

# BOOKS OF TIME



PRVIDLA





# BOOKS OF TIME

*Příběh lidstva se odvíjí už tisíce let. Naše technologické úspěchy, zeměpisné objevy a motivace posouvat se stále dál jsou zaznamenány v nespočtu knih popisujících náš čas strávený na Zemi. Nyní máte i vy šanci zapsat se do dějin.*

Vítejte na stránkách Knih dějin! Čeká na vás celá šíře lidské existence. Sepište tři majestátní svazky plné rozmanitých schopností a neuvěřitelných kombinací. Postavte se až třem dalším hráčům – nebo hrajte sólo – a odvyprávějte příběh, na který se nikdy nezapomenel!



#### ZÁVAZEK ÚPRAV PRAVIDEL

Jedním z našich závazků je podpora hry i po jejím vydání. I přes pečlivý playtesting a hned několik kol interních a externích korektur a redakcí se může stát, že se v pravidlech vyskytne chyba či je potřeba učinit úpravu pravidel. Objevení takovýchto nesrovnalostí může trvat měsíce i roky po výrobě hry. Proto se zavazujeme, že budeme vydávat případné úpravy pravidel ihned po jejich vzniku, spolu se sekcí otázek a odpovědí, kterou najdete ke stažení ve formátu PDF na našich stránkách.

#### Chybějící nebo poškozený materiál:

Přestože věnujeme velkou péči kompletaci každé hry, výrobní nedostatky mohou zapříčinit chybějící nebo poškozený materiál. Pokud takováto situace nastane, kontaktujte nás a rychle obdržíte náhradu spolu s naší nejpříjemnější omluvou.

#### Zákaznická podpora:

[info@lamagames.com](mailto:info@lamagames.com)





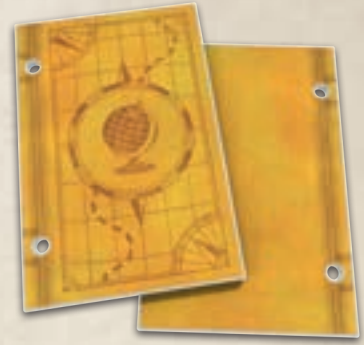
# HERNÍ MATERIÁL



8 knižních desek techniky  
(4 přední desky, 4 zadní desky)



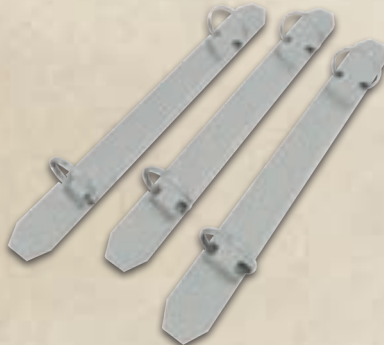
8 knižních desek vědy  
(4 přední desky, 4 zadní desky)



8 knižních desek obchodu  
(4 přední desky, 4 zadní desky)



2 knižní desky kroniky  
(1 přední deska, 1 zadní deska)



13 kroužkových hřbetů



5 záložek  
(1 v barvě každého hráče  
a 1 záložka kroniky)



24 počátečních stránek  
(2 od každého druhu pro každého hráče)



72 běžných stránek



23 stránek kroniky





1 deska civilizace



4 desky hráčů



12 destiček cílů techniky



16 žetonů vědy



4 nápovědy hráčů  
(1 pro každého hráče)



12 destiček cílů vědy



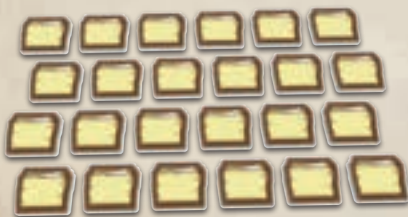
8 žetonů vítězných bodů  
(50 VB na jedné straně,  
100 VB na opačné straně)



16 hráčských žetonů  
(4 v každé barvě hráče)



12 destiček cílů obchodu



20+ žetonů složek



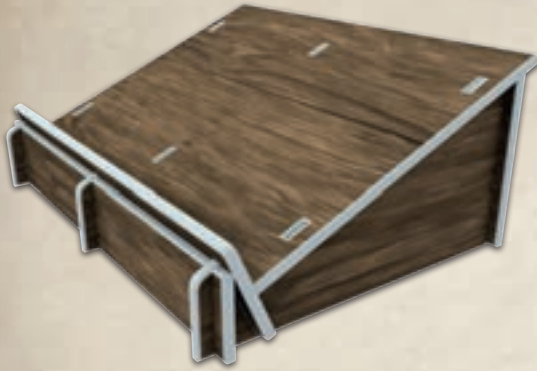
40+ žetonů per



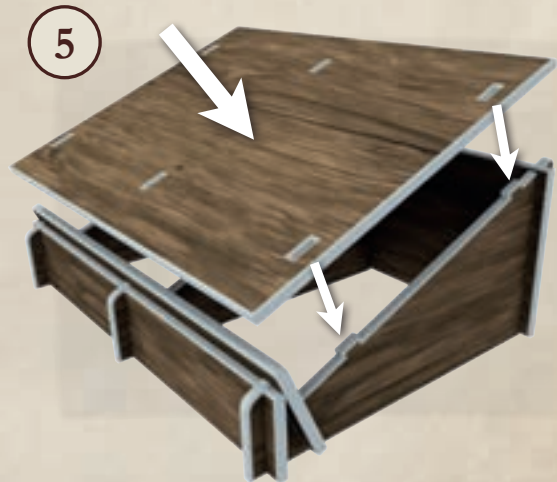
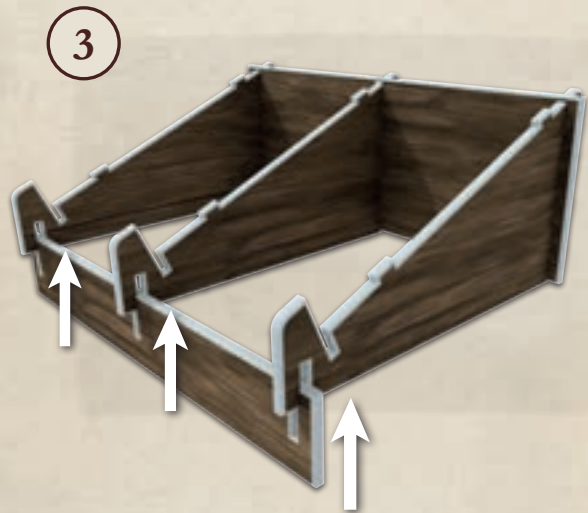
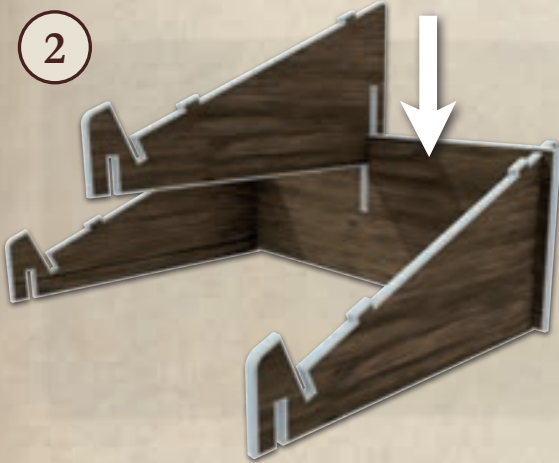
40+ žetonů papíru



## SESTAVENÍ PULTÍKU



1 pultík pro kroniku





# PŘÍPRAVA HRY

Než začnete první partii, opatrně vyloupejte všechny kartonový herní materiál. Pulník pro kroniku sestavte podle návodu na str. 5.

- Připravte desky:** Desku civilizace umístěte doprostřed stolu (1A). Každému hráči dejte desku hráče (1B) a záložku ve zvolené barvě (1C).
- Utvořte společnou zásobu:** Žetony složek, papíru a per (2A), žetony vědy (2B) a žetony vítězných bodů (2C) umístěte do společné zásoby na dosah všech hráčů.
- Dejte každému hráči 3 knihy:** 1 knihu techniky (3A), 1 knihu vědy (3B) a 1 knihu obchodu (3C). Návod na přípravu jednotlivých knih najdete na str. 8. Nepoužité knihy vraťte do krabice. Všichni hráči otevrou všechny své knihy na první straně.
- Dejte každému hráči 3 sloupky destiček cílů:** 1 sloupek cílů techniky (4A), 1 sloupek cílů vědy (4B) a 1 sloupek cílů obchodu (4C). Návod na přípravu jednotlivých sloupků cílů najdete na str. 8. Nepoužité cíle vraťte do krabice.
- Připravte hráčské žetony:** Každý hráč si vezme žetony ve stejné barvě, jako má jeho záložka. Poté umístí po 1 žetonu na počáteční pole (u spodního okraje) každé stupnice na desce civilizace, tzn. stupnice vědy (5A), techniky (5B) a obchodu (5C). Svůj poslední žeton umístí každý hráč na počítadlo bodů na políčko 10 (5D).
- Zamíchejte všechny běžné stránky** (tzn. bez počátečních stránek a stránek kroniky) a utvořte z nich balíček (6A). Poblíž balíčku nechte prostor pro odkládací hromádku (6B).
- Každý hráč dostane náповědu** (7A), 2 pera a 2 papíry (7B). Poté si každý hráč vezme 6 stránek z balíčku. Prohlédněte si tyto stránky a vyberte 1 z nich. Tuto stránku sepíšete zdarma (7C) přesně podle pravidel pro sepsání stránek na str. 13, včetně okamžitého bonusu (7D). Pak vyberte další 2 stránky, které umístíte nad svoji desku







hráče, nad dvě sekce nejvíce vlevo (7E). Zbylé 3 stránky odhodíte na odkládací hromádku.

8. **Vytvořte nabídku stránek:** Vezměte 4 vrchní stránky z balíčku a utvořte z nich řadu poblíž balíčku.
9. **Vytvořte kroniku:** Zamíchejte stránky kroniky a náhodně vraťte do krabice 8 z nich. Zbylé stránky

vložte do kroniky. Návod na přípravu jednotlivých knih – včetně kroniky – najdete na str. 8. Přípravnou kroniku umístěte na pultík a otevřete ji na první stránce.

10. **Náhodně určete začínajícího hráče a zahajte první kolo hry!**





# PŘÍPRAVA KNIH

Všechny knihy ve hře připravíte tak, že vezmete kroužkový hřbet, do kterého poté vsadíte přední a zadní desku (desky musí mít stejnou barvu) a počáteční stránky ve stejné barvě jako desky.

## KNIHA OBCHODU

Mezi přední a zadní desku vložte počáteční stránky obchodu označené I a II, přesně podle nákresu níže. Knihu poté sepněte kroužkovým hřbetem.



## KNIHA VĚDY

Mezi přední a zadní desku vložte počáteční stránky vědy označené I a II, přesně podle nákresu níže. Knihu poté sepněte kroužkovým hřbetem.



## KNIHA TECHNIKY

Mezi přední a zadní desku vložte počáteční stránky techniky označené I a II, přesně podle nákresu níže. Knihu poté sepněte kroužkovým hřbetem.



## KRONIKA

Jakmile vrátíte do krabice 8 náhodných stránek, zamíchejte zbylých 15 stran a vložte je mezi přední a zadní desku kroniky. Kroniku poté sepněte kroužkovým hřbetem. Záložku kroniky vložte 3 stránky od konce kroniky (jinými slovy, za záložkou budou pouze 3 poslední stránky a zadní deska). Záložka slouží jako připomínka blížícího se konce hry.



## PŘÍPRAVA CÍLŮ

Cíle jsou rozděleny na sady, ze kterých utvoříte sloupky. Sadu destiček cílů poznáte podle symbolu na rubu desek. V každém sloupku cílů smí být pouze destičky z jedné sady (tzn. se stejným symbolem a barvou).



*Tyto destičky mají stejnou barvu a stejný symbol na rubu, takže z nich utvoříte sloupek.*

Sloupek destiček cílů musíte utvořit v pevně daném pořadí: vespod bude největší destička, uprostřed střední destička a nahoře destička nejmenší. Destičky vyskládejte přesně jako na nákresu níže, aby byly vidět všechny symboly na destičkách ve sloupku.



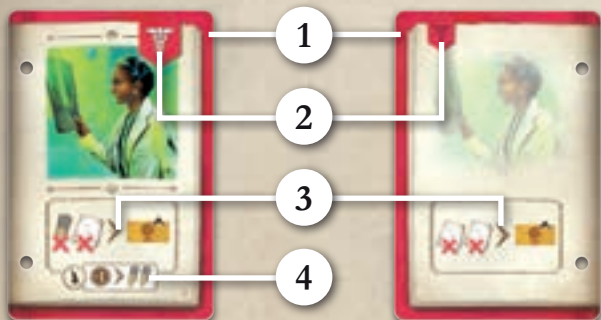


# ZÁKLADNÍ POJMY

## ROZLOŽENÍ STRÁNKY: KNIHY

Ve hře jsou tři druhy stránek, které odpovídají druhům knih: obchod, věda a technika. Nezávisle na druhu je každá stránka tvořena několika společnými prvky, které vysvětlujeme níže:

**Nikdy nelze žádným způsobem vložit stránku určitého druhu do knihy jiného druhu (např. stránku vědy do knihy obchodu)!**



Líc

Rub

- 1. Barva stránky.** Barva stránky určuje její druh a tím pádem i knihu, do které ji lze vložit: červená je věda, zelená technika, žlutá obchod.
- 2. Symbol stránky.** Na lici stránky najdete velkou verzi symbolu, na rubu malou. Malé symboly na rubu jsou ve hře jen proto, aby bylo jasné, jaký symbol je na lici. Každá stránka má maximálně 1 symbol.
- 3. Schopnost stránky.** Na lici a na rubu stránky jsou vždy různé schopnosti. Ve většině případů platí, že schopnost na rubu je o něco horší verze schopnosti na lici.
- 4. Okamžitý bonus.** Okamžitý bonus najdete pouze na lici stránky. Bonus získáte, když danou stránku vložíte do své knihy, ale někdy také při zavření knihy.

## ROZLOŽENÍ STRÁNKY: KRONIKA



Líc

Rub

- 1. Barva stránky.** Stránky kroniky jsou vždy hnědé.
- 2. Schopnost stránky.** Na lici a rubu stránky jsou vždy různé schopnosti, a na rozdíl od stránek knih se s otočením z líce na rub nezhoršují.
- 3. Sóló symboly.** Tyto symboly použijete pouze tehdy, pokud hrajete sólóvý mód.

## OBLAST HRÁČE

Vaše oblast hráče je prostor přímo před vámi na stole.



- 1. Deska hráče.** Nad deskou hráče smíte mít až 5 stránek (viz Dostupné stránky na str. 10).





2. **Otevřené knihy.** Kdykoli začínáte nebo končíte tah, všechny vaše knihy by měly být otevřené.
3. **Cíle.**
4. **Zdroje.** Papír, pera a složky.
5. **Záložka.**
6. **Nápověda.**

## DOSTUPNÉ STRÁNKY

Vaši desku hráče tvoří 5 sekcí. Nad každou sekcí smí být maximálně 1 stránka. Stránky nad vaší deskou hráče jsou tzv. dostupné stránky. Pokud máte příležitost sepsat a vložit stránku do některé své knihy, vždy musí jít o některou z vašich dostupných stránek.



Kdykoliv si doberete nebo jinak získáte novou stránku, musíte ji umístit nad sekci nejvíce vlevo. Pokud je nad touto sekcí stránka, musíte danou stránku posunout o 1 sekci dál doprava, což může zapříčinit posunutí i dalších stránek o 1 sekci doprava. Pokud by byla některá stránka „odsunuta“ pryč z páté sekce, odsunutou stránku umístěte na společnou odkládací hromádku.



*Když přidáváte novou stránku nad svoji desku hráče, bude často potřeba odsunout ostatní stránky o 1 sekci doprava.*

Dostupné stránky se mezi sekcemi neposouvají automaticky. K posunutí dojde pouze tehdy, pokud je přidána nová stránka. Pokud například sepišete některou z dostupných stránek a vložíte ji do knihy, ostatní stránky zůstanou na místě a dojde ke vzniku mezery (viz Sepsání stránek v kapitole Akce str. 13).

## OBRÁCENÍ STRÁNKY

Pokud máte obrátit stránku, vezměte stránku v pravé části knihy a obraťte ji do levé části knihy (zkrátka jako při čtení skutečné knihy). Na zadní desce knihy je také vyobrazena stránka. I tuto stránku mnohdy obrátíte, čímž dojde k zavření knihy (viz Zavření knihy na str. 14).



## DESTIČKY CÍLŮ

Hru vždy začínáte se třemi sloupky destiček cílů. Vždy můžete splnit pouze tu podmínku a získat ty vítězné body, které jsou aktuálně vyobrazeny na nejvýše položené destičce ve sloupku. Během hry budete mít příležitost ze sloupků odebírat vrchní destičky. Na začátku hry jsou v každém sloupku právě 3 destičky.



*Zleva doprava: cíle techniky, cíle vědy, cíle obchodu.*





**Cíle obchodu** vyžadují sekvenci stránek v knize obchodu s určitými symboly v přesně daném pořadí. Pokud splníte jejich podmínku, přinesou vám vítězné body. Vrchní destička vyžaduje 3 symboly stránek v určitém pořadí.

Prostřední destička vyžaduje 4 symboly a spodní destička 5 symbolů. Odstraňování destiček ze sloupků ztěžuje jejich splnění, ale zároveň zvýší bodovou odměnu, pokud cíl splníte. Jakmile odeberete vrchní destičku ze sloupku, již ji nemůžete vrátit zpátky. Otočte destičku lícem dolů a získajte jeden z bonusů na jejím rubu. Poté destičku odstraňte ze hry.

V knize obchodu smíte mít i více symbolů než pouze ty, které jsou na destičce cíle. Ke splnění cíle stačí, pokud máte někde ve své knize obchodu sekvenci stránek se symboly ve zcela stejném pořadí, jako jsou na destičce cíle. Pokud se před nebo za sekvencí nachází další stránky, nemají na splnění cíle vliv. Ale pozor: mezi stránkami v sekvenci nesmí být stránky s jinými symboly.

**Cíle vědy** vyžadují sady stejných symbolů v knize vědy. Jeden z těchto symbolů je pevně daný, druhý je na vás. Pokud cíl vědy vyžaduje 3 stejné symboly určitého druhu a 2 stejné symboly jiného druhu, stačí, že se tyto symboly nachází někde ve vaší knize vědy. Na jejich pořadí či umístění nezáleží. Stejně jako v případě destiček obchodu, i zde odstraňování destiček ze sloupků ztěžuje jejich splnění, ale zároveň zvýší bodovou odměnu, pokud cíl splníte. Splnění cíle vědy vám může usnadnit postup po stupnici vědy na desce civilizace. Zde můžete získat libovolný symbol, který se pak počítá pro účely splnění cíle vědy.

**Cíle techniky** vyžadují různé symboly v knize techniky. Stačí, že se tyto symboly nachází někde ve vaší knize techniky. Na jejich pořadí či umístění nezáleží. Nejtěžší podmínka (na spodní desce) vyžaduje 4 odlišné symboly, plus jeden další, konkrétní symbol.



*Na konci hry můžete získat vítězné body pouze za vrchní desku v každém sloupku cílů.*

Destičky cílů jsou ve sloupcích vyskládány tak, že vždy vidíte podmínky a vítězné body všech destiček cílů ve sloupku. Díky tomu se můžete rozhodnout, zda se pokusíte splnit pouze podmínku na vrchní destičce nebo ji odstraníte a pokusíte se splnit těžší podmínku za více vítězných bodů.

## ZVÝŠENÍ OBTÍŽNOSTI CÍLE

Kdykoliv když máte možnost zvýšit obtížnost cíle, odeberte vrchní destičku cíle z odpovídajícího sloupku. Obrat'te ji lícem dolů, získajte případný bonus a odstraňte danou desku ze hry. Jakmile destičku odeberete, již není možné vzít toto rozhodnutí zpět.

## DESKA CIVILIZACE

Desku civilizace tvoří tři stupnice: stupnice vědy, stupnice techniky a stupnice obchodu. Každá stupnice má určitý počet polí (včetně počátečního pole u spodního okraje). Pokud máte postoupit po některé stupnici, vezměte svůj žeton na této stupnici a posuňte jej o 1 pole výš. Jakmile po stupnici postoupíte, musíte se rozhodnout: smíte buďto získat odměnu vyobrazenou na aktuálním poli stupnice, nebo zvýšit obtížnost cíle stejného druhu, jako tato stupnice. Po stupnici nelze nijak klesat. Bonusy na polích stupnice jsou detailně popsány v dodatku těchto pravidel.

## SLOŽKY JSOU ŽOLÍKY

Složku lze použít jako papír nebo jako pero. Některé poplatky ovšem vyžadují přímo složku. V tomto případě je potřeba použít skutečně složku, nelze ji nahradit jiným zdrojem.



*Na rubu složky jsou symboly, které vám připomenou, že složkou lze nahradit jiné zdroje.*





## NABÍDKA

Kdykoliv získáte stránku z nabídky nebo je stránka z nabídky jinak odstraněna, okamžitě ji nahraďte stránkou z balíčku stránek. V nabídce budou vždy 4 stránky, plus 1 stránka na vrchu balíčku. Kdykoliv je balíček stránek vyprázdněn, vezměte odkládací hromádku, zamíchejte ji a utvořte nový balíček stránek.

Velmi vzácně se může stát, že nebude dostatek stránek k doplnění nabídky, protože balíček i odkládací hromádky jsou prázdné. Pokud tato situace nastane, hra pokračuje dál, ale jakmile je odhozena nějaká stránka, okamžitě ji umístěte do nabídky. Když je nabídka neúplná, hráči budou ve výběru nových stránek omezeni.

## VÍTĚZNÉ BODY

Všichni hráči začínají s 10 vítěznými body (dále také VB). Ve hře jsou schopnosti, jejichž aktivace vyžaduje ztrátu VB. Tyto schopnosti smíte aktivovat pouze tehdy, pokud máte více než 0 VB. Nesmíte mít méně než 0 VB, takže nikdy nesmíte aktivovat schopnost, která by vás přinutila klesnout pod 0 VB.





# PRŮBĚH HRY

Partie hry probíhá po jednotlivých kolech. Každé kolo se skládá z fáze provádění akcí a fáze událostí. Ve fázi provádění akcí provede každý hráč jeden tah, počínaje začínajícím hráčem a poté dál po směru hodinových ručiček. V každém tahu provedete 1 akci. Po fázi provádění akcí následuje fáze událostí.

## Když jste na tahu:

- Musíte provést 1 ze 6 dostupných akcí.
- Před nebo po akci smíte použít schopnost 1 ze 2 stránek, které jsou aktuálně viditelné v kronice.
- Poté následuje tah dalšího hráče.

## AKCE

### AKTIVACE STRÁNEK

Vyberte 1 ze svých knih a vyhodnoťte schopnosti vyobrazené na obou stránkách, které jsou v knize aktuálně viditelné. Schopnosti viditelných stránek smíte vyhodnotit v libovolném pořadí. Musíte ovšem zcela vyhodnotit schopnost jedné stránky, než začnete vyhodnocovat druhou stránku. Vyhodnocení schopností není povinné. Smíte vyhodnotit obě schopnosti, jednu schopnost, či dokonce žádnou schopnost (ačkoli tím nic nezískáte).

Některé schopnosti stránek vyžadují poplatek (pera, papír, složky, VB), případně vyžadují přítomnost určitých stránek nad vaší deskou hráče či mají jinou podmínku. Schopnost takovýchto stránek smíte využít pouze tehdy, pokud dokážete podmínku splnit, tzn. můžete zaplatit poplatek, máte potřebné stránky nad svojí deskou atd. Pokud nemáte potřebné zdroje či stránky nebo pokud se rozhodnete poplatek nezaplatit, schopnost této stránky nemůžete vyhodnotit.

Pokud platíte poplatek, musíte jej zaplatit zcela, ale smíte se rozhodnout nezískat odměnu v celém jejím rozsahu. Není zjevný důvod, proč odměnu v celém rozsahu

nezískat – obzvláště protože vždy platíte plný poplatek – ale pravidla tuto možnost výslovně nezakazují.

Některé schopnosti vám umožní sepsat a vložit stránku do některé z vašich knih. Pokud tuto možnost máte, musíte vložit stránku do jiné knihy než té, která byla právě aktivována a jejíž stránky vyhodnocujete.

Po vyhodnocení schopností vezměte stránku napravo a obraťte ji (jako při čtení skutečné knihy). Toto obrácení stránky může vést k zavření dané knihy (pokud obrátíte poslední stránku vyobrazenou na zadní desce knihy). V takovém případě ihned vyhodnotíte efekt zavření knihy. Tento efekt je popsán v akci zavření knihy (získáte všechny okamžité bonusy ze všech stránek zavřené knihy, viz dále).

## SEPSÁNÍ STRÁNEK

Pokud chcete sepsat stránku, vezměte dostupnou stránku z jedné sekce nad vaší deskou hráče, zaplaťte požadovaný poplatek a vložte danou stránku do odpovídající knihy. Stránku vždy vložte lícem vzhůru a tak, aby překryla stránku, která je v knize aktuálně napravo. Druh stránky musí odpovídat druhu knihy (např. stránku obchodu lze vložit pouze do knihy obchodu). Poté ihned získáte okamžitý bonus vyobrazený na právě sepsané stránce.

Během této akce smíte sepsat libovolný počet stránek. Pokud chcete sepsat více stránek, zopakujte výše popsany postup pro každou další stránku. Vždy zaplaťte poplatek za stránku, vložte ji do knihy a získáte okamžitý bonus. Smíte sepsat a vložit více stránek do jedné knihy či do různých knih. Zdroje získané za sepsání stránky získáte okamžitě, takže je smíte použít k sepsání další stránky.

Při sepsání stránky neměníte pořadí ostatních stránek v knihách, ani pořadí dostupných stránek nad deskou hráče. Pohyb stránek nad deskou hráče nastane pouze při přidávání nových stránek nad desku.





Během přípravy hry, ještě před prvním tahem, sepišete první stránku a vložíte ji do některé ze svých knih. U této první stránky platí pravidla popsaná výše s těmito výjimkami: neplatíte poplatek za sepsání. Pouze stránku vložíte do knihy a získáte okamžitou odměnu. Navíc nesmíte sepsat více stránek, pouze onu 1 stránku zdarma.

**Nikdy nesmíte vložit stránku některého druhu do knihy jiného druhu!**

## ZAVŘENÍ KNIHY

Díky této akci smíte zavřít jednu či více svých knih ještě předtím, než dojdete na jejich konec. Pokud zavřete knihu, získáte okamžité bonusy (stejně jako při sepsání stránky) ze všech stránek, které byly dosud otočeny (jinými slovy z těch, které jsou nalevo od vaší aktuální stránky). Při získávání okamžitých bonusů si smíte vybrat pořadí, v jakém je získáte.



*Pokud zavíráte knihu, můžete do ní umístit svoji záložku na stránku vpravo. Díky záložce neztratíte přehled o tom, na které bonusy máte nárok.*

Pokud otočíte poslední stránku knihy (tu, která je vyobrazena na zadní desce), kniha se zavře automaticky. V tomto případě jednoduše získáte všechny okamžité bonusy vyobrazené v knize. Ať už se kniha zavřela automaticky nebo v rámci akce, po získání všech okamžitých bonusů ji otevřete zpět na první stránce.

## DOBRÁNÍ STRÁNEK

Získejte přesně 2 stránky z nabídky nebo vrchu balíčku. Jednu po druhé je přidejte nad svoji desku hráče. Dříve umístěné stránky nad deskou hráče posuňte doprava dle potřeby (viz str. 10). Pokud je některá stránka odsunuta pryč z páté sekce vaší desky, tuto stránku odhod'te na odkládací hromádku. Ihned po dobrání každé stránky doplňte nabídku, pokud je to potřeba.

Ještě před dobráním stránek smíte – jako volnou akci – zaplatit 2 VB a odstranit všechny stránky z nabídky. Umístěte je na odkládací hromádku. Poté nabídku doplňte novými stránkami z balíčku.

## POSTUP NA STUPNICI

Zaplat'te za posunutí svého žetonu na jedné ze 3 stupnic na desce civilizace o 1 pole výš. Cena za posunutí na pole je vždy vyobrazena napravo od daného pole.

Jakmile se váš žeton posunul, musíte vybrat 1 z následujících možností:

- Získejte bonus vyobrazený na poli, na které se váš žeton právě posunul (s výjimkou bonusu na úplně nejvyšším poli každé stupnice, ten se uděluje na konci hry).
- Zvyšte obtížnost svého cíle stejného druhu, jako má tato stupnice.

Bonusy stupnice jsou různé, od zdrojů po zisk VB na základě určitých podmínek. Detailní popis najdete v dodatku na str. 24.

Během této akce smíte postoupit o libovolný počet polí na různých stupnicích. Pokud chcete postoupit vícekrát, zopakujte výše popsaný postup za každé pole, o které postoupíte. Vždy zaplat'te poplatek, posuňte žeton a vyberte 1 z možností. Smíte postoupit libovolněkrát, dokud máte potřebné zdroje.

Když se posunete na nejvyšší pole stupnice, nesmíte si vybrat možnost zvýšení obtížnosti cíle. Na nejvyšším poli stupnice je odměna vyhodnocená na konci hry a nesmíte se rozhodnout ji nezískat.

Pokud se již nacházíte na nejvyšším poli stupnice, ale nějaký efekt vám umožní posunout se po ní, neposunete se. Namísto posunu získáte 1 z následujících možností: 1 VB, 1 pero, nebo 1 papír.

Poznámka: Pokud už jste na nejvyšším poli stupnice, nelze si zvolit akci posunu na této stupnici.

## OBRÁCENÍ STRÁNEK

Vyberte 1, 2 nebo všechny 3 své knihy a obraťte až 1 stránku v každé z nich. Jakmile obrátíte stránky, získáte okamžité bonusy aktuálně viditelné na stránkách všech 3 vašich knih. Stránky smíte otáčet pouze zprava doleva (jako při čtení skutečné knihy). Svými knihami smíte listovat a prohlížet si stránky v nich, ale vždy se musíte vrátit na stránku, na které byla kniha původně otevřena. Obrácení stránek lze provést pouze touto akcí.



## SCHOPNOSTI KRONIKY

Před nebo po provedení akce (ale nikoliv během vyhodnocování akce) smíte vybrat 1 ze 2 viditelných schopností na stránkách kroniky a vyhodnotit ji. Tento krok je dobrovolný, nemusíte vybrat ani 1 ze schopností.

Pokud dojde k zavření kroniky, nastane konec hry (viz další kapitola).

Fázi událostí provádí vždy poslední hráč v pořadí! Např. při hře 3 hráčů nastane fáze událostí až tehdy, když všichni 3 odchráli svůj tah.

## FÁZE UDÁLOSTÍ

Pokud jste poslední hráč v pořadí a váš tah skončil, obraťte pravou stránku kroniky, čímž odhalíte nové schopnosti.

## KONEC HRÝ A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Jakmile je zavřena kronika, hra okamžitě končí a získáte závěrečné VB navíc.

## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Každý hráč vyhodnotí podmínky svých sloupků cílů a získá případné VB (nezapomeňte, že smíte splnit podmínky a získat VB pouze za vrchní destičku v každém sloučku). Pokud se vám nepodařilo některý cíl splnit (nemáte potřebné symboly), nezískáte za tento cíl žádné VB.

Každý hráč, který doputoval na vrchní pole některé stupnice, poté získá 2 VB za každou stránku (kromě těch na přední a zadní desce knihy) v knize odpovídajícího druhu.

Nakonec získá každý hráč 1 VB za každých 5 zdrojů (pera + papíry + složky), které mu zbyly v zásobě. Hráč s nejvyšším počtem VB se stává vítězem. Pokud nastane shoda, vítězí ten, kdo má v zásobě více složek. Pokud shoda trvá, hráči se o vítězství dělí.





# LIDÉ A VĚCI NA STRÁNKÁCH

## VĚDA



### ARCHIMÉDÉS ZE SÝRAKUS (287–212 PŘ. N. L.)

Řecký matematik, fyzik, technik, astronom a vynálezce. Je považován za nejlepšího matematika starověku a jednoho z nejlepších matematiků v dějinách lidstva. Archimédés již ve starověku předvídal matematickou analýzu a infinitezimální počet. Je také autorem čerpadla založeného na principu šikmé hřídele v korytě či trubce. Toto zařízení je obecně známé jako Archimédův šroub. Používá se k přesunu vody z nízko ležícího vodního tělesa do výše položených nádrží či zavlažovacích mechanismů. Dodnes se používá k čerpání vody či přesunu sypkých materiálů, jako je uhlí, šterk nebo obilí.



### PÝTHAGORÁS (570–495 PŘ. N. L.)

Starořecký filozof a matematik. Je mu přisuzována celá řada matematických a fyzikálních objevů, především pak Pythagorova věta a předpoklad o kulatosti Země. Pythagorova věta zní: „Obsah čtverce sestrojeného nad přeponou pravoúhlého trojúhelníku je roven součtu obsahů čtverců nad oběma jeho odvěsnami.“ Lze ji také zapsat jako rovnici  $a^2 + b^2 = c^2$ .



### ERNEST EVERETT JUST (1883–1941)

Přední afroamerický biolog a akademik. Justovým hlavním odkazem je pochopení zásadní role, kterou hrají buněčné membrány při rozvoji organismů. Během mnoha experimentů na mořských bezobratlých se Justovi podařilo prokázat, že povrch vajíčka, takzvaná ektoplasma, hraje klíčovou roli při oplodnění a vývoji vajíčka.



### ROSALINDA FRANKLINOVÁ (1920–1958)

Anglická chemička a expertka na rentgenovou krystalografii přinesla teorie a objevy, které byly zásadní pro pochopení molekulárních struktur DNA, RNA, virů, uhlí a grafitu. Za svého života byla známá především díky práci na uhlí a virech. Její poznatky o DNA byly doceněny až po její smrti. Franklinová nebyla nikdy nominována na Nobelovu cenu, ovšem její práce na DNA byla klíčová při dalším studiu její struktury, za níž Francis Crick, James Watson a Maurice Wilkins obdrželi Nobelovu cenu v roce 1962, čtyři roky po smrti Rosalindy Franklinové.





### MARIJA ZEROVOVÁ (1902–1994)

Ukrajinská bioložka a taxonomka proslulá svými přínosy pro mykologii (obor biologie zabývající se studiem hub). Identifikovala více než 400 druhů hub, z nichž některé byly vědecké obci zcela dosud neznámé, a také 160 druhů rostlin. Velkým dílem přispěla ke kompletaci Průvodce houbami Ukrajiny, atlasu čítajícího několik svazků, které vycházely mezi léty 1967 a 1979. Její sbírka 12 000 druhů hub a rostlin je nyní uložena v Ukrajinském národním herbáriu.



### JANE COOKE WRIGHTOVÁ (1919–2013)

Průkopnice ve studiu rakoviny a chirurgka proslavená svými přínosy pro obor chemoterapie. Wrightová se proslavila především vynálezem metody použití lidské tkáně k testování potenciálních léků a jejich efektů na rakovinové buňky. Do té doby bylo možno použít pouze laboratorní myši. Také byla mezi prvními lékaři, kteří použili methotrexát k léčbě nádorů kůže a prsu. Wrightová se v roce 1967 stala prodělkankou a vedoucí Ústavu pro studium chemoterapie na New York Medical College. Stala se tak jednou z nejvýše postavených Afroameričanek na lékařských školách v USA a vůbec nejvýše postavenou afroamerickou lékařkou své doby.



### MARIE MAYNARD DALYOVÁ (1921–2003)

Americká biochemička. Byla první Američankou, která v USA obdržela doktorát z chemie (na Columbia University v roce 1947). Dalyová proslula objevy ve čtyřech oblastech výzkumu: chemii histonů, syntéze proteinů, vztahu mezi cholesterolem a hypertenzí a vstřebávání kreatinu ve svalových buňkách.



### ESTHER PAK „KIM JEOM-DONG“ (1876–1910)

Korejská lékařka, která začala v Koreji jako vůbec první praktikovat medicínu dovezenou ze Západu. V roce 1900 dostudovala Ženskou lékařskou fakultu v Baltimoru a stala se první Korejkou, která obdržela v USA vysokoškolský titul v oboru medicíny. Po studiu se Pak vrátila do Koreji a nastoupila do první ženské nemocnice v zemi. Objížďela celou Koreu, obzvláště pak během epidemie cholery, a zcela zdarma pomáhala pacientům.



### ALBERT EINSTEIN (1879–1955)

Teoretický fyzik původem z Německa. Celosvětově uznávaný jako jeden z nejlepších a nejvlivnějších fyziků všech dob. Einstein je známý především pro obecnou teorii relativity, ale jeho objevy se také staly nepostradatelnými pro rozvoj kvantové mechaniky – oba tyto obory jsou dnes hlavními pilíři moderní fyziky.  $E = mc^2$ , rovnice vyvstávající z teorie relativity a popisující vztah energie a hmotnosti, bývá označována za nejslavnější rovnici na světě. V roce 1921 obdržel Nobelovu za „přínosy teoretické fyzice“.





## MIKULÁŠ KOPERNÍK (1473–1543)

Renesanční vzdělanec aktivní v matematice, astronomii a katolickém kánonu. Formuloval model vesmíru, v jehož středu je Slunce, nikoliv Země. Publikace Koperníkova heliocentrického modelu v knize *De Revolutionibus Orbium Coelestium* (O obězích nebeských sfér), těsně před jeho smrtí v roce 1543, byla obrovským přelomem vědy a spustila takzvaný koperníkovský obrat, který byl jedním z prvních kroků vědecké revoluce.



## CAROLINE HERSCHELOVÁ (1750–1848)

Německá astronomka, která se proslavila především objevem několika komet, včetně komety nesoucí její jméno: 35P/Herschel-Rigollet. Byla nejmladší sestrou astronoma Williama Herschela, za kterým v roce 1772 odešla do Anglie a se kterým spolupracovala během celé kariéry. Šlo o vůbec první ženu, která dostávala plat za pozici vědkyně, a první anglickou občanku zastávající veřejnou funkci. Také jako první žena publikovala vědecké objevy v časopise *Philosophical Transactions* britské Královské společnosti, obdržela Zlatou medaili Královské astronomické společnosti (1828) a byla jmenována čestnou členkou Královské astronomické společnosti (1835, spolu s Mary Sommervillovou).



## MARIE CURIE-SKŁODOWSKÁ (1867–1934)

Polská vědkyně v oblasti fyziky a chemie. Průkopnice studia radioaktivity. Jako první žena v dějinách získala Nobelovu cenu. V historii „Nobelovky“ drží mnohá prvenství: jako první člověk se stala držitelkou dvou cen, ba co víc, dosud jako jediná získala cenu za dva různé obory a mezi ženami dodnes zůstává jedinou dvojnásobnou laureátkou. Aby úspěchů nebylo málo, její manžel, Pierre Curie, se stal spoludržitelem první ceny, což z manželů Curieových učinilo první manželský pár, který kdy získal Nobelovu cenu. Celkem rodina Curie získala pět Nobelových cen.



## GEORGE WASHINGTON CARVER (1864–1943)

Americký zemědělský vědec a vynálezce, proponent alternativ k bavlně a metod pro udržení úrodnosti půdy. Byl jedním z nejprominentnějších černošských vědců počátků 20. století. Kromě toho, že zasvětil svoji práci ulehčení života farmářů, byl také zastáncem environmentalismu. I v době hluboké rasové segregace jeho sláva sahala mimo afroamerickou komunitu. Časopis *Time* jej v roce 1941 nazval „černým Leonardem [da Vinci]“.



## AUGUSTA ADA KING, HRABĚNKA Z LOVELACE (1815–1852)

Jediné manželské dítě anglického básníka Lorda Byrona a matematicky Lady Byron. Po vzoru rodičů se Augusta věnovala psaní a matematice. Známa je pak především spoluprací s Charlesem Babbagem na teoretickém návrhu víceúčelového počítače zvaného „analytický stroj“. Jako první pochopila, že tento stroj má potenciál i mimo číré kalkulace, a vydala vůbec první algoritmus, na jehož základě by analytický stroj mohl pracovat. Mnohdy je proto považována za zakladatelku počítačového programování.





## DOMESTIKACE KONÍ

Koně se poprvé podařilo domestikovat zhruba před 6000 lety v západních částech eurasijských stepí, na území dnešní Ukrajiny a na západě Kazachstánu. Odhad roku 4000 př. n. l. se zakládá na důkazech, jako jsou zubní otisky na ostatečích z oné doby (nesjpiše kousance od koní), změny v řeznických postupech, rozvoj ekonomie, nové osídlovací chování tehdejších lidí, ale také vyobrazení koní jako symbolů moci na uměleckých předmětech a na nálezích koňských kostí v hrobkách.



## KOLO

Přesné místo a čas vynálezu kola jsou dodnes nejasné, protože žádný z nejstarších nálezů neprokazuje jednoznačné využití kola k transportu. Vynález dřevěného kola se datuje zhruba do pozdního neolitu a řadí se k celé škále technologických pokroků z ranné doby bronzové. Vůbec nejstarší – ale nepřímé – důkazy o pohybu na kolech jsou miniaturní hliněná kolečka nalezená severně od Černého moře, cca z roku 4000 př. n. l. První kolo byl prostý dřevěný disk s dírou uprostřed určenou pro pevnou hřídel. Paprskové kolo bylo vynalezeno až mnohem později (cca v roce 2000 př. n. l.) a umožnilo výrobu lehčích a rychlejších povozů.



## JAZZ

Hudební žánr původem z afroamerických komunit v louisianském New Orleans. Vznikl na přelomu 19. a 20. století. Jazz lze přesně definovat jen stěží, protože zahrnuje celou škálu stylů, které se vyvíjely po více než 100 let, od ragtímu po mix rocku a jazzu. Ovšem jedním ze společných prvků jazzu je improvizace.



## BAREVNÁ TELEVIZE

Se základní ideou použít 3 jednobarevné obrazy k vytvoření jednoho vícebarevného obrazu se experimentovalo prakticky od první chvíle, kdy svět spatřil černobílou televizi. Vůbec první veřejné vysílání, založené na standardu barev NTSC, proběhlo 31. října 1953 a šlo o operu Carmen. Televizní vysílání většiny stanic ve světě pak postupně mezi šedesátými a osmdesátými léty minulého století přešlo z černobílého na barevné.





## ČOKOLÁDA

Po většinu dějin se čokoláda připravovala jako nápoj. U pobřeží Tichého oceánu, v mexickém státě Chiapas, se při vykopávkách kultury Mokaya podařilo najít důkazy o požívání kakaových nápojů již zhruba v roce 1900 př. n. l. Na počátku 19. století nizozemský chemik Coenraad van Houten vynalezl lis, který byl schopen spolehlivě odstranit zhruba 50 % přírodních tuků z čokolády (kakaové máslo). Díky tomuto lisu je možné vyrábět čokoládu laciněji, ale také s udržitelným standardem kvality. Právě tento vynález zahájil moderní éru čokolády a mechanicky lisovaná čokoláda zcela změnila naše představy o této potravine: z nápoje se staly pevné tabulky.



## TELEGRAF

Elektrický telegraf byl telekomunikační přístroj využívající propojení pomocí kabelů. Byl hojně využíván od čtyřicátých let devatenáctého století až do pozdního dvacátého století. Elektrických telegrafů byla vynalezena celá řada, ale nejrozšířenější byly ty, které se dají shrnout do dvou kategorií. První byl jehlový telegraf, v němž se obvykle nacházelo několik jehel, kterými bylo možno pohybovat pomocí elektromagnetických impulzů z baterie a telegrafních drátů. Druhý byl systém využívající takzvaný „sounder“, neboli klapač vydávající charakteristický zvuk. Při zápisu tohoto zvuku se pak používala Morseova abeceda.



## KNIHTISK

Zlatník Johannes Gutenberg v Německu zhruba v roce 1440 vynalezl metodu mechanického knihtisku pomocí pohyblivých liter (jednotlivých písmen, která bylo možno přeskládat podle potřeby sazby). Tím zahájil revoluci v tiskařství. Gutenberg založil svůj tiskařský lis na principu starších šroubových lisů, ale díky pohyblivým literám dokázal vytvořit až 3600 stránek za jediný den. Pro srovnání, lisy s ručně rytými podklady dokázaly vytvořit maximálně 40 stránek za den a profesionální písař byl schopen opsat sotva několik stránek denně. Lis s pohyblivými literami způsobil v Evropě a postupně i po celém světě radikální změnu v přístupu k informacím a masové komunikaci a trvale tak změnil podobu lidské společnosti.



## PAPÍROVÁ MĚNA

Papírovou podobu měny najdeme poprvé u dynastie Tchang v Číně během 7. století. Ovšem papírové peníze tak, jak je známe dnes, se začínají objevovat až v 11. století, během dynastie Sung. Marco Polo a další evropsští cestovatelé přinesli tento koncept do Evropy někdy ve 13. století. Napoleon začal vydávat bankovky na počátku 18. století.



## KOMPAS

Zařízení schopné určit světové strany používané k orientaci a navigaci. Magnetický kompas byl vynalezen jako věštecká metoda již během ranné dynastie Chan v Číně (zhruba 206 př. n. l.). Během dynastie Sung – v 11. století – se začal využívat jako metoda určování směru při mořeplavbách. První dochovaný záznam o používání kompasu v evropském a islámském světě pochází zhruba z roku 1190.





## PARNÍ LOKOMOTIVA

První plnohodnotnou parní lokomotivu sestrojil britský vynálezce a inženýr Richard Trevithick. První železniční cesta parním vlakem se odehrála 21. února 1804, když Trevithickova bezejmenná lokomotiva odtáhla několik vagónů po šestnáctikilometrovém úseku dráhy v jižním Walesu. V roce 1825 George Stephenson uvedl do provozu trať Stockton–Darlington, na které provozoval svoji lokomotivu osazenou strojem Locomotion. Jednalo se o první veřejnou železnici na světě. Parní lokomotivy se vyráběly až do konce 20. století, například v Číně nebo ve Východním Německu.



## LETADLO

Bratři Wrightové vynalezli letadlo v roce 1903, kdy také provedli první úspěšný pilotem řízený let s letadlem těžším než vzduch. Jejich aeroplán navazoval na poznatky George Cayleyho z roku 1799, jednoho z prvních průkopníků moderních představ o létání, ale také na práci německého letce a konstruktéra Otto Lilienthala. Rozvoj letectví byl od té chvíle překotný. Trvalo jen něco málo přes deset let a již během první světové války byla letadla nedocenitelnou součástí průzkumu, navádění dělostřelectva, ale i přímých útoků na nepřítel.



## VODNÍ KOLO

První záznam o vodním kole schopném získat pohybovou energii vody pochází od filosofa Čuang-c' (někdy mezi 476–221 př. n. l.). Podle něho bylo vodní kolo dílem C'-kunga, jednoho z Konfuciových učedníků, jenž jej měl údajně představit v 5. století př.n.l. Jisté víme, že již v 1. století našeho letopočtu využívala čínská dynastie Chan vodní kola k mletí zrn a pohánění měchů ve výhních. Staří Řekové vynalezli vodní kolo nezávisle na Číňanech někdy mezi 3. a 1. století př. n. l. a používali jej prakticky ke stejným účelům jako dynastie Chan, včetně stavby vodních mlýnů.



## OPTICKÝ DALEKOHLED (TELESKOP)

Optický nástroj využívající čočky, zahnutá zrcadla či kombinaci obojího ke sledování vzdálených objektů. První doložený fungující teleskop byl refraktor se skleněnými čočkami patentovaný v Nizozemsku na počátku 17. století. Dalekohledy se začaly používat jak k pozemním účelům, tak ke studiu kosmu. Skutečný vynálezce prvního dalekohledu není stoprocentně známý, ale zvěsti o tomto stroji se rychle šířily napříč Evropou. Doslechl se o něm i Galileo a v roce 1609 sestavil svoji vlastní verzi, na které pak učinil své objevy.



## LEDNICE

Před vynálezem moderní elektrické lednice se k ukládání a chlazení potravin používaly stavby zvané ledárny či skříně využívající skutečný led. Odtud název lednice. Historie umělého chlazení se začala psát v roce 1755, kdy skotský profesor William Cullen vyrobil malý chladicí stroj. V roce 1820 britský vědec Michael Faraday zkapalnil amoniak a další plyny pomocí vysokého tlaku a nízkých teplot. V roce 1834 Jacob Perkins sestavil první chladicí systém s kompresí par. Jednalo se o uzavřený systém, který mohl fungovat kontinuálně.



# PISÁLEK – SÓLOVÝ MÓD

## HERNÍ MATERIÁL



4 žetony výzev

## PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru podle běžných pravidel. Připravte herní prostor pouze pro 1 hráče, pro sebe. V přípravě jsou také 2 kroky navíc:

**9-1)** Vyberte 3 výzvy ze seznamu výzev (str. 23). Při výběru musíte dodržet 2 podmínky: musíte vybrat 1 výzvu z každého sloupce a každá výzva musí být na jiné úrovni (I, II a III). Na vybrané výzvy umístěte žetony výzev otočené na nesplněnou stranu.



*Nesplněná  
strana*



*Splněná  
strana*

**9-2)** Zvolte úroveň obtížnosti:

- **Nízká:** Zamíchejte stránky kroniky a náhodně vyberte a odstraňte 7 z nich. Splňte alespoň 1 výzvu a získajte 100 VB.
- **Střední:** Zamíchejte stránky kroniky a náhodně vyberte a odstraňte 8 z nich. Splňte alespoň 1 výzvu a získajte 110 VB.
- **Vysoká:** Zamíchejte stránky kroniky a náhodně vyberte a odstraňte 8 z nich. Vyberte 1 výzvu navíc z libovolného sloupce (musí mít jinou úroveň než druhá výzva ve stejném sloupci). Splňte alespoň 2 výzvy a získajte 120 VB.

Jakmile vyberete úroveň obtížnosti, vložte zbylé stránky do kroniky, viz pravidla pro přípravu knih na str. 8. Kroniku umístěte na pultík. Záložku kroniky vložte 3 stránky od konce kroniky (jinými slovy, za záložkou budou pouze 3 poslední stránky a zadní deska). Kroniku prozatím zavřete.

**10-1)** Hru začne Pisálek – váš imaginární protivník – tím, že si odstraní vyznačené stránky z nabídky. Otevřete kroniku a podívejte se na vyznačené stránky.

## PRŮBĚH HRY

Vaše tahy probíhají zcela normálně. Během fáze událostí obrátíte stránku kroniky a Pisálek odstraní určité stránky z nabídky v závislosti na symbolech viditelných na pravé stránce kroniky. Symboly na stránce vyhodnotíte zleva doprava, dokud nejsou odstraněny všechny potřebné stránky (obvykle 0–3 stránky).

- Odstraněné stránky neumístíte na odkládací hromádku! Pisálek si je bere k sobě, takže se v pozdější fázi nemohou vrátit do hry. Některé výzvy také odkazují na počet určitých stránek v Pisálkově zásobě. Vyhradte tedy na stole místo pro Pisálkovy stránky.
- Nabídku doplňte teprve poté, co Pisálek odstraní všechny vyznačené stránky.
- Pokud má Pisálek odstranit stránku s konkrétním symbolem, ale v nabídce je více stránek s tímto symbolem, Pisálek vždy vybere tu, která je více vlevo.
- Vždy když má Pisálek odstranit stránku z nabídky, smíte mu v tom zabránit zaplacením 1 složky. Složka „ochrání“ 1 stránku, přitom smíte zaplatit více složek a ochránit před Pisálkem více stránek.





Pokud během hry splníte některou výzvu, otočte žeton této výzvy na splněnou stranu.










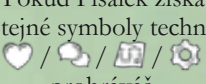
Hra skončí, když dojde k zavření kroniky. Přejděte k závěrečnému bodování podle běžných pravidel. Navíc zkontrolujte tabulku výzev: za každou výzvu, kterou se vám nepodařilo splnit, odečtete od svého skóre 15 VB.

Vyhráváte, pokud se vám podařilo splnit obě podmínky zvolené obtížnosti hry, tzn. máte alespoň potřebný počet VB a zároveň alespoň potřebný počet splněných podmínek. Prohráváte, pokud nejsou splněny obě podmínky nebo pokud si vyberete výzvu III. úrovně s podmínkou okamžité prohry a tato podmínka nastala.



## DODATEK K SÓLOVÉMU MÓDU

	Odstraň z nabídky stránku s konkrétním symbolem (příklad: 1 stránka obchodu se symbolem lodi, 1 stránka techniky se symbolem mapy, 1 stránka vědy se symbolem planety). Nezapomeň, že nabídka se doplní až poté, co Pisálek odstraní všechny vyznačené stránky, takže pokud v nabídce není potřebná stránka, jednoduše ji vynech.		Odstraň určité stránky v závislosti na jejich pozici v nabídce (příklad: vrchní stránku balíčku a 3. stránku zleva v nabídce).
	Odstraň stránku určitého druhu (barvy) co nejvíc vlevo v nabídce (příklad: stránka techniky co nejvíc vlevo).		V posledním kole Pisálek odstraní všechny stránky z nabídky a vrchní stránku z balíčku. Poté doplní nabídku.

						
<b>I</b>		Postup na nejvyšší pole stupnice vědy.		Postup na nejvyšší pole stupnice techniky.		Dojde na vrchní pole stupnice obchodu.
		Dojde na IV. či vyšší pole všech stupnic.		Získej 4 stránky za jeden tah.		Měj 5 složek.
		Postup po jedné stupnici čtyřikrát za jeden tah.		Odhoď 4 stránky za jeden tah.		Během hry nepoužij žádné složky.
<b>II</b>		Měj v knize vědy všechny 4 symboly.		Měj v knize techniky vložené 2 stránky s jedním druhem symbolu a 2 stránky s dalším druhem symbolu.		Měj v knize obchodu 3 stránky se stejným symbolem.
		Odhal spodní destičku cíle vědy a splň podmínky této destičky cíle.		Odhal spodní destičku cíle techniky a splň podmínky této destičky cíle.		Odhal spodní destičku cíle obchodu a splň podmínky této destičky cíle.
		Vlož alespoň 6 stránek do knihy vědy.		Vlož alespoň 6 stránek do knihy techniky.		Vlož alespoň 6 stránek do knihy obchodu.
<b>III</b>		Sepiš alespoň 5 stránek za 1 tah.		Odhal spodní desky alespoň 2 cílů a splň podmínky těchto desek cílů.		Vlož alespoň 4 stránky do každé knihy.
		Pokud Pisálek získá 3 stejné symboly vědy  , prohráváš.		Pokud Pisálek získá 3 stejné symboly techniky  , prohráváš.		Pokud Pisálek získá 4 stejné symboly obchodu  , prohráváš.





# DODATEK

 	Získej 3 VB za každý rozdílný druh symbolu, který máš ve své knize vědy/obchodu.
 	Urči, který druh symbolu je ve tvé knize vědy/techniky nejpočetnější. Získej 4 VB za každý symbol tohoto druhu (pokud se více druhů symbolů dělí o první místo, získáš VB za libovolný z nich).
	Urči, který druh symbolu je ve tvé knize techniky druhý nejpočetnější. Získej 6 VB za každý symbol tohoto druhu (pokud se více druhů symbolů dělí o druhé místo, získáš VB za libovolný z nich).
	Získej 4 VB za každou složku ve tvém herním prostoru, maximálně ovšem 16 VB. Poznámka: Složky v tomto případě neplatíš, pouze získáš VB.
	Získej libovolný žeton vědy. Započítává se do všech efektů, které počítají, vyžadují, či jinak pracují se symboly vědy.
  	Na konci hry získej 2 VB za každou stránku (kromě desek) ve tvé knize vědy/techniky/obchodu.
	Postup po libovolné stupnici zcela zdarma.






Postup po stupnici vědy/techniky/obchodu zcela zdarma.




	Získej 1 složku / zaplat' 1 složku.		Získej 1 libovolnou stránku z nabídky a přidej ji nad svoji desku hráče za dodržení normálních pravidel.
	Získej 1 pero / zaplat' 1 pero.		Jmenuj symbol a získej stránku s tímto symbolem z odkládací hromádky. Přidej ji nad svoji desku hráče. Než symbol jmenuješ, smíš si prohlédnout stránky na odkládací hromádce.
	Získej 1 papír / zaplat' 1 papír.		Odhod' vyobrazené stránky umístěné nad tvoji deskou hráče. Toto je vždy poplatek. Pokud je součástí poplatku více stránek, musíš odhodit všechny vyobrazené stránky.
	Získej X VB / ztrat' X VB		Odstraň vrchní destičku cíle z libovolného tvého sloupku cílů.
	Zaplat' / měj dostupné předměty nalevo od šipky, načej smíš získat předměty napravo od šipky.		Odstraň vrchní destičku cíle z tvého sloupku cílů vyobrazené barvy.
	Sepiš libovolnou stránku za dodržení normálních pravidel, s tím rozdílem, že neplatíš poplatek vyobrazený na desce hráče.		Měj vyobrazené stránky nad svoji deskou hráče.
	Sepiš stránku odpovídající některé z vyobrazených barev za dodržení normálních pravidel, s tím rozdílem, že neplatíš poplatek vyobrazený na desce hráče.		Měj 3 stránky stejného druhu nad svoji deskou hráče.
	Smíš odhodit libovolný počet stránek z nabídky na odkládací hromádku a poté okamžitě doplnit nabídku stránkami z balíčku. Tento efekt musíš vyhodnotit předtím, než získáš stránku či stránky z nabídky.		Buď na IV. či vyšším poli stupnice vědy/techniky/obchodu.





Na konci hry musíš mít v knize vědy následující symboly:

4 a více kopií symbolu: 

2 a více kopií dalšího druhu symbolu:  /  / 

(Druhý symbol musí být odlišný od prvního symbolu vyobrazeného na cíli. 2 a více kopií stejného symbolu se počítá pro splnění cíle, ale ostatní odlišné symboly o 1 kopii se nepočítají).

Pokud tyto podmínky splníš, získáš 22 VB.



Na konci hry musíš mít v knize techniky 4 rozdílné symboly, a navíc tento vyobrazený symbol:



Pokud tyto podmínky splníš, získáš 18 VB.



Na konci hry musíš mít v knize obchodu následující symboly ve vyobrazeném pořadí:



Pokud tyto podmínky splníš, získáš 24 VB. Symboly musí být přesně v tomto pořadí, nesmějí se mezi nimi nacházet další symboly. Před či za požadovanou sekvencí symbolů se samozřejmě smějí nacházet jiné symboly.

Počáteční stránky (které jsou zcela bez symbolů) nemají žádný vliv na sekvenci symbolů.





# TVŮRCI

**Autor hry:** Filip Glowacz

**Návrh sólo módu:** David Turczy, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz

**Vývoj:** Andrei Novac, Blažej Kubacki, Borys Bielas, Kacper Frydrykiewicz, Michał Cieślowski

**Ilustrace:** Aleksander Zawada

**Grafická úprava:** Zbigniew Umgelter

**Pravidla:** Blažej Kubacki

**Medailonky ke stránkám:** Kacper Frydrykiewicz

**Sazba pravidel:** Zuzanna Kolakowska, Zbigniew Umgelter

**Kulturní konzultace:** Our Family Play Games

BOARD&DICE

**Ředitel:** Andrei Novac

**Provozní ředitelka:** Aleksandra Menio

**Vedoucí marketingu:** Aleksandra Skłodowska-Michalak

**Vedoucí prodeje:** Ireneusz Huszcza

**Hlavní výtvarník:** Filip Glowacz

**Vedoucí vývoje:** Kuba Polkowski

© 2022-2023 Board&Dice.

# ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA GAMES – MIROSLAV TLAMICHA

Praha, Česká republika

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Ondřej Polák

**Korektury:** Marcel Ondrák, Daniela Seigová, Tomáš Tvrđý

**Grafická úprava:** Michal Hubáček



# BOOKS OF TIME

**TL★M★**  
games