

Materiały do stworzenia wersji analogowej:

<https://drive.google.com/drive/folders/11kR1Qio6hrLeb4RL2kft7xB1YPBzxXuQ?usp=sharing>

Instrukcja wideo:

Work in progress

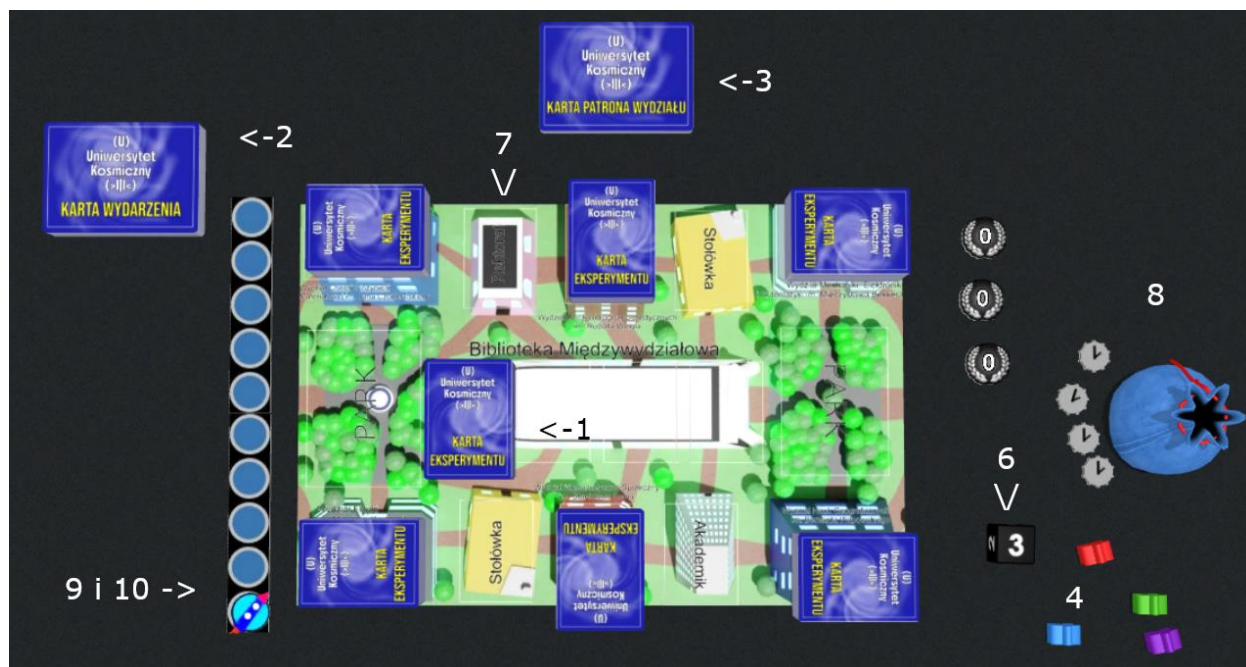
Instructions in English:

Work in progress

Wprowadzenie

Wcielcie się w studentów uniwersytetu, którzy mają ambicję stworzyć eksperyment wart zabrania na następną misję na Międzynarodową Stację Kosmiczną. Będziecie chodzili po kampusie w poszukiwaniu inspiracji i zasobów, aby jak najlepiej dopracować wasze pomysły.

Elementy gry



1. 649 kart eksperymentów (w wersji elektronicznej, podstawowej)

2. 26 kart wydarzeń (24 w wersji analogowej)
3. 8 kart patronów wydziałów
4. Pionki (w ilości odpowiadającej ilości graczy)
5. Sześcienna kość do gry (tzw. k6), (opcjonalnie)
6. Kość k3 (alternatywnie k6 z 1-ką, 2-ką i 3-ką występującymi dwa razy)
7. Plansza uniwersytetu
8. 105 Żetonów roboczogodzin (w wersji elektronicznej w worku)
9. Żeton rakiety
10. Plansza rakiety

Przygotowanie materiałów do wersji analogowej

Karty wydarzeń i patronów należy wydrukować w ilościach podanych w pliku (w linku są wersje z tyłem kart i wersje bez tyłu, wystarczy jedna). Karty eksperymentów należy wydrukować w następujący sposób:

Plik 'karty_eksperymentow_wszystkie' 2x. (aby dowiedzieć się, jak je rozłożyć, patrz: Przygotowanie gry)

Plik 'karty_eksperymentow_biblioteka' raz, z nich utworzyć talię Biblioteki. Do reszty elementów (z wyjątkiem planszy i kostki do gry) można przygotować zamienniki (żetony roboczogodzin z monet/klocków/żetonów innej gry, planszę rakiety i żeton rakiety jakimkolwiek innym licznikiem do 10). Razem wszystkich kart eksperymentów powinno być 319.

Przygotowanie gry

(W wersji elektronicznej całość jest przygotowywana przez platformę.)

1. Ustawić planszę Uniwersytetu na środku stołu.
2. Ustawić planszę rakiety i położyć żeton rakiety na pierwszym polu.
3. Położyć karty wydziałów na odpowiadających miejscach.
4. Położyć jedną talię kart zwykłych na Bibliotekę oraz 3 karty z tej talii na pola Biblioteki awersem do góry, resztę kart zwykłych należy wstawić w karty wydziałowe.
5. Położyć pionki na wybranym przez graczy Parku oraz żetony roboczogodzin tak, aby wszyscy mieli do nich dostęp.
6. Przetasować i umieścić talie kart wydarzeń i patronów w pobliżu.

Rozgrywka

Cel gry

Celem gry jest stworzenie eksperymentu z jak największą ilością punktów (aby zobaczyć jak je liczyć, patrz: Punktacja).

Przebieg gry

Każdy z graczy w swojej turze rzuca kością (z wartościami 1-3), porusza się po planszy (może zostać na swoim polu lub pojechać maksymalnie tyle pól, jaka wartość wypadła na kostce), a następnie bierze kartę z danego pola do ręki (lub wykonuje inną czynność, patrz: Pola specjalne).



Tutaj fioletowy mógl pojechać aż o 3 pola. Stał na polu Wydziału Chemii i Inżynierii Materiałowej i pojechał na drugą kartę Biblioteki Międzywydziałowej, dzięki temu zbierając kartę Grantu. (Talia kart Biblioteki nie jest polem, dlatego z Parku można wejść od razu na pole z kartą The Integrated Truss Structure. Pola są połączone ścieżkami, aby łatwiej było zobaczyć, które ze sobą sąsiadują.)

Po wykonaniu ruchu można położyć dowolną ilość kart z ręki na stół tworząc eksperyment lub dokładając do niego kolejne karty zgodnie z zasadami (patrz: Budowanie eksperymentów). Uwaga, kart raz do eksperymentu dołożonych nie można przesuwać (wyjątek, patrz: Pola specjalne).

Po skończeniu tur wszystkich graczy, należy odrzucić wszystkie niewykorzystane żetony roboczogodzin, przesuwa się żeton rakiety o jedno pole, następnie każdy z graczy ciągnie nowy żeton roboczogodziny. Dalej jeden z graczy bierze kartę wydarzenia, odczytuje się jej treść na głos i wykonuje polecenia znajdujące się na niej. Gra kończy się, kiedy nie ma już gdzie przesunąć żetonu rakiety.

Treść kart



Pola specjalne

- **Biblioteka**- Biblioteka zawiera 3 pola. Przed rozgrywką należy położyć na każdym z nich po karcie z talii Biblioteki i uzupełniać z niej, jeżeli któryś z graczy będzie jakąś kartę ciągnął.
- **Akademik**- Jeżeli stoisz na polu Akademik, możesz sprzedawać karty z ręki. Każdą sprzedaną kartę należy odłożyć na bok. Za każdą należy dobrać 2 żetony roboczogodziny.
- **Stółówka** - Dobierz 1 żeton roboczogodziny, jeżeli przechodzisz przez to pole. Jeżeli jesteś na polu Stółówka, możesz zamienić się kartami z ręki z innym graczem, nie pobierasz wtedy żetonu.

- Rektorat - Jeżeli stoisz na polu Rektorat możesz przesuwając swoje karty w eksperymencie i przekładać je z jednego swojego eksperymentu na drugi oraz możesz kupić kartę wydziałową z dowolnego wydziału za 3 żetony roboczogodzin; ciągnij karty z danego stosu aż wyciągniesz kartę wydziałową, resztę wtasuj z powrotem.
- Park – to pola początkowe na których ustawia się pionki na początku gry.

Żetony roboczogodzin

Jeżeli posiadasz żeton roboczogodziny, możesz go położyć na swoją kartę znajdującą się w eksperymencie. Na każdej karcie znajdować się mogą maksymalnie 2 żetony, niewykorzystane żetony należy pod koniec rundy odłożyć. Jeżeli musisz zapłacić żetonem, możesz użyć zarówno żetonu z karty jak i żetonu, który na niej nie leży. Ponadto, żetonami można płacić za karty w razie potrzeby patrz: Treść kart.

Budowanie eksperymentów

Aby eksperyment mógł zostać ukończony, musi posiadać przynajmniej jedną kartę Dziedziny oraz przynajmniej jedną kartę Formy lub Miejsca. Jeżeli jeszcze takich kart nie posiada, może wciąż leżeć na stole nieukończony, aby móc go ukończyć w następnej turze. Jednak nieukończone eksperymenty na końcu gry nie są punktowane. Jeżeli już eksperyment jest ukończony, można go dalej rozwijać, dokładając kolejne karty.



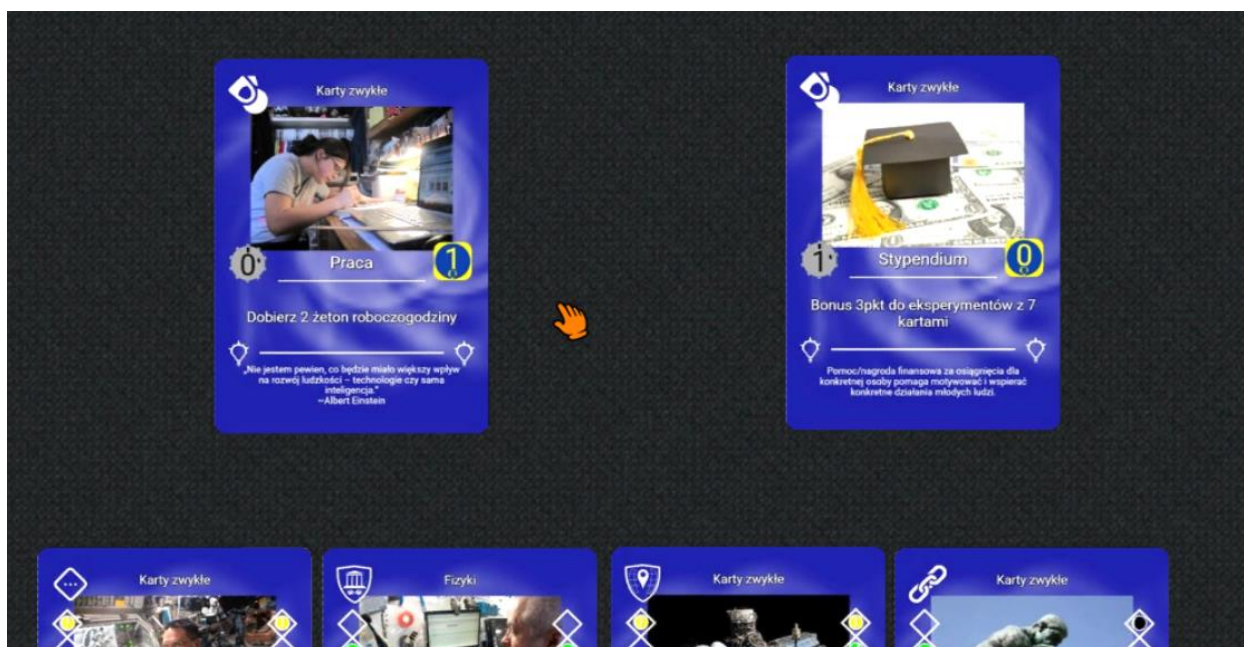
Ten eksperyment jest ukończony, gdyż posiada Miejsce (Harmony Module) oraz Dziedzinę (Akustykę).

Aby móc dołożyć kartę, należy sprawdzić symbole łączenia na bokach kart. Karty można położyć koło siebie w eksperymencie, tylko jeżeli na obu bokach, będących łączeniem

występuje ten sam symbol. Wyjątkiem jest żółty symbol (z literą J, jak 'Joker'), który pozwala na łączenie z każdą kartą (patrz: karty Akustyki i Harmony Module na obrazku powyżej). Za łączenie kart konkretnymi symbolami można dostać bonus 1pkt, jeżeli na symbolu jest widoczny znak + (patrz karty Harmony Module i Idei na obrazku powyżej).



Jeżeli symbol + jest połączony symbolem żółtym, nie otrzymuje się bonusu 1pkt.



Kart funkcyjnych oraz kart efektu stałego nie wkłada się do eksperymentów. Należy je położyć obok, aby móc monitorować ich działanie.

Punktacja

Na koniec gry należy podliczyć punkty każdego z graczy. Punkty przyznaje się za ukończone eksperymenty (posiadające Dzielnicę i Formę lub Miejsce) w następujący sposób:

- 2pkt za każdy ukończony eksperyment z Formą i Miejscem.
- Punkty podstawowe: suma wszystkich punktów z kart z sekcji “punkty”.
- 1pkt za każde łączenie kart (wszędzie, gdzie na symbolach wykorzystanych do połączenia kart występuje +).
- Punkty bonusowe: suma wszystkich punktów z bonusów opisanych w sekcji karty “efekt”.
- 1pkt za każdy żeton roboczogodziny znajdujący się w eksperymencie (na karcie będącej częścią ukończonego eksperymentu).



W tym przypadku gracz otrzymał 25 pkt:

- 2 Punkty za posiadanie Formy i Miejsca
- 11 Punktów podstawowych (1+3+1+7-2+1)
- 1 Punkt za połączenie Zainteresowania dużych mediów z Symboliką kolorem czerwonym.
- 8 Punktów bonusowych:
 - 2 za eksperyment z 4 kartami (Stypendium)
 - 2 za posiadanie karty Zainteresowania dużych mediów (Symbolika)
 - 0 za efekt karty Badanie (Patrz: Opisy kart)
 - 4 za kartę Wydziału Humanistyczno-społecznego (Harmony Module)
- 3 punkty za żetony roboczogodzin

Warianty

- Wariant rozszerzony - Grę można rozszerzyć o 2 dodatkowe wydziały: Wydział Matematyki oraz Wydział Algorytmiki, Informatyki i Telekomunikacji, aby zagrać w

ten wariant wystarczy wybrać odpowiedni Setup przy hostowaniu.



- Wariant wydłużony - Jeżeli wszystkim graczom podoba się gra można ją wydłużyć, rozszerzając planszę rakiety. Należy pamiętać również o przygotowaniu dodatkowej ilości żetonów.
- Najlepszy pomysł - Jeżeli gracze mają ochotę, można wymyśleć, w jaki sposób ich eksperymenty mogłyby działać, na czym polegać. Im więcej szczegółów, tym lepiej. Na końcu można zrobić głosowanie na najlepszy pomysł. Wygrany(a) może otrzymać 4pkt na koniec gry. (W przypadku remisu należy podzielić punkty)
- Najlepsza nazwa - Jeżeli mamy eksperyment, możemy go również nazwać, najlepsza (po głosowaniu) otrzymuje 2 pkt.

Słowniczek

Symbole

	- Dziedzina
	- Forma
	- Miejsce
	- Dodatkowa
	- Funkcyjna
	- Efekt stały
	- Łącznik

Skróty

- WNG - Wydział Nauk Geograficznych im. Bernarda Wapowskiego
- WMEiA - Wydział Mechaniki, Elektroniki i Automatykacji im. Mieczysława Bekkera
- WF - Wydział Fizyki im. Mikołaja Kopernika

- **WHS - Wydział Humanistyczno-społeczny** im. Stanisława Lema
- **WNBM - Wydział Nauk Biologiczno-medycznych** im. Rudolfa Weigla
- **WCiIM - Wydział Chemii i Inżynierii Materiałowej** im. Jana Czochralskiego
- **WM - Wydział Matematyki** im. Stefana Banacha
- **WAliT - Wydział Algorytmiki, Informatyki i Telekomunikacji** im. Witolda Lipskiego

Opisy kart

Jeżeli na karcie nie ma napisanych słów ‘dla każdej karty’ lub ‘dokładnie X kart’, należy przyjąć, iż bonus można przyznać tylko dla pierwszej karty i przynajmniej X kart.

- **Bonus X pkt do karty Y** - Jeżeli dana karta znajduje się w eksperymencie, gdzie występuje taki opis, należy przyznać X punktów bonusu. Jeżeli karta Y występuje w eksperymencie więcej niż raz, punkty nie zostają przyznane wielokrotnie (chyba, że na karcie napisane jest inaczej).
- **Bonus X pkt do Wydziału Y** - Jeżeli karta z wydziału Y znajduje się w eksperymencie, gdzie występuje taki opis, należy przyznać X punktów bonusu. Jeżeli jest więcej kart z wydziału Y, punkty nie zostają przyznane wielokrotnie (chyba, że na karcie napisane jest inaczej).
- **Bonus 2pkt do każdej dziedziny z nowego wydziału (Uniwersalne narzędzie)** - Należy przyznać tyle bonusu, ile występuje w eksperymencie kart z różnych Wydziałów (z wyjątkiem WMEiA)
- **-X pkt jeżeli połączony różnymi kolorami** - Należy odjąć od punktów bonusowych X pkt, jeżeli karty po lewej i po prawej stronie nie połączyłyby się bez tej karty. (Jeżeli karta z takim opisem jest na skraju eksperymentu nie trzeba odejmować punktów.)
- **Działa tylko z kartą Dyplomacja** - Jeżeli razem z tą kartą w eksperymencie nie ma karty Dyplomacja, należy traktować eksperyment jako 2

osobne (karty po lewej i po prawej od karty z takim opisem), bez wypełniania wymogu miejsca tą kartą.

- **Nie łączy się z kartą X** – Nie możesz dołożyć tej karty do eksperymentu z kartą X, analogicznie nie możesz dołożyć karty X do tej karty. Jeżeli pomyliłeś się, możesz rozwiązać ten problem metodą z definicji wyżej.
- **Bonus X pkt do eksperymentów z $<Y$ pkt** (jeżeli eksperyment ma $<Y$ pkt) - Należy przyznać bonus, jeżeli dany eksperyment ma sumę punktów podstawowych mniejszą niż Y pkt.
- **Losowanie wydziału** - aby wylosować wydział należy potasować karty patronów wydziałów i wziąć jedną kartę z góry, następnie wykonać opisaną dalej akcję na przypisanym do patrona wydziale. (Nazwa wydziału znajduje się również u góry karty patrona)
 1. Jan Czochrański - Wydział Chemii i Inżynierii Materiałowej
 2. Rudolf Weigl - Wydział Nauk Biologiczno-Medycznych
 3. Mieczysław Bekker - Wydział Mechaniki, Elektroniki i Automatyzacji
 4. Mikołaj Kopernik - Wydział Fizyki
 5. Stanisław Lem - Wydział Humanistyczno-społeczny
 6. Bernard Wapowski - Wydział Nauk Geograficznych

Alternatywnie można rzucić kością (z wartościami 1-6) i wykonać akcję na wydziale przypisanym numerowi.

Źródła:

Merytoryczne:

<https://drive.google.com/file/d/1wjZkyv95QhD3BpoIW7ojxU6fFzqoCQQO/view?usp=sharing>

Zdjęć:

<https://drive.google.com/file/d/1K63dzMK6jQa4ml6q6Ao8pTd0Ba3AP46r/view?usp=sharing>