



Pravidla hry

Svět na přelomu 16. a 17. století je plný poznání i tmářství. Učení astronomové přecházejí od pozorování oblohy pouhým okem k používání prvních dalekohledů, s jejichž pomocí činí podivuhodné objevy a posouvají hranice lidského poznání. Na druhé straně je zde církev, horlivě střežící svůj vliv. Hranice mezi vědou a kacířstvím je velmi tenká...

Komponenty



4 desky astronomů



33 karet objevů



4 hráčské desky s dalekohledem
(před první hrou složte hráčské desky
dle pokynů níže)



6 destiček oborů



2 karty nápovědy



28 žetonů komet
(7 na hráče)



24 akčních destiček
(6 na hráče)



Žeton prvního
hráče



32 figuřek
inkvizitorů



30 kostek (10 od
každé ze tří barev)



26 žetonů malých
kvadrantů (1)
8 žetonů velkých
kvadrantů (3)



6 oboustranných
destiček univerzity

Příprava hry

- Umístěte herní plán doprostřed stolu.
- Každý hráč umístí svůj bodovací žeton na políčko 0 bodovací stupnice.
- Připravte balíček karet objevů:

Náhodně vyberte karty ze všech tří úrovní podle čísel v tabulce na herním plánu, aniž byste se na ně dívali. Zbytek karet vraťte do krabice – během hry je nebudete potřebovat. **Vybrané karty otočte lícem dolů** (světlou stranou nahoru) a rozdělte je dle úrovní. Každou úroveň zvlášť zamíchejte a poté sestavte balíček karet tak, že na **karty III. úrovně** položíte **karty II. úrovně** a na ty pak **karty I. úrovně**. Takto vytvořený balíček umístěte vedle herního plánu. Otočte šest horních **karet I. úrovně** a umístěte je lícem nahoru na herní plán.

- Na herní plán umístěte čtyři náhodně vybrané destičky univerzity náhodnou stranou nahoru a nad ně čtyři náhodně vybrané destičky oborů stranou s obloukem nahoru.
- Zbývající dvě destičky oborů použijte na zakrytí míst „?“ v horní části univerzity (stranou s výklenkem nahoru).
- Každý hráč si vybere barvu a umístí po jednom žetonu univerzity ve své barvě na schody pod každou destičku univerzity.
- Každý hráč umístí svůj žeton tribunálu na políčko 3 stupnice pověsti.
- Vytvořte zásobu kvadrantů, kostek a inkvizitorů vedle herního plánu. *Počet kostek je omezený, počet kvadrantů a inkvizitorů není omezen množstvím komponent – pokud vám dojdou, použijte vhodnou náhradu.*
- Hráč, který naposledy pozoroval hvězdnou oblohu, si vezme žeton prvního hráče a začíná hru.



Nalepte čtyři samolepky na bílá kolečka na hráčské desce. Přeložte desku a přitiskněte obě části k sobě tak, aby držely pevně pohromadě.





16 žetonů knih
(4 na hráče)



16 žetonů univerzity
(4 na hráče)



4 žetony tribunálu
(1 na hráče)



4 bodovací žetony
(1 na hráče)



28 žetonů souhvězdí
(7 na hráče)



16 žetonů úspěchů
(4 na hráče)



1 herní plán

Komponenty pro hru jednoho hráče



1 deska Tycha Braha



1 Tychův žeton knih



5 Tychových akčních destiček



6 Tychových destiček pohybu

Komponenty pro pokročilou hru



1 dílek sklepení Giordana Bruna



4 destičky knihovny Mikuláše Koperníka



1 akční destička Johanna Keplera

Před první hrou

Připevněte dalekohled pomocí nýtu. Ujistěte se, že je pohyb dalekohledu plynulý.

Destičky oborů

Oboustranné destičky oborů určují, kterých cílů musíte dosáhnout, abyste získali body za univerzitu. Na jedné straně je zobrazen oblouk a na druhé výklenek.



Destička oboru – strana s obloukem



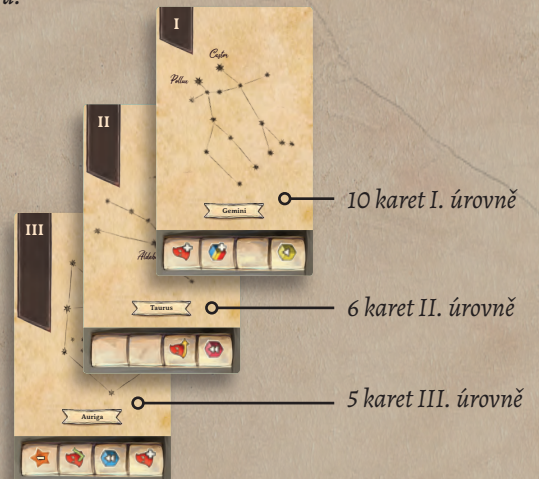
Destička oboru – strana s výklenkem

Příprava balíčku karet

K sestavení balíčku karet objevů použijte tabulku vpravo. Ta se též nachází na herním plánu (zde označeno „*“). V každém sloupci je uveden počet potřebných karet objevů I., II. a III. úrovně v závislosti na počtu hráčů.

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

Zde je příklad sestavení balíčku karet objevů při hře tří hráčů. Vždy vytvářejte balíček lícem dolů, tj. světlou stranou karet nahoru.



Na rubové straně každé karty je znázorněna její úroveň. Na lícové straně je úroveň karty uvedena nad pozorovacími náklady jejího hlavního objektu.



Příprava hráče

- Položte před sebe jednu hráčskou desku. Otočte její dalekohled tak, aby ukazoval na horní ze dvou přeškrtnutých políček.
- Vyberete si jednoho astronoma. Jeho desku umístíte vlevo od své hráčské desky. Prvních několik her hrajte stranou se symbolem kvadrantu nahoru. Až se se hrou blíže seznámíte, zkuste hrát se zvláštními schopnostmi astronomů! (Viz strany 12–14.)
- Vezměte si jednu kostku od každé barvy (červenou, modrou a žlutou) a umístíte je do levého horního rohu své hráčské desky. Všechny tři tyto kostky otočte na hodnotu 1.
- Vezměte si sadu šesti akčních destiček a náhodně je umístíte na hvězdnou oblohu své hráčské desky světlou stranou nahoru.
Poznámka: Pro první hru doporučujeme umístit destičky náhodně, abyste urychlili přípravu. V pozdějších hrách si zkuste zvolit pořadí, které vám bude vyhovovat!
- Umístíte své čtyři žetony knih na počáteční políčka své knihovny.
- Umístíte svých sedm žetonů komet na políčka s kometami, stranou s číslem 1 nahoru.
- Umístíte svých sedm žetonů souhvězdí na odpovídající políčka.
- Umístíte své čtyři žetony úspěchů poblíž desky svého astronoma.



Úvod

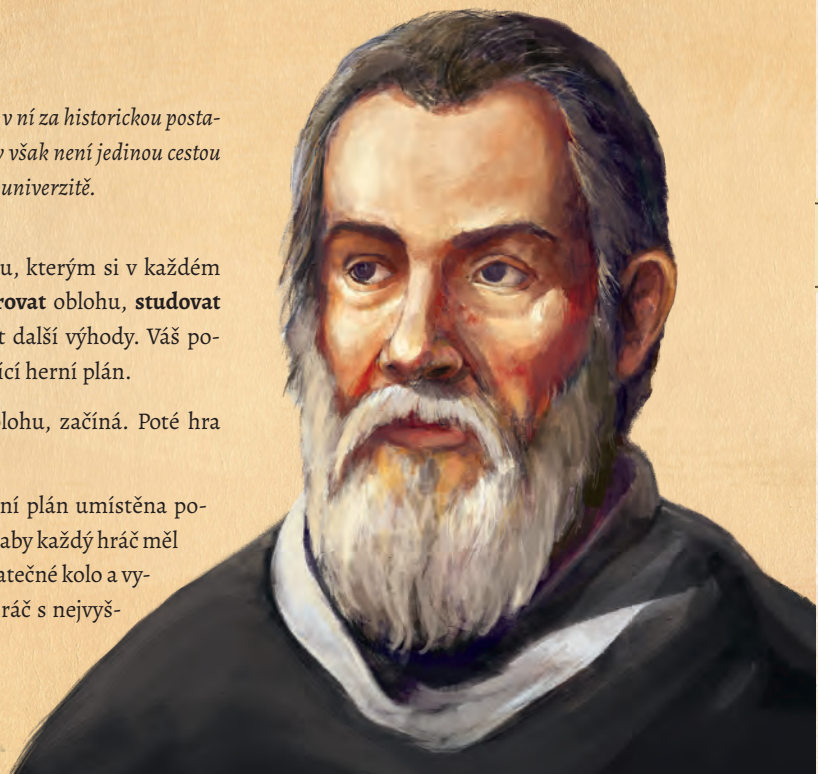
Galileo Galilei je hra o objevování nebeských objektů na hvězdné obloze. Hrajete v ní za historickou postavu, která se snaží stát se nejslavnějším astronomem své doby! Pozorování oblohy však není jedinou cestou k vítězství – prosadit se můžete také psaním o svých objevech a přednášením na univerzitě.



Základní mechanikou hry je pohyb dalekohledu, kterým si v každém tahu vybíráte akce. Akce vám umožňují **pozorovat** oblohu, **studovat** v knihovně, **přednášet** na univerzitě a získávat další výhody. Váš postup se měří **vítěznými body** na stupnici obíhající herní plán.

Hráč, který naposledy pozoroval hvězdnou oblohu, začíná. Poté hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

Konec hry se spustí v okamžiku, kdy je na herní plán umístěna poslední karta objevů. Ukončete aktuální kolo tak, aby každý hráč měl stejný počet tahů. Poté odehrajte ještě jedno dodatečné kolo a vyhodnoťte závěrečné bodování (viz stranu 13). Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů vyhrává!



Každý tah je rozdělen do následujících tří fází hraných v daném pořadí:

1-3

1) POHYB DALEKOHLEDEM

Na začátku svého tahu **pohněte svým dalekohledem o 1 až 3 políčka nahoru**. Pokud dosáhnete posledního políčka na hvězdné obloze (akce Vylepšení) a ještě vám zbývá pohyb, můžete se posunout dále – v takovém případě se vraťte dalekohledem zpět a pokračujte v pohybu z prvního nepřeskrtnutého políčka (tj. akce Pozorování). Dalekohled se může pohybovat pouze nahoru směrem k vrcholu hvězdné oblohy, nikdy ne dolů (viz příklad vpravo).

2) AKCE

Každé místo na hvězdné obloze se vždy skládá z jedné **pevné akce** a jedné **pohyblivé akce** (akční destička). Kromě toho můžete ve svém tahu provést také **volné akce** (viz Fáze akcí níže). V této fázi si můžete zvolit, v jakém pořadí své akce provedete.

3) VYHODNOCENÍ

Ve fázi vyhodnocení **posunete** své akční destičky o 1 políčko nahoru (využitou pohyblivou akci přesunete na začátek řady), získáte **odměny z knihy komet**, můžete být **vyslechnuti inkvizicí** a ověřte si **úspěchy na univerzitě** (viz Fáze vyhodnocení, strana 10).

Každé políčko hvězdné oblohy se skládá z pevné akce (tmavá) a pohyblivé akce (světlá akční destička). Během akční fáze můžete provádět akce políček, na která ukazuje váš dalekohled. Můžete si zvolit, v jakém pořadí tyto akce provedete.

Kromě toho můžete utratit žetony **kvadrantů** za volné akce. Volných akcí můžete provést libovolný počet, pokud máte dostatek žetonů kvadrantů na jejich zaplacení.

Destičky s akcemi oddělenými lomítkem vám dávají na výběr ze dvou možností. Vždy tedy provedete pouze jednu z těchto akcí.

Před provedením další akce, včetně volných akcí, vždy zcela dokončete svou aktuální akci. To se týká i případných odměn z akce. Pokud je jedna z odměn akce zároveň akcí, vyřešte tuto odměnu před provedením dalších akcí.

Například pokud je odměnou za akci Studium v knihovně akce Přednáška, musíte před provedením volné akce vyřešit tuto akci Přednáška.

Fáze akcí

Ve hře je k dispozici 5 pevných akcí:



POZOROVÁNÍ



ZISK KOSTKY / PŘEDNÁŠKA



SLEDOVÁNÍ KOMETY



POZOROVÁNÍ / ZISK KOSTKY



VYLEPŠENÍ

Příklady fáze pohybu dalekohledem



Po zahájení hry už nemůže dalekohled nikdy mířit na dvě nejnižší místa na hvězdné obloze. Dalekohled se musí po zbytku hvězdné oblohy pohnout vždy o 1 až 3 políčka ve směru hodinových ručiček.



Pokud chcete dalekohled přesunout dále za akci Vylepšení, přesune se k nejnižšímu políčku, které není přeskrtnuté (tento přesun je také považován za pohyb).



Po pohybu dalekohledu si můžete vybrat, kterou akci provedete jako první: pevnou akci (tmavá), nebo pohyblivou akci (světlá).

Poznámka: Při výběru akce zkuste trochu vysunout související akční destičku mimo řadu pohyblivých akcí. To vám pomůže nezapomenout, abyste ji ve fázi úklidu přesunuli do spodního prostoru hvězdné oblohy (tedy na začátek řady).



POZOROVÁNÍ – Můžete si vybrat, zda budete pozorovat **hlavní objekt, nebo až dvě souhvězdí**. Při provádění této akce vždy utrácíte kostky ze své hráčské desky.

Kostky pro akci Pozorování

Nejčastěji používanými herními prvky jsou kostky využívané během akce Pozorování. Jejich barva označuje vlnovou délku a jejich hodnota udává dobu potřebnou k pozorování objektu. V průběhu hry zvyšujete hodnotu kostek různými způsoby. Utrácením kostek více barev pak budete moci pozorovat ty nejvzácnější nebeské objekty!

Na svou hráčskou desku můžete uložit až čtyři kostky. V jeden okamžik však můžete mít maximálně tři kostky stejné barvy.

Na kartě objevů najdete cenu za pozorování každého jejího objektu. Tato cena je uvedena v podobě čísla v symbolech na levé straně karty. Barva symbolu označuje barvu kostky, kterou je třeba utratit.



Souhvězdí vyžadují kostky jedné barvy (žluté, červené nebo modré).



Hlavní objekty vyžadují kombinaci dvou kostek, které tak vytvoří oranžovou, fialovou nebo zelenou barvu.

Akce Pozorování vyžaduje utracení kostek z vaší hráčské desky. Utrádit můžete libovolný počet kostek. Pozorování souhvězdí vyžaduje utracení kostek jedné barvy, zatímco pozorování hlavního objektu vyžaduje utracení kostek dvou různých barev. Kombinace barev najdete v horních rozích kostky na kartách a v pruhu v levém horním rohu hráčské desky.

Při akci Pozorování můžete utratit libovolný počet kostek, vždy však musíte dodržet pravidlo „jeden hlavní objekt nebo až dvě souhvězdí“. Náklady na pozorování hlavního objektu lze zaplatit libovolným poměrem jedné či druhé barvy, pokud je použita alespoň jedna kostka každé požadované barvy.

Kostky použité k provedení akce Pozorování vraťte do společné zásoby. Jakákoli hodnota přesahující cenu, kterou musíte zaplatit, propadá.

Pozorování hlavního objektu



Po zaplacení nákladů na pozorování získáte vždy vítězné body. Některé objekty mají navíc symbol inkvizitora (viz **Inkvizice**, strana 12).

Kartu objevů poté umístíte lícem nahoru do své knihovny (vpravo nahoře na hráčské desce). Karty objevů umísťujete tak, aby sloupec každé karty v knihovně zůstal viditelný (viz příklad vpravo). Získávání dalších odměn z karet objevů je popsáno v části **Knihovna a studium** (strana 10).

Pokud se na kartě objevů nacházely nějaké žetony souhvězdí, vraťte je zpět do krabice – v průběhu této partie již nebudou potřeba.

Otočte novou kartu z balíčku objevů a položte ji lícem nahoru na prázdné místo na herní desce.



Možnosti pozorování jsou vytištěny na desce hráče. Můžete pozorovat 1 hlavní objekt (vlevo), nebo až 2 souhvězdí (vpravo).



Hlavní objekt

Na každé kartě najdete jeden hlavní objekt a jedno souhvězdí, které může být tvořeno až třemi pozorovatelnými částmi. Pozorované objekty si vybíráte při provádění akce Pozorování.

Souhvězdí



Příklad: Galileo se rozhodne pozorovat Lunu. Cena za pozorování Luny je 8 a vyžaduje kombinaci červených a žlutých kostek. Galileo utratí následující kostky (tj. vrátí je do společné zásoby):



Galileo získá 7 vítězných bodů, které zaznamená na herním plánu, a přidá inkvizitora na políčko sklepení nejvíce vlevo na své hráčské desce.



Po získání bodů položte Galileo kartu objevů do své knihovny lícem nahoru vedle ostatních karet objevů.



Nakonec Galileo doplní na prázdné místo na herní desce novou kartu z balíčku karet objevů.

Pozorování souhvězdí



V rámci jedné akce můžete pozorovat až dvě souhvězdí (resp. jejich části). Vždy plně dokončete první pozorování, než přejdete k druhému.

Po zaplacení nákladů na pozorování souhvězdí si vezměte první žeton souhvězdí zleva ze své hráčské desky a umístěte jej na dosud neobsazenou pozorovanou část. Za pozorování tohoto souhvězdí získáte všechny uvedené odměny (např. vítězné body, inkvizitora atd.). Poté získáte odměnu uvedenou pod políčkem na své hráčské desce, ze kterého jste odebrali žeton souhvězdí.



Tři z těchto odměn znamenají „zisk karty“. Pokud tuto odměnu získáte, vezměte si vrchní kartu z balíčku objevů **Lícem dolů** a umístěte ji takto (tedy světlou stranou nahoru) do své knihovny. Stejně jako v případě karty získané při pozorování hlavního objektu se ujistěte, že každý sloupec vaší knihovny zůstává viditelný.

Po použití sedmého žetonu souhvězdí již nemůžete pozorovat žádná další souhvězdí.



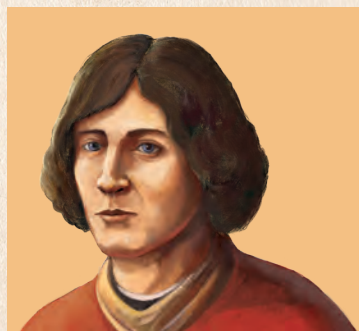
Jupiter je vyobrazen na víku této hry jako pocta Galileu Galileimu, který v roce 1610 objevil jeho čtyři největší měsíce. Jeho pozorování zpochybnila převládající geocentrický model a podpořila heliocentrickou teorii. Tento klíčový okamžik v dějinách vědy znamenal převrat v našem chápání vesmíru a položil základy moderní astronomie.



ZISK KOSTKY / PŘEDNÁŠKA

Vyberte si jednu z dvou následujících možností:

- Zisk kostky:** Vezměte si ze zásoby jednu kostku libovolné barvy, položte ji na svou hráčskou desku a nastavte její hodnotu na 1.
Ve vzácných případech, kdy má hráč na své desce již 4 kostky, může nově získanou kostkou nahradit jednu ze svých kostek. Původní kostku vrátí do zásoby.
Ve hře čtyř hráčů se může stát, že v zásobě dojdou kostky některé barvy. V takovém případě tuto barvu získat nemůžete, dokud ji některý hráč do zásoby nevrátí.
- Přednáška:** Posuňte jeden ze svých žetonů univerzity o jedno políčko nahoru na jedné ze stupnic univerzity. Poté získáte odměnu uvedenou v odpovídajícím řádku na pravé straně stupnice. Jakmile některý z vašich žetonů univerzity dosáhne nejvyššího políčka stupnice, nemůže se již dále posunout.



Galilei, Bruno, Koperník a Kepler studovali na univerzitě matematiku, astronomii, filozofii a teologii. Jejich různorodé zájmy a snahy se později spojily, aby nastartovaly vědeckou revoluci, která změnila naše chápání vesmíru.



Příklad: Galileo chce pozorovat Ursu Minor. Zaplatí třemi červenými kostkami s hodnotami 3, 1 a 1.



Svým dostupným žetonem souhvězdí, který je nejvíce vlevo, zakryje symbol červené kostky na kartě s Ursu Minor.

Galileo získá 3 vítězné body a žeton kvadrantu. Také získá odměnu uvedenou pod políčkem odebraného žetonu souhvězdí – v tomto případě je odměnou provedení akce Přednáška.



Symbol v levém horním rohu hráčské desky připomíná, že můžete mít maximálně tři kostky stejné barvy. Na svou hráčskou desku však můžete uložit celkem až čtyři kostky!



Příklad: Galileo si vybral akci Přednáška, takže může posunout svůj žeton univerzity o 1 políčko nahoru na libovolné stupnici. Zvolí si tu, kde bude na konci hry bodovat získané karty hlavních objektů. Okamžitě přitom získá bonus na pravé straně stupnice, v tomto případě jeden kvadrant.



SLEDOVÁNÍ KOMETY

Vezměte ze své hráčské desky první žeton komety zleva a položte jej na herní plán nad karty objevů hodnotou „1“ nahoru. Prostor nad kartami je vlastně jedno velké políčko.

Použití komety

Při akci Pozorování můžete použít své žetony komet na herním plánu, abyste snížili náklady na pozorování hlavního objektu nebo souhvězdí. Náklady snižte o hodnotu žetonu komety. Každý žeton lze použít pouze jednou za tah hráče. Každá použitá kometa musí snížit náklady na pozorování – jinými slovy, nemůžete použít komety, které nevyužijete.

Po prvním použití komety ji přesuňte na místo pod kartami objevů. Otočte žeton tak, aby byla lícem nahoru strana s hodnotou „2“. Tento žeton komety můžete použít ke snížení ceny dalšího objektu, který budete pozorovat.

Po druhém použití komety žeton položte na knihu komet. Pokud použijete více žetonů s hodnotou „2“, přesuňte na knihu komet každý z nich. Pokud hodnotu žetonu nevyužijete naplno, přebytek propadá.

Poznámka: I při snížení nákladů na pozorování pomocí žetonů komet musíte vždy utratit alespoň jednu kostku každé barvy, kterou hlavní objekt / souhvězdí vyžaduje. Pokud nemáte kostku požadované barvy, nemůžete ani využít žeton komety ke snížení nákladů na objekt.

Astronomové, kteří v 16. a 17. století zkoumali komety, si uvědomovali, že jejich dráhy lze předvídat. Rovněž věděli o pověrách, které komety spojovaly s předzvěstí katastrof. Mezi tyto vědce patřili i Johannes Kepler a Tycho Brahe.



Keplerovo dílo De Cometis mělo za cíl podat vědecké vysvětlení této problematiky. Brahe zase přispěl cennými údaji z pozorování. Společně tak položili základy moderní vědy o kometách.



POZOROVÁNÍ / ZISK KOSTKY

Vyberte si mezi akcí Pozorování a akcí Zisk kostky, které byly popsány výše.



VYLEPŠENÍ

Vyberte si jednu z akčních destiček a otočte ji na vylepšenou (zlatou) stranu. Políčko na hvězdné obloze s akcí Vylepšení neumožňuje zahrát pohyblivou akci.

Místo provedení pohyblivé akce získáte kvadrant.

Poznámka: Před první hrou si prohlédněte akce na vylepšené straně akčních destiček. Vylepšení posilují pohyblivé akce a pomáhají vám být efektivnější než soupeřící astronomové.



Přehled vylepšených akčních destiček najdete na zadní straně pravidel a na kartě nápovědy.



Příklad: Galileo se rozhodne pro akci Sledování komety. Vezme žeton komety z pozice nejvíce vlevo na své hráčské desce a umístí jej na herní plán nad karty objevů.

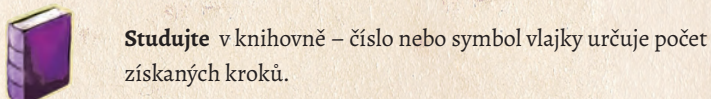
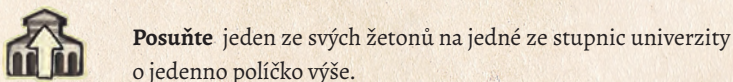
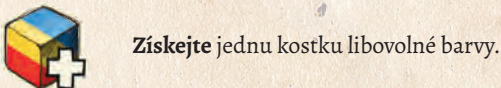
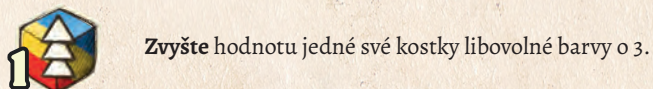
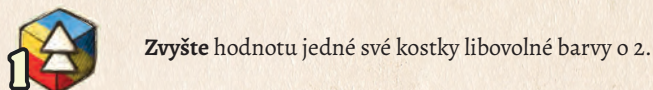
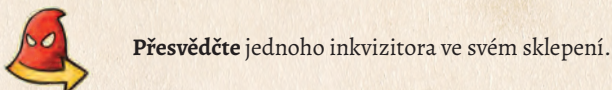
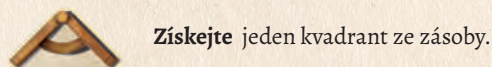
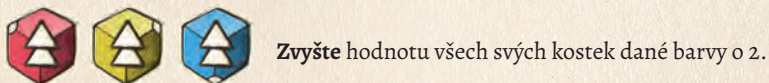
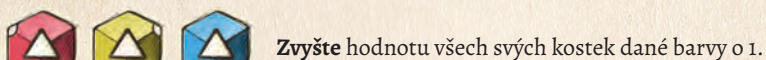
V dalším tahu Galileo zahraje akci Pozorování. Použije svůj žeton komety, aby snížil náklady na pozorování objektu o 1. To znamená, že součet hodnot na jeho kostkách je dostatečný na to, aby zaplatil náklady na pozorování! Poté přesune kometu pod karty objevů a otočí ji na hodnotu „2“. Při příštím pozorování může Galileo použít tento žeton komety ke snížení nákladů na hlavní objekt / souhvězdí o 2. Pokud tak učiní, žeton pak položí na knihu komet.



Galileo si vylepšil svou první akční destičku a v následujícím tahu se může posunout o 3 políčka a ihned ji využít!

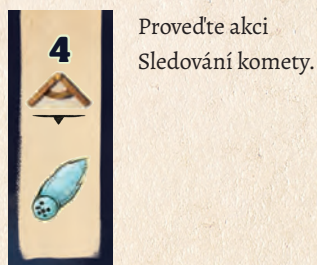
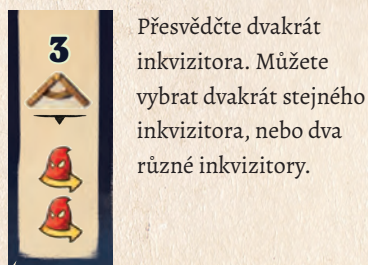
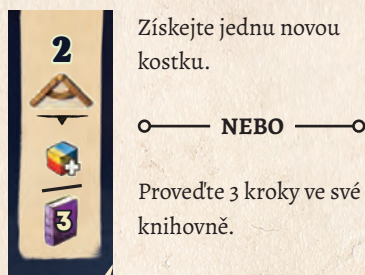
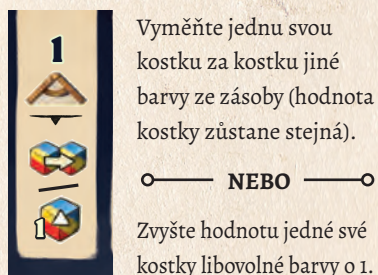
Pohyblivé akce

Akční destičky vždy uvádějí výběr ze dvou možností. Následující přehled slouží k popisu použitých symbolů:

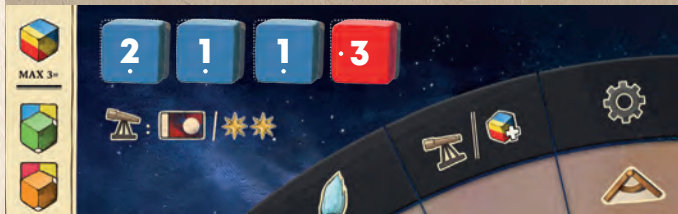


Volné akce

Žetony kvadrantů představují rozsah vašich znalostí a mohou vám pomoci dosáhnout významného vědeckého pokroku. Za žetony kvadrantů můžete během svého tahu provést libovolný počet volných akcí. Každá z dostupných volných akcí stojí 1–4 kvadranty. Volnou akci nemůžete použít v průběhu řešení jiné akce. Varianty volných akcí jsou následující:



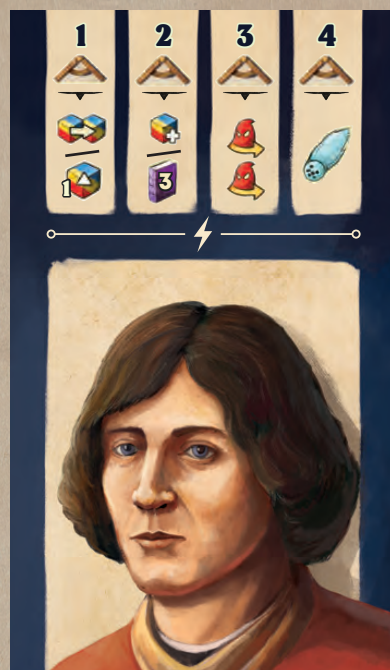
Příklad: Galileo může buď zvýšit hodnotu všech svých modrých kostek o 1, nebo zvýšit hodnotu jedné své kostky o 2.



Příklad: Galileo má na své hráčské desce tři modré a jednu červenou kostku. Pomocí výše uvedené akční destičky může zvýšit hodnoty svých modrých kostek na 3, 2 a 2, nebo může zvýšit hodnotu své červené kostky na 5. Pokud by chtěl, mohl by Galileo jako třetí možnost zvýšit hodnotu jedné své modré kostky o 2.



Pokud přesvědčíte inkvizitora, musíte posunout jednu figurku inkvizitora ve svém sklepení o 1 políčko doprava. Pokud nemáte žádnou figurku, kterou by bylo možné přesunout, akce propadá.



Volné akce jsou uvedeny na desce astronoma nad astronomovým portrétem.

Poznámka: Pokud chcete hladce projít výslechem, uložte si žetony kvadrantů na později, abyste mohli přesvědčit inkvizitory jako volnou akci.

Fáze vyhodnocení

Svůj tah dokončete provedením následujících kroků v tomto pořadí:



POSUN AKČNÍCH DESTIČEK: Odstraňte ze své hvězdné oblohy akční destičku, kterou jste v tomto tahu využili (dejte ji na stranu). Zbytek akčních destiček posuňte nahoru tak, abyste vyplnili vzniklou mezeru. Odstraněnou destičku pak položte zpět na začátek fronty.



KNIHA KOMET: Pokud máte na knize nějaké žetony komet, umístěte je nyní na jakékoli prázdné stránky a získáte vyobrazené odměny. První čtyři (fialové) stránky jsou dostupné pouze ve hře tří nebo čtyř hráčů, ve hře dvou hráčů na ně komety umístit nemůžete. Na každé stránce může být pouze jeden žeton komety. Pokud jsou všechny stránky knihy obsazené, můžete vždy umístit žetony do Apendixu (za to vám každý z nich přinese 1 vítězný bod).

Při pokročilé hře mají některé desky astronomů osobní stránku knihy komet. Místo toho, abyste žeton komety umístili do knihy komet, můžete využít svou osobní stránku, která poskytuje unikátní bonusy.



VÝSLECH: Pokud jste v tomto tahu provedli akci Přesvědčování – a to i jako odměnu za jinou akci – proveďte výslech (viz **Inkvizice**, strana 12).



KONTROLA CÍLŮ: V horní části univerzity zkontrolujte, zda jste v tomto tahu splnili nějaké cíle (viz **Univerzita**, strana 11).

Knihovna a studium

Každý hráč si tvoří vlastní knihovnu z karet objevů, které nasbíral pozorováním hlavních objektů nebo souhvězdí. Pokaždé když získáte kartu objevů, umístěte ji vodorovně do své knihovny tak, aby navazovala na předchozí karty objevů a byly vidět čtyři řádky odměn každé vaší karty.

Akce **Studium** umožňuje posunout žetony knih v knihovně následovně:



Dlouhodobé studium: Přesuňte jeden žeton knihy na nejvzdálenější místo v jeho řádku.



Výběrové studium: Přesuňte žetony knih v součtu až o **X** políček, kde **X** se rovná číslu uvedenému na knize. Tyto kroky můžete rozdělit mezi libovolný počet svých žetonů knih, musíte pouze dodržet celkový počet kroků.

Po přesunu žetonu knihy získáte odměnu za každé políčko, kterým jste prošli, a také za každé, na kterém jste se zastavili. Pokud je to možné, musíte si vztít všechny odměny, a to postupně zleva doprava. Jedinou výjimkou je akce Rozloučení s inkvizitorem, ta je vždy nepovinná.

Například pokud Galileo nemá červenou kostku pozorování, nemůže si červenou kostku zvýšit. Symbol Zisk inkvizitora však znamená, že musí do svého sklepení umístit inkvizitora – i když ho nechce.

Žetony knih se vždy pohybují pouze směrem doprava.



Vždy posuňte akční destičky nahoru, aby zaplnily vzniklou mezeru.



Příklad: Galileo měl na konci svého tahu na knize komet dva žetony. Umístí je tak, že první žeton komety mu přinese odměnu v podobě žetonu kvadrantu a druhý mu přinese odměnu v podobě kostky. Galileo si vezme červenou kostku ze zásoby a přidá ji na svou hráčskou desku (hodnotou 1 nahoru).



Příklad: Hráč použije akci Dlouhodobé studium (kniha s vlajkou). Rozhodne se posunout žeton knihy ve třetím řádku, aby z akce získal co nejvíce odměn:

1. Přesvědčí jednoho inkvizitora ve svém sklepení (posun o jedno políčko).
2. Získá 2 vítězných bodů.
3. Zvýší hodnotu všech svých žlutých kostek o 1.
4. Znovu přesvědčí jednoho inkvizitora.
5. Proveď akci Přednáška.

Žeton knihy skončí na šestém políčku, které je prázdné – nenabízí žádnou odměnu. Všimněte si, že všechny odměny se vyhodnocují v přesně daném pořadí – zleva doprava.

Univerzita

Univerzita je rozdělena na tři části.

V horní části se nachází **cíle**, kterých můžete během hry dosáhnout. Uprostřed jsou čtyři **stupnice** pro čtyři různé **obory**. Během akce Přednáška můžete stoupat po stupnicích a získávat okamžité odměny. Na konci hry také získáte vítězné body na základě své pozice na stupnici a studovaném oboru. Ve sklepích univerzity se nachází obávaný inkviziční **tribunál**, který sleduje pověst vašeho astronoma.

Cíle

Kromě pozorování oblohy můžete získat vítězné body také za splnění cílů. Hráč, který splní cíl jako první, získá 7 vítězných bodů a umístí jeden ze svých žetonů úspěchu na místo v horní části univerzity do příslušného oblouku.

Každý hráč, který splní stejný cíl později, získá 3 vítězné body a umístí svůj žeton na společné místo pod cílem.

Každý hráč, který dosáhne cíle, může navíc za odměnu provést akci **Rozloučení s inkvizitorem**.

Ve hře je celkem 8 cílů a v každé partii jsou dostupné 4 z nich.

Dva cíle, vytištěné v horní části univerzity, se používají v každé hře. Ostatní cíle jsou na destičkách oborů. Tyto destičky mohou sloužit jako cíl (stranou s výklenkem nahoru) nebo k určení vyučovaného oboru (stranou s obloukem nahoru).

Strana s výklenkem udává, kolikrát musíte splnit zobrazenou akci/činnost, abyste dosáhli cíle, strana s obloukem obor, který bude na konci hry bodován.

Obory



Uprostřed univerzity najdete stupnice spárované s obory. Pokaždé když provedete akci Přednáška, posunete jeden svůj žeton univerzity na jedné ze stupnic. Na konci hry získá každý hráč vítězné body podle pozice svých žetonů univerzity a hodnoceného oboru. Počet získaných vítězných bodů za každou stupnici je roven počtu splněných/provedených akcí/činností na destičce oboru vynásobených počtem vítězných bodů v řádku, na němž se nachází váš žeton univerzity.

Příklad: Koperník pozoroval čtyři velké objekty. Protože jeho hnědý žeton univerzity je v horní řadě, vynásobí 4 objekty hodnotou 4 a získá 16 vítězných bodů.

Brunův fialový žeton univerzity dosáhl pouze druhého řádku. Přestože Bruno pozoroval během hry šest hlavních objektů, získal pouze 12 vítězných bodů. Možná se měl na univerzitě trochu víc snažit!

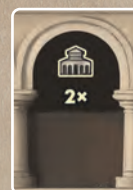


Příklad: Protože Galileo jako první pozoroval dva hlavní objekty, dvě souhvězdí a dvě komety, umístí svůj modrý žeton úspěchu na vrchol příslušného výklenku a získá 7 vítězných bodů. Koperník a Bruno dosáhli tohoto cíle až po Galileovi, takže každý z nich získá 3 vítězné body. Všichni tři astronomové mají ve chvíli umístění žetonu také možnost provést akci Rozloučení s inkvizitorem.

Cíle předtištěné na herním plánu:



Pozorování dvou hlavních objektů, dvou souhvězdí a dvou komet.



Dosažení nejvyšších políček na dvou stupnicích univerzity.

Destičky oborů

Tyto destičky slouží k bodování oborů (výklenek) nebo cílů (oblouk).



Pozorujte 4 hlavní objekty.



Získáte body za každý hlavní objekt ve vaší knihovně. Bodují se pouze hlavní objekty, tedy karty s tmavým pozadím.



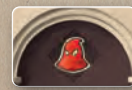
Mějte všechny žetony knih alespoň na třetím poli (třetí sloupec) knihovny.



Získáte body dle pozice žetonu knihy, který se posunul ve vaší knihovně o nejméně polí (tj. zůstal nejvíce vlevo).



Mějte ve svém sklepení najednou alespoň šest inkvizitorů.



Získáte body za každou figurku inkvizitora ve svém sklepení na konci hry. Inkvizitoři odstranění pomocí akce Rozloučení s inkvizitorem se nepočítají!



Mějte alespoň pět vylepšených akčních destiček.



Získáte body za každou svou vylepšenou akční destičku.



Odeberte ze své hráčské desky alespoň pět žetonů komet.



Získáte body za každý žeton komety odebraný z vaší hráčské desky.



Odeberte ze své hráčské desky alespoň šest žetonů souhvězdí.



Získáte body za každý žeton souhvězdí odebraný z vaší hráčské desky.

Inkvizice

Inkvizice je ve hře zastoupena figurkami inkvizitorů. Tyto figurky se umísťují do **sklepení** (pod žetony souhvězdí) na hráčské desce. Nejčastěji získáváte inkvizitory, když pozorujete nějaký hlavní objekt / souhvězdí nebo přednášíte na univerzitě. Pokud inkvizitory **nepřesvědčíte** o své nevině, zničí vám při **výslechu** pověst.

Následující symboly označují akce týkající se inkvizice:



Získ inkvizitora: Vezměte si ze zásoby jednu figurku inkvizitora a položte ji na políčko nejvíce vlevo ve svém sklepení. (Na stejném políčku se může nacházet i více figurek najednou.)



Přesvědčení inkvizitora: Přesuňte jednu libovolnou figurku inkvizitora ve svém sklepení o jedno políčko doprava. To zlepšší inkvizitorovo mínění o vašem astronomovi a usnadní vám tak výslech.



Rozloučení s inkvizitorem: Odstraňte jednu figurku inkvizitora z políčka nejvíce vpravo ve svém sklepení (vratte ji do zásoby). Získáte jednu kostku a také jeden kvadrant. Pokud na tomto políčku nemáte žádnou figurku inkvizitora, tato akce propadá. Tato akce je vždy dobrovolná – pokud ji obdržíte jako odměnu (nehledě na to, jak), nikdy ji nemusíte využít.

Výslech

Pokud jste během svého tahu přesvědčili alespoň jednoho inkvizitora, dojde během fáze vyhodnocení k **výslechu**. K výslechu dojde pouze v případě, že jste úspěšně pohnuli některou ze svých figurek inkvizitorů – pokud jste provedli akci Přesvědčení inkvizitora, ale nemohli jste pohnout inkvizitorem, nejste v tomto tahu vyslyšáni.

Při výslechu sečtete aktuální hodnotu každé figurky inkvizitora ve svém sklepení (tedy číslo nad ní: **-4**). Poté posuňte svůj žeton tribunálu na stupnici pověsti dle výsledku. Záporný výsledek vás posune doleva a zhorší vaši pověst, zatímco kladný výsledek vás posune doprava a vaši pověst zlepší.

Pokud se váš žeton tribunálu nachází na nejkrajnější pozici na stupnici pověsti a výslech by vás měl posunout mimo stupnici, okamžitě ztratíte (na pozici nejvíce vlevo), resp. získáte (na pozici nejvíce vpravo) 2 vítězné body. Nezáleží na tom, o kolik políček byste se během tohoto výslechu normálně posunuli, body ztrácíte nebo získáváte pouze jednou.

V Galileově době bránila církevní doktrína rozvoji poznání a vedla k pronásledování těch, kteří se od ní odchylovali. Učencům hrozily výslechy, mučení nebo popravy za zpochybňování zavedených názorů. Proces s Galileem ztělesňoval rizika spojená se zpochybňováním náboženské autority a zdůrazňoval nebezpečí, která hrozí odpůrcům. V tomto restriktivním prostředí byly potlačovány inovace a vědci byli odrazováni od otevřeného zkoumání. Snaha o poznání byla v pevném sevření náboženské ortodoxie provázená nebezpečími.



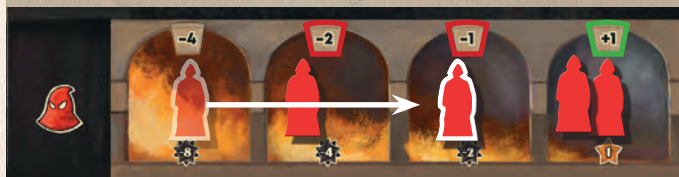
Na každé hráčské desce je sklepení, ve kterém budete pracovat s figurkami inkvizitorů. Sklepení má čtyři políčka s hodnotou (vrchol oblouku), která odráží názor inkvizitora na vaše chování. Tyto hodnoty se používají při výslechu. Hodnoty vespod políček se řeší při bodování na konci hry a nikdy ne během hry.



Tribunál leží ve sklepení pod univerzitou. Vaše pověst u tribunálu vám na konci hry přinese nebo naopak odebere vítězné body.



Novou figurku inkvizitora umístěte vždy na políčko nejvíce vlevo ve vašem sklepení. Nový inkvizitor představuje největší riziko, že díky inkvizici ztratíte pověst.



Příklad: Galileo během svého tahu získal inkvizitora. Díky vylepšené akční destičce má možnost dvakrát přesvědčovat jako svou pohyblivou akci. Rozhodne se posunout nově získanou figurku inkvizitora o dvě políčka doprava. Ve fázi úklidu bude Galileo vyslyšán, protože v tomto tahu přesvědčil alespoň jednoho inkvizitora.

Za figurku inkvizitora na druhém políčku získává -2 body a za figurku, kterou v tomto tahu umístil a dvakrát posunul, -1 bod. Zároveň však získává +2 za obě figurky inkvizitorů, které plně přesvědčil dříve během hry! Výsledek tohoto výslechu je -1. Galileo posune svůj žeton tribunálu na stupnici pověsti o jeden krok doleva.



Konec hry

Konec hry je spuštěn v okamžiku, kdy je na herní plán umístěna poslední karta objevů. Dokončete aktuální kolo, aby všichni hráči provedli stejný počet tahů. Poté, počínaje prvním hráčem, provede každý hráč poslední tah. Po dokončení tohoto kola spočítejte své vítězné body. Hráč s nejvyšším počtem bodů se stane nejslavnějším astronomem svého věku!

Pokud by na herním plánu v posledním kole mělo zůstat prázdné místo (chybějící karta objevů), přidejte na něj náhodně vybranou kartu III. úrovně z krabice.

Závěrečné bodování

Vlajka vpravo nahoře vedle budovy univerzity ukazuje pořadí vyhodnocení bodování na konci hry. Nejprve získáte body za univerzitu a poté za inkvizici.

UNIVERZITA

Každý hráč získá bonusové body na základě postupu svých žetonů na stupnicích univerzity (viz **Obory**, strana 11).

INKVIZICE

Každý hráč získá nebo ztratí body podle toho, kolik figurek inkvizitorů zůstává na jeho desce hráče, a podle své pověsti u tribunálu.

Na konci hry má každá figurka inkvizitora hodnotu bodů rovnající se číslu na spodní straně jeho políčka sklepení. Černé symboly body odečítají, zatímco každý plně přesvědčený inkvizitor na políčku nejvíce vpravo vám přinese 1 vítězný bod.

Pozice vašeho žetonu tribunálu na stupnici pověsti udává, kolik vítězných bodů na konci hry získáte nebo ztratíte za svou pověst.

Remíza

Pokud mají dva hráči na konci hry stejný počet vítězných bodů, vyhrává remizující hráč s nejvyšším zbývajícím součtem hodnot svých kostek. Pokud i nadále trvá shoda, vyhrává remizující hráč s největším počtem zbývajících žetonů kvadrantů. Ve výjimečném případě, kdy i poté panuje nerozhodný stav, se remizující hráči o vítězství dělí.

100+ vítězných bodů



Pokud získáte více než 100 vítězných bodů, gratulujeme! Otočte bodovací žeton na druhou stranu (označenou „100“) a pokračujte v počítání bodů znovu od začátku stupnice.

Pokročilá varianta hry – Schopnosti astronomů

Chcete-li, aby byl Galileo Galilei variabilnější a náročnější hrou, zkuste použít zvláštní schopnosti astronomů. Každý astronom má svůj jedinečný talent, který vám umožní maximalizovat vaše objevy. Na začátku hry si libovolným způsobem vyberte astronoma. Poté si vezmete jeho jedinečné komponenty. Vysvětlení zvláštních schopností jednotlivých astronomů najdete na následujících stránkách.



Příklad: Tři přesvědčení inkvizitoři přinesou Galileovi na konci hry 3 vítězné body, ale nepřesvědčení inkvizitoři mu uberou 2, resp. 4 body. Celkem tedy Galileo za figurky inkvizitorů ztrácí 3 vítězné body. Podle toho posune na konci hry svůj bodovací žeton.



Galileo (modrý) získává za univerzitu následující vítězné body (s ohledem na stav jeho hráčské desky a univerzity podle obrázků výše):

- 15 bodů za pozorování hlavních objektů (3 body za pozici na stupnici \times 5 karet hlavních objektů).
- 4 body za žetony komet (1 bod za pozici na stupnici \times 4 žetony komet umístěné na herním plánu).
- 0 bodů za žetony souhvězdí, protože Galileo tento obor nepřednášel (neposunul se žetonem na bodované místo).
- 8 bodů za studium v jeho knihovně (2 body za pozici na stupnici \times 4 za pozici jeho žetonu knihy nejvíce vlevo ve výše uvedeném příkladu).

Galileo také získává 3 body za svou pověst u tribunálu.

1 2 3 4

Nicolaus Copernicus

1x/C

Nicolaus Copernicus (Mikuláš Koperník) (1473–1543)

Mikuláš Koperník, který se narodil v roce 1473 v polské Toruni, změnil naše chápání vesmíru svým průkopnickým dílem *De revolutionibus orbium coelestium* (O oběžících nebeských sfér), vydaným v roce 1543. Zpochybnil převládající geocentrický model a zavedl heliocentrickou teorii, podle níž je Slunce středem Sluneční soustavy. Koperníkův převratný poznatek poskytl jednodušší vysvětlení pohybu nebeských těles, připravil půdu pro vědeckou revoluci a ovlivnil pozdější astronomy, jako byli Johannes Kepler a Galileo Galilei. Jeho příspěvky znamenaly zásadní posun v našem vnímání vesmíru a měly trvalý vliv na vědecké bádání.



Zvláštní schopnost:

Koperník, vynikající astronom a matematik, nejvýznamněji přispěl k heliocentrickému modelu a intenzivně se zabýval matematickým modelováním pohybu planet. To se odráží v jeho zvláštní schopnosti, která představuje jeho hluboké zaujetí studiem ve své knihovně.

Koperník má jednu osobní stránku knihy komet. Když ji využije, může dvakrát přesvědčit dva různé inkvizitory (každý žeton se posune až o dvě pole).

Jednou za kolo může Koperník jako volnou akci umístit jednu ze svých destiček knihovny do své knihovny a nahradit tak odměny, které jí překryje. Tato akce ho nestojí žádné žetony kvadrantů. Žádná z jeho destiček knihovny nesmí překrýt žeton knihy. Tyto destičky také nesmí z jeho knihovny vyčnívat – musí se vejít do volných řádků tvořených Koperníkovými kartami objevů. Můžete použít libovolnou stranu těchto destiček, ale nesmíte je umístit vzhůru nohama ani jinak natáčet.

1 2 3 4

Galileo Galilei

Galileo Galilei (1564–1642)

Galileo Galilei, narozený v roce 1564 v italské Pise, je klíčovou postavou dějin vědy a je považován za otce moderní fyziky. Byl renesančním vzdělancem, vynikal v astronomii, fyzice, matematice a filozofii. Galileovo revoluční použití dalekohledu na počátku 17. století vedlo k objevu Galileiových měsíců obíhajících kolem Jupiteru, což podpořilo heliocentrický model navržený Koperníkem a zpochybnilo převládající geocentrický pohled na svět.

Navzdory svému převratnému přínosu čelil Galileo značnému odporu katolické církve kvůli své podpoře heliocentrismu. V roce 1633 byl souzen římskou inkvizicí, shledán vinným z kacířství a donucen odvolat své názory. Tento konflikt však nezmenšil jeho trvalý vliv. Galileův důraz na empirické důkazy a vědeckou metodu položil základy moderní observativní astronomie a fyziky a ovlivnil pozdější vědecké velikány, jako byl například Isaac Newton. Jeho odkaz přetrvává jako symbol vědecké odvahy a snahy o poznání tváří v tvář nepřízní osudu.

Zvláštní schopnost:

Galileo proslul jako významný astronom a výrazně vylepšil možnosti dalekohledu. Jeho zvláštní schopnost mu umožňuje efektivněji pozorovat souhvězdí.

Galileo má jednu osobní stránku knihy komet. Když ji zakryje žetonem komety, získá dva žetony kvadrantů.

Kdykoli Galileo provede akci Pozorování, může pozorovat jedno souhvězdí navíc – může tedy jednou akcí pozorovat buď hlavní objekt a jedno souhvězdí, nebo až tři souhvězdí.

1 2 3 4

Giordano Bruno

Giordano Bruno (1548–1600)

Giordano Bruno, narozený v roce 1548 v italské Nole, byl italský filozof a kosmolog, jehož myšlenky posouvají hranice tradičního myšlení. Překonal Koperníka a navrhl nekonečný vesmír s nespočty světů (prosazoval tedy tzv. kosmický pluralismus). Jeho odvážné teorie se však dostaly do rozporu s učením katolické církve, což vedlo k jeho odsouzení a popravě za kacířství v roce 1600. Brunova ochota zkoumat mimo rámec společenských norem z něj učinila mučedníka v honbě za poznáním a jeho odvážné myšlenky zanechaly nesmazatelnou stopu v dějinách vědeckého bádání a zdůraznily význam intelektuální svobody a odvahy zpochybovat převládající názory.



Zvláštní schopnost:

Brunovy kacířské názory silně ovlivnily jeho vztah s inkvizicí a nakonec vedly k jeho smrti. Z tohoto důvodu je pro Bruna obtížnější plně přesvědčit inkvizitory v jeho sklepení. Pokud se mu to však podaří, odměna ho nemine!

Bruno má dvě osobní stránky knihy komet. Když využije první z nich, může Bruno čtyřikrát přesvědčovat inkvizitory (a jejich pohyby přitom rozdělit dle vlastního uvážení). Když využije druhou stránku, může Bruno vylepšit jednu ze svých akčních destiček.

Bruno má také zvláštní destičku sklepení, která zakrývá sklepení na jeho hráčské desce. Toto sklepení má pět políček, takže je pro Giordana náročnější přesvědčovat inkvizitory. Kdykoli však přesune figurku inkvizitora na políčko s vyobrazenou odměnou, získá ji.

1 2 3 4

Johannes Kepler

Johannes Kepler (1571–1630)

Johannes Kepler, narozený v roce 1571 v německém Weil der Stadt, změnil naše chápání pohybu nebeských těles díky své průkopnické práci v oborech matematiky a astronomie. Jeho úvahy založené na dřívějších pozorováních Tycha Braha, zaměřené zejména na Mars, vedly na počátku 17. století k formulaci tří zákonů pohybu planet. Tyto tzv. Keplerovy zákony, popisující eliptické dráhy planet kolem Slunce, nahradily předchozí geocentrické teorie a poskytly přesnější rámec pro předpovídání pohybů nebeských těles.

Keplerovy zákony se staly základem moderní nebeské mechaniky a ovlivnily pozdější vědecké myšlení, zejména Isaaca Newtona. Keplerův důraz na empirická pozorování a matematickou přesnost nastavil nový standard vědeckých metod a znamenal klíčový okamžik vědecké revoluce.



Zvláštní schopnost:

Keplerovy dovednosti v oblasti čoček a optiky přispěly k rozvoji dalekohledů. Jeho zvláštní schopnost mu umožňuje lépe využívat akční destičky, včetně jeho vlastní zvláštní destičky.

Kepler má zvláštní akční destičku. Na začátku hry ji umístíte na nejvyšší prázdné políčko na hvězdné obloze (vlevo od akce Vylepšení). Pak umístíte jednu z jeho základních akčních destiček na jeho desku astronoma. Kdykoli Kepler použije pohyblivou akci své speciální destičky, získá jednu z následujících jedinečných akcí:

- Vyměňte pozici dvou akčních destiček na své hráčské desce.
- Vyměňte jednu akční destičku na své hráčské desce za destičku na desce astronoma.

Hra jednoho hráče

Ve hře jednoho hráče je vaším soupeřem Tycho Brahe, astronom proslulý svými vysoce kvalitními dalekohledy. Vaším cílem je získat více bodů než on. Hra jako obvykle končí, jakmile dojdou karty v balíčku objevů.

Příprava hry

Připravte balíček karet objevů jako pro hru dvou hráčů.

1. Položte na stůl desku Tycha Braha pro hru jednoho hráče.
2. Vedle ní položte hráčskou desku přeloženou napůl tak, aby byl dalekohled na její spodní straně.
3. Umístěte Tychův žeton knih na jeho hráčskou desku tak, aby zakrýval všechny čtyři políčka knihovny.
4. Na Tychovu hráčskou desku umístěte žetony komet a souhvězdí libovolné jiné barvy, než je ta vaše.
5. Dejte Tychovi tři kostky náhodných barev. Tycho se nikdy nezajímá o hodnotu kostky.
6. Poblíž jeho hráčské desky umístěte pět Tychových akčních destiček v libovolném pořadí modrou stranou nahoru. Pod destičku nejvíce vlevo umístěte žeton prvního hráče (ve hře jednoho hráče slouží jako Tychův dalekohled).
7. Zamíchejte Tychovy destičky pohybu (otočené lícem dolů) a vytvořte z nich balíček.
8. Umístěte Tychovy žetony univerzity na schody pod každou destičku univerzity, jeho žeton tribunálu na stupnici pověsti a jeho bodovací žeton na bodovací stupnici.

Průběh hry

Při hře jednoho hráče vždy hraje se stranou desky astronoma, na které je uvedena jeho zvláštní schopnost. Hru vždy začíná hráč, nikdy ne Tycho. Proveďte svůj tah jako obvykle a poté odehrajte Tychův tah.

Nejprve otočte horní destičku Tychova balíčku pohybu. Ta určuje, jak daleko se pohne Tychův dalekohled. Ten se vždy pohybuje zleva doprava, a pokud dosáhne destičky úplně vpravo a má provést další krok, vraťte jej vlevo pod první destičku (podobně jako u dalekohledu na hráčské desce).

Tycho má tyto tři typy destiček pohybu:



Žeton dalekohledu posuňte o uvedený počet polí.



Žeton dalekohledu posuňte o uvedený počet polí. Pokud však v průběhu pohybu dosáhne vylepšené akční destičky, ukončí svůj pohyb na ní.



Vylepšete akční destičku, pod kterou se právě nachází žeton dalekohledu. Pokud je již vylepšená, vylepšete nejbližší nevylepšenou destičku napravo od aktuální pozice žetonu.

Po přesunu Tycho vyhodnotí svou akční destičku. Vyhodnocuje vždy jeden řádek v jeden okamžik, přičemž začíná horním řádkem destičky. **V každém tahu spustí pouze jeden řádek!**

Pokud Tycho splní podmínku ve světlém rámečku na levé straně řádku, provede akci tohoto řádku. Pokud podmínku nesplní, přejde na další řádek a tento proces opakuje, dokud neprovede akci jednoho řádku. Spodní řádek je vždy nepodmíněný, což znamená, že Tycho může tuto akci provést vždy.



V horní části desky Tycha je uvedeno, jak vyhodnotit jeho pohyb podél řady akčních destiček.



Po otočení této destičky se Tychův žeton posune o dvě místa doprava. Tycho nemá žádné vylepšené akční destičky, takže se nezastaví předčasně.



Spodní část desky Tycha ukazuje, jak vyhodnotit správný řádek akční destičky.



Každý řádek na Tychových akčních destičkách je oddělen světlou vodorovnou čarou. Podmínka pro vyhodnocení řádku je uvedena ve světlém pruhu na levé straně řádku.

Podmínky na Tychových akčních destičkách



V Tychově sklepení se nacházejí alespoň dva nepřesvědčené inkvizitoři (tj. nacházející se na jakémkoliv políčku kromě toho úplně vpravo).



Tycho má alespoň tři plně přesvědčené inkvizitory.



Tycho musí utratit dvě své kostky libovolných barev. (Některé destičky vyžadují tři kostky.)



Tycho musí utratit dvě své kostky libovolných barev a na herním plánu musí být alespoň dvě místa souhvězdí, která lze objevit (obsadit žetony).



Tycho musí mít na své hráčské desce alespoň jeden žeton komety.

Efekty/akce na Tychových akčních destičkách



Umístěte jeden z Tychových žetonů komety na herní plán.



Přesuňte jeden z Tychových žetonů komety směrem dolů: buď žeton s hodnotou „1“ pod karty objevů (otočte jej na „2“), nebo žeton s hodnotou „2“ do knihy komety. Upřednostněte žetony s hodnotou „2“. Žetony komety umísťte vždy na první volnou stránku knihy komety zleva v části pro dva hráče. Tycho nikdy nedostává odměny z knihy komety.



Tycho získá jednu kostku libovolné barvy.



Posuňte Tychův žeton knih doprava o uvedený počet políček. Tycho nikdy nedostává odměny ze své knihovny.



Posuňte jeden z Tychových žetonů univerzity o jedno políčko nahoru. Tycho upřednostní ten žeton stupnice, jehož podmínku v dané chvíli splňuje nejvícekrát. V případě shody bodů posune Tycho svůj žeton univerzity na stupnici nejvíce vlevo. Tycho nikdy nedostává odměnu ze stupnic univerzity.



Přesuňte jednoho inkvizitora v Tychově sklepení o jedno políčko doprava. Tycho upřednostňuje pohyb, který nejvíce zlepšuje výsledek výslechu. Dosáhne-li stejného výsledku více způsoby, vždy posune figurku inkvizitora nejvíce vlevo na své hráčské desce.



Odstraňte jednoho Tychova plně přesvědčeného inkvizitora. Tycho za to nezískává žádnou odměnu.



Tycho získá uvedený počet vítězných bodů.



Umístěte Tychův žeton souhvězdí z políčka nejvíce vlevo na kartu objevů s dostupným souhvězdím nejvyšší bodové hodnoty. Tycho získá vítězné body za toto souhvězdí a ignoruje ostatní odměny na kartě. V případě rovnosti bodů si Tycho vybere souhvězdí, které je nejvíce vlevo. Tycho nezískává odměny za odstranění žetonu souhvězdí ze své hráčské desky.



Umístěte do Tychovy knihovny kartu objevů s nejvyšším počtem bodů za hlavní objekt (vezměte ji z herního plánu). Tycho získá příslušné vítězné body, ale ignoruje všechny ostatní odměny na kartě. Kartu objevů doplňte jako obvykle.



Umístěte do Tychovy knihovny vrchní kartu balíčku objevů světlou stranou nahoru.



Příklad: Na řadě je Tycho a vyhodnocujete tuto jeho akční destičku. Tychovi již došly žetony komety, takže nemůže provést akce horního řádku. Tycho tedy místo toho provede akce spodního řádku.



Tycho posune svůj žeton knih o jedno políčko ve své knihovně doprava. Dále také přesune obě figurky inkvizitorů, protože tím získá nejméně záporných bodů při dalším výslechu.



Protože Tycho již umístil všech sedm svých žetonů komety, upřednostní posunutí svého žetonu univerzity pro tento obor.



Ještě je stále potřeba vyřešit tuto bonusovou podmínku, která je součástí spodního řádku této destičky.

Protože Tycho nemá tři plně přesvědčené inkvizitory, neprovádí dodatečné akce napravo od této podmínky. Pokud by tyto inkvizitory měl, Tycho by odstranil jednu ze svých figurek inkvizitorů a získal by 10 vítězných bodů.



Poznámka: Tato podmínka je označena zaobleným pruhem, protože se jedná o dodatečnou podmínku! Nezapomeňte, že pokud Tycho nevyhodnotil žádný dřívější rádek, vyhodnotí spodní rádek. Tato podmínka pro něj tedy představuje pouze možnost získat dodatečný bonus.

Konec hry jednoho hráče

Hra jednoho hráče končí po vyložení poslední karty objevů. Dokončete aktuální kolo. Poté vy i Tycho provedete poslední tah stejně jako v základní hře. I Tycho vyhodnotí závěrečné bodování univerzity a inkvizice jako běžný hráč.

Další pravidla hry jednoho hráče

- Pokud Tycho přesvědčil ve svém tahu inkvizitora, provede na konci svého tahu výslech. Tím se jeho žeton tribunálu posouvá jako obvykle.
- **Tycho získává vítězné body pouze ze svých akčních destiček, za pozorování souhvězdí a hlavních objektů a ze závěrečného bodování!**
- Tycho může dosáhnout cílů na univerzitě. Když se mu to podaří, umístěte žeton jeho úspěchu jako obvykle. Tycho získá vítězné body za splnění cílů, ale nemůže za odměnu provést akci Rozloučení s inkvizitorem.



Pokud Tycho umístí svou kometu na stránku knihy komet, nedostane žádnou odměnu, dokonce ani body.

Tycho nezískává žádné odměny za studium ve své knihovně (ani vítězné body).



Dodatek

Pomoc pro osoby s poruchou barvocitu

Na každé stěně kostky je vedle čísla tečka. Symboly ve hře mají stejným způsobem vyznačený jeden růžek. Tyto tečky osobám s poruchou barvocitu pomáhají usnadnit identifikaci barvy kostky.



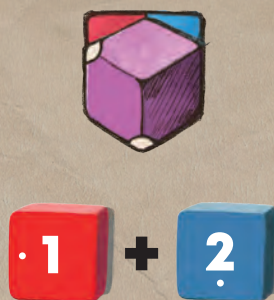
Žlutá kostka – tečka vpravo

Červená kostka – tečka vlevo

Modrá kostka – tečka pod číslem



Kombinované kostky jsou označeny tečkami dvou barev potřebných k zaplacení nákladů na pozorování.



Když pozorujete Orbis Lacteus (Mléčnou dráhu), musíte utratit červenou i modrou kostku. To ukazují také bílé růžky na fialovém symbolu, které odpovídají polohám teček na líci červené a modré kostky.

Nezapomeňte na výslech!

Vyzkoušejte tento trik, abyste si zapamatovali, že jste ve svém tahu přesunuli figurku inkvizitora.



Když získáte inkvizitora, jeho figurku na políčko sklepení položte.



Pokaždé když provedete akci Přesvědčování, postavte figurku inkvizitora předtím, než s ní pohnete, a po pohybu ji nechte stát.

Ve fázi vyhodnocení zkontrolujte, zda máte ve sklepení alespoň jednu stojící figurku inkvizitora. Pokud ano, inkvizice vás vyslechne! Poté všechny figurky inkvizitorů opět položte.



Příklad: Galileova akce Studium mu přinesla 2 vítězné body, figurku inkvizitora, jedno přesvědčení inkvizitora a také kostku. Svou novou figurku inkvizitora postavil na první políčko svého sklepení zleva a posunul ji o krok doprava. V předchozí fázi tahu také pohnul jedním ze svých inkvizitorů na pole „+1“.

Během úklidu má Galileo dvě stojící figurky inkvizitorů. Bude se tedy konat výslech! Přestože Galileo přesunul dva inkvizitory, k výslechu dojde pouze jednou. Poté obě figurky inkvizitorů opět položí.



Tomáš Holek

Autor hry

Tomáš se pohybuje v oblasti herního designu od roku 2010 a vyvíjí ambiciózní hry, jejichž vydání u různých vydavatelství se právě blíží. Miluje navrhování her a je velmi plodným tvůrcem. Témata vesmíru a vědeckých objevů jsou mu blízka a obě se spojila právě ve hře Galileo Galilei. Tomáš často navrhuje eurohry, ale nebojí se prozkoumat jakýkoli deskoherní žánr či mechaniku. Kromě deskových her se zajímá o kvalitní čaje a další koníčky.



Michal Peichl

Ilustrátor, grafik

Michal je nadšenec do deskových her, který v roce 2017 začal pracovat v herním průmyslu jako ilustrátor a grafik. Poté, co do tohoto odvětví pronikl hlouběji, začal brzy navrhovat své vlastní hry – a několik z nich již vydal! Michal nadále kombinuje své grafické dovednosti s vývojem her, nyní především ve spojení s vydavatelstvím Pink Troubadour. Je známý svou prací na titulech společnosti Delicious Games. Ve volném čase hraje na bicí v hardcore metalové kapele.



Pink Troubadour děkuje společnosti **Planetum** za rady ohledně historické přesnosti této hry.

Planetum je značka příspěvkové organizace Hvězdárna a planetárium Praha.

www.planetum.cz

O zobrazování objektů

V Galileově době nemohli astronomové vidět vzdálené objekty tak detailně, jak jsou zobrazeny na kartách objevů. Hrdinové této hry je viděli jako malé světelné tečky. Ilustrace hlavních objektů jsme se rozhodli stylizovat podle jejich ručně kreslených vyobrazení historickými astronomy. Doufáme, že díky tomu je výtvarná stránka hry poutavá!



Mars



Mlhovina Trifid



Mléčná dráha

SYMBOLY



Získ kostky: Vezměte jednu kostku barvy dle své volby ze společné zásoby a umístěte ji na svou hráčskou desku. Nastavte její hodnotu na 1.



Zvyšte hodnotu všech svých kostek dané barvy o 1.



Zvyšte hodnotu všech svých kostek dané barvy o 2.



Zvyšte hodnotu jedné své kostky o 3.



Hlavní objekt vyžaduje použití alespoň jedné kostky od každé barvy vyobrazené nad symbolem (v tomto případě modré a červené).



Dlouhodobé studium: Pohněte jedním ze svých žetonů knih až na konec řádku.



Výběrové studium: Získáváte počet kroků rovný číslu na symbolu knihy – můžete pohnout jakýmkoliv počtem svých žetonů knih a kroky mezi ně libovolně rozdělit.



Vezměte si vrchní kartu z balíčku objevů a přidejte ji do své knihovny světlou stranou nahoru.



Získ inkvizitora: Vezměte jednoho inkvizitora ze společné zásoby a přidejte ho do sklepení na svou hráčskou desku na políčko úplně vlevo.



Přesvědčení inkvizitora: Pohněte jedním inkvizitorem ve svém sklepení o jedno políčko doprava.



Rozloučení s inkvizitorem: Odstraňte jednoho inkvizitora ze svého sklepení z políčka úplně vpravo a získejte odměnu v podobě nové kostky a jednoho kvadrantu.



Získejte počet vítězných bodů odpovídající číslu na symbolu.



Ztratíte počet vítězných bodů odpovídající číslu na symbolu.



Přednáška: Pohněte jedním ze svých žetonů univerzity o jedno políčko nahoru a získejte případný bonus z odpovídajícího řádku.



Získejte jeden kvadrant ze společné zásoby.



Hlavní objekt



Vylepšení: Vyberte si jednu svoji akční destičku a otočte ji na druhou, vylepšenou stranu (zlatá barva).



Pozorování: Můžete si vybrat, jestli budete pozorovat jeden hlavní objekt, nebo dvě souhvězdí. Tato akce vždy vyžaduje použití vašich kostek (vrácení do společné zásoby).



Hodnoty pro výslech: Pozice inkvizitorů ovlivňuje vaši pověst u inkvizičního tribunálu. Při výslechu vždy sečtete hodnoty všech svých inkvizitorů.

ZÁKLADNÍ A VYLEPŠENÉ STRANY AKČNÍCH DESTIČEK



Autor hry: Tomáš Holek

Ilustrace a grafický design: Michal Peichl

Vývoj hry: Tomáš Holek, Michal Peichl,
Milan Zborník, Petr Plášil

Překlad české verze: Petr Plášil

Testování hry jednoho hráče: Ruda Malý

Redakce: Ondřej Kurka, Vladimír Smolík, Jan Březina
a Daniel Knápek

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Testeři: Jindřich Pavlásek, Petr Vojtěch, Vladimír Suchý,
Ladislav Pospěch, Ruda Malý, Štěpán Peterka, Účastníci
Brnohraní 2023, KDH Počátky, Pavla Plášilová, REXhry,
Radek Boxan, Josef Ševců, Vlaada Chvátil, Tomáš Uhlíř,
Vítek Vodička, Miroslav Felix Podlesný, Regina Uraza-
jeva, Radka Mužíková, Tomáš Volný, Ondra Černocho,
Michal Zborník, Olga Zborníková, Jakub Rýpar, Karolína
Röschová, Adam Španěl, Petr Čáslava, Ondřej Cigánek

Se vzpomínkou na Káju Hamšíka, který věděl to, co ostatní ne.

