



Instrukcja

Witajcie na przełomie XVI i XVII wieku! W tym okresie w Europie przyjmowano nowe idee naukowe. Uczeń astronomowie przeszli z wpatrywania się w niebiosa gołym okiem na korzystanie z pierwszych teleskopów. Dołączcie do nich podczas zdumiewających obserwacji astronomicznych! Jednak musicie uważać – Kościół pozostaje czujny. Hołdowanie heretyckim poglądom zostanie surowo ukarane...

Elementy gry



4 planszeczki postaci



33 karty odkryć



4 plansze graczy z teleskopem
(przeczytajcie poniższe instrukcje odnośnie przygotowania planszy graczy przed pierwszą rozgrywką)



6 kafelków tematów



2 karty pomocy



28 żetonów komet
(7 na gracza)



24 kafelki akcji
(6 na gracza)



1 znacznik pierwszego gracza



32 figurki inkwizytorów



30 kości (10 w każdym z trzech kolorów)



26 małych kwadrantów (1)
8 dużych kwadrantów (3)



6 dwustronnych kafelków torów uniwersytetu

Przygotowanie gry

1. Ułóżcie planszę na środku stołu.
2. Ułóżcie znacznik punktacji każdego gracza na polu o toru punktacji.
3. Przygotujcie talię kart odkryć:
Wybierzcie losowe karty ze wszystkich trzech klas w oparciu o liczby wymienione w tabeli (*). Odlóżcie pozostałe karty do pudełka. Nie będziecie ich potrzebować podczas rozgrywki. **Stwórzcie talię z pomieszanymi kart.** Zaczynajcie od ułożenia awersu do dołu następujących kart: kart **klasy III** na spodzie, kart **klasy II** pośrodku, a na wierzchu kart **klasy I**. Ułóżcie gotową talię obok planszy. Odkryjcie i ułóżcie na planszy sześć wierzchnich kart klasy I. *Na prawo znajduje się odpowiedni przykład.*
4. Ułóżcie cztery losowe kafelki torów uniwersytetu na uniwersytecie oraz cztery kafelki tematów nad nimi (stroną z łukiem do góry).
5. Użyjcie pozostałych dwóch kafelków tematów do zasłonięcia pól (?) w górnej części uniwersytetu (stroną z niszą do góry).
6. Ułóżcie znaczniki uniwersytetu każdego gracza na schodach pod każdym kafelkiem toru uniwersytetu.
7. Ułóżcie znacznik trybunału każdego gracza na torze reputacji. Wszyscy astronomowie zaczynają z reputacją (-3).
8. Stwórzcie obok planszy zapasy złożone z kwadrantów, kości i inkwizytorów. *Kości stanowią ograniczony zasób, natomiast pozostałe zasoby są nieograniczone.*
9. Gracz, który najczęściej wpatruje się w gwiazdzone niebo, otrzymuje znacznik pierwszego gracza i rozpoczyna grę.



Przed pierwszą rozgrywką przyklejcie cztery naklejki na białych punktach na planszach graczy. Złóżcie je i mocno do siebie przyciśnijcie.





16 znaczników ksiąg
(4 na gracza)



16 znaczników uniwersytetu
(4 na gracza)



4 znaczniki trybunału
(1 na gracza)



4 znaczniki punktacji
(1 na gracza)



28 znaczników gwiazdzbiorów
(7 na gracza)



16 znaczników celów
(4 na gracza)



1 plansza

Elementy gry trybu solo



1 planszетка przeciwnika
Tycho Brahe



1 żeton księgi
Tycho Brahe



5 kafelków akcji
trybu solo



6 kafelków ruchu
trybu solo

Elementy gry trybu zaawansowanego



1 kafelek lochu
Giordano Bruno



4 kafelki biblioteki
Mikołaja Kopernika



1 kafelek specjalnej akcji
Johannesa Keplera

Przed pierwszą rozgrywką



Przyczepcie teleskop za pomocą łącznika. Upewnijcie się, że teleskop obraca się swobodnie.

Kafelki tematów

Dwustronne kafelki tematów określają, które cele musicie osiągnąć, aby zdobyć punkty za uniwersytet. Na jednej stronie widnieje łuk, na drugiej wnęka.



Kafelek tematu
(strona z łukiem
do góry)



Kafelek tematu
(strona z niszą
do góry)

Przygotowanie talii

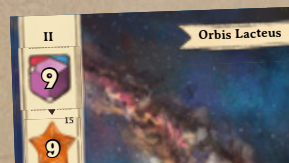
Skorzystajcie z tabeli obok, aby skonstruować talię odkryć. Tabelę można również znaleźć na planszy oznaczoną (*). Każda kolumna wskazuje liczbę wymaganych kart odkryć klasy I, klasy II i klasy III zależnie od liczby graczy.

	2	3	4
I	9	10	12
II	5	6	7
III	4	5	6

Tutaj znajduje się przykład przygotowania talii odkryć dla trzech graczy. Zawsze twórzcie talię awersem do dołu tak, aby była widoczna jasna strona kart.



Na rewersie każdej karty jest widoczna jej klasa, abyście mogli łatwiej przygotować talię. Na awersie klasę danej karty pokazano nad kosztem obserwacji dużego ciała niebieskiego.



Przygotowanie graczy

- A. Każde z was bierze jedną planszę gracza z teleskopem i układa przed sobą. Na początku rozgrywki teleskopy mają wskazywać wyższe z dwóch przekreślonych pól.
- B. Każde z was wybiera astronoma. Następnie układacie jego planszетkę postaci po lewej stronie swojej planszy gracza. Przez pierwszych kilka rozgrywek najlepiej grać z symbolem kwadrantu do góry. Po zapoznaniu się z zasadami *Galileo Galilei* możecie spróbować rozgrywki ze specjalnymi zdolnościami astronomów! (Patrz strony 12-14).
- C. Każde z was bierze po jednej kości w każdym kolorze (czerwonym, niebieskim i żółtym) i umieszcza je w lewym górnym rogu swojej planszy gracza. Na początku każda kość ma wartość 1.
- D. Każde z was bierze zestaw sześciu kafelków akcji i umieszcza je losowo na gwiazdzistym niebie, jasną stroną do góry.
Uwaga: sugerujemy losowe umieszczenie kafelków podczas pierwszej rozgrywki, aby przyspieszyć przygotowanie gry. W późniejszych rozgrywkach możecie spróbować samodzielnie zdecydować o kolejności układania tych kafelków!
- E. Każde z was układa swoje znaczniki książek na początkowych polach na lewo od swojej biblioteki.
- F. Każde z was układa siedem swoich żetonów komet na swoich polach komet. Zaczynają stroną z 1 do góry.
- G. Każde z was układa siedem swoich znaczników gwiazdozbiorów na polach gwiazdozbiorów.
- H. Każde z was układa cztery swoje znaczniki celów obok swojej planszетки postaci.



Wprowadzenie

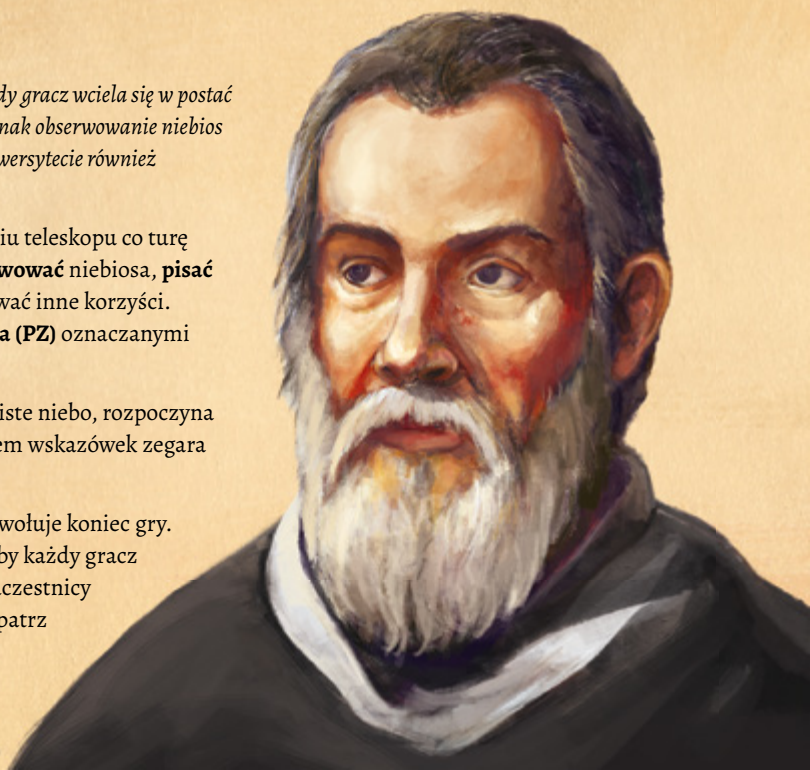
Galileo Galilei to gra o odkrywaniu ciał niebieskich na gwiazdzistym niebie. Każdy gracz wciela się w postać historyczną, robiąc wszystko, aby zostać najsłynniejszym astronomem epoki! Jednak obserwowanie niebios to nie jedyna droga do zwycięstwa – pisanie o swoich odkryciach i wykłady na uniwersytecie również pozwalają osiągnąć sukces.



Podstawowa mechanika gry polega na poruszaniu teleskopu co turę i wyborze akcji. Akcje pozwalają graczom **obserwować** niebiosa, **pisać** w bibliotece, **wykładać** na uniwersytecie i zyskiwać inne korzyści. Postępy gracza mierzy się **Punktami Zwycięstwa (PZ)** oznaczanymi na torze biegnącym wokół planszy.

Gracz, który najczęściej wpatruje się w gwiazdziste niebo, rozpoczyna grę. Po nim rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół stołu.

Gdy na planszę trafi ostatnia karta odkrycia, wywołuje koniec gry. Należy wówczas dokończyć obecną rundę, tak aby każdy gracz mógł rozegrać taką samą liczbę tur. Następnie uczestnicy rozgrywają ostatnią rundę i liczą swoje wyniki (patrz strona 13). Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa!



Przebieg tury

Każdą turę rozgrywa się przechodząc przez trzy opisane poniżej fazy:

1-3

1) RUCH

Na początku swojej tury gracz **porusza swój teleskop do góry w zakresie od 1 do 3 pól**. Jeśli zostanie osiągnięte ostatnie pole na gwiazdzistym niebie (akcja Ulepszania), a graczowi nadal pozostała możliwość ruchu, może poruszyć teleskop dalej. Ruch należy kontynuować od pierwszego pola, które nie jest skreślone (od akcji obserwacji). Teleskop można poruszać tylko w górę, w stronę najwyższego punktu gwiazdzistego nieba – nigdy w dół. Na prawo znajduje się odpowiedni przykład.

2) AKCJE

Każde pole na gwiazdzistym niebie ukazuje **stałą akcję** oraz **ruchomą akcję** (kafelki akcji). Podczas fazy akcji gracz może zdecydować, w jakiej kolejności użyje stałych, ruchomych i darmowych akcji (patrz **Faza akcji** poniżej).

3) PORZĄDKOWANIE

W fazie porządkowania gracz **przesuwa swoje kafelki akcji o 1 pole**, zdobywa nagrody za **Księgę komet**, jest **przesłuchiwany** przez inkwizycję oraz sprawdza **cele uniwersyteckie** (patrz **Faza porządkowania**, strona 10).

Każde pole na gwiazdzistym niebie ukazuje stałą akcję (ciemną) oraz ruchomą akcję (jasną, kafelki akcji). Podczas fazy akcji gracz może wykonywać dowolne akcje z pola, które wskazuje jego teleskop. Decyduje też o kolejności wykonywania tych akcji.

Ponadto gracz może wydawać żetony **kwadrantów**, aby podejmować darmowe akcje. Może on wykonać dowolną liczbę darmowych akcji, o ile jest w stanie za nie zapłacić żetonami kwadrantów.

Pola oddzielone ukośnikiem dają wybór między dwoma akcjami. Kiedy gracz wykonuje taką akcję, wybiera, z której opcji chce skorzystać.

Gracz zawsze musi do końca rozpatrzyć swoją obecną akcję, zanim zacznie wykonywać inną akcję, również w przypadku darmowych akcji. Wlicza się w to wszystkie nagrody wynikające z danej akcji. Jeśli jedną z nagród za akcję jest kolejna akcja, należy rozpatrzyć taką nagrodę przed podjęciem innych akcji. Przykładowo gdyby pisanie w bibliotece skutkowało dla gracza nagrodą w postaci akcji wykładu, musi on rozpatrzyć wykład zanim wykona darmową akcję.

Faza akcji

W grze jest pięć stałych akcji:



OBSERWACJA



ZDOBYCIE KOŚCI /
WYKŁAD



WYPATRYWANIE
KOMETY



OBSERWACJA /
ZDOBYCIE KOŚCI



ULEPSZANIE

Przykłady fazy ruchu



W trakcie gry teleskop nie może wskazać żadnego z dwóch najniższych pól na gwiazdzistym niebie. Teleskop należy poruszać w zakresie od 1 do 3 pól zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wzdłuż toru biegnącego w górę gwiazdzistego nieba.



Jeśli gracz chce poruszyć teleskop poza akcję ulepszania, porusza go na najniższą sekcję, która nie jest skreślona.



Po poruszeniu teleskopu gracz może wybrać, co chce zrobić najpierw: wykonać stałą akcję (ciemną) lub ruchomą akcję (jasną).

Uwaga: wybierając akcję można wysunąć ją lekko poza kolejkę ruchomych akcji. Dzięki temu łatwiej pamiętać o poruszeniu jej na dolne pole gwiazdzistego nieba podczas fazy porządkowania.



OBSERWACJA – gracz może zdecydować, że obserwuje **duże ciało niebieskie lub maksymalnie dwa gwiazdozbiory**. Wymaga to wydania kości obserwacji z jego planszy gracza.

• Kości obserwacji

Najczęściej używanymi elementami gry są kości obserwacji. Ich kolor wskazuje spektrum światła, a wartość – czas spędzony na obserwowaniu jakiegoś obiektu. Podczas rozgrywki można zwiększać wartość kości obserwacji poprzez wykonywanie różnych akcji. Z kolei wydając kości w różnych kolorach można dokonywać obserwacji najrzadszych ciał niebieskich!

Gracz może zgromadzić na swojej planszy gracza maksymalnie cztery kości obserwacji. Jednak w tym samym czasie może mieć maksymalnie trzy kości tego samego koloru.

Każdy obiekt na karcie odkrycia opatrzono kosztem obserwacji. To liczba widoczna w symbolach po lewej stronie karty. Kolor symbolu wskazuje kolor kości obserwacji, jaką trzeba wydać.



Gwiazdozbiory wymagają kości jednego koloru (żółtej, czerwonej lub niebieskiej).



Duże ciała niebieskie wymagają połączenia dwóch kolorów, tworzących pomarańcz, zielon lub fiolet.

Akcja obserwacji wymaga od gracza wydania kości z jego planszy gracza. Może on użyć dowolnej liczby kości do opłacenia danego kosztu. Obserwacja gwiazdozbiorów wymaga wydania kości w jednym kolorze, natomiast obserwacja dużego ciała niebieskiego wiąże się z wydaniem kości w dwóch różnych kolorach. Połączenia kolorów widnieją w górnych rogach symbolu kości oraz na pasku w lewej górnej części planszy gracza.

Gracz może wydać dowolną liczbę kości do opłacenia kosztu obserwacji. Koszt obserwacji dużego ciała niebieskiego można zapłacić w dowolnym stosunku jednego koloru do drugiego, o ile zostanie użyta co najmniej jedna kość każdego koloru.

Po użyciu kości do obserwacji należy odłożyć je z powrotem do zapasów. Nadwyżkowa wartość na kościach wydanych na obserwację ciała niebieskiego zostaje utracona.

• Obserwacja dużego ciała niebieskiego



Po opłaceniu kosztu obserwacji gracz zdobywa PZ za duże ciało niebieskie. Przy niektórych ciałach niebieskich widnieje też symbol inkwizytora (patrz **Inkwizycja** na stronie 12).

Następnie gracz umieszcza kartę odkrycia awerssem do góry w swojej bibliotece, w prawym górnym rogu swojej planszy gracza. Karty odkryć należy umieszczać w taki sposób, aby rząd biblioteki każdej karty pozostawał widoczny (patrz przykład obok). Zdobywanie dodatkowych nagród z kart odkryć opisano w sekcji **Biblioteka** (strona 10).

Jeśli na danej karcie odkrycia leżały jakiegokolwiek znaczniki gwiazdozbiorów, należy je odłożyć do pudełka. Nie będą więcej użyte podczas tej rozgrywki.

Na koniec gracz dobiera nową kartę z talii odkryć i układa ją awerssem do góry na pustym polu planszy.



Opcje dostępne podczas obserwacji nadrukowano na planszę gracza.



Duże ciało niebieskie

Gwiazdozbiór

Na każdej karcie widnieje duże ciało niebieskie i co najmniej jeden gwiazdozbiór. Gracz wybiera, co chce obserwować podczas swojej akcji.



Galileusz decyduje się na obserwację Luny (Księżyc). Koszt obserwacji Luny to pomarańcz 8, czyli wymaga połączenia czerwonych i żółtych kości. Gracz wydaje poniższe kości obserwacji i odkłada je do zapasów.



Galileusz zdobywa 7 PZ, które oznacza na planszy i dodaje inkwizytora na znajdujące się najbardziej na lewo pole lochu na swojej planszy gracza.



Po dodaniu punktów Galileusz umieszcza kartę odkrycia awerssem do góry w swojej bibliotece obok pozostałych kart odkryć.



Na koniec Galileusz uzupełnia puste pole na planszy nową kartą z talii odkryć.

• Obserwacja gwiazdozbiorów



Gracz może dokonać obserwacji maksymalnie dwóch gwiazdozbiorów w ramach jednej akcji. Musi najpierw w pełni rozpatrzyć obserwację pierwszego gwiazdozbioru, zanim będzie mógł obserwować drugi gwiazdozbiór.

Jeśli gracz dokonuje dwukrotnej obserwacji gwiazdozbiorów w ramach jednej akcji obserwacji, może obserwować ten sam gwiazdozbiór dwukrotnie (umieszczając dwa swoje znaczniki na tej samej karcie) lub obserwować dwa różne gwiazdozbiory, każdy jeden raz (umieszczając jeden ze swoich znaczników na jednej karcie i drugi na innej karcie). Każde pole gwiazdozbioru ze znacznikiem przestaje być dostępne na potrzeby przyszłych obserwacji.

Po opłaceniu kosztu obserwacji gwiazdozbioru gracz bierze ze swojej planszy gracza znajdujący się najbardziej na lewo znacznik gwiazdozbioru i umieszcza go na wybranym gwiazdozborze. Zdobywa wszystkie wymienione nagrody za dany gwiazdozbiór (przykładowo PZ). Następnie zdobywa nagrodę wskazaną na polu, z którego usunął swój znacznik.



Trzy z tych nagród wskazują symbol „zdobycie karty”. Kiedy gracz otrzymuje taką nagrodę, bierze z talii odkryć kartę leżącą **awersem do dołu** i umieszcza ją w swojej bibliotece. Podobnie jak w przypadku kart zdobytych za obserwację dużego ciała niebieskiego, należy się upewnić, że każdy rząd biblioteki gracza jest dobrze widoczny. Zdobytych w ten sposób kart nie traktuje się jak dużych ciał niebieskich, więc nie można ich liczyć na potrzeby celów.

Po użyciu swojego siódmego znacznika gwiazdozbioru gracz nie może obserwować kolejnych gwiazdozbiorów.



Jowisz widnieje na pudełku gry jako hołd wobec Galileusza i jego epokowego odkrycia czterech największych księżyców tej planety w 1610 roku. Obserwacje astronoma poddały w wątpliwość powszechny w tamtym czasie model geocentryczny i wspierały teorię heliocentryczną. Ten zwrotny moment w historii nauki zrewolucjonizował nasze pojmowanie kosmosu i położył podwaliny pod nowoczesną astronomię.



ZDOBYCIE KOŚCI / WYKŁAD

Gracz wybiera jedną z poniższych opcji:

- **Zdobycie kości:** gracz bierze jedną kość dowolnego koloru z zapasów i umieszcza ją na swojej planszy gracza. Jej wartość wynosi 1.
W rzadkim przypadku, gdy gracz ma już 4 kości na swojej planszy, może zastąpić jedną z nich właśnie zdobytą kością. Nadwyżkową kość musi odłożyć z powrotem do zapasów.
- **Wykład:** gracz porusza jeden ze swoich znaczników uniwersytetu o jedno pole w górę jego kafelka toru. Następnie zdobywa nagrodę widoczną po prawej stronie kafelka. Kiedy jeden ze znaczników uniwersytetu dotrze na szczyt kafelka toru, nie można go dalej poruszać.



Galileusz, Bruno, Kopernik i Kepler studiowali na uniwersytetach takie dziedziny, jak matematyka, astronomia, filozofia i teologia. Ich różnorodne zainteresowania i dążenia zaowocowały podczas rewolucji naukowej całkowitą zmianą naszego pojmowania kosmosu.



Galileusz postanawia obserwować Ursa Minor (Małą Niedźwiedź). Płaci trzema czerwonymi kośćmi obserwacji o wartościach 3, 1 oraz 1.

Zakrywa koszt obserwacji Ursa Minor swoim znacznikiem gwiazdozbioru, znajdującym się najbardziej na lewo na jego planszy gracza.

Galileusz zdobywa 3 PZ oraz żeton kwadrantu. Ponadto zdobywa nagrodę widoczną poniżej jego znacznika gwiazdozbioru – w tym przypadku nagrodą jest możliwość wykonania akcji wykładu.



Symbol w lewym górnym rogu planszy gracza przypomina, że można mieć maksymalnie trzy kości tego samego koloru. Jednak na swojej planszy gracza można zgromadzić maksymalnie cztery kości!



Galileusz wybrał akcję wykładu, więc może poruszyć swój żeton uniwersytetu o 1 pole na dowolnym kafelku toru. Decyduje się na tor dużego ciała niebieskiego. Zdobywa premię widoczną po prawej stronie toru – w tym przypadku jeden żeton kwadrantu.



WYPATRYWANIE KOMETY

Celem wypatrywania komety gracz bierze ze swojej planszy gracza znajdujący się najbardziej na lewo żeton komety i umieszcza go na planszy nad kartami odkryć. Strona z „1” powinna być odwrócona do góry.

• Używanie komet

Podczas obserwacji gracz może używać żetonów komet leżących na planszy do obniżania kosztu obserwacji dowolnego obiektu. Koszt jest obniżany o wartość żetonu komety. **Każdego żetonu komety można użyć tylko raz na turę, a ponadto gracz może używać tylko swoich komet. Może użyć kilku żetonów komet w ramach jednej obserwacji, ale każda kometa musi obniżyć koszt obserwacji o co najmniej 1.**

Przykładowo gdyby gracz chciał dokonać obserwacji gwiazdozbioru o wartości 4, mógłby użyć jednej kości o wartości 3 oraz jednej komety o wartości 1 lub 2. Jednak nie mógłby użyć żadnych innych komet, gdyż koszt obserwacji został już opłacony.

Po użyciu żetonu komety po raz pierwszy gracz przenosi dany żeton na pole pod kartami odkryć. Odwraca też żeton tak, aby leżał stroną z „2” do góry. Gracz może użyć danego żetonu komety do obniżenia kosztu obserwacji dowolnego obiektu w jednej z kolejnych tur. Nadwyżkowa obniżka kosztu zostaje utracona.

Po użyciu żetonu komety po raz drugi gracz umieszcza dany żeton na **Księdze komet**. Jeśli użył kilku żetonów komet o wartości „2”, przenosi każdy z tych żetonów.

Uwaga: kiedy gracz obniża koszt obserwacji za pomocą żetonów komet, wciąż musi wydać co najmniej jedną kość obserwacji w każdym kolorze wymaganym przez obserwowany obiekt. Jeśli nie dysponuje kością wymaganego koloru, nie może użyć żetonu komety, aby obniżyć koszt danego obiektu.



W XVI i XVII wieku astronomowie pokroju Johanna Keplera badali komety, odkrywając ich przewidywalne orbity, a zarazem uznając powszechnie panujące przesady, wiążące je z najróżniejszymi katastrofami. Prace tych uczonych, wliczając De Cometis Keplera, miały na celu znalezienie naukowych wyjaśnień dla podobnych zjawisk, podczas gdy im współcześni – przykładowo Tycho Brahe – wspierali ich działalność, zapewniając cenne dane obserwacyjne i kładąc fundamenty pod współczesną wiedzę o kometach.



OBSERWACJA / ZDOBYCIE KOŚCI

Gracz wybiera między akcją obserwacji a akcją zdobycia kości, jak to opisano powyżej.



ULEPSZANIE

Gracz wybiera jeden ze swoich kafelków akcji i odwraca go na złotą, ulepszoną stronę. Pole akcji ulepszania na gwiazdzistym niebie składa się z dwóch stałych akcji: jedną stanowi samo

ulepszanie, natomiast dolna akcja pozwala graczowi zdobyć jeden żeton kwadrantu. Podczas fazy porządkowania wszystkie ruchome kafelki akcji pozostają na tych samych miejscach.

Uwaga: przed pierwszą rozgrywką warto obejrzeć akcje na ulepszonych stronach kafelków akcji. Ulepszenia wzmacniają podstawowe akcje i pomagają dokonywać postępy szybciej niż robią to rywalizujący astronomowie.



Omówienie ulepszonych kafelków znajduje się na ostatniej stronie instrukcji oraz na karcie pomocy.



Galileusz postanawia wypatrywać komety. Bierze ze swojej planszy gracza znajdującą się najbardziej na lewo komety i umieszcza ją na planszy nad kartami odkryć.

W swojej następnej turze Galileusz prowadzi obserwację. Używa żetonu komety, aby obniżyć koszt obserwacji obiektu o 1. Oznacza to, że ma dosyć kości obserwacji, aby opłacić koszt! Następnie przenosi żeton poniżej kart odkryć i odwraca go. Przy okazji następnej obserwacji (nie w tej samej turze) Galileusz będzie mógł użyć tego żetonu komety, aby obniżyć koszt obiektu o 2. Jeśli to zrobi, umieści żeton na Księdze komet.



Dzięki ulepszeniu kafelka pokazanego powyżej Galileusz może poruszyć teleskop o 3 pola i użyć nowego kafelka w swojej następnej turze!

Ruchome akcje

Kafelki akcji zawsze oferują do wyboru dwie opcje. Pokazanych poniżej symboli używa się do opisywania dostępnych opcji:

 Gracz **zwiększa** wartość wszystkich swoich kości obserwacji w danym kolorze o 1.

 Gracz **zwiększa** wartość wszystkich swoich kości obserwacji w danym kolorze o 2.

 Gracz **zdobywa** jeden żeton kwadrantu z zapasów.

 Gracz **przekonuje** jednego inkwizytora w swoim lochu.

 Gracz **zwiększa** wartość jednej ze swoich kości o 2.

 Gracz **zwiększa** wartość jednej ze swoich kości o 3.

 Gracz **zdobywa** kość obserwacji dowolnego koloru.

 Gracz **wyklada** na jednym z kafelków torów uniwersytetu.

 Gracz **pisze** w swojej bibliotece kart odkryć.

Darmowe akcje

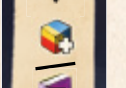
Żetony kwadrantów mierzą wiedzę gracza i mogą mu pomóc w dokonywaniu znaczących postępów naukowych. Gracz może wydawać żetony kwadrantów do podejmowania dowolnej liczby darmowych akcji w swojej turze. Darmowa akcja kosztuje odpowiednio 1, 2, 3 lub 4 żetony kwadrantów. Nie można skorzystać z darmowej akcji w trakcie rozpatrywania innej akcji. Poniżej opisano dostępne darmowe akcje:

1

Zmiana koloru jednej kości na inny. Wartość kości pozostaje taka sama.
○ — LUB — ○

Zwiększenie wartości jednej dowolnej kości o 1.

2

Zdobycie nowej kości obserwacji.
○ — LUB — ○

Pisanie za 3.

3

Dwukrotne przekonanie inkwizytora. Gracz może dwukrotnie wybrać tego samego inkwizytora lub raz wybrać dwóch różnych inkwizytorów.

4

Wypatrywanie komety.



Galileusz może zwiększyć wartość wszystkich swoich niebieskich kości obserwacji o 1 lub zwiększyć wartość jednej kości obserwacji o 2.



Galileusz ma na swojej planszy gracza trzy niebieskie kości i jedną czerwoną kość. Dzięki powyższemu kafelkowi akcji może zwiększyć wartość niebieskich kości do 3, 2, 2 lub zwiększyć wartość czerwonej kości do 5. Gdyby chciał, mógłby zamiast tego zwiększyć wartość jednej niebieskiej kości o 2 – tym samym uniknąłby przepłacania podczas swojej następnej akcji obserwacji.



Kiedy gracz przekonuje inkwizytora, musi poruszyć jeden znacznik inkwizytora w swoim lochu o 1 pole na prawo. Jeśli nie ma żadnego inkwizytora, którego można poruszyć, akcja zostaje utracona.



Lista darmowych akcji znajduje się na każdej planszeczce postaci, nad portretem astronoma.

Uwaga: jeśli gracz chce bezproblemowo przejść przesłuchanie, powinien zachować żetony kwadrantów do przekonywania inkwizytorów w ramach darmowych akcji.



Na awersie planszeczki postaci, w dolnej części, widnieje symbol kwadrantu. Podczas gry można w tym miejscu przechowywać posiadane kwadranty. Ten symbol nie ma wpływu na grę.

Faza porządkowania

Gracz kończy swoją turę wykonując opisane poniżej kroki:

 **PRZESUNIĘCIE KAFELKÓW AKCJI:** gracz usuwa z gwiaździstego nieba kafelek akcji, którą wykonał w tej turze. Następnie przesuwa pozostałe kafelki akcji do przodu. Wreszcie umieszcza usunięty kafelek na początku kolejki.

 **KSIĘGA KOMET:** jeśli gracz ma jakiegokolwiek żeton komet na księdze, umieszcza je na dowolnych pustych stronicach, aby zdobyć widoczne nagrody. Na każdej stronicy może leżeć tylko jeden żeton komety. Nadwyżkowe żetony komet można umieszczać na polach oznaczonych na planszy jako Appendix (Aneks), które w żaden sposób nie ograniczają liczby żetonów.

 **3/4** **Należy zwrócić uwagę, że fioletowe pola komet są dostępne tylko w rozgrywkach 3-4 osobowych.**

W trybie zaawansowanym na niektórych planszetchkach postaci pojawia się osobista stronica Księgi komet. Kiedy gracz dysponujący taką stronicą miałby umieścić żeton komety, może go umieścić na niej zamiast w Księdze komet na planszy.

 **PRZESŁUCHANIE:** jeśli w danej turze gracz wykonał akcję przekonywania – nawet jako nagrodę za inną akcję – musi sprawdzić swój loch na potrzeby przesłuchania (patrz **Inkwizycja**, strona 12).

 **SPRAWDZENIE CELÓW:** gracz sprawdza górną część uniwersytetu, aby dowiedzieć się, czy w danej turze wypełnił jakiegokolwiek cele (patrz **Uniwersytet**, strona 11).

Biblioteka

Każdy gracz tworzy własną bibliotekę z kart odkryć zebranych poprzez obserwację dużych ciał niebieskich oraz gwiazdozbiorów. Za każdym razem, kiedy gracz zdobywa kartę odkrycia, układa ją poziomo wzdłuż obszaru swojej biblioteki, tak aby były widoczne wszystkie cztery rzędy nagród z danej karty. Liczba kart w bibliotece gracza jest nieograniczona.

Akcja **pisania** pozwala graczowi poruszyć znacznik książki w następujący sposób:

 **Pełne spisanie książki:** gracz porusza jeden znacznik książki na znajdujące się najbardziej na prawo pole w jej rzędzie.

 **Częściowe spisanie książki:** gracz porusza swoje znaczniki książek o łączną liczbę pól równą wartości w symbolu. Gracz może wybrać dowolną liczbę różnych znaczników książek, tak długo jak łączna liczba pól, o które zostały one poruszone, nie przekracza wartości w symbolu akcji pisania.

Po poruszeniu znacznika książki gracz zdobywa wszystkie nagrody widoczne na każdym polu, przez które lub na które poruszył się dany znacznik. O ile to możliwe, gracz musi przyjąć wszystkie nagrody, idąc kolejno od lewej do prawej strony. Przykładowo gdyby Galileusz nie dysponował czerwoną kością obserwacji, nie mógłby zwiększyć wartości swoich czerwonych kości. Jednak symbol zdobycia inkwizytora oznaczałby, że musiałby umieścić inkwizytora w swoim lochu, choćby nawet tego nie chciał.

Po poruszeniu znacznika książki zostaje na miejscu do chwili ponownego poruszenia. Znaczniki książek można poruszać tylko na prawo.

W epoce Renesansu astronomowie rozwijali przechowywanie i dzielenie się wiedzą naukową poprzez tworzenie źródeł pisanych, nauczanie i korespondencję. Dokumentowali swoje obserwacje, teorie i odkrycia. Wspierając wymianę doświadczeń akademickich, astronomowie pozostawili trwałe dziedzictwo w postaci licznych dokonań naukowych.



Należy zawsze przesuwać kafelki akcji w taki sposób, aby wypełniały całą kolejkę.



Na końcu swojej tury Galileusz miał dwa żetony na Księdze komet. Umieszcza je w taki sposób, że pierwszy żeton komety przynosi mu w nagrodę żeton kwadrantu, a drugi pozwala zdobyć kość. Galileusz bierze czerwoną kość z zapasów i dodaje ją na swoją planszę gracza, ustawiając na wartość 1.



Gracz wykonuje akcję pisania oznaczoną flagą. Postanawia poruszyć swój leżący najbardziej na zewnątrz znacznik książki, aby zdobyć jak najwięcej nagród za wykonanie tej akcji:

1. Przekonuje jednego inkwizytora w swoim lochu.
2. Zdobywa 2 PZ.
3. Zwiększa wartość swojej żółtej kości obserwacji o 1.
4. Ponownie przekonuje inkwizytora.
5. Wykłada na uniwersytecie.

Znacznik książki ląduje na szóstym polu, które jest puste. Nie zapewnia ono żadnej nagrody. Warto zwrócić uwagę, że wszystkie nagrody są rozpatrywane w ściśle określonej kolejności od lewej do prawej strony.

Uniwersytet

Uniwersytet przedstawiony na planszy dzieli się na trzy części.

W górnej części widać **cele**, które gracze mogą osiągać podczas rozgrywki. Pośrodku znajdują się cztery kafelki **torów** dla czterech różnych **tematów**. Podczas akcji wykładu gracz może pisać się w górę torów uniwersytetu, aby zdobywać nagrody. Ponadto na końcu gry otrzyma PZ w oparciu o pozycję swoich znaczników. Pod uniwersytetem znajduje się niesławny **trybunał** inkwizycyjny, za pomocą którego śledzi się reputację poszczególnych astronomów.

Cele

Oprócz obserwacji niebios gracze mogą zdobywać PZ wypełniając cele uniwersyteckie. Pierwszy gracz, który osiągnie dany cel, zdobywa 7 PZ i umieszcza jeden ze swoich znaczników celu na polu w górnej części uniwersytetu.

Kolejni gracze, osiągający ten sam cel, otrzymują 3 PZ i umieszczają swoje znaczniki na wspólnym polu poniżej danego celu.

Każdy gracz, który osiągnie cel, może zdecydować, że w ramach nagrody wykonuje akcję **odprawienia inkwizytora**.

W grze jest łącznie 8 celów. Dwóch nadrukowanych w górnej części uniwersytetu używa się w każdej rozgrywce. Pozostałe cele są widoczne na kafelkach tematów. Te kafelki mogą służyć jako cele (strona z wnęką do góry) lub do określenia tematu kafelka toru (strona z łukiem do góry).

Wnęki wskazują, ile razy gracze muszą wypełnić warunki, aby osiągnąć dany cel, podczas gdy w łukach widnieje wyłącznie temat, który będzie rozliczany na końcu gry.

Tematy



W środkowej części uniwersytetu znajdują się sparowane kafelki tematów oraz torów.

Za każdym razem, kiedy gracz wykonuje akcję wykładu, jego znacznik uniwersytetu porusza się w górę toru. Na końcu gry każdy uczestnik dolicza dodatkowe PZ w oparciu o pozycję jego znaczników uniwersytetu. Aby to obliczyć, gracz mnoży liczbę wypełnień celu z danego kafelka tematu przez PZ widoczne w rzędzie z jego znacznikiem. Potem zdobywa wyliczone w ten sposób PZ.



Przykładowo Kopernik dokonał obserwacji czterech dużych ciał niebieskich. Ponieważ jego brązowy znacznik uniwersytetu leży na najwyższym rzędzie, mnoży 4×4 i zdobywa 16 PZ.

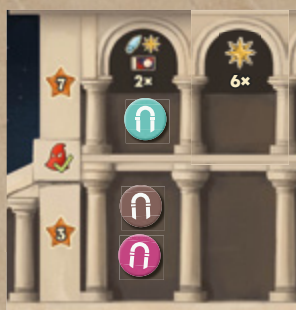
Tymczasem fioletowy znacznik uniwersytetu Bruno dotarł zaledwie do drugiego rzędu. Chociaż ten astronom zaobserwował sześć dużych ciał niebieskich, dolicza jedynie 12 PZ. Może powinien był nieco ciężiej pracować na uniwersytecie?



Cele

Tematy

Trybunał



Ponieważ Galileusz jako pierwszy dokonał obserwacji dwóch dużych ciał niebieskich i dwóch gwiazdozbiorów, a także wypatrzył dwie komety, umieszcza swój niebieski znacznik celu w górnej części jego wnęki i zdobywa 7 PZ. Kopernik i Bruno osiągnęli ten cel po Galileuszu, zatem obaj zdobywają po 3 PZ. Wszyscy trzej astronomowie mają możliwość podjęcia akcji odprawienia inkwizytora.

Cele opisane na planszy są następujące:



Obserwacja dwóch dużych ciał niebieskich, obserwacja dwóch gwiazdozbiorów i wypatrzenie dwóch komet.



Gracz osiągnął szczyt kafelka toru swoimi dwoma znacznikami uniwersytetu.

Kafelki tematów

Kafelków tematów używa się do śledzenia tematów (strona z wnęką do góry) lub celów (strona z łukiem do góry).



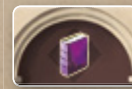
Gracz dokonał obserwacji czterech dużych ciał niebieskich.



Gracz punktuje za każde duże ciało niebieskie w swojej bibliotece. Rząd nagród każdego dużego ciała niebieskiego ma ciemne tło.



Gracz posiada wszystkie znaczniki książek na co najmniej trzecim polu swojej biblioteki.



Gracz punktuje za każde pole, o które poruszył się leżący najbardziej na lewo znacznik księgi w jego bibliotece.



Gracz posiada w swoim lochu co najmniej sześć znaczników inkwizytorów jednocześnie.



Gracz punktuje za każdy znacznik inkwizytora w swoim lochu na końcu gry. Inkwizytorzy usunięci akcją odprawienia inkwizytora nie liczą się!



Gracz posiada co najmniej pięć kafelków ulepszonych akcji.



Gracz punktuje za każdy kafelek ulepszonej akcji.



Gracz usunął co najmniej pięć żetonów komet ze swojej planszy gracza.



Gracz punktuje za każdy żeton komety usunięty ze swojej planszy gracza.



Gracz usunął co najmniej sześć znaczników gwiazdozbiorów ze swojej planszy gracza.



Gracz punktuje za każdy znacznik gwiazdozbioru usunięty ze swojej planszy gracza.

Inkwizycja

Inkwizycja jest reprezentowana w grze za pomocą znaczników inkwizytorów. Gracze umieszczają je w swoich **lochach** na planszach graczy, pod znacznikami gwiazdzbiorów. Najczęściej gracz zdobywa inkwizytorów, kiedy obserwuje ciało niebieskie lub wyklada na uniwersytecie. Jeśli nie uda mu się **przekonać** inkwizytorów o swojej niewinności, zrujnują jego reputację podczas **przesłuchania**.

Pokazane poniżej symbole reprezentują akcje powiązane z inkwizycją:



Zdobycie inkwizytora: gracz bierze znacznik inkwizytora z zasobów i umieszcza go na znajdującym się najbardziej na lewo polu swojego lochu.



Przekonywanie: gracz porusza dowolny znacznik inkwizytora w swoim lochu o jedno pole na prawo. To polepsza zdanie inkwizytora o astronomie gracza oraz ułatwia przesłuchanie. Jeśli akcja zapewnia graczowi więcej ruchów, ale nie jest w stanie jej w pełni wykorzystać, może użyć tylu ruchów, ile się da.



Odprawienie inkwizytora: gracz może usunąć jeden znacznik inkwizytora ze znajdującego się najbardziej na prawo pola w swoim lochu i odłożyć go do zasobów. Dzięki temu zdobywa koszt oraz jeden żeton kwadrantu. Jeśli na znajdującym się najbardziej na prawo polu lochu nie ma żadnych znaczników inkwizytorów, ta akcja zostaje utracona. **Ta akcja jest zawsze dobrowolna** – jeśli gracz otrzyma ją jako nagrodę, nie jest zmuszony do jej wykonania.

Podczas akcji pisania gracz może otrzymać nagrodę, którą jest odprawienie inkwizytora. Nie musi jej wykorzystywać, jeśli nie chce.

Przesłuchanie

Jeśli gracz przekonał jakichkolwiek inkwizytorów podczas swojej tury, w fazie porządkowania dochodzi do **przesłuchania**. Przesłuchanie rozpatruje się tylko, jeśli graczowi udało się poruszyć co najmniej jeden ze swoich znaczników inkwizytorów – jeśli gracz wykonał akcję przekonania, ale nie mógł poruszyć znacznika, nie zostaje przesłuchany w danej turze.

Podczas przesłuchania gracz dodaje wartość każdego znacznika inkwizytora w swoim lochu -4 . Następnie porusza swój znacznik trybunału wzdłuż toru reputacji o ten wynik. Ujemny wynik powoduje poruszenie na lewo i zmniejsza (pogarsza) reputację gracza, natomiast dodatni wynik powoduje poruszenie na prawo i powiększa (polepsza) reputację gracza.

Jeśli znacznik trybunału gracza leży już na znajdującym się najbardziej na lewo lub na prawo polu toru reputacji, a przesłuchanie spowodowałoby poruszenie jeszcze dalej w danym kierunku, zamiast tego gracz natychmiast traci lub zdobywa 2 PZ. Nie ma znaczenia, o ile pól poruszyłby się normalnie gracz w ramach danego przesłuchania – traci lub zdobywa PZ tylko raz.

W rzadkich przypadkach w wyniku poczynañ inkwizycji gracz może skończyć z mniej niż 0 PZ.



W czasach Galileusza doktryna Kościoła utrudniała rozwój wiedzy, prowadząc do prześladowań wobec tych, którzy od niej odstępowali. Uczeń często stawiał się ofiarami przesłuchań, tortur lub egzekucji za poddawanie w wątpliwość powszechnych przekonań. Proces Galileusza stanowi doskonały przykład ryzyka związanego z kwestionowaniem autorytetów religijnych i podkreśla, jakie niebezpieczeństwa czyhały na niepokornych. W tych restrykcyjnych warunkach blokowano wszelkie innowacje i zniechęcano do jawnych badań. Dążenie do wiedzy wiązało się z wieloma zagrożeniami w świetle ścisłej kontroli ze strony ortodoksyjnych instytucji religijnych.



Na każdej planszy gracza znajduje się loch, służący do śledzenia jego znaczników inkwizytorów. Loch składa się z czterech pól, a nad każdym z nich, w zwieńczeniu łuku, widnieje wartość opinii inkwizytora. Te wartości wykorzystuje się podczas przesłuchania. Wartości pod inkwizytorami rozpatruje się podczas końcowej punktacji – nigdy podczas gry.



Trybunał znajduje się poniżej uniwersytetu. Zależnie od końcowej reputacji gracza, na końcu rozgrywki trybunał zmniejszy lub zwiększy liczbę jego PZ.

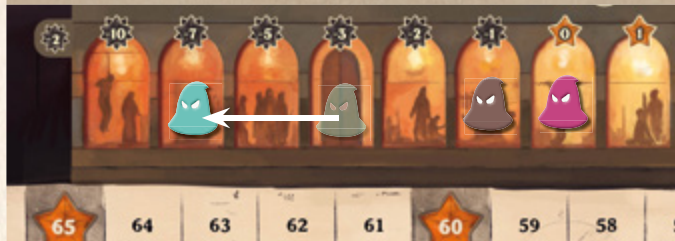


Gracz powinien zawsze umieszczać znacznik nowego inkwizytora na znajdującym się najbardziej na lewo polu swojego lochu. To miejsce wiąże się z ryzykiem największej straty reputacji.



W swojej turze u Galileusza pojawił się inkwizytor. Dzięki ulepszonemu kafelkowi akcji astronom ma możliwość dwukrotnego przekonywania inkwizytora w ramach swojej ruchomej akcji. Postanawia poruszyć właśnie umieszczony znacznik inkwizytora o dwa pola na prawo. Podczas fazy porządkowania Galileusz zostaje przesłuchany, ponieważ w swojej turze przekonywał co najmniej jednego inkwizytora.

Zlicza -2 za znacznik na drugim polu oraz -2 (2×-1) za dwóch inkwizytorów na trzecim polu (jeden już się tam znajdował, drugi przyszedł w obecnej turze). Jednak otrzymuje też $+2$ ($2 \times +1$) za dwa znaczniki inkwizytorów, których w pełni przekonał na wcześniejszym etapie rozgrywki! Wynik tego przesłuchania to -2 . Galileusz porusza swój znacznik trybunału o dwa kroki na lewo na torze reputacji.



Koniec gry

Koniec gry zostaje wywołany, gdy na planszę trafi ostatnia karta odkrycia lub zostanie ona zabrana przez gracza jako nagroda za obserwację gwiazdozbioru. Należy wówczas dokończyć obecną rundę. Następnie zaczynając od pierwszego gracza, każdy uczestnik wykonuje swoją ostatnią turę. Po zakończeniu ostatniej rundy gracze liczą swoje PZ. Gracz z największą liczbą PZ zostaje najsłynniejszym astronomem swoich czasów!

Jeśli podczas ostatniej rundy na planszy pojawi się puste pole, należy dodać losową kartę klasy III z pudełka, aby je wypełnić, tym samym dbając o to, aby do samego końca gry było zawsze dostępnych sześć kart. Należy wykonać te same czynności, jeśli gracz miałby zabrać kartę z talii odkryć podczas obserwacji gwiazdozbioru.

Końcowa punktacja

Na fladze w prawym górnym rogu uniwersytetu widnieje kolejność zdobywania dodatkowych PZ. Najpierw należy rozliczyć uniwersytet, a następnie inkwizycję.

UNIWERSYTET

Każdy gracz zdobywa premię PZ w oparciu o postęp jego znaczników uniwersytetu na kafelkach torów (patrz **Tematy**, strona 11).

INKWIZYCJA

Każdy gracz zdobywa lub traci PZ w oparciu o liczbę znaczników inkwizytorów, jacy zostali na jego planszy gracza oraz w oparciu o reputację na końcu gry.

Na końcu gry każdy znacznik inkwizytora jest warty liczbę PZ równą liczbie widocznej w dolnej części jego pola lochu. Czarne symbole odejmują PZ, podczas gdy każdy w pełni przekonany inkwizytor na znajdującym się najbardziej na prawo polu zapewnia graczowi 1 PZ.

Wreszcie pozycja znacznika trybunału gracza wskazuje, ile PZ zdobywa on lub traci z powodu swojej reputacji.

Remisy

Jeśli dwóch graczy posiada taką samą liczbę PZ, wygrywa osoba z najwyższą pozostałą sumą wyników na kościach obserwacji. Jeśli nadal jest remis, zwycięża osoba z największą pozostałą liczbą żetonów kwadrantów. W niezwykle rzadkim przypadku dalszego remisu, obaj remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

100+

Jeśli gracz zdobędzie więcej niż 100 PZ, przede wszystkim należą mu się gratulacje! Odwraca swój znacznik punktacji i kontynuuje liczenie wzdłuż planszy.



Tryb zaawansowany – specjalne zdolności

Z myślą o uczynieniu **Galileo Galilei** grą jeszcze bardziej różnorodną i pełną wyzwań, opracowano specjalne zdolności astronomów, których mogą użyć gracze. Każda postać posiada unikatowy talent, który zwiększa możliwości punktowania za odkrycia. Na początku gry wybieracie postaci w dowolny sposób. Następnie bierzecie specjalne elementy poszczególnych postaci zależnie od potrzeb. Na kolejnych stronach znajduje się omówienie specjalnych zdolności wszystkich postaci.



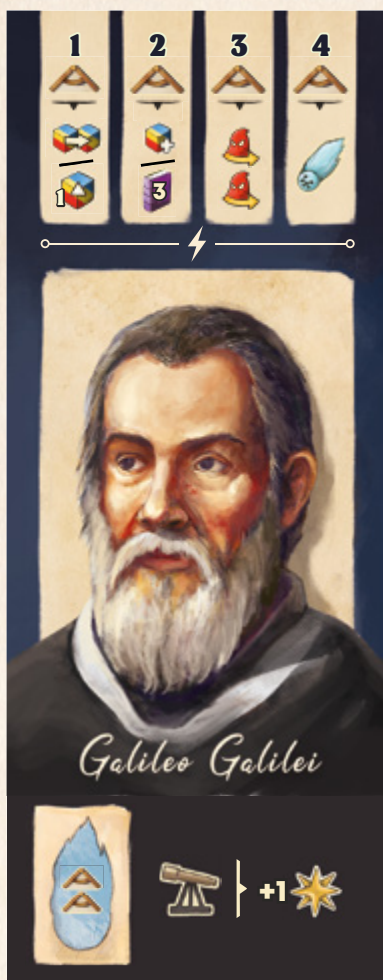
Trzech przekonanych inkwizytorów przynosi Galileuszowi 3 PZ, jednak jego nieprzekonani inkwizytorzy zabierają odpowiednio 2 i 4 PZ. Podsumowując, Galileusz traci 3 PZ za swoje znaczniki inkwizytorów. Porusza swój znacznik punktacji w dół toru zgodnie z tym wyliczeniem.



Galileusz (niebieski) zdobywa za uniwersytet następujące PZ:

- 15 PZ za obserwację dużych ciał niebieskich (3 PZ na kafelku toru $\times$ 5 kart z dużych ciał niebieskich)
- 4 PZ za żetony komet (1 PZ na kafelku toru $\times$ 4 żetony komet umieszczone na planszy)
- 0 PZ za znaczniki gwiazdozbiorów, gdyż Galileusz nie wykladał na tym torze
- 8 PZ za pisanie w bibliotece (2 PZ na kafelku toru $\times$ 4, jego znajdujący się najbardziej na lewo znacznik książki widać na powyższym przykładzie)

Galileusz dodatkowo zdobywa 3 PZ, w ramach oceny jego reputacji przez trybunał.



Galileo Galilei / Galileusz (1564-1642)

Galileusz, urodzony w 1564 roku w Pizie, stanowi kluczową postać w historii nauki i jest uważany za ojca współczesnej fizyki. Ten polimat z okresu Renesansu celował w astronomii, fizyce, matematyce oraz filozofii. Jego rewolucyjne zastosowanie teleskopu na początku XVII wieku doprowadziło do odkrycia galileuszowych księżyców, orbitujących wokół Jowisza, co z kolei potwierdziło koncepcję modelu heliocentrycznego zaproponowaną przez Kopernika i podważyło powszechne w owym czasie poglądy geocentryczne.

Mimo rewolucyjnych odkryć Galileusz stał w opozycji do Kościoła katolickiego ze względu na popieranie heliocentryzmu. W 1633 roku został osądzony przez rzymską inkwizycję, uznany za winnego herezji i zmuszony do odwołania swoich poglądów. Jednak ten konflikt nie przyćmił jego wpływu na naukę. Nacisk na empiryczne dowody i zastosowanie metody badawczej położyły fundament pod współczesną astronomię obserwacyjną i fizykę, wpływając na późniejszych gigantów nauki pokroju Izaaka Newtona. Dziedzictwo Galileusza trwa, symbolizując naukową odwagę i dążenie do wiedzy w obliczu przeciwności.

Specjalna zdolność:

Galileusz był znany jako wspaniały astronom, który znacząco zwiększył możliwości teleskopu. Jego specjalna zdolność pozwala na skuteczniejszą obserwację gwiazdozbiorów.

Galileusz dysponuje jedną osobistą stronicą Księgi komet. Kiedy zostanie zakryta, zdobywa on dwa żetony kwadrantów.

Za każdym razem, kiedy Galileusz wykonuje akcję obserwacji, może dokonać obserwacji dodatkowego gwiazdozbioru. Oznacza to, że może obserwować tą samą akcją duże ciało niebieskie i jeden gwiazdozbiór lub trzy gwiazdozbiory.



Johannes Kepler (1571-1630)

Johannes Kepler, urodzony w 1571 roku, całkowicie zmienił nasze rozumienie ruchu ciał niebieskich dzięki swoim rewolucyjnym pracom z zakresu matematyki i astronomii. Jego przemyślenia oparte o obserwacje Tycho Brahe – szczególnie te skupiające się na Marsie – doprowadziły na początku XVII wieku do sformułowania trzech praw ruchu planet. Te prawa, opisujące eliptyczne orbity planet krążących wokół Słońca, zastąpiły poprzednie teorie geocentryczne i zapewniły bardziej precyzyjne ramy na potrzeby późniejszego przewidywania ruchów ciał niebieskich.

Prawa Keplera posłużyły jako fundamenty współczesnej mechaniki nieba, wpływając na późniejszą myśl naukową – szczególnie Izaaka Newtona. Nacisk Keplera na obserwację empiryczną i precyzja obliczeń matematycznych ustanowiły nowy standard metody badawczej i okazały się kluczowe w okresie rewolucji naukowej.



Specjalna zdolność:

Wiedza Keplera dotycząca soczewek i optyki przyczyniła się do rozwoju teleskopów. Jego specjalna zdolność pozwala na lepsze wykorzystywanie kafelków akcji, wliczając w to jego własny specjalny kafelek.

Kepler dysponuje specjalnym kafelkiem akcji. Na początku gry umieszcza ten kafelek na ostatnim polu gwiazdzonego nieba (na lewo od akcji ulepszenia). Jeden z jego podstawowych kafelków akcji należy umieścić na jego planszecie postaci. Zawsze, kiedy Kepler używa akcji ruchu na swoim specjalnym kafelku, uzyskuje dostęp do **jednej z dwóch następujących**, unikatowych opcji powiązanych z akcjami:

1. Zamiana miejsc dwóch kafelków akcji na swojej planszy gracza.
Astronom nie może zamienić specjalnego kafelka przy użyciu jego własnej akcji.
2. Zamiana kafelka akcji na swojej planszy gracza na kafelek na swojej planszecie postaci.



Nicolaus Copernicus / Mikołaj Kopernik (1473-1543)

Mikołaj Kopernik, urodzony w 1473 roku w Polsce, zmienił nasze rozumienie kosmosu przełomową pracą *De revolutionibus orbium coelestium* (O obrotach sfer niebieskich) opublikowaną w 1543 roku. Kwestionował w niej powszechny w tamtych czasach model geocentryczny, wprowadzając teorię heliocentryczną, która stawiała Słońce w środku układu słonecznego. Rewolucyjne badania Kopernika oferowały prostsze wytłumaczenie ruchów ciał niebieskich, otwierając drogę dla rewolucji naukowej i wpływając na późniejszych astronomów pokroju Johanna Keplera czy Galileusza. Wkład Kopernika przyczynił się do kluczowej zmiany naszego postrzegania wszechświata i odcisnął trwałe ślady na sposobie prowadzenia badań naukowych.



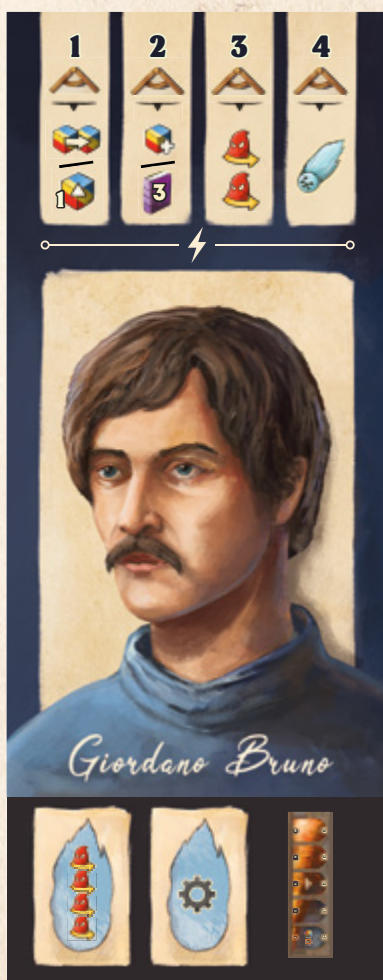
Specjalna zdolność:

Kopernik, wyjątkowy astronom i matematyk, miał ogromny wkład w powstanie modelu heliocentrycznego, a także znacząco wpłynął na opracowanie matematycznego modelowania ruchu planet. Zostało to odzwierciedlone w jego specjalnej zdolności powiązanej z ogromnym zaangażowaniem w prace w bibliotece.

Kopernik dysponuje jedną osobistą stronicą Księgi komet. Kiedy zostanie zakryta, może on dwukrotnie przekonać dwóch różnych inkwizytorów (każdy znacznik porusza się maksymalnie o dwa pola).

Raz na turę Kopernik może wykonać darmową akcję, aby ułożyć jeden ze swoich specjalnych kafelków w swojej bibliotece, zastępując zakryte w ten sposób nagrody. Ta darmowa akcja nie kosztuje go żadnych żetonów kwadrantów. Żaden z jego specjalnych kafelków nie może zakryć znacznika księgi. Ponadto te kafelki nie mogą wystawać poza bibliotekę – muszą pasować do dostępnych rzędów z kart odkryć Kopernika.

Gracz może użyć dowolnej strony tych dwustronnych kafelków, ale nie może ułożyć ich do góry nogami.



Giordano Bruno (1548-1600)

Giordano Bruno, urodzony w 1548 roku, był włoskim filozofem i kosmologiem, którego idee poszerzyły granice konwencjonalnego myślenia. Idąc dalej niż Kopernik, Bruno zaproponował koncepcję nieskończonego wszechświata z niezliczonymi planetami, tym samym postulując kosmiczny pluralizm. Jednak jego śmiałe teorie stały w sprzeczności z doktrynami Kościoła katolickiego, co doprowadziło do skazania i stracenia uczonego za herezję w 1600 roku. Wola Bruno do wychodzenia daleko poza społeczne normy uczyniła z niego męczennika, który zginął w imię poszukiwania wiedzy, natomiast jego śmiałe koncepcje pozostawiły niezatarty ślad w historii badań naukowych, podkreślając wagę wolności intelektualnej i odwagi w kwestionowaniu powszechnych przekonań.



Specjalna zdolność:

Heretyckie poglądy Bruno niezwykle utrudniły jego kontakty z inkwizycją i ostatecznie doprowadziły do jego śmierci. W związku z tym Bruno znacznie trudniej w pełni przekonać inkwizytorów znajdujących się w jego lochu. Z drugiej strony jeśli mu się to już powiedzie, czekają na niego znaczne nagrody!

Bruno dysponuje dwoma osobistymi stronicami Księgi komet. Kiedy jedna zostanie zakryta, Bruno może przekonywać inkwizytora aż czterokrotnie, zgodnie z własnym wyborem. Kiedy druga zostanie zakryta, Bruno może ulepszyć jeden ze swoich kafelków akcji.

Ponadto Bruno posiada specjalny kafelek lochu, którym zakrywa loch na swojej planszy gracza. Dzieli się on na pięć pól, co utrudnia przekonywanie inkwizytorów. Jednak Bruno zdobywa nagrody widoczne na kafelku za każdym razem, kiedy znacznik inkwizytora poruszy się na dane pole.

Tryb solo

W trybie solo twoim przeciwnikiem jest Tycho Brahe, astronom słynny ze swoich najwyższej jakości teleskopów. Twoim celem jest zdobycie większej liczby PZ niż on. Jak zwykle gra kończy się wraz z wyczerpaniem się talii odkryć.

Przygotowanie gry

Przygotuj talię kart odkryć tak samo, jak dla rozgrywki dwuosobowej.

1. Ułóż planszatkę postaci Tycho na stole.
2. Obok ułóż planszę gracza złożoną w połowie, tak aby teleskop był skierowany w dół.
3. Ułóż specjalny żeton księgi Tycho na planszy gracza w taki sposób, aby zakrywał wszystkie cztery pola biblioteki.
4. Ułóż żeton komet i znaczniki gwiazdozbiorów w dowolnym innym kolorze niż twój na planszy gracza Tycho.
5. Daj Tycho trzy kości obserwacji w losowych kolorach. Tycho nigdy nie zwraca uwagi na wartość kości obserwacji.
6. Blisko planszy gracza Tycho ułóż jego pięć kafelków akcji, w dowolnej kolejności, niebieską stroną do góry. Ułóż znacznik teleskopu Tycho pod kafelkiem znajdującym się najbardziej na lewo.
7. Pomieszaj kafelki ruchu Tycho i stwórz z nich talię.
8. Ułóż według normalnych zasad znaczniki uniwersytetu Tycho w dolnej części uniwersytetu, jego znacznik trybunału na torze reputacji, a jego znacznik punktacji na torze punktacji.

Przebieg gry solo

Podczas rozgrywki solo zawsze używaj strony swojej planszeczki postaci z opisem specjalnej zdolności. Grę zawsze rozpoczynasz ty – nigdy Tycho. Wykonaj swoją turę według normalnych zasad, potem rozegraj turę w imieniu Tycho.

Najpierw odwróć wierzchni kafelek z talii ruchu Tycho. Określa on, jak daleko wykonuje ruch Tycho. Znacznik jego teleskopu zawsze porusza się od lewej do prawej strony. Kiedy dotrze na kafelek znajdujący się najbardziej na prawo, przenieś go na lewo i kontynuuj ruch (podobnie jak w przypadku teleskopu na twojej planszy gracza).



Znacznik Tycho porusza się o wskazaną liczbę kroków.

Znacznik Tycho porusza się o wskazaną liczbę kroków. Jeśli dotrze na kafelek ulepszonej akcji, zatrzymuje się wcześniej.

Ulepsz kafelek, na którym obecnie znajduje się znacznik Tycho. Jeśli jest już ulepszony, ulepsz najbliższy kafelek na prawo od obecnej pozycji znacznika Tycho.

Tycho dysponuje trzema rodzajami kafelków ruchu:

Po ruchu Tycho sprawdza swój kafelek akcji (jeśli dokonał ulepszenia, nie sprawdza żadnego kafelka akcji). Sprawdza **jeden rząd** naraz, zaczynając od górnej części kafelka. **Co turę aktywuje tylko jeden rząd.**

Jeśli Tycho spełnia warunek widoczny w jasnej ramce po lewej stronie rzędu, wykonuje akcję z danego rzędu. Jeśli nie spełnia warunku, przechodzi do następnego rzędu i powtarza ten proces. Dolny rząd jest zawsze bezwarunkowy, co oznacza, że Tycho zawsze podejmie widoczną w nim akcję.

Kiedy talia kafelków ruchu będzie pusta, pomieszaj zużyte kafelki, aby stworzyć z nich nową talię.



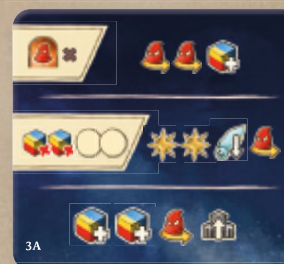
Górna część planszeczki postaci Tycho wskazuje, jak sprawdzać jego kafelki akcji.



Po odwróceniu tego kafelka, znacznik Tycho porusza się o dwa kafelki na prawo. Astronom nie ma żadnych kafelków ulepszonych akcji, więc znacznik nie zatrzymuje się wcześniej.



Dolna część planszeczki postaci Tycho wskazuje, jak sprawdzać odpowiedni rząd kafelka akcji.



Każdy rząd na kafelkach akcji Tycho jest przedzielony jasną poziomą linią. Warunek sprawdzania rzędu widnieje w jasnej ramce po lewej stronie rzędu.

Warunki na kafelkach akcji Tycho



W lochu Tycho znajdują się znaczniki co najmniej dwóch nieprzekonanych inkwizytorów.



Tycho ma co najmniej trzy znaczniki w pełni przekonanych inkwizytorów.



Tycho musi wydać dwie kości obserwacji dowolnego koloru. Niektóre kafelki wymagają trzech kości.



Tycho musi wydać dwie kości obserwacji dowolnego koloru i na planszy muszą być dostępne co najmniej dwa pola gwiazdozbiorów, które można odkryć.



Tycho musi mieć na swojej planszy gracza co najmniej jeden żeton komety.

Efekty na kafelkach akcji Tycho



Umieść jeden z żetonów komety Tycho na planszy.



Przenieś jeden z żetonów komety Tycho na dół (1 na 2 lub 2 na Księgę komet). Pierwszeństwo mają żetony o wartości 2. Umieszczaj żetony komet na pierwszej dostępnej i znajdującej się najbardziej na lewo stronie Księgi komet w sekcji dla dwóch graczy. Tycho nigdy nie otrzymuje nagród za Księgę komet.



Tycho zdobywa jedną kość obserwacji dowolnego koloru.



Porusz znacznik książki Tycho na prawo o wskazaną liczbę pól. Tycho nigdy nie otrzymuje nagród za swoją bibliotekę.



Porusz jeden ze znaczników uniwersytetu Tycho o jedno pole w górę. Pierwszeństwo ma kafelek toru, którego warunek Tycho spełnił największą liczbę razy. W przypadku remisu Tycho porusza znacznik uniwersytetu na torze znajdującym się najbardziej na lewo. Tycho nigdy nie otrzymuje nagród za uniwersytet.



Porusz na prawo znacznik inkwizytora w lochu Tycho. Pierwszeństwo ma ten znacznik, który najbardziej polepszy wyniki przesłuchania.



Usuń znacznik jednego w pełni przekonanego inkwizytora.



Tycho zdobywa liczbę PZ widoczną w symbolu.



Umieść znajdujący się najbardziej na lewo znacznik gwiazdozbioru Tycho na karcie odkrycia z dostępnym gwiazdozbiorem o najwyższej wartości PZ. Tycho zdobywa PZ za dany gwiazdozbiór, ignorując inne nagrody z jego karty. W przypadku remisu Tycho wybiera gwiazdozbiór znajdujący się najbardziej na lewo. Tycho nie zdobywa nagród powiązanych z usunięciem znacznika gwiazdozbioru ze swojej planszy gracza.



Umieść w bibliotece Tycho kartę odkrycia z największą wartością kości dla dużego ciała niebieskiego. Tycho zdobywa PZ za dane ciało niebieskie, ignorując inne nagrody z jego karty. Uzupełnij kartę odkrycia według normalnych zasad.



Umieść w bibliotece Tycho wierzchnią kartę z talii odkryć jasną stroną do góry.



Jest tura Tycho, a ty sprawdzasz jego kafelek akcji. Na planszy gracza Tycho nie ma żadnych żetonów komet, więc nie może on podjąć akcji z górnego rzędu. Zamiast tego Tycho wykonuje akcje z dolnego rzędu.



Tycho porusza swój znacznik książki o jedno pole swojej biblioteki. Ponadto raz porusza swoich obu inkwizytorów, ponieważ to przyniesie mu najmniej ujemnych PZ podczas następnego przesłuchania.



Ponieważ Tycho umieścił wszystkie siedem swoich żetonów komet, pierwszeństwo ma poruszenie znacznika uniwersytetu powiązanego z tym tematem.



Nadal należy rozpatrzyć ten premiowy warunek, który jest zawarty w dolnym rzędzie tego kafelka.

Ponieważ Tycho nie ma trzech w pełni przekonanych inkwizytorów, nie podejmuje dodatkowych akcji opisanych na prawo od tego warunku. Gdyby jednak spełniał ten warunek, usunąłby jeden ze swoich znaczników inkwizytorów i zdobył 10 PZ.



Uwaga: ten warunek oznaczono zaokrąglonym paskiem, ponieważ to częściowy warunek! Zapewnia Tycho dodatkową premię za akcję z dolnego rzędu, jeśli wypełnia on ten warunek.

Koniec gry w trybie solo

Rozgrywka solo dobiega końca z chwilą dobrania ostatniej karty odkrycia. Należy wówczas dokończyć obecną rundę. Następnie każdy uczestnik podejmuje ostatnią turę tak samo, jak w grze podstawowej. Sprawdź punktację Tycho za uniwersytet i inkwizycję, tak jakby był innym graczem.

Jeśli masz więcej PZ niż Tycho, zwyciężyłeś!

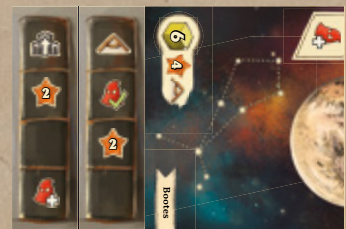
Dodatkowe zasady trybu solo

- Jeśli Tycho poruszył znacznik inkwizytora, na końcu swojej tury czeka go przesłuchanie. Porusza to jego znacznik trybunału według normalnych zasad.
- **Tycho zdobywa PZ tylko za swoje kafelki akcji, za obserwację gwiazdozbiorów i dużych ciał niebieskich oraz za punktację końcową!**
- Tycho może osiągać cele uniwersyteckie. Kiedy to zrobi, umieść znacznik celu według normalnych zasad. Tycho zdobywa PZ za cele, ale w ramach nagrody nie może wykonać akcji odprawienia inkwizytora.



Jeśli Tycho umieści swoją kometę na tej stronie Księgi komet, nie otrzyma żadnych nagród – nawet PZ.

Tycho nie otrzymuje żadnych nagród – nawet PZ – za kolejne kroki pisania w swojej bibliotece, kiedy ją zakrywa.



Aneks

Ułatwienia dla daltonistów

Na każdej ścianie kości obserwacji obok numeru znajduje się kropka. Na podobnej zasadzie oznaczono na biało w jednym rogu symbole w grze. Ma to pomóc daltonistom w identyfikacji koloru kości.



Żółta kość – kropka po prawej stronie
Czerwona kość – kropka po lewej stronie
Niebieska kość – kropka pod cyfrą



Łączone kości oznaczono dwoma kolorami wymaganymi do opłacenia ich kosztu obserwacji.

Pamiętanie o przesłuchaniu

Warto wypróbować tę sztuczkę, aby pamiętać, czy poruszyło się znacznik inkwizytora w swojej turze.



Kiedy gracz zdobywa znacznik inkwizytora, powinien ułożyć go płasko.



Za każdym razem, kiedy gracz wykonuje akcję przekonywania, powinien postawić znacznik inkwizytora, zanim go poruszy.

Podczas fazy porządkowania gracz sprawdza, czy ma w swoim lochu co najmniej jeden stojący znacznik inkwizytora. Jeśli tak, inkwizycja go przesłuchuje! Należy pamiętać, aby po wszystkich płasko ułożyć znaczniki inkwizytorów.



Kiedy gracz dokonuje obserwacji Orbis Lacteus (Drogi Mlecznej), musi wydać zarówno czerwone, jak i niebieskie kości obserwacji. Wskazują to kropki na fioletowym symbolu. Są one dopasowane do kropek na ściankach czerwonych i niebieskich kości.



Akcja pisania Galileusza przyniosła mu 2 PZ, znacznik inkwizytora, pozwoliła raz przekonywać i zdobyć kość. Podniósł on nowy znacznik inkwizytora, a następnie poruszył go o jeden krok na prawo.

Podczas porządkowania Galileusz widzi, że ma dwa stojące znaczniki inkwizytorów. Wygląda na to, że czeka go przesłuchanie! Galileusz wie, że mimo poruszenia dwóch inkwizytorów, odbędzie się tylko jedno przesłuchanie. Po wszystkim ponownie kładzie swoje znaczniki inkwizytorów.



Tomáš Holek

Projektant gier

Tomas zajmuje się projektowaniem gier od 2010 roku. Dziś, piętnaście lat później, właśnie realizuje swoje marzenie o publikowaniu ambitnych gier u różnych wydawców. Kocha tworzenie gier i jest niezwykle płodnym projektantem. Najbliższe jego sercu są tematy kosmosu i odkryć naukowych, a oba udało się połączyć w tym tytule. Tomas często tworzy gry typu euro, ale nie stroni od żadnego gatunku czy mechaniki typowej dla gier planszowych. Oprócz planszówek uwielbia dobrą herbatę i ma szereg innych hobby.



Michal Peichl

Ilustrator, grafik, projektant gier

Michal jest fanem gier planszowych, który zaczął pracę w branży jako ilustrator i grafik w 2017 roku. Po zaangażowaniu się mocniej w planszówki zaczął projektować własne gry – kilka z nich zostało już opublikowanych! Michal nadal łączy swoje umiejętności graficzne z projektowaniem gier, obecnie głównie w powiązaniu z wydawnictwem Pink Troubadour. Jest też znany z pracy nad tytułami wydawnictwa Delicious Games. W wolnym czasie Michal gra na perkusji w zespole grającym metalową muzykę hardcore.



Wydawnictwo Pink Troubadour pragnie podziękować **Planetum** za porady dotyczące wierności historycznej gry.

Planetum stanowi markę organizacji budżetowej Observatory and Planetarium Prague.

www.planetum.cz

O przedstawianiu ciał niebieskich

W czasach Galileusza astronomowie nie byli w stanie widzieć odległych obiektów tak dokładnie, jak zostały one przedstawione na kartach odkryć. Postrzegali je jako niewielkie punkty światła.

Zdecydowaliśmy się na stylizację ilustracji dużych ciał niebieskich w oparciu o odręczne przedstawienia wykonane przez historycznych astronomów. Mamy nadzieję, że uatrakcyjni to szatę graficzną gry!



Mars



Mgławica Trójlistna Koniczyna



Droga Mleczna

SYMBOLE



Zdobycie kości: gracz bierze z zapasów jedną kość obserwacji dowolnego koloru. Ustawia jej wartość na 1.



Gracz **zwiększa** wartość wszystkich swoich kości obserwacji w danym kolorze o 1.



Gracz **zwiększa** wartość wszystkich swoich kości obserwacji w danym kolorze o 2.



Gracz **zwiększa** wartość jednej ze swoich kości obserwacji o 3.



Duże ciała niebieskie wymagają wydania co najmniej jednej kości obserwacji w obu kolorach (w tym przypadku niebieskiej i czerwonej).



Pisanie: gracz porusza jeden ze swoich znaczników książ na koniec jego rzędu w bibliotece.



Pisanie: gracz porusza dowolne ze swoich znaczników książ o łączną liczbę pól równą wartości w symbolu.



Gracz bierze wierzchnią kartę z talii odkryć i dodaje ją do swojej biblioteki jasną stroną do góry.



Zdobycie inkwizytora: gracz bierze znacznik inkwizytora z zapasów i umieszcza go na znajdującym się najbardziej na lewo polu swojego lochu.



Przekonywanie: gracz porusza dowolny znacznik inkwizytora w swoim lochu o jedno pole na prawo.



Odprawienie inkwizytora: gracz może usunąć jeden znacznik inkwizytora ze znajdującego się najbardziej na prawo pola w swoim lochu i odłożyć go do zapasów. Dzięki temu zdobywa kość oraz jeden żeton kwadrantu.



Gracz **zdobywa** PZ równe wartości w symbolu.



Gracz **traci** PZ równe wartości w symbolu.



Wykład: gracz porusza jeden ze swoich znaczników uniwersytetu o jedno pole w górę jego kafelka toru. Następnie zdobywa nagrodę widoczną po prawej stronie kafelka.



Gracz **zdobywa** jeden żeton kwadrantu z zapasów.



Duże ciało niebieskie



Ulepszanie: gracz wybiera jeden ze swoich kafelków akcji i odwraca go na złotą, ulepszoną stronę.



Obserwacja: gracz może zdecydować, że obserwuje duże ciało niebieskie lub maksymalnie dwa gwiazdozbiory. Wymaga to wydania kości obserwacji z jego planszy gracza.



Wartości przesłuchania: inkwizytorzy w lochu gracza wpływają na jego reputację podczas przesłuchania.

PODSTAWOWE I ULEPSZONE KAFELKI AKCJI



Projekt gry: Tomáš Holek

Ilustracje i opracowanie graficzne: Michal Peichl

Rozwój gry: Tomáš Holek, Michal Peichl,

Milan Zborník, Petr Plášil

Redakcja: Austin Conrad

Testy trybu solo: Ruda Malý

Wersja sieciowa na platformie Tabletopia: Ondřej Cigánek

Testerzy: Jindřich Pavlásek, Petr Vojtěch, Vladimír Suchý, Ladislav Pospěch, Ruda Malý, Štěpán Peterka, uczestnicy konwentu Brnohrani Convention 2023, KDH Počátky, Pavla Plášilová, RexHry, Radek Boxan, Josef Ševců, Vlada Chvátíl, Tomáš Uhlíř, Vítek Vodička, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urazajeva, Radka Mužíková, Tomáš Volný, Ondra Černoch, Michal Zborník, Olga Zborníková, Jakub Rýpar, Karolína Röschová, Adam Španěl, Petr Čáslava

Ku paměti Káji Hamšík, která věděla o věcech, o kterých inni ne měli pojęcia.



info@pinktroubadour.eu
www.pinktroubadour.eu

Edycja polska: GALAKTA

Tłumaczenie: Marek Mydel

Korekta: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl