

DOEL VAN HET SPEL

Meewerken aan de creatie van uitvindingen en het bijbehorende patent bemachtigen om zo overwinningpunten verdienen die van jouw team van uitvinders het beste team ooit maken.

ONDERDELEN

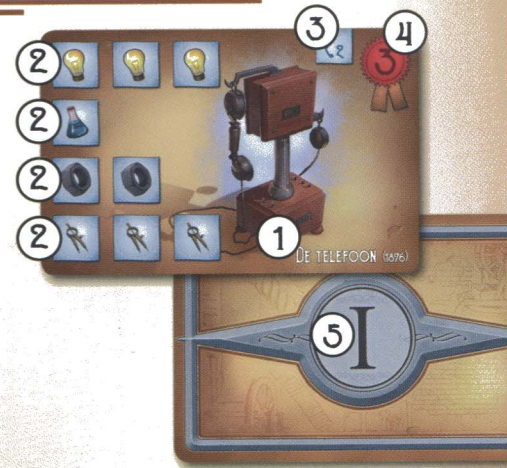
20 UITVINDERSKAARTEN EN 33 STARTKENNISFICHES:

- ① Naam van de uitvinder
- ② Kennis van de uitvinder: natuurkunde, scheikunde, werktuigkunde wiskunde
- ③ Startkennis van de uitvinder
- ④ Vooruitgangsdool
- ⑤ Aantal overwinningpunten die behaald worden bij het bereiken van Vooruitgangsdool
- ⑥ Startkennisfiches



36 UITVINDINGSKAARTEN:

- ① Naam van de uitvinding
- ② Kennis die nodig is om de uitvinding te maken
- ③ Classificatie nummer: 0 voor wapens, 1 voor vervoer, 2 voor communicatie, 3 voor recreatie, 4 voor tijd, en 5 voor energie
- ④ Aantal overwinningpunten die verdiend kunnen worden bij het verkrijgen van de uitvinding
- ⑤ Tijdperk van de uitvinding (I, II of III)



52 BELONINGSFICHES:

- ① Overwinningpuntfiche
- ② Vooruitgangsfiche
- ③ Beschikbaarheidsfiche
- ④ Aanvullende Kennis-fiche
- ⑤ Classificatienummer-fiche

Let op: Op alle beloningsfiches staat een ① op de achterkant.



VOORBEREIDING

- 1 Elke speler kiest een team bestaande uit vier uitvinders (met dezelfde achtergrondkleur) en neemt de bijbehorende blokjes. De uitvinders zijn verdeeld in teams op basis van de periode waarin zij leefden. De spelers plaatsen hun Kennisfiches zoals aangegeven op de karakterkaarten van elk van hun uitvinders.
- 2 De kaarten die de uitvindingen voorstellen zijn gesorteerd op het tijdperk (I, II, of III) overeenkomend met het nummer op de achterkant. Het aantal kaarten gelijk aan het aantal spelers + 3 wordt afgenomen van de stapel van het eerste tijdperk (Tijdperk I). Deze kaarten worden in het midden van de tafel geplaatst.
- 3 Doe alle beloningsfiches in de zak. Twee beloningsfiches, blind genomen uit de zak, worden dan op elk van de uitvindingen geplaatst. Alle fiches worden zo geplaatst dat de kant waar de 1 op staat, niet zichtbaar is.
- 4 De spelers bepalen dan samen wie de startspeler wordt. De startspeler plaatst het figuur van Leonardo da Vinci voor zich.

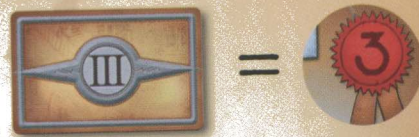
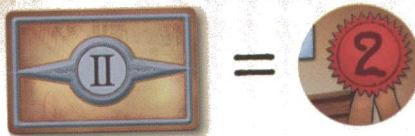
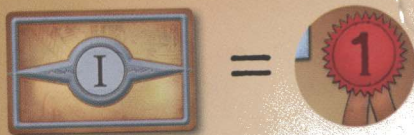
Het spel kan nu beginnen...



HOE VERDIEN JE OVERWINNINGSPUNTEN?

Er zijn vier manieren om overwinningpunten te verdienen die allen afhankelijk zijn van de manier waarop de beloning worden verdeeld (zie Het verdelen van de beloningen).

▣ **Het verkrijgen van uitvindingen** (oftewel het patent bemachtigen): het aantal behaalde overwinningpunten aangegeven op elke uitvinding. Dit aantal vermeerdert tijdens elk tijdperk, terwijl tegelijkertijd ook de moeilijkheidsgraad van de uitvindingen toeneemt.



▣ **Het verzamelen van overwinningpunten.**



▣ **Vergroot de kennis van je uitvinders:** een speler kan op elk gewenst moment het kennisniveau van zijn/haar uitvinder verbeteren met de vooruitgangsfiches. Als een uitvinder het vooruitgangsdooel, zoals aangegeven in het kader op de karakterkaart, bereikt of overstijgt, dan ontvangt de speler het aantal overwinningpunten zoals aangegeven boven het kader op de karakterkaart.



Opmerking: Spelers zijn vrij om de kennis van hun uitvinders te vergroten zonder te voldoen aan de voorwaarde gesteld op de karakterkaart. Ze zullen dan uiteraard ook geen overwinningpunten verdienen bij het behalen van het vooruitgangsdooel aan het einde van het spel.

Verzamel één of meer opvolgende series van uitvindingen: Er staat een blauw nummer op elk van de uitvindingen (het patent classificatie nummer). Aan het einde van het spel verdienen de spelers het aantal overwinningspunten gelijk aan het hoogste blauwe cijfer op elk van hun opvolgende series. Een serie is alleen geldig wanneer deze start met 0.

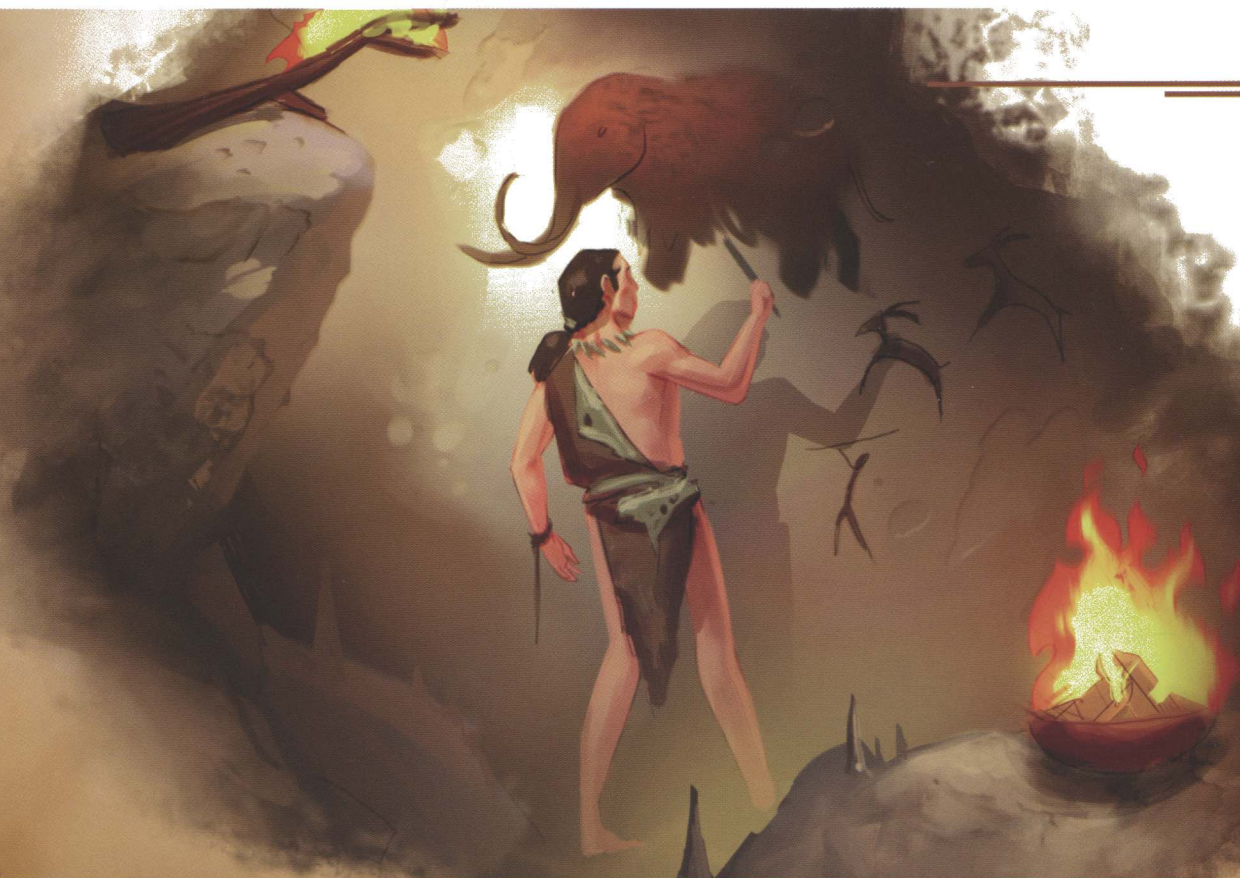


$$3 + 3 + 1 + 2 = 9$$

+

$$0 + 1 + 2 + 3 = 6$$

= 12



HET SPELVERLOOP

Tijdens elke beurt, moet elke speler één van de volgende acties uitvoeren:

▣ Zet een uitvinder aan het werk

OF

▣ Maak bezette uitvinders weer beschikbaar

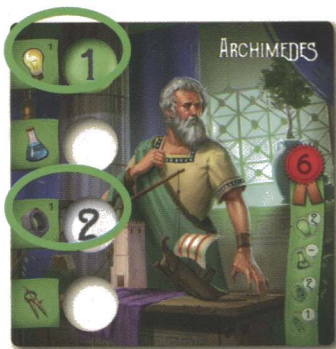
Zet een uitvinder aan het werk: De speler kiest één van zijn/haar beschikbare teamleden (in een verticale positie) die aan de slag gaat met één van de uitvindingen. De speler plaatst zijn/haar blokjes op de nog lege vakjes van de uitvinding corresponderend met het type en kennisniveau van de uitvinder. Uiteindelijk wordt de uitvinder omgedraaid van 'beschikbaar' naar 'bezet' (in een horizontale positie).

Tijdens deze actie:

- Moet er minstens één blokje worden geplaatst.
- Moeten alle blokjes op dezelfde uitvinding worden geplaatst.
- Als een uitvinder meer blokjes biedt dan nodig is voor de uitvinding, dan is het overschot nutteloos en wordt het teruggegeven aan de eigenaar.

Voorbeeld: Mark is aan de beurt en hij heeft het Oudheid team (Hypatia, Archimedes, Aristoteles en Hippocrates). Hij zet Archimedes aan het werk met de Boog. Momenteel heeft Archimedes een niveau 1 in natuurkunde en niveau 2 in werktuigkunde. Mark plaatst één blokje op natuurkunde en 2 blokjes op werktuigkunde. Hij draait daarna Archimedes naar een horizontale positie. Deze Uitvinder kan niet langer worden gebruikt zolang hij in deze positie blijft.

1



2



OF

▣ **Maak bezette uitvinders weer beschikbaar:** De speler draait al zijn/haar bezette uitvinders (in horizontale positie) naar een verticale positie. Minstens één uitvinder moet bezet zijn om deze actie uit te voeren.

Voorbeeld: Drie van de uitvinders van Mark zijn bezet wanneer het zijn beurt is. In plaats van de vierde aan het werk te zetten, besluit hij om zijn hele team weer rechtop te zetten. Op deze manier heeft hij de volgende ronde de keuze uit al zijn uitvinders.



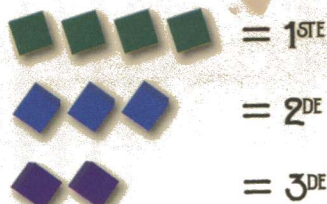


EEN UITVINDING VOLTOOIEN

Een uitvinding wordt beschouwd als voltooid wanneer alle vakjes vol zijn. De speler die de uitvinding voltooit (diegene die het laatste lege vakje vult) neemt het Leonardo da Vinci figuur en plaatst deze voor zich. De fase van het verdelen van de beloningen kan nu starten.

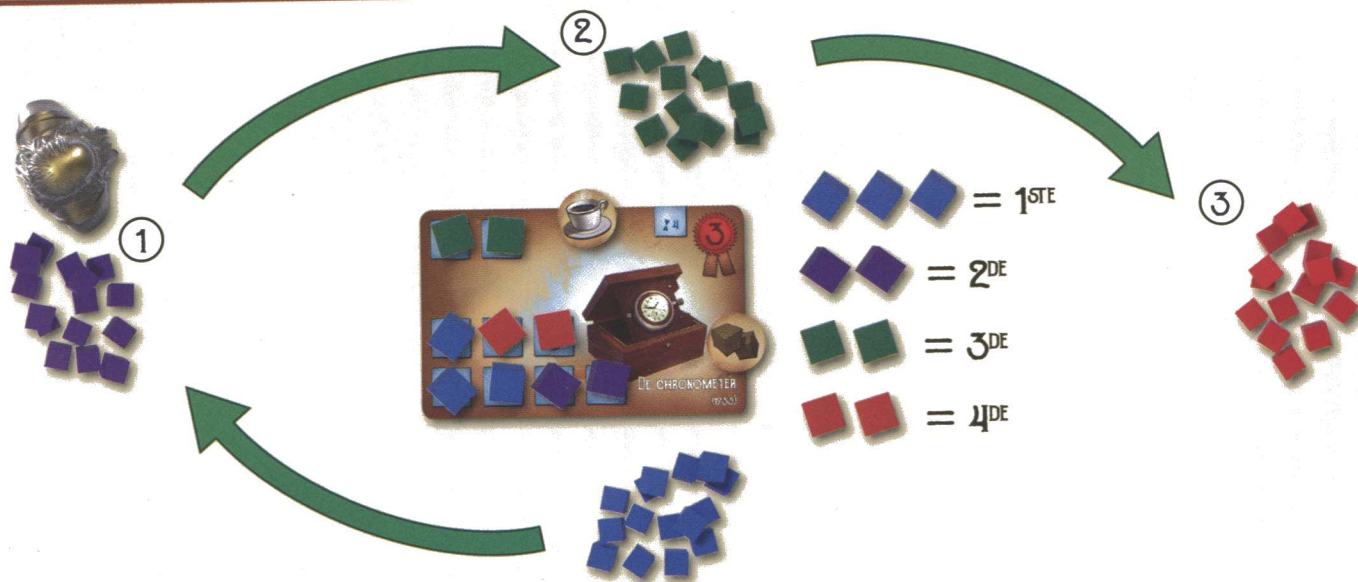
HET VERDELEN VAN DE BELONINGEN

Om deel te nemen aan het verdelen van de beloningen, moet je minstens één blokje op de uitvinding hebben geplaatst. De spelers kiezen hun beloning op volgorde van het belang van hun bijdrage aan het maken van de uitvinding: startend met de grootste bijdrager (hij/zij die de meeste blokjes op de uitvinding heeft geplaatst) en eindigend met de laagste bijdrager.



In het geval van een gelijke stand is de volgorde als volgt:

- ① De speler die in het bezit is van het Leonardo da Vinci figuur,
- ② De speler die met de klok mee het dichtst bij de speler met het figuur zit,
- ③ De volgende speler met de klok mee vanaf het figuur.



Elke speler die deelneemt aan het verdelen kan maar één beloning kiezen: óf de uitvinding zelf, óf een van de twee fiches die er bovenop liggen. Alleen de drie grootste bijdragers nemen deel aan deze verdeling. De gekozen beloning worden daarna voor de spelers geplaatst en de beloningen die niet zijn gekozen (als er maar 1 of twee spelers hebben meegedaan) worden afgelegd in de doos, niet in de zak.

Zodra het verdelen klaar is, neemt elke speler zijn/haar blokjes terug en gaat het spel zoals normaal verder. Het is nu beurt van de speler aan de linkerkant van het Leonardo da Vinci figuur.

LET OP: wanneer de één na laatste uitvinding op de tafel is voltooid en het verdelen van de beloningen is voltooid, dan eindigt dit tijdperk direct. Alle blokjes die op de laatste uitvinding zijn geplaatst worden hiermee nutteloos en worden teruggegeven aan de eigenaar. De laatste uitvinding en de bijbehorende twee fiches worden afgelegd in de doos en het spel wordt vervolgd in Tijdperk II.



TIJDPERK II

- ▣ Het aantal kaarten gelijk aan het aantal spelers + 3 wordt afgenomen van stapel uitvindingen van Tijdperk II. Deze kaarten worden in het midden van de tafel geplaatst.
- ▣ 2 beloningsfiches, blind genomen uit de zak, worden op elke uitvinding geplaatst. Alle fiches worden zo geplaatst dat de kant met de 1 erop niet zichtbaar is.
- ▣ Het spel wordt vervolgd vanaf het punt dat het onderbroken werd, zonder enige aanpassing (de bezette karakters blijven in een horizontale positie). Vervolgens is het de beurt van de speler aan de linkerkant van het Leonardo da Vinci figuur.
- ▣ Tijdperk II wordt op dezelfde wijze gespeeld als het voorgaande tijdperk.



TIJDPERK III

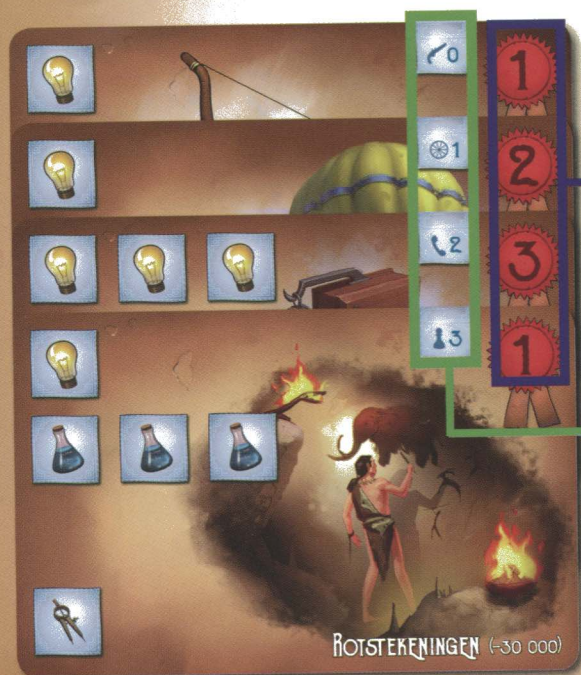
Tijdperk III wordt op dezelfde wijze gespeeld als de twee vorige tijdperken, met als enig verschil dat de uitvindingen van de Tijdperk III stapel worden afgenomen.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer het verdelen van de één na laatste uitvinding van Tijdperk III is voltooid, dan eindigt het spel. Elke speler telt zijn/haar overwinningspunten op de volgende wijze op:

- ① De punten van de uitvindingen die zij hebben verdiend,
- ② De punten van de opvolgende series van de uitvindingen,
- ③ De punten aangegeven op hun overwinningspuntfiches,
- ④ De punten van uitvinders die hun vooruitgangdoel hebben behaald.

De speler die erin is geslaagd de meeste overwinningspunten te behalen wint het spel. In geval van een gelijkspel gaat de overwinning naar de speler met de meeste uitvindingen.



①

$$1 + 2 + 3 + 1 = 7$$

+

②

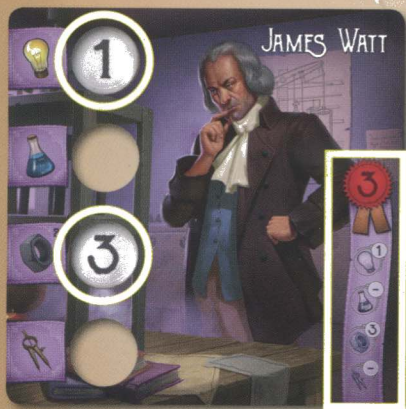
$$0 + 1 + 2 + 3 = 6$$

$$= 10$$

3

$$\text{2} + \text{3} = 5$$

4



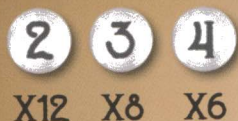
$$= 9$$

$$\text{1} + \text{2} + \text{3} + \text{4} = 24$$



DE BELONINGSFICHES

Er zijn vijf soorten beloningsfiches in het spel:



De vooruitgangsfiches: deze fiches vertegenwoordigen het kennisniveau met waarden van 2, 3 en 4. Elk niveau kan op elk moment in het spel worden neergelegd, bovenop het vorige niveau. Bijvoorbeeld een 1 kan op een leeg vak worden geplaatst, een 2 op een 1 enzovoort. Wanneer vooruitgangsfiches eenmaal zijn geplaatst op een uitvinder, kunnen deze niet meer worden verwijderd.



De overwinningspuntfiches: deze fiches leveren hun eigenaar het aantal punten overeenstemmend met hun waarde op.



De beschikbaarheidsfiches: deze fiches geven de speler de mogelijkheid om tijdens zijn/haar beurt alle bezette uitvinders (die in horizontale positie zijn) rechtop te draaien zonder dat dit telt als een actie. De speler kan dan direct, als hij/zij nog niet gespeeld heeft, een uitvinder aan het werk zetten. Deze fiches worden na gebruik afgelegd.



De Aanvullende Kennis-fiches: deze fiches geven de speler die een uitvinder aan het werk heeft gezet, de mogelijkheid om twee aanvullende blokjes op de uitvinding te plaatsen, zelfs op een kennisvlak dat de uitvinder niet zelf heeft. Deze fiches worden na gebruik afgelegd.



De classificatienummer-fiches: deze fiches kunnen elke ontbrekende waarde in een serie vervangen (inclusief een 0 of een waarde hoger dan 5).

LET OP:



Alle beloningsfiches hebben een 1 op de achterkant staan. Dit houdt in dat ze mogen worden omgekeerd en ingezet kunnen worden als een vooruitgangsfiche met een waarde van 1.

- De beloningsfiches die verdiend zijn door een speler kunnen bewaard worden om later in het spel in te zetten.
- Het inzetten van een beloningsfiche wordt nooit als een actie gezien.

CREDITS

- Spelontwerp: Frédéric Henry
- Illustraties: Gaël Lannurien
- Vormgeving: Loïg Hascoët

- Biografie teksten: Thomas Hervet, Laura Rouquié & Lénaïck Petitjean
- Nederlandse vertaling: Kim Somberg
- Revisie: Stefan Meeuwsen