

## 1. Wstęp

W świecie nauki istnieje tylko jedna, prawdziwa waluta. Nie jest nią złoto ani władza. Jest nią prestiż. To on przyciąga najtęższe umysły, otwiera drzwi do największych grantów i decyduje o tym, czyje nazwisko zostanie zapamiętane przez pokolenia.

W grze *Principia* stajesz na czele jednej z czołowych instytucji badawczych, by wziąć udział w bezwzględny wyścigu o wieczną chwałę. Twoim zadaniem jest przekształcenie skromnych funduszy w przełomowe odkrycia. Będziesz licytować o lukratywne granty, zatrudniać światowej sławy specjalistów i zarządzać złożonymi projektami badawczymi, które mogą na zawsze zmienić oblicze nauki.

Każda publikacja to krok ku nieśmiertelności. Każdy technologiczny przełom to fundament, na którym przyszłe pokolenia zbudują jeszcze wspanialsze cuda. Rywalizacja jest jednak ogromna, a zasoby ograniczone. Tylko jeden instytut zdobędzie miano tego, na którego ramionach stoją giganci.

Twoje dziedzictwo zaczyna się teraz.

## 2. Cel Gry

Głównym celem gry jest zdobycie jak największej liczby Punktów Prestiżu (PZ). Punkty te są nie tylko miarą Twojego ostatecznego sukcesu, ale także kluczowym zasobem strategicznym, który będziesz wydawać w trakcie gry, aby zdobyć przewagę.

Gra nie kończy się po ustalonej liczbie rund. Zamiast tego, koniec gry jest uruchamiany przez warunek opisany na wybranej na początku karcie Scenariusza (np. "gdy pierwszy gracz opublikuje 5 artykułów"). Gdy warunek końca gry zostanie spełniony, dokończana jest bieżąca runda, po czym następuje punktacja końcowa.

Gracz, który po podliczeniu wszystkich punktów posiada najwięcej Punktów Prestiżu, zostaje zwycięzcą i zapisuje się w annałach nauki.

## 3. Komponenty Gry

- 1 Planszетка Przełomów Naukowych: Wspólna plansza do oznaczania postępów w kluczowych dziedzinach.
- 4 Planszетки Instytutów: Indywidualne planszетки dla każdego gracza, służące do organizacji zasobów i personelu.
- 10 Kart Instytutów: Zapewniające asymetryczne warunki startowe dla każdego gracza.
- 6 Kart Scenariuszy: Definiujących warunki końca gry i modyfikatory punktacji.
- 4 Zestawy Kart Akcji: Każdy zestaw w innym kolorze gracza, składający się z 5 unikalnych kart (PROWADŹ BADANIA, PUBLIKUJ, INWESTUJ, REKRUTUJ, ZARZĄDZAJ).
- 60 Kart Badań: Reprezentujące różne projekty naukowe, które gracze mogą podjąć.
- 50 Kart Czasopism: Oferujące możliwość publikacji i zdobywania Punktów Prestiżu.
- 50 Kart Naukowców: Przedstawiających Doktorów i Profesorów możliwych do zrekrutowania.
- 20 Kart Sprzętu: Reprezentujących zaawansowane technologie odblokowywane dzięki Przełomom.
- 60 Kart Grantów: Zapewniających fundusze i cele na każdą rundę.
- Kredyty
  - 40 x 1 Kredyt
  - 30 x 5 Kredytów
  - 20 x 10 Kredytów
- Żetony Punktów Prestiżu (PZ):
  - 40 x 1 PZ
  - 30 x 5 PZ
- 90 Znaczników Punktów Badań (PB):
  - 30 x Zielone (Biologia/Medycyna)

- 30 x Niebieskie (Chemia/Materiały)
- 30 x Czerwone (Fizyka/Informatyka)
- 30 Żetonów Doktorantów: Reprezentujących tymczasową siłę roboczą.
- 20 Żetonów Wpływów (WP): Rzadki zasób służący do rekrutacji gwiazd.
- 80 Heksagonalnych Znaczników Badań: Po 20 w kolorze każdego gracza.
- 16 Drewnianych Znaczników Graczy: Po 4 w kolorze każdego gracza (do oznaczania punktacji, morale itp.).
- 1 Znacznik Pierwszego Gracza.
- 1 Instrukcja

#### 4. Przygotowanie Gry

##### Przygotowanie Obszaru Gry:

- a. Wybór Scenariusza: Wspólnie wybierzcie jedną kartę Scenariusza i umieśćcie ją w widocznym dla wszystkich miejscu.
- b. Planszетка Centralna: Połóżcie Planszетkę Przełomów Naukowych na środku stołu.
- c. Stworzenie Rynków: Potasujcie osobno talie Kart Naukowców, Kart Czasopism i Kart Badań. Z każdej talii dobierzcie 4 wierzchnie karty i ułóżcie je w rzędzie, tworząc trzy oddzielne rynki ("rzeki"). Pozostałe talie umieśćcie obok odpowiednich rynków.
- d. Bank i Pula Ogólna: Wszystkie żetony Kredytów, Punktów Prestiżu, Punktów Badań, Wpływów oraz żetony Doktorantów umieśćcie w zasięgu graczy, tworząc ogólną pulę zasobów.

##### Przygotowanie Graczy:

- a. Wybór Koloru: Każdy gracz wybiera swój kolor i bierze odpowiadającą mu Planszетkę Instytutu, 20 heksagonalnych znaczników Badań oraz 4 drewniane znaczniki.
- b. Karty Akcji: Każdy gracz otrzymuje swój osobisty zestaw 5 Kart Akcji.
- c. Wybór Instytutu: Potasujcie talię Kart Instytutów i rozdajcie każdemu graczowi po dwie karty. Gracze w tajemnicy wybierają jedną z nich, a drugą odkładają niewykorzystaną do pudełka.
- d. Zasoby Startowe: Wszyscy gracze jednocześnie odkrywają swoje wybrane Karty Instytutów. Każdy gracz pobiera z banku zasoby startowe (K, PZ, WP), personel (Doktorów/Doktorantów) i inne bonusy wskazane na swojej karcie i umieszcza je w odpowiednich miejscach na swojej Planszетce Instytutu.
- e. Oznaczenie Torów: Gracze umieszczają swoje drewniane znaczniki na początkowych polach toru Prestiżu i toru Morale na swoich planszетkach.

##### Wyznaczenie Pierwszego Gracza:

Gracz, którego Karta Instytutu zapewnia najmniejszą startową liczbę Punktów Prestiżu (PZ), otrzymuje Znacznik Pierwszego Gracza i rozpocznie pierwszą rundę. W przypadku remisu, decyduje niższa startowa ilość Kredytów (K).

#### 5. Przebieg Gry

Gra toczy się w kolejnych rundach, aż do momentu spełnienia warunku końca gry opisanego w wybranym Scenariuszu.

Każda runda składa się z 3 Fazy, rozgrywanych zawsze w tej samej, ściśle określonej kolejności:

1. Faza Grantów
2. Faza Akcji
3. Faza Porządkowa

Po zakończeniu Fazy Porządkowej, znacznik pierwszego gracza jest przekazywany osobie po lewej i rozpoczyna się nowa runda.

## 6. Szczegółowe Zasady Gry

Runda gry składa się z trzech Fazy, opisanych poniżej.

### 6.1 Faza Grantów

Faza ta składa się z licytacji, która decyduje o dostępie do zasobów na bieżącą rundę.

- a. Przygotowanie: Odkryj z talii Grantów Bazowych o jedną kartę więcej niż jest graczy i utóż je na środku stołu oraz jedną kartę Grantu Strategicznego.
- b. Licytacja: Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze licytują się o prawo do pierwszego wyboru Grantu. Licytacja odbywa się w Punktach Prestiżu (PZ). Pierwszy gracz musi zalicytować co najmniej 1 PZ lub spasować. Każda kolejna licytacja musi być wyższa od poprzedniej. Gracz, który spasował, nie bierze już udziału w licytacji w tej rundzie. Licytacja kończy się, gdy wszyscy gracze oprócz jednego spasują.
- c. Rozstrzygnięcie: Gracz, który wygrał licytację, płaci zadeklarowaną przez siebie liczbę PZ do banku i jako pierwszy wybiera jedną z dostępnych kart Grantów. Pozostali gracze ponawiają licytację o kolejne pierwszeństwo do karty. Kiedy pozostało tylko dwóch graczy, oboje płacą swoją najwyższą wylicytowaną sumę.
- d. Pobranie Zasobów: Gracze natychmiast pobierają Kredyty (K) wskazane na ich nowych kartach Grantów. Karta Grantu pozostaje przed graczem jako aktywna na tę rundę.

### 6.2 Faza Akcji

To główna faza, w której gracze rozwijają swoje instytucje.

- a. Przebieg Fazy: Zaczynając od pierwszego gracza i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wykonują po jednej turze. W swojej turze gracz musi wykonać jedną z dwóch czynności: zagrać Kartę Akcji z ręki lub spasować. Faza kończy się, gdy wszyscy gracze spasują.
- b. Zagranie Karty Akcji: Gracz wybiera jedną kartę ze swojej ręki, kładzie ją odkrytą przed sobą i otrzymuje pulę Punktów Akcji (PA), które musi natychmiast wydać na czynności z "menu" danej karty. Niewydane PA przepadają.
- c. Pasowanie i Premia: Gracz może spasować w dowolnej ze swoich tur. Kończy on wtedy swój udział w Fазie Akcji w tej rundzie. Gracz, który spasował, otrzymuje natychmiastowy bonus zależny od liczby niewykorzystanych Kart Akcji, które pozostały mu na ręku:
  - Pas z 3 lub więcej kartami na ręku: gracz otrzymuje 7 Kredytów i 2 punkty Morale.
  - Pas z 2 kartami na ręku: gracz otrzymuje 3 Kredyty.
  - Pas z 1 kartą na ręku: gracz otrzymuje 1 punkt Morale.
  - Pas bez kart na ręku (po wykonaniu 5 akcji): gracz nie otrzymuje bonusu.

d. Karty Akcji i ich Działanie:

i. Karta: PROWADŹ BADANIA (daje 3 Punkty Akcji)

Menu dostępnych czynności (można je kupować wielokrotnie):

- Aktywuj 1 Doktoranta (Koszt: 1 PA): Przechyl żeton doktoranta i połóż 1 heks na Karcie Badań.
- Aktywuj 1 Doktora/Profesora (Koszt: 2 PA): Przechyl kartę naukowca i połóż 2 heksy na Karcie Badań.
- Rozpocznij nowe badanie (Koszt: 1 PA): Wyłóż nową Kartę Badań z ręki do swojego obszaru gry.

ii. Karta: REKRUTUJ (daje 2 Punkty Akcji)

Gracz może wydać PA na poniższe czynności:

- Weź 1 Kartę Badań z rynku na rękę (Koszt: 1 PA).
- Zatrudnij 1 doktoranta z puli ogólnej (Koszt: 1 PA). Doktorant nie przyjmuje pensji i zostaje przydzielony do konkretnego badania, aż do jego zakończenia. Następnie zostaje odrzucony.

- Zatrudnij 1 doktora lub profesora (Koszt: 1 PA). Pensja doktora wynosi 2 K, zaś profesora 4 K. Doktorzy i Profesorowie mogą brać udział w dowolnych badaniach. Nie są odrzucani. UWAGA! W grupie można mieć domyślnie jednego profesora (a może tyle co wskazuje instytut). Aby wykupić drugiego i kolejnych, za każdego trzeba dodatkowo zapłacić Punktem Wpływów.

### iii. Karta: PUBLIKUJ

- Opublikuj 1 artykuł w Czasopiśmie: Gracz wybiera kartę z rynku Czasopism, płaci jej koszt w Punktach Badań (PB), spełnia ewentualne inne warunki i otrzymuje nagrody oraz kładzie przed sobą kartę Czasopisma – to jest teraz jego artykuł.

### iv. Karta: INWESTUJ (daje 3 Punkty Akcji)

Menu dostępnych czynności:

- Umieść do 3 PB danego koloru na torze Przełomów tego samego koloru. Za każdy tak dołożony PB dobierz +1 Kredyt. Jeśli w czasie dokładania PB przekroczysz daną wartość, dokonujesz przełomu i otrzymujesz opisaną nagrodę. Od tego momentu każdy gracz może zakupić Przełom.

### v. Karta: ZARZĄDZAJ (daje 2 Punkty Akcji)

Menu dostępnych czynności:

- Weź 2 Kredyty z banku (Koszt: 1 PA).
- Pociągnij za sznurki (Koszt: 2 PA oraz 1 WP): Gracz może całkowicie odświeżyć jeden z rynków (Czasopism lub Kart Badań).

## 6.3 Faza Porządkowa

Po tym, jak wszyscy gracze spasują, Faza Porządkowa jest rozgrywana w następujących krokach:

- Krok 1: Wypłata Pensji. Każdy gracz musi wypłacić . Jeśli gracz nie jest w stanie zapłacić pensji, musi wybrać i odrzucić jednego ze swoich stałych pracowników. Dodatkowo jego Morale spadają do najniższej wartości na torze.
- Krok 2: Sprawdzenie Celów Grantów. Gracze sprawdzają, czy zrealizowali cel na swojej karcie Grantu z tej rundy. Otrzymują wskazane nagrody za sukces lub ponoszą kary za porażkę. Następnie odrzucają karty Grantów z tej rundy.
- Krok 3: Odświeżenie Rynków. Najstarsza (skrajna) karta z każdego z trzech rynków (Naukowców, Czasopism, Badań) jest odrzucana. Pozostałe karty przesuwają się, a na pustym miejscu pojawia się nowa karta z odpowiedniej talii.
- Krok 4: Odzyskanie Kart Akcji. Gracze biorą wszystkie swoje zagrane Karty Akcji z powrotem na rękę. Wszyscy przechyleni naukowcy stają się ponownie dostępni.
- Krok 5: Sprawdzenie Końca Gry. Gracze sprawdzają, czy został spełniony warunek końca gry opisany w Scenariuszu. Jeśli tak, gra się kończy.
- Krok 6: Przekazanie Znacznika Pierwszego Gracza. Jeśli gra się nie kończy, znacznik pierwszego gracza jest przekazywany osobie po lewej. Rozpoczyna się nowa runda.