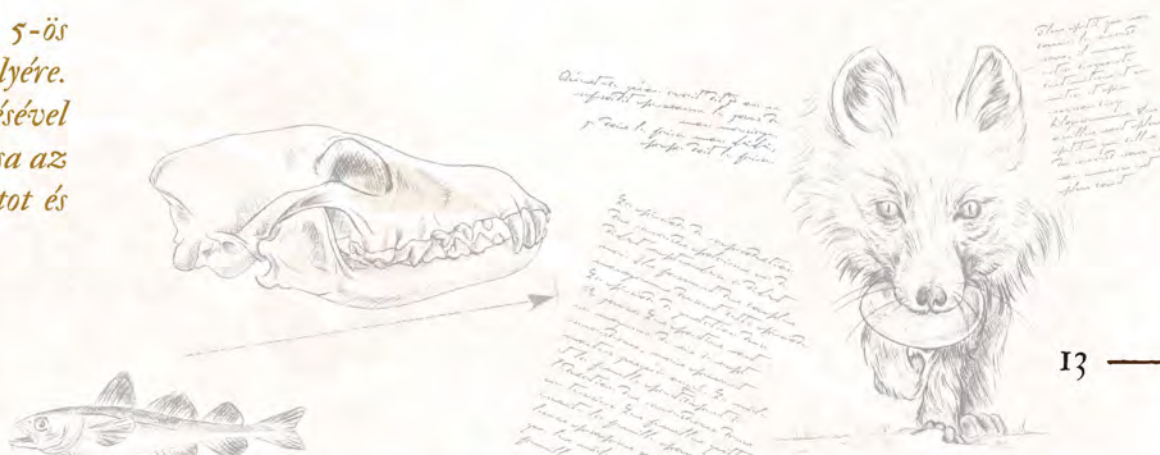
Robi úgy dönt, hogy Afrikába szervez expedíciót. Egy 5-ös értékű piros kockát tesz a kontinens balról első üres helyére. Mivel a kocka piros, először egy expedíciójelző elköltésével megváltoztatja a kocka színét sárgára, hogy végrehajthassa az Expedíció akciót. A kocka helye miatt kap 2 hírnévpontot és 1-gyel nő a kocka értéke.



Robi két I. kategóriát és egy III. kategóriát akar kutatni két afrikai állatán. Így egy II pontot érő expedícióra van szüksége (2+2+7). A kocka értéke 5, +1 a kontinensen elfoglalt helye miatt, amibez hozzáad 2-t egy expedíciójelző és 3-at három érme elköltésével. Így az expedíciója értéke II (5+1+2+3), amivel letehet két kockát az I. kategóriára és egyet a III. kategóriára.



Mivel kutatáskockát tett a III. kategóriára, Robi azonnal kap 3 győzelmi pontot.



PUBLIKÁLÁS

Bejártad a világ kontinenseit szélteben és hosszában, hogy megtaláld az állatvilág legérdekesebb egyedeit. Itt az idő, hogy felfedezéseidet másoknak is megmutasd!

Tedd a kockád az egyik állatkártyára. Ez lesz a referenciállatod. A kockád színének meg kell egyeznie a referenciállatod színével. A referenciállatod kiválasztása nagyon fontos döntés, mivel ez határozza meg, hogy milyen típusokból Publikálhatsz kutatáskockákat ebben az akcióban.

Érdeemes arrébb tenned a referenciállatod, hogy meg tudd különböztetni a többitől.

A kocka értéke határozza meg, hogy milyen kategóriákban tudsz Publikálni – ha magasabb a kocka értéke, magasabb értékű kategóriában Publikálhatsz

Emlékeztető: Egy expedíciójelző eldobásával megváltoztathatod a kocka színét, érmék eldobásával pedig növelheted a kocka értékét.

A KATEGÓRIÁKHOZ SZÜKSÉGES ÉRTÉKEK

2+	3+	4+	5+	6+



Robi úgy dönt, publikálni szeretné a kutatásait. Egy 4-es értékű kék kockát tesz a referenciállatára, ami egy Aix galericulata. Ez az állat európai (kék), így a kockája megfelelő színű, de Robi a III. kategóriában is szeretne publikálni, amire 5-ös értékű kockára van szükség. Elkölt 1 érmét, hogy a kockája értékét 5-re növelje.

Most Publikálhatsz kutatáskockákat a referenciállatodról a kocka értéke által meghatározott kategóriákból.



Mivel Robi az Aix galericulatát választotta referenciállatnak, a kockája értéke miatt akár a III. kategóriában is publikálhat. Úgy dönt, a következő típusokból fog publikálni kutatáskockákat:

- I. kategória: madár
- II. kategória: mindenevő
- III. kategória: vízi

Nem csak a referenciállatodról Publikálhatsz kutatáskockákat. Publikálhatsz más olyan állatokról is, amelyeken ugyanazok a típusok szerepelnek, mint a referenciállatodon.

A legmagasabb kategória típusával kezdve el kell vened az adott kutatáskockát a referenciállatodról. Ezután elvehetsz kutatáskockákat bármelyik más állatokról is, ha a kategóriája típusa megegyezik a referenciállatodéval.

Csak a referenciállatodról kötelező elvenned a kockákat, ha nem akarsz, nem kell elvenned kockákat más állatokról. Ha Publikálsz más állatról is, érdemes kijebbn húzni az adott kártyát a sorból, ezzel jelezve, hogy éppen felhasználod az akcióhoz.

A Publikált kutatáskockákat tedd a típusoknak megfelelő helyekre a főábla Publikálás részén.

Minden Publikált kockád után a kategóriájától függő mennyiségű győzelmi pontot kapsz.

A KOCKÁK UTÁN JÁRÓ GYŐZELMI PONTOK

1	2	3	5	8



Robi a legmagasabb (III.) kategóriával kezd, amibe az vízi típus tartozik. A referenciaállatán kívül két másik kártyáján van még kutatókockája ezen a típuson, így összesen 3 kockát tesz a vízi típushoz tartozó helyre a főtáblán. Ezért 15 (3x5) GYP-t kap. A két másik állatkártyát kicsit távolabb húzza a játékosztáblájától, ezzel jelezve, hogy publikált róluk.

Miután befejezted az adott kategória publikálását, hajtsd végre ugyanezeket a lépéseket az ezt megelőző kategóriával. Ezt folytasd, amíg el nem érsz a 0. kategóriáig (kontinens).

Minden kategóriában csak a referenciaállatod típusát tudod Publikálni.

Csak akkor Publikálhatsz más állatokról egy típusban, ha a referenciaállatodról is Publikálsz az adott típust.



Robi a II. kategória mindenevő típusával folytatja a publikálást. Ebben a típusban 3 kutatókockája van az állatkártyáin. Ezeket a kockákat felteszi a mindenevő típushoz tartozó helyre a főtáblán. Ezért 9 (3x3) GYP-t kap.

Az I. kategória madár típusa következik. Robinak ebben a típusban 5 elérhető kutatókockája van. Mind az 5 kockát elveszi a kártyákról, és a madár típushoz tartozó helyre teszi őket. Ezért 10 (5x2) GYP-t kap.

Végül Publikálhatod a 0. kategóriához (kontinens) tartozó állatkártyáidat. Vedd fel a referenciaállatodat és az összes olyan kártyát, amiről Publikáltál legalább egy kockát, és dobj el minden kockát, ami rajtuk maradt.

Felveheted azokat a kártyákat is, amelyek ugyanahhoz a kontinenshez tartoznak (megegyezik a színük), mint a referenciaállatod, de nem Publikáltál róluk kockát az akció során. Ezekről is dobj el minden kockát.

A felvett kártyák közül a referenciaállatod és a vele megegyező színű kártyákat tedd képpel lefelé a játékosztáblád mellé egy pakliba. Ezek a játék végén beleszámítanak a kontinensgyűjteményedbe.

A felvett kártyák közül dobj el azokat, amelyek színe eltér a referenciaállatodétól. Ezek a kártyák kikerülnek a játékból.

Megjegyzés: Publikálhatsz olyan állatkártyát, amin nincs kutatókocka (akár ez a referenciaállatod, akár nem). Ez a kártya csak a kontinensgyűjteményedbe fog beleszámítani a játék végén.





Robi érkezett a kontinens kategóriához, amire az európai típus tartozik. Erről a kontinensről 3 állata van. Ezt a 3 kártyát a játékosablája mellé teszi. Ezért 3 (3x1) GYP-t kap.

A 2 megmaradt állat kontinense nem egyezik a referenciállat kontinensével, így ezek kikerülnek a játékból. Robi elveszít egy kockát is, ami a fán élő típuson volt, mivel ezt nem tudta felhasználni az akció során.

Végül, miután végrehajtottad a Publikálás akciót, kapsz 1 királyi pecsét jelzőt.



KIRÁLYI PECSÉT



Ezek a jelzők több előnyt is adnak. Bármelyik akció során eldobhatsz egy királyi pecsét jelzőt, hogy kapj 5 érmét VAGY megnöveld a kocka értékét 5-tel ÉS megváltoztasd a színét, ami nagyobb expedíciókhoz hasznos lehet.

Illetve, ha eldobsz egy királyi pecsét jelzőt a forduló végén, végrehajthatsz további egy akciót (lásd „Forduló vége”).

Minden királyi pecsét jelző, ami nálad van a játék végén, 4 győzelmi pontot ér.

Robi befejezte a Publikálás akcióját, ezért kap 1 királyi pecsét jelzőt. Robi most boldog.

„5 KOCKA” JELZŐ



Az igazán szorgalmas kutatók a játék vége felé kifogyhatnak a kutatáskockákból. Ha ez előfordulna, helyettesítetek 5 kockát a Publikáláson egy „5 kocka” jelzővel.

KÖR VÉGE

Ha befejezted az akciódat, a tőled balra ülő játékos köre következik. Ez addig folytatódik, amíg az összes kocka el nem fogyott a játékosablákról.

Amint minden játékos befejezte a köreit (tehát nincs több kocka a játékosablákon), a Forduló vége következik.



FORDULÓ VÉGE

A Forduló vége fázisban a játékosok dönthetnek úgy, hogy eldobnak egy királyi pecsét jelzöt, és végrehajtanak még egy utolsó akciót. Ezt a kezdőjátékossal kezdve a játékosrend szerint haladva tegyék meg.

Ha úgy döntesz, hogy végrehajtasz még egy akciót, dobj el egy királyi pecsét jelzöt, majd vegyél el egy tetszőleges kockát a főtábláról.

JÁTÉK VÉGE

A 6. forduló után a játék véget ér. Minden játékos dobja el a játékosablaja előtt maradt állatkártyákat (csak azokat tartásd meg, amiket a Publikálás akció során félretettetek). Ha voltak kutatókockák ezeken a kártyákon, dobjátok el a kockákat is.

Ezután következik a végső pontozás. A játékosok a játék során már gyűjtöttek győzelmi pontokat, de most további pontokat fognak kapni a különböző gyűjteményeikért.

Egy gyűjtemény csak akkor ér pontot, ha legalább 4 elemből áll (ezek lehetnek állatkártyák, szakértőkártyák és kutatókockák). Ha kevesebb, mint 4 elemből áll, a gyűjtemény nem ér pontot.

A főtábla Publikálás részén látható típusok alapján számoljátok össze a gyűjteményeket. Minden játékos győzelmi pontokat kap, attól függően, hogy hány kutatókockája van egy adott gyűjteményben.

A kontinensek számolásakor a játékosok az adott kontinenshez tartozó állat- és szakértőkártyáikat adják össze. Ne felejtsetek el beleszámolni az összes szakértőkártyát (legyen az látható vagy letakart).

TÍPUSOK/KONTINENSEK UTÁN JÁRÓ GYŐZELMI PONTOK

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

Dobj a kockával, és hajts végre egy tetszőleges akciót.

Ha nem akarsz végrehajtani még egy akciót, ne dobj el jelzöt, csak folytassátok a sort a következő játékkal.

Miután minden játékos döntött arról, hogy végrehajt-e még egy akciót, a forduló véget ér. Dobjátok el a főtábláról minden megmaradt szakértő- és állatkártyát, és tegyetek vissza minden kockát a zsákba. Kezdődhet a következő forduló.



A játékosok megkapják a szakértőkártyák által adott győzelmi pontokat és kutatókockákat.

Minden játékos kap továbbá:

- + 4 GYP-t minden királyi pecsét után
- + 1 GYP-t minden 2 érme után
- + 1 GYP-t minden expedíciójelző után

A játék során Robi 72 GYP-t szerzett. Ehhez a számhoz most hozzáadja a gyűjteményeit. A meleg égbajlat típusban 5 kutatókockája van, amiért 5 pontot kap. Van 8 kockája a ragadozó típusban, ami 17 pontot ér. Illetve van 10 kockája a hüllő típusban, ami 28 pontot ér.

Robinak van 6 óceániai állata és 6 szakértőkártyája is ugyanerről a kontinensről, így 12 óceániai kártyája van, ami 40 pontot ér.

A játék végére maradt 6 királyi pecsét jelzője, ami 24 pontot ér. Végül, mivel maradt 4 érméje, kap további 2 pontot.

Összeadva:

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

Remek eredmény!

A végső pontozást követően a legtöbb pontot szerzett játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb állatot publikálta. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.



FÜGGELÉK

SZAKÉRTŐKÁRTYÁK

AMERIKA

- ♦ **Alonso Rossette:** Mindig, amikor kutatáskockát teszel az I. kategória egyik típusára, kapsz 1 érmét.
- ♦ **Audrey Morton:** Mindig, amikor kockát teszel egy amerikai expedícióra, kapsz 3 GYP-t.
- ♦ **Cristian Miller:** Mindig, amikor kockát teszel az Egyetemre, kapsz 2 érmét.
- ♦ **Elena Lewis:** Mindig, amikor kockát teszel a Publikálásra, kapsz 2 hírnévpontot.
- ♦ **Etienne Lebeau:** Mindig, amikor kockát teszel a Nagykövetségre, kapsz 2 hírnévpontot.
- ♦ **Fernanda Brito Pedroso:** A játék végén tegyél 2 kutatáskockát az emlős típusra.
- ♦ **Maddalena Rotella:** A játék végén tegyél 2 kutatáskockát a fán élő típusra.
- ♦ **Nargiz Tatilian:** A játék végén további 1 GYP-t kapsz minden expedíciójelződ után.
- ♦ **Renell Victorie:** Minden amerikai expedíció értéké 2-vel nagyobb.
- ♦ **Rogério Luz:** Minden piros kockád értéke 1-gyel nagyobb.
- ♦ **Salvador Ortíz:** A játék végén tegyél 2 kutatáskockát a mindenevő típusra.

AFRIKA

- ♦ **Adamu Ashenafi:** Mindig, amikor kockát teszel az Egyetemre, kapsz 3 GYP-t.
- ♦ **Aymar Dibumbè:** Mindig, amikor kockát teszel a Nagykövetségre, kapsz 2 érmét.

- ♦ **Gidea Grobbelaar:** A játék végén tegyél 2 kutatáskockát a hulló típusra.
- ♦ **Girgis Al-Ghumari:** Minden afrikai expedíció értéké 2-vel nagyobb.
- ♦ **Habib Abdalla:** A játék végén tegyél 2 kutatáskockát a mérsékelt éghajlat típusra.
- ♦ **N'Kogolo Bakumi:** A játék végén minden szakértőkártyád után kapsz 1 GYP-t.
- ♦ **Rabiah Assaf:** Mindig, amikor kockát teszel egy afrikai expedícióra, kapsz 3 GYP-t.
- ♦ **Safi Limbila:** Azonnal kapsz 5 érmét. Dobd el ezt a kártyát.
- ♦ **Samara El-Ouadie:** Mindig, amikor kockát teszel a Bankra, kapsz 2 hírnévpontot.
- ♦ **Simon Hodesmann:** Mindig, amikor kutatáskockát teszel a III. kategória egyik típusára, kapsz 2 érmét.
- ♦ **Yaban Peker:** Minden sárga kockád értéke 1-gyel nagyobb.

ÁZSIA

- ♦ **Ankshu Ragavan:** A játék végén annyi GYP-t kapsz, ahány mező van a hírnévsávod első mezője és a hírnévjelölőd között.
- ♦ **Gangesh Mukerji:** A játék végén tegyél 2 kutatáskockát a meleg éghajlat típusra.
- ♦ **Gao Zhelan:** Mindig, amikor kockát teszel a Publikálásra, kapsz 3 érmét.
- ♦ **Ishiwata Eiko:** Azonnal kapsz 3 hírnévpontot. Dobd el ezt a kártyát.
- ♦ **Kedar Ghale:** Mindig, amikor kutatáskockát teszel a IV. kategória egyik típusára, kapsz 3 érmét.
- ♦ **Morishita Shinzo:** Mindig, amikor kockát teszel egy ázsiai expedícióra, kapsz 3 GYP-t.
- ♦ **Piaar Jhari:** Mindig, amikor kockát teszel a Nagykövetségre, kapsz 3 GYP-t.

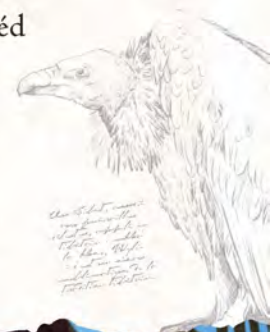
- ♦ **Pu Geun-Young:** Minden ázsiai expedíciód értéke 2-vel nagyobb.
- ♦ **Shanti Shevade:** Mindig, amikor kockát teszel az Akadémiára, kapsz 2 hírnévpontot.
- ♦ **Suriani binti Sulung:** A játék végén tegyél 2 kutatáskockát a ragadozó típusra.
- ♦ **Thao Trí Hùng:** Minden lila kockád értéke 1-gyel nagyobb.

EURÓPA

- ♦ **Adriana Zarek:** Mindig, amikor kockát teszel a Publikálásra, kapsz 2 hírnévpontot.
- ♦ **Cathrin Holzhausen:** Mindig, amikor kockát teszel az Akadémiára, kapsz 2 érmét.
- ♦ **Katie MacSweeney:** Minden európai expedíciód értéke 2-vel nagyobb.
- ♦ **Leonardas Vaikutis:** Mindig, amikor kockát teszel az Egyetemre, kapsz 2 hírnévpontot.
- ♦ **Lotte Paulsen:** A játék végén tegyél 2 kutatáskockát a madár típusra.
- ♦ **Louwrens Korte:** Mindig, amikor kockát teszel egy európai expedícióra, kapsz 3 GYP-t.
- ♦ **Manuel Núñez:** A játék végén tegyél 2 kutatáskockát a hideg éghajlat típusra.
- ♦ **Mathias Hass:** Mindig, amikor kutatáskockát teszel a II. kategória egyik típusára, kapsz 1 érmét.
- ♦ **Mathieu Aubert:** Minden kék kockád értéke 1-gyel nagyobb.
- ♦ **Rachel Mostinckx:** Azonnal kapsz 5 érmét. Dobd el ezt a kártyát.
- ♦ **Vlad Koulechov:** A játék végén további 1 GYP-t kapsz minden királyi pecsét jelző után.

ÓCEÁNIA

- ♦ **Akona Wikiriwhi:** Minden óceániai expedíciód értéke 2-vel nagyobb.
- ♦ **Arnold Schuman:** A játék végén tegyél 2 kutatáskockát a szárazföldi élőhely típusra.
- ♦ **Egbert Rensing:** Mindig, amikor kockát teszel a Publikálásra, kapsz 3 érmét.
- ♦ **Emilia Morris:** Mindig, amikor kockát teszel egy óceániai expedícióra, kapsz 3 GYP-t.
- ♦ **Etano Palamo:** Minden zöld kockád értéke 1-gyel nagyobb.
- ♦ **Ilmatar Iivonen:** A játék végén tegyél 2 kutatáskockát a vízi élőhely típusra.
- ♦ **Kiteni Sariman:** A játék végén tegyél 2 kutatáskockát a növényevő típusra.
- ♦ **Matilda Glenn:** Azonnal kapsz 3 hírnévpontot. Dobd el ezt a kártyát.
- ♦ **Paipau Piripi:** Mindig, amikor kockát teszel az Akadémiára, kapsz 3 GYP-t.
- ♦ **Phoebe Burke:** Mindig, amikor kockát teszel a Bankra, kapsz 3 GYP-t.
- ♦ **Pora Paniu:** A játék végén további 1 GYP-t kapsz minden 2 érméd után.



SEPULTUS CREATURA


Az egyik expedíció során példátlan felfedezést tettél: eddig ismeretlen élőlények óriási csontjaira bukkantál! A maradványokból ítélve az állatok már réges-régen elpusztultak. A te feladatod lesz tanulmányozni a maradványokat és feljegyezni az állatok jellemzőit... még akkor is, ha mindezek csak találgatások. Hiszen ki tudná megcáfolni, bármit is írsz?

A Sepultus Creatura mini kiegészítő, ami az Enciklopédia első kiadásában található. Ez a kiegészítő nem játszható az egyszemélyes változatban.

TARTOZÉKOK

6 Sepultus Creatura kártya



Minden Sepultus Creatura kártyán van egy  ikon a jobb alsó sarokban, így könnyedén megkülönböztethetők a többi kártyától.

SZABÁLYOK

Az előkészületek során keverjétek össze a 6 Sepultus Creatura kártyát az alapjáték állatkártyáival. Amikor egy Sepultus Creatura kártyát húztok, ugyanúgy tegyétek az Akadémiára, mintha normál állatkártya lenne. Ahhoz, hogy elvegyetek egy Sepultus Creatura kártyát, tegyetek egy, a kártyán szereplő számmal megegyező értékű kockát az Akadémiára, majd tegyétek a kártyát a játékosablakok mellé a többi állatkártyák közé.

Megjegyzések:

- + A kocka színe nem számít.
- + Továbbra is kapsz 1–3 hírnévpontot a kocka értékétől függően.
- + A Sepultus Creatura kártyák nem tartoznak egyik kontinenshez sem.

Az Expedíció akcióval a Sepultus Creatura kártyákon is ugyanúgy végezhetesz kutatásokat, mint más állatkártyákon. Mivel ezek a kártyák nem tartoznak egyik kontinenshez sem, bármelyik kontinens expedíciójával kutatható őket, ez azonban annyi pontba kerül, amennyi a kártyán látható. Miután levontad a pontot az expedíció értékéből, tegyél egy kutatáskockát a kártyán található típusok egyikére.

Megjegyzések:

- + A kártyához szükséges expedíciópontot el kell költeni.
- + Csak 1 kutatáskockát tehetsz egy Sepultus Creatura kártyára.
- + Ugyanazzal az Expedícióval más állatkártyákat is kutathatsz.

A Publikálás akció során használhatsz Sepultus Creatura kártyát, de az nem lehet a referenciaállatod. A normál állatkártyák Publikálásához hasonlóan, ha a választott típus a Sepultus Creatura kártyán egyezik a referenciaállat típusával, tedd a kártyáról a kutatáskockát az adott típushoz tartozó gyűjteményedbe. A kártyát tedd félre úgy, mintha a kontinense megegyezne a referenciaállatodéval.

A Sepultus Creatura kártyák dzsókerek. A játék végén minden Sepultus Creatura kártyád hozzáadhatod az általad választott kontinensgyűjteményedhez.

Megteheted például, hogy egy amerikai expedíción kutatsz egy Sepultus Creatura kártyát, amit később az ázsiai állatok között Publikálsz, végül pedig az óceániai kontinensgyűjteményedhez adod a végső pontozás során. Ezeket az állatokat még senki sem tanulmányozta, így szabadon találgathatsz.

A XIX. század elején végezték el az első dokumentált kutatást, amely során dinoszauruszcsontokat találtak, nem sokkal azután, hogy megjelent Buffon Természettudományának utolsó kötete. A „dinoszaurusz” szót 1841-ben használták először. Mivel nagyon megtetszett nekünk az elképzelés, hogy a lelkes természettudósaink (a játékosok) felfedezhetik ezeket a csontokat, és saját, jó eséllyel téves teóriákat alkothatnak róluk – megengedtük magunknak ezt a kis anakronizmust az Enciklopédia tervezése közben.

EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT

Ebben a játékváltozatban egy vagy több ellenfél ellen játszhatsz, amiket a játék MI rendszere irányít. Ezt a változatot alapvetően egyszemélyes játékhoz terveztük, de többszemélyes játszma-khoz is hozzáadható vele egy vagy több MI játékos.

Ahogy egy normál játékos, az MI is kap jelzőket, elvesz állat- és szakértőkártyákat a tábláról (akár azokat is, amiket te szeretnél megszerezni), Expedíciókat szervez és kontinensgyűjteményeket alkot, hogy pontokat szerezzen.

Minden játékos-táblának két oldala van: A és B. Az A oldalt mindig a játékosok, a B oldalt pedig csak az MI játékosok használják. Így mindig legfeljebb 4 játékos vehet részt a játékban.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az alábbiakban egy egyszemélyes játék (egy MI játékosal kiegészítve) előkészületei olvashatók. Akár több MI játékosal is játszhattok, és a többszemélyes játékokhoz is hozzáadhatjátok őket (lásd 25. oldal).

Az előkészületek nagyrészt megegyeznek a normál játékéival, annyi különbséggel, hogy az MI játékos-tábláját fordítsátok a B oldalra. Majd válasszatok az MI játékosnak 1 viselkedés- és 1 pontozókártyát.

3 viselkedés- és 3 pontozókártya közül választhattok, így 9 különböző MI játékos-t hozhattok létre. A kártyáknak különböző nehézségi szintjük van: *, **, és ***. Az első játékhoz az * viselkedés-kártyát és az * pontozókártyát ajánljuk.

Tegyétek ezt a két kártyát az MI játékos-táblájára. Vegyetek el 1 kontinens-kártyát minden típusból (európai, amerikai, afrikai, ázsiai és óceániai), keverjétek meg őket, és tegyétek mindegyiket a játékos-tábla fölé, részben becsúsztatva a tábla alá. Ezek a kártyák az egész játék alatt itt maradnak, és meghatározzák az MI akcióit.

Fejezzétek be az előkészületeket a normál játékhoz hasonlóan (az MI játékos is kap jelzőket és elvesz állatkártyákat az első forduló előtt). Sorsoljatok kezdő-játékost, és ha az MI az, megkapja a kezdő-játékos-jelölőt.



SZABÁLYOK

Minden forduló elején az MI ugyanannyi kockát húz, mint egy normál játékos. A kockákat tegyétek az MI játékos-táblájára, balról jobbra haladva a legkisebb értékűvel kezdve. Ha több egyforma értékű kocka van, a kontinens-kártyák által meghatározott prioritás dönt (az első helyre a kisebb prioritású színű kerül). A forduló elején az MI is megkapja ugyanazt a forduló-bónuszt, mint egy normál játékos. A játék ezután a szokott módon kezdődik.



A képen látszik a kockák lehelyezési sorrendje, azonban két kocka értéke (2) megegyezik. Mivel a kontinens-kártyák színe alapján a piros kockák élveznek magasabb prioritást, az MI azokat jobbra teszi, az alacsonyabb prioritású kockát pedig balra.

A JÁTEKOS KÖRE

- Az MI megkapja a szokásos bónuszokat, amikor egy játékos az ő kockáját használja. A játékos hajtja végre az adott hatást.
- A játékosnak kell kezelnie az MI hírnévjelölőjét is, szükség szerint mozgatva azt a játékos tábla hírnévsávján (és végrehajtva a hírnévsáv által kiváltott hatásokat).
- Amikor az MI elvesz egy kártyát (állat- vagy szakértőkártya), a prioritása alapján választ kártyát (a prioritás balról jobbra halad).



AZ MI KÖRE

- Az MI mindig a legmagasabb értékű elérhető kockát választja (akár a saját, akár a játékos tábláján). Ha több egyforma értékű kocka is van, a prioritása és az alapján dönt, hogy mi a legkevésbé kedvező a játékosnak.
- Az MI végrehajtja a kocka értékéhez tartozó akciót, a viselkedéskártyája alapján.
- Ha az MI akciója ellentmond az alapjáték szabályának, az MI szabálya érvényesül.
- Csak a viselkedéskártya hatásait hajtásatok végre. Az MI nem kapja meg a főtáblán feltüntetett bónuszokat.

A Carl von Linné MI lehelyez egy 5-ös kockát az Egyetemre, és elveszi a prioritásának megfelelő szakértőkártyát. A kocka színe nem egyezik meg az elvett szakértőkártyáéval, így a normál szabályok alapján az MI nem kapna expedíciójelzőt. A viselkedéskártyáján azonban az áll, hogy ezért az akcióért kap expedíciójelzőt, ez pedig felülírja a normál szabályt: az MI kap 1 expedíciójelzőt.

AZ MI SAJÁTÓSÁGAI

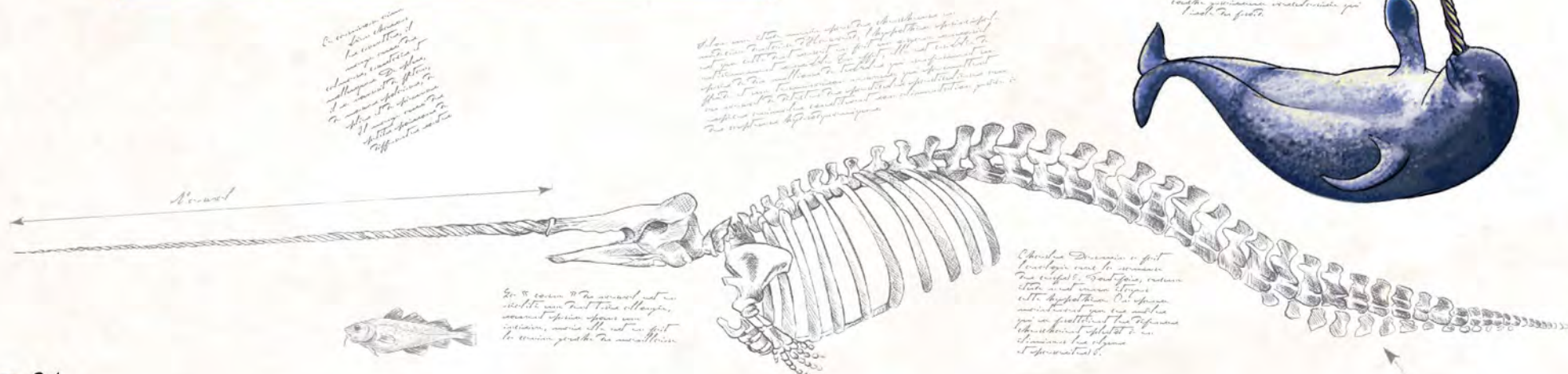
- Az MI soha nem hajt végre Publikálás akciót, ezért nem is használ kutatókockákat.
- Az MI nem hajtja végre a szakértőkártyák hatásait.
- Míg a játékos a győzelmi pontok nagy részét Publikálás akcióval fogja szerezni, az MI többnyire Expedíciókkal.
- Az MI a prioritása alapján vesz el állatkártyát (a kocka színe nem számít).
- Az MI nem hajthat végre még egy akciót a forduló végén királyi pecsét jelző elköltésével.



FELHASZNÁLT KOCKA ÉRTÉKE	AKCIÓ
	<ul style="list-style-type: none"> A kockát a Nagykövetségre teszi. Kap 3 expedíciójelzőt.
	<ul style="list-style-type: none"> A kockát arra az expedícióra teszi, amelyik kontinenshez a legtöbb állatkártyája tartozik. Megkapja az adott helyért járó hírnévpontokat. Eldobja az összes expedíciójelzőjét. Kap 6 GYP-t minden eldobott expedíciójelző után.
	<ul style="list-style-type: none"> A kockát az Akadémiára teszi. Kap 1 állatkártyát. Kap 2 hírnévpontot.
	<ul style="list-style-type: none"> A kockát az Egyetemre teszi. Kap 1 szakértőkártyát. Kap 2 hírnévpontot.
	<ul style="list-style-type: none"> A kockát arra az expedícióra teszi, amelyik kontinenshez a legtöbb állatkártyája tartozik. Megkapja az adott helyért járó hírnévpontokat. Eldobja az összes expedíciójelzőjét. Kap 5 GYP-t minden eldobott expedíciójelző után.
	<ul style="list-style-type: none"> A kockát a Bankra teszi. Kap 5 érmét. Ha más még nem szerezte meg, megkapja a kezdőjátékos-jelölőt. Kap 1 királyi pecsét jelzőt.

* LA BOUDEUSE *

PONTOZOTT JÁTÉKELEM	KAPOTT GYŐZELMI PONT
	<ul style="list-style-type: none"> Az MI minden kontinens után annyi GYP-t kap, amennyi az adott kontinenshez tartozó kártyái összege (állat- és szakértőkártyák összesen), megszorozva az adott kontinenshez tartozó állatkártyái számával.
	<ul style="list-style-type: none"> Kontinensek szerint válogasd szét az MI szakértőkártyáit, és válaszd ki a 3 legnagyobb gyűjteményt. Az MI a legnagyobb gyűjtemény minden szakértője után 3 GYP-t kap. Az MI a 2. legnagyobb gyűjtemény minden szakértője után 2 GYP-t kap. Az MI a 3. legnagyobb gyűjtemény minden szakértője után 1 GYP-t kap.
	<ul style="list-style-type: none"> 1 GYP minden 2 érme után.
	<ul style="list-style-type: none"> 2 GYP minden expedíciójelző után.
	<ul style="list-style-type: none"> 4 GYP minden királyi pecsét jelző után.



** HMS RESOLUTION **

PONTOZOTT JÁTÉKLELEM	KAPOTT GYŐZELMI PONT
	<ul style="list-style-type: none"> Az MI minden kontinens után annyi GYP-t kap, amennyi az adott kontinenshez tartozó kártyái összege (állat- és szakértőkártyák összesen) megszorozva az adott kontinenshez tartozó állatkártyái számával.
	<ul style="list-style-type: none"> Kontinensek szerint válogasd szét az MI szakértőkártyáit, és válaszd ki a 3 legnagyobb gyűjteményt. Az MI a legnagyobb gyűjtemény minden szakértője után 4 GYP-t kap. Az MI a 2. legnagyobb gyűjtemény minden szakértője után 3 GYP-t kap. Az MI a 3. legnagyobb gyűjtemény minden szakértője után 2 GYP-t kap.
	<ul style="list-style-type: none"> 1 GYP minden 2 érme után.
	<ul style="list-style-type: none"> 3 GYP minden expedíciójelző után.
	<ul style="list-style-type: none"> 5 GYP minden királyi pecsét jelző után.

*** L'ASTROLABE ***

PONTOZOTT JÁTÉKLELEM	KAPOTT GYŐZELMI PONT
	<ul style="list-style-type: none"> Az MI minden kontinens után annyi GYP-t kap, amennyi az adott kontinenshez tartozó kártyái összege (állat- és szakértőkártyák összesen), megszorozva az adott kontinenshez tartozó állatkártyái számával.
	<ul style="list-style-type: none"> Kontinensek szerint válogasd szét az MI szakértőkártyáit, és válaszd ki a 3 legnagyobb gyűjteményt. Az MI a legnagyobb gyűjtemény minden szakértője után 5 GYP-t kap. Az MI a 2. legnagyobb gyűjtemény minden szakértője után 4 GYP-t kap. Az MI a 3. legnagyobb gyűjtemény minden szakértője után 3 GYP-t kap.
	<ul style="list-style-type: none"> 1 GYP minden érme után.
	<ul style="list-style-type: none"> 4 GYP minden expedíciójelző után.
	<ul style="list-style-type: none"> 6 GYP minden királyi pecsét jelző után.

VÁLTOZATOK ÉS TIPPEK

Az MI szabályait úgy terveztük meg, hogy többféle ellenfél ellen is játszhatsz. Az egyszemélyes változat érdekes, újrajátszható, tele van kihívással, és az ízlésednek megfelelően alakítható.

A NEHÉZSÉG MEGVÁLTOZTATÁSA

A 3 pontozókártya és 3 viselkedéskártya párosításával akár 9 különböző MI ellen is játszhattok. Az első játékhoz a legkönnyebb kártyákat ajánljuk (ami a Carl von Linné / La Boudeuse párosítás), majd jöhetnek az erősebbek. A Louis Jean-Marie Daubenton / L'Astrolabe párosítás már igencsak komoly ellenfél lesz.

JÁTÉK TÖBB MI ELLENFÉLLEL

Ha az egyszemélyes játékban még több kihívást szeretnél, több MI ellenfél ellen is játszhatsz. Az egyszemélyes változathoz 3 készlet kontinenskártya tartozik.

TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉK MI ELLENFÉLLEL

Az MI játékos többszemélyes játékban is használható. Színesítsétek a játékelményt egy további ellenféllel, aki szembeszáll veletek a legértékesebb kocka, állat- vagy szakértőkártya megszerzéséért. Jó szórakozást!

GY.I.K.

Végrehajthatom egy akciónak csak egy részét?

Nem, csak akkor választhatsz egy adott akciót, ha azt teljes egészében végre tudod hajtani. Például, ha nincs már több állatkártya, nem választhatod az Akadémia akciót azért, hogy hírnévpontot kapj. Amennyiben egy, az akció során kapott bónusszal teljesen végre tudod hajtani az akciót, akkor ezt megteheted.

Robi az amerikai expedícióra tesz egy kockát úgy, hogy nincs ehhez a kontinenshez tartozó állatkártyája. Az expedícióért kapott hírnévpontok miatt azonban elvehet 1 állatkártyát (a hírnévsávon elért bónusznak köszönhetően). Egy amerikai állatkártyát választ, így befejezheti az Expedíció akciót.

Miután elvettem egy szakértő- vagy állatkártyát, azonnal fel kell töltenem a helyét?

Nem, forduló közben sosem töltitek fel a szakértő- és állatkártyákat. Sietned kell, ha meg akarod szerezni az áhított kártyát. A megmaradt szakértő- és állatkártyákat a forduló végén el kell dobni, és a forduló elején újakat kell húzni.

A Publikálás akció során minden kockát le kell vennem a többi állatomról, ami az adott típushoz tartozik?

Nem, dönthetsz úgy, hogy egyes állatokat nem használsz fel Publikáláskor, hogy később végrehajthass még egy Publikálás akciót.

Végrehajthatom a Publikálás akciót csak egy állattal is?

Igen, ez jó stratégia is lehet. Többször kell végrehajtanod a Publikálás akciót, de ezzel több királyi pecsét jelzöt szerezhetsz.

Végrehajthatom a Publikálás akciót úgy is, hogy csak az állatok kontinens típusát veszem figyelembe, és így nem veszek el egy kutatáskockát sem?

Természetesen, és ennek több előnye is van. Így az akcióhoz egy kisebb értékű kocka is elég, és a kártyák beleszámítanak majd a kontinensgyűjteményedbe a játék végén.

Van felső határa az általam tanulmányozott állatkártyáknak?

Nincs, bármennyi állatot tanulmányozhatsz (bármennyi állatkártya lehet a játékos táblád mellett).

Van felső határa a játékos táblámon lévő szakértőkártyáknak?

Van. Egy időben legfeljebb 4 aktív (képpel felfelé látható) szakértőkártyád lehet. Bármikor képpel lefelé fordíthatsz egy szakértőkártyát, hogy egy éppen megszerzett kártyát rátegyél. Egyes szakértőkártyákat képpel lefelé kell fordítanod ahhoz, hogy használd a hatásukat. Bármennyi képpel lefelé fordított kártyád lehet a játékos tábládon az aktív (képpel felfelé fordított) szakértőkártyáid alatt.

Csak az aktív szakértőkártyák hatásait használhatod. Ideértve azokat is, amelyek csak a játék végén használhatók. A képpel lefelé fordított kártyák is beleszámítanak a kontinensgyűjteményedbe a játék végén.

Nincs elég kutatáskocka a színemben Publikáláshoz, mit csináljak?

Használd az „5 kocka” jelzöt, hogy azzal helyettesíts 5 kockát a Publikálás adott típusán, így visszakaphatod a saját kockáidat a készletedbe.



AZ ENCIKLOPÉDIA TÖRTÉNELMI HÁTTERE

Az Enciklopédia tervezését Buffon gróf (1707–1788) munkái inspirálták. Az Académie Française és az Académie des Sciences tagja és igazi polihisztor volt. Egyszerre volt biológus, természetkutató, csillagász, matematikus, filozófus és író. Mint kora egyik lenyűgöző elméje, komoly hatással volt a felvilágosodás korára.

Legismertebb műve egyértelműen az enciklopédiája: *Histoire Naturelle, générale et particulière, avec la description du cabinet du Roy*. Buffon negyven év alatt 36 kötetet írt. Halála után Lacepede gróf folytatta munkásságát, hozzáadva további 8 kötetet. Publikálásakor a *Histoire Naturelle* hatalmas siker volt, Diderot *Encyclopédie*-hez hasonlóan, amely szintén akkoriban jelent meg.

Napjainkban már tisztában vagyunk vele, hogy a *Histoire Naturelle* több pontatlanságot is tartalmaz, egyes teóriáit pedig meg is cáfolták azóta. Ettől függetlenül Buffon munkássága több szempontból is figyelemre méltó. Azzal, hogy az élőlényeket ilyen részletesen tanulmányozta, és a korábbi szétdarabolt kutatásokat egy gyűjteménybe rendezte, a természettudományok új szintre léphettek. Bizonyos értelemben Buffon volt az első, aki népszerűvé tette a tudományokat, és a tudományos kutatásokat közelebb hozta a nagy nyilvánossághoz. Nagy hatással volt az őt követő generációk természettudósaira, köztük olyan nevekkel, mint Jean-Baptiste Lamarck vagy Charles Darwin.

A *Histoire Naturelle* köteteinek nagy része digitalizált formában ingyen elérhető a Gallicán, a Francia Nemzeti Könyvtár honlapján.

gallica.bnf.fr

Bár az Enciklopédiát nagyban inspirálta a történelem és a természettudományok, a játék nem felel meg a valóságnak.

Az elsődleges cél a játék tervezése során mindig is a lehető legszórakoztatóbb játékmenet megalkotása volt.



ÖSSZEFOGLALÓ

A FORDULÓ

FELKÉSZÜLÉS

- Húzzatok szakértő- és állatkártyákat, és tegyétek ezeket a táblára (kivéve az első fordulót).
- Fordítsátok meg a következő fordulójelölőt, és hajtsátok végre a hatását.
- Minden játékos húzzon 4 kockát a zsákból, és tegye ezeket a játékosablájára.

AKCIÓK

A kezdőjátékostól indulva és az óramutató járása szerint haladva minden játékos végrehajt egy akciót a következők közül:

Nagykövetség (8. oldal)

A játékos a kocka értékétől függően kap 1–3 expedíciójelzőt.

A kocka színe nem számít.

Bank (9. oldal)

A játékos kap 5 érmét, és ha ő az első, aki ezt az akciót választja, megkapja a kezdőjátékos-jelölőt is.

A kocka értéke és színe nem számít.

Egyetem (9. oldal)

A játékos elvesz 1 szabadon választott szakértőkártyát.

Ha a kocka színe megegyezik a szakértő színével, a játékos kap 1 expedíciójelzőt.

Akadémia (10. oldal)

A játékos elvesz 1 szabadon választott állatkártyát, és a kocka értékétől függően kap 1–3 hírnévpontot.

A kocka színének meg kell egyeznie az elvett állatkártya színével.

Expedíció (12. oldal)

A játékos 1 kockát tesz egy szabadon választott kontinens balról az első üres helyére. Megkapja a jelzett hírnévpontot.

A kocka színének meg kell egyeznie a kontinens színével. A kocka értéke határozza meg az Expedíció alap értékét.

Az Expedíció végső értéke: a kocka értéke + a kockahely bónusza + 2 minden elköltött expedíciójelző után + 1 minden elköltött érme után + szakértők bónuszai. A játékos az így kapott pontokat felhasználva tehet kutatáskockákat a választott kontinenshez tartozó állatkártyáira.

Publikálás (14. oldal)

A játékos a referenciaállatára teszi a kockát. Ezután Publikálhat minden olyan kutatáskockát, aminek a típusa megegyezik a referenciaállata típusával. Majd kap egy királyi pecsét jelzőt.

A kocka színének meg kell egyeznie a referenciaállat színével. A kocka értéke határozza meg, hogy legfeljebb milyen kategóriákban Publikálhat a játékos.

FORDULÓ VÉGE (17. OLDAL)

- Amikor már nincs több kocka a játékosablákon, a forduló véget ér.
- A kezdőjátékostól kezdve, játékosrendben haladva, minden játékos eldöntheti, hogy végrehajt-e még egy akciót egy királyi pecsét jelző elköltésével.
- Dobjatok el minden megmaradt szakértő- és állatkártyát. Minden kockát tegyetek vissza a zsákba, majd kezdjétek el a következő fordulót.

A körödben:

- Eldobhatsz 1 érmét, hogy a kocka értékét növeld 1-gyel.
- Eldobhatsz 1 expedíciójelzőt, hogy megváltoztasd a kocka színét.
- Eldobhatsz 1 expedíciójelzőt, hogy növeld az Expedíció értékét 2-vel.
- Eldobhatsz 1 királyi pecsét jelzőt, hogy kapj 5 érmét.
- Eldobhatsz 1 királyi pecsét jelzőt, hogy a kocka értékét növeld 5-tel ÉS megváltoztasd a színét.

JÁTÉK VÉGE (17. OLDAL)

Miután a 6. forduló véget ért, kezdjétek el a végső pontozást.

A játékosok adják hozzá a különböző gyűjteményeik értékét a játék során szerzett győzelmi pontokhoz.

A játékosok először a főtáblán található kutatáskockáik által szerzett pontokat számolják össze.

Ezután a különböző kontinensgyűjteményeiket számolják meg: összeadva minden Publikált állatkártyát és az azokkal megegyező színű szakértőkártyákat.

Majd az így szerzett pontokhoz hozzáadnak minden további pontot, amit az aktív szakértőkártyák biztosítanak.

Minden játékos kap továbbá:

- 4 GYP-t minden királyi pecsét jelzője után;
- 1 GYP-t minden 2 érméje után;
- 1 GYP-t minden expedíciójelzője után.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos győz!

Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb állatot Publikálta. Ha továbbra is fennáll a döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.