

ZASADY

CAŁA WIEDZA ŚWIATA W JEDNYM MIEJSCU

W III wieku p.n.e. Ptolemeusz I roztoczył wizję stworzenia Wielkiej Biblioteki Aleksandryjskiej, monumentalnego skarbca ludzkiej wiedzy, mieszczącego się w przestrzeni zwanej Musejonem, poświęconej Muzom, dziewięciu boginiom sztuk.

Wzniesiona przez dynastię Ptolemeuszy instytucja stała się ośrodkiem dla studentów, skrybów, uczonych i bibliotekarzy oraz wielkich umysłów z różnych kultur. Marzeniem Ptolemeusza było zgromadzenie wiedzy całego świata, a Biblioteka przechowywała niezliczone zwoje, będące świadectwem jego herkulesowego wysiłku w gromadzeniu i ochronie intelektualnego dziedzictwa starożytności oraz w rozsławianiu jego imienia.

Wielka Biblioteka, położona w pobliżu tętniącego życiem portu Aleksandrii, witała statki transportujące dzieła, uczonych i mądrości z odległych krain. Główny bibliotekarz odgrywał kluczową rolę w wielkich salach Musejonu, który mieścił nie tylko samą Bibliotekę, ale i inne ośrodki nauki oraz wymiany kulturowej. Bibliotekarze czuwali nad porządkowaniem rozległych zbiorów, prowadzili studentów przez ich szkolenie oraz osobiście zajmowali się sztuką tłumaczenia i ochrony tekstów w różnych językach, ze szczególnym naciskiem na grekę. Półki Biblioteki szeptały dźwiękiem szelestu starożytnego papirusu, ucieleśniając ducha intelektualnej ciekawości i międzykulturowej wymiany.

Wejdź w sandały bibliotekarzy i podejmij się kluczowej odpowiedzialności za prowadzenie instytucji w obrębie Musejonu, mierząc się z wyzwaniami i korzystając z szans, jakie niesie to legendarne centrum wiedzy. Pośród dzieł, różnorodnych umysłów i portowego zgiełku bibliotekarze stali się głównymi strażnikami wiedzy, kształtując dziedzictwo Wielkiej Biblioteki i dokładając swoją nić do bogatej tkaniny historii starożytnego świata.

SPIS TREŚCI

Komponenty 3
Przygotowanie rozgrywki 4-5
Przygotowanie gracza 6
Runda Otwarcia 6
Główne Założenia 7-8

Rozgrywka 9
1. Faza Planowania 9
2. Faza Realizacji 9

Akcje Zarządcze 10

Akcje Główne 11
1. Użycie kafla Lokacji 11
2. Wykonanie Akcji Czasu na planszy Czasu 11
3. Użycie dostępnego Uczonego 12
4. Zrealizowanie karty Królewskiego Żądania 13
5. Lektura 13

Lokacje Musejonu 14
A. Nawigacja 14–15
B. Port 16
C. Pałac 16
D. Szkoła 17
E. Sala Skrybów 18
F. Ogród 19
G. Akademia 20

Rezydencja 21

Rozgrywka (cd.) 3. Faza Końca Pokolenia 21
Punktacja końcowa 22
Wskazówki oraz opisy komponentów i symboli 22–24

NA CZYM POLEGA ROZGRYWKA?

W trakcie rozgrywki prowadzicie Badania nad Wielkimi Osiągnięciami, dostarczacie Dzieła do królestwa i szkolicie Skrybów, aby tłumaczyli Zwoje. Następnie, zgodnie z Królewskimi Żądaniami, wysyłacie Zwoje, Wielkie Osiągnięcia i Dzieła do Wielkiej Biblioteki, aby zdobyć Sławę, Ulepszenia i inne korzyści oraz przyciągnąć do Biblioteki wybitnych Uczonych swoich czasów, by z wami współpracowali.

Zdobywani przez was Uczeni i Ulepszenia zapewniają wam więcej Akcji oraz większą elastyczność decyzji. Aby osiągnąć swoje cele, musicie zarządzać Zasobami, w tym najważniejszym Zasobem ze wszystkich: Czasem.

KONIEC GRY

Gdy Uczeni wykonują swoją pracę, mijają Pokolenia, wywołując Wydarzenia, a Wielka Biblioteka stopniowo się zapełnia. Gdy wywołane zostanie drugie Wydarzenie lub w Bibliotece pozostaną nie więcej niż 2 puste pola, wywołany zostanie koniec gry, a gracz z **największą liczbą punktów Sławy** otrzymuje miano Największego Bibliotekarza i odnosi zwycięstwo.

Pamięci Steve'a Jonesa

Steve Jones, który niestety odszedł od nas w grudniu 2024 r., był kimś więcej niż tylko fanem. Był prawdziwym ambasadorem moich gier. Spotkaliśmy się kilka razy na konwentach, gdzie jego pasja była nie do podrobienia. Niestrudzenie wyszukiwał graczy, przedstawiał im moją twórczość i wnosił energię oraz entuzjazm do każdego stołu. To był dla mnie zaszczyt, że byłem jego ulubionym projektantem, a jego wsparcie znaczyło dla mnie bardzo wiele. Choć nie doczekał kolejnego roku, pozostanie w mojej pamięci jako jedna z osób, które najbardziej mnie wspierały.

TWÓRCY

Chciałbym podziękować wszystkim testerom, w szczególności: Shelley Danielle, Jon Deale, Sidd (ooba), Scott Hill, John Auer, Weronika Wojtala, Netanel Esman, Evan Sarafian którzy spędzili tyle godzin, testując The Great Library.

A także: Aaró Castillo, Adam Richards, Alexander Krill, Alexandre Abreu, Alex Arenas, Alex Brown, André Rocha, Andreia Franco, Andrew Marrion, Anthony Evans, Antonio Cunha, Asier Villanueva, Áxel Cisneros, Babby, Brett Wright, Bryan Yan, Cath Short, Cavendishw, Chris Hammond, Chuck Case, Dan Bates, Daniel Guimarães, Darius Dale, Darren Tse, David Hughes, Devin Parentice, Douglas Siu, Duarte Barbosa, Edoardo Di Varano, Eduardo Martins, Elsa Romão, Emanuel Santos, Eva Hable, Flávio Machado, Fredrico Perl, Gina James, Henrique Barbosa da Costa, Ian Molloy, Jack Cutajar, Jackson Yee, Jacob Gonzalez, Jack Haddad, Jake Crompton, Janusz Franas, Jerald Wilks, Joana Bastardo, Joana Rebelo, João Quintela Martins, John Lettiere, John Sebastian, Joseph Jezior, Joseph Morris, Julian Pombo, Justin Tonna, Karen Cooper, Knizia Robert, Krissie Wright, Kristopher Young, Kyle Gromley, Kyle Pineda, Laura Brehm, Luís Branco, Marco Vicente, Mark Buhagiar, Márton Ferenci, Matts Balgard, Michael Mikalonis, Monti, Morgan Deale, Nándor, Nilu Rajendran, Nir Szilagyi, Nayra de Lima Portela, Pakkapong Sricharoen, Paul Dent, Paulo Renato, Paulo Schneider, Pedro Freitas, Pedro Silva, Pedro Teixeira, Peter Dringautzki, Rafaël Theunis, Rafael Pires, Rharvudh Ounmuang, Rui Gonçalves, Ryan Pulido, Scott Campbell, Scott Herman, Sérgio Freitas, Shazirah Kaur, Sofia Passinhas, Steven Lawton, Tasso, Thomas MacGregor, Tianhao Yu, Tom Altcore, Victor Hurtado, Virginia, Vittorio Vagliani, Will Parker i Xavi Sabaté.

Największe wyrazy miłości dla mojego wspaniałego syna i córki - Alexa i Inês oraz dla mojej muzy i najlepszej przyjaciółki, mojej żony Sandry za cierpliwość, wsparcie i inspirację.

Projekt gry: Vital Lacerda
Ilustracje, projekt graficzny i ilustracje 3D: Ian O'Toole
Opracowanie i redakcja instrukcji w języku angielskim: Phil Pettifer
Zespół deweloperski: Shelley Danielle, Jon Deale, Sidd (ooba), Scott Hill i Weronika Wojtala
Tryb Solo, projekt instrukcji i ilustracje 3D: Vital Lacerda
Korekta: Ori Avtalion, Shelley Danielle, Scott Tepper, Arien Malec, Allen Hernandez, Violet Colby oraz wielu innych członków Discorda Vitala
Dodatkowe badania historyczne: dr Anna Józefina Rutkowska
Kierownik projektu: Randal Lloyd
Tłumaczenie na język polski: Paweł Imperowicz
Skład edycji polskiej: Mateusz Kopacz
Redakcja edycji polskiej: Marcin Zalewski

PORTAL GAMES.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów
portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: https://portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: https://sklep.portalgames.pl/great-library

KOMPONENTY

Wszystkie komponenty są limitowane.



1 dwustronna plansza Główna i 1 dwustronna plansza Czasu i Pinaksu



4 plansze Warsztatu gracza - po 1 w kolorze każdego gracza



Te Zasady, Zasady Trybu Solo i 4 Pomoce Gracza



7 kości Czasu i 12 kości Wiedzy - po 3 w kolorze każdego gracza



7 żetonów Pokolenia i 8 Lokalnych Uczonych - po 2 w kolorze każdego gracza



8 kart Przygotowania, 7 kafli Lokacji Biblioteki, 1 kafel Początkowego Dzieła



6 kafli Głównego Bibliotekarza



4 Początkowych Skrybów bez specjalizacji - po 1 w kolorze każdego gracza



16 kafli Zwoju i 12 Skrybów wyspecjalizowanych w **Sztuce i Satyrze**



16 kafli Zwoju i 12 Skrybów wyspecjalizowanych w **Prawie i Retoryce**



16 kafli Zwoju i 12 Skrybów wyspecjalizowanych w **Medycynie i Filozofii**



6 kafli Startowego Zwoju - po 2 z każdej specjalizacji



9 Wielkich Osiągnięć - po 3 z każdej specjalizacji, o wartościach 5, 6 i 7 Sławy



12 kafli Dzieła



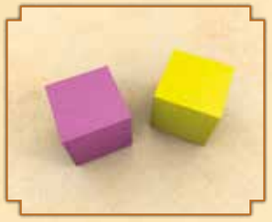
6 żetonów Wydarzeń - po 2 z każdej specjalizacji



36 kart Królewskiego Żądania w 5 taliach - dwie po 9 kart i trzy po 6 kart



8 kafli Królewskiego Ulepszenia - po 4 każdego typu



16 kostek Królewskiego Ulepszenia i 12 kostek Ulepszenia Wielkiego Osiągnięcia



18 kart Zaproszonego Uczonego w 3 taliach (A/B/C)



16 Zaproszonych Uczonych - po 4 w kolorze każdego gracza, ponumerowanych od 1 do 4



16 kafli Lokacji Zaproszonego Uczonego - po 4 w kolorze każdego gracza, ponumerowanych od 1 do 4



15 Kamieni Tłumaczenia - po 5 w każdym z 3 typów



4 znaczniki Floty i 16 znaczników Kapitana - po 4 w kolorze każdego gracza



20 kafli Lokacji Statku - po 5 w kolorze każdego gracza



16 kafli Pinaksu



48 Pieczęci - po 12 w kolorze każdego gracza oraz 48 znaczników Biblioteki



4 znaczniki Kolejności Tury i 4 znaczniki Sławy - po 1 w kolorze każdego gracza



4 znaczniki Czasu i 12 znaczników Akademii - po 3 w kolorze każdego gracza



20 żetonów Królewskiej Łaski i 25 żetonów Badań - po 5 o wartości 5 każdy



Żetony Skrzyni: 16 ze Srebrem, 16 z Atramentem, 16 z Papirusem

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozgrywka 2- lub 3-osobowa: Zmiany w zasadach dla rozgrywek 2- lub 3-osobowych oznaczone są w ten sposób.

1. Umieśćcie **planszę Główną** na środku obszaru gry, stroną odpowiadającą liczbie graczy: 1–2 albo 3–4 ku górze. (Zwróćcie uwagę na symbole w lewym górnym rogu planszy Głównej).

2. Umieśćcie planszę **Czasu i Pinaksu** obok planszy Głównej, stroną odpowiadającą liczbie graczy: 1–2 albo 3–4 ku górze.

3.  Potasujcie **żetony Pokolenia** i umieśćcie losowo po 1 odkrytym żetonie na każdym z 7 pól najbardziej z lewej na torze Pokoleń.

4. Potasujcie **żetony Wydarzeń** i umieśćcie losowo po 1 odkrytym żetonie na każdym z 2 pól Wydarzeń na torze Pokoleń. Pozostałe żetony Wydarzeń odłóżcie do pudełka.

5.  Podzielcie **kafle Skrybów** według specjalizacji: **Sztuka**, **Prawo** i **Medycyna**. Odłóżcie na bok kafle Początkowego Skryby (bez specjalizacji). Osobno potasujcie wszystkie kafle danej specjalizacji, tworząc 3 zakryte stosy i umieśćcie je obok planszy Głównej. Obok każdego stosu zostawcie miejsce na stos kafli odrzuconych z danego stosu. Z każdego stosu weźcie 2 wierzchnie kafle i umieśćcie je odkryte na odpowiadających im polach w **Posiadłości.**

6.  Podzielcie 6 **kafli Startowych Zwojów** (z oznaczeniem „S”) na 3 stosy według ich specjalizacji i umieśćcie te stosy obok planszy Głównej, będą potrzebne później.

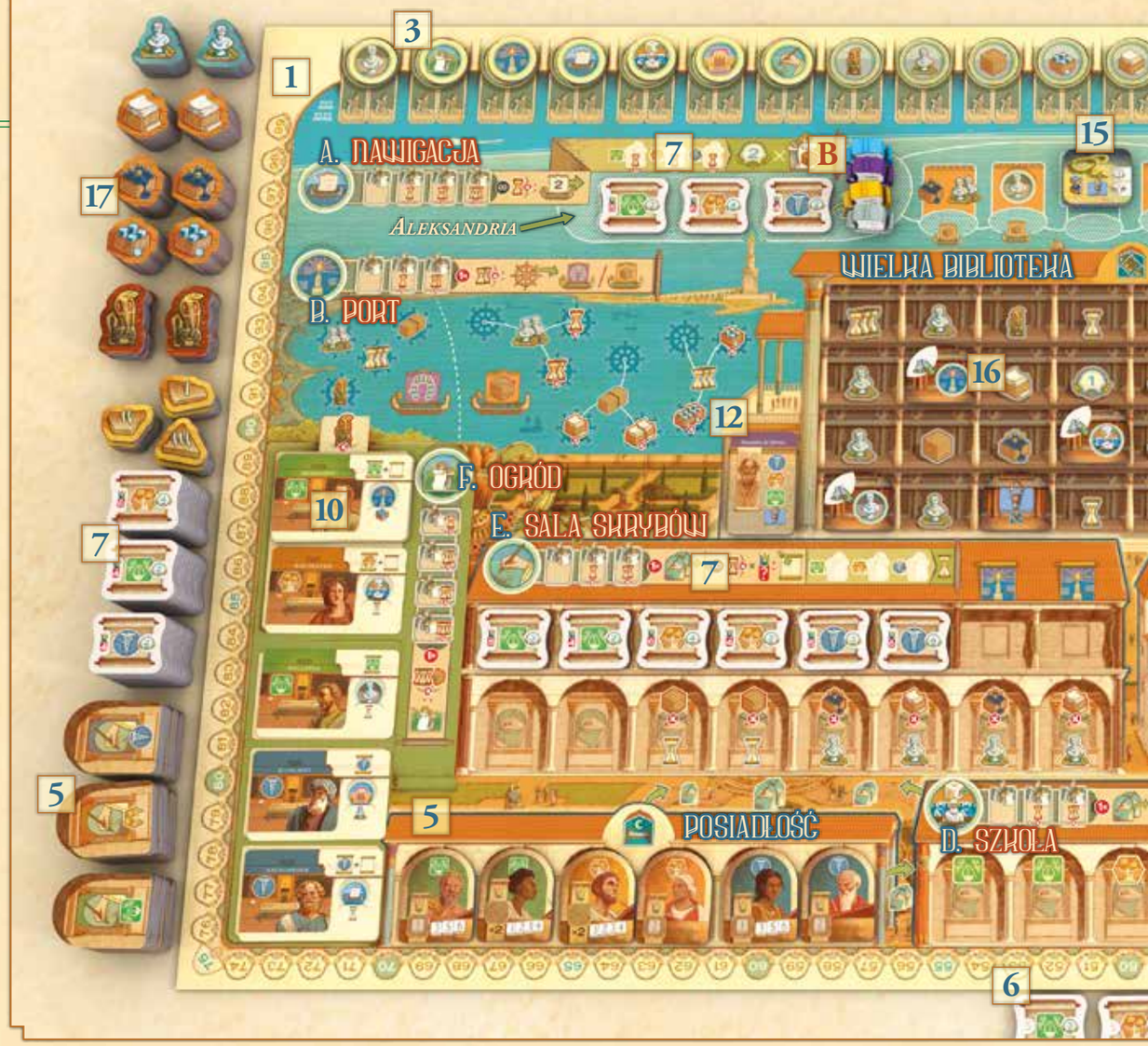
7. Podzielcie pozostałe **kafle Zwoju** według specjalizacji: **Sztuka**, **Prawo** i **Medycyna**. Osobno potasujcie wszystkie kafle danej specjalizacji, tworząc 3 odkryte stosy i umieśćcie je obok planszy Głównej.

   Z każdego stosu weźcie 2 wierzchnie kafle i umieśćcie je odkryte na odpowiadających im polach w Sali Skrybów. Następnie z każdego stosu weźcie wierzchni kafel i umieśćcie go odkrytego na pustym polu kafla Zwoju w **Aleksandrii**.

8. Podzielcie **karty Królewskiego Żądania** według ich rewersów na 5 talii i potasujcie każdą z tych talii zakrytą.

    Z talii z gwiazdką na rewersie (**talia Startowa kart Królewskiego Żądania**) rozdajcie każdemu graczowi po 2 losowe, zakryte karty. Pozostałe karty talii Startowej Królewskiego Żądania odłóżcie do pudełka.

9. Umieśćcie 3 talie kart z ikoną jednego typu Zwoju na rewersie (**Sztuki**, **Prawa** i **Medycyny**) odkryte na wskazanych polach w Pałacu. Umieśćcie talię kart z symbolem ≠ na rewersie odkrytą na wskazanym polu w Pałacu. Umieśćcie wierzchnią kartę tej talii odkrytą na polu po lewej stronie talii.



10.  Podzielcie karty **Zaproszonego Uczonego** według rewersów (A/B/C) na 3 talie i potasujcie każdą talię osobno, zakrytą. Ułóżcie talie jedna na drugiej w kolejności alfabetycznej, układając talię „A” na spodzie, talię „B” na środku i talię „C” na wierzchu. Odwróćcie tę połączoną talię i umieśćcie ją odkrytą na górnym polu Ogrodu. Uzupełnijcie ofertę w Ogrodzie 4 kartami z wierzchu talii.

11. Podzielcie **Wielkie Osiągnięcia** według wartości Sławy (5/6/7) na 3 odkryte stosy. Kolejność nie ma znaczenia. Umieśćcie każdy odkryty stos w Akademii na polu z odpowiadającą mu wartością Sławy.





12. Potasujcie **kafle Głównego Bibliotekarza** i ułóżcie je w zakrytym stosie.
Umieśćcie ten stos odkryty po prawej stronie Wielkiej Biblioteki. Umieśćcie wierzchni kafel z tego stosu odkryty po lewej stronie Wielkiej Biblioteki.

13. Potasujcie zakryte **kafle Pinaksu**. Rozdajcie każdemu graczowi po 1 losowym, zakrytym kaflu Pinaksu. Umieśćcie po 1 odkrytym kaflu Pinaksu na każdym z 7 pól Pinaksu w dolnej połowie planszy Czasu i Pinaksu.
Pozostałe kafle Pinaksu odłóżcie do pudełka.

14. Dla każdego z 7 pól w górnej połowie planszy Czasu i Pinaksu rzućcie kością Czasu i umieśćcie ją na polu oznaczonym symbolem kości.
Rozgrywka 2-osobowa: *w górnej połowie planszy Czasu i Pinaksu są tylko 4 pola. Pozostałe 3 kości Czasu odłóżcie do pudełka.*

15. Potasujcie **kafle Dzieła** i utwórzcie z nich zakryty stos. Dla każdego Portu na mapie Morza Śródziemnego weźcie 2 kafle Dzieła z tego stosu i umieśćcie je odkryte w stosie na polu Portu. W dowolnym momencie rozgrywki możecie je przeglądać (ale nie możecie zmieniać ich kolejności).
Rozgrywka 2-osobowa: *umieśćcie tylko 1 kafel Dzieła na każdym polu Portu.*
Pozostałe kafle Dzieła odłóżcie do pudełka.



16. Wylosujcie **5 z 7 kafli Lokacji Biblioteki** i potasujcie je razem z kaflem **Początkowego Dzieła**. Następnie potasujcie **8 kart Przygotowania Wielkiej Biblioteki** (niektóre zakryte, niektóre odkryte) i wyłóżcie z nich 7.
Sparujcie literę (rząd) na każdej karcie z liczbą (kolumna) na karcie obok, tworząc 6 współrzędnych, gdzie A to górny rząd, a 1 pierwsza od lewej kolumna.



Umieśćcie w tej kolejności we wskazanych miejscach odkrytych 5 kafli Lokacji Biblioteki oraz kafel Początkowego Dzieła. Na koniec odłóżcie karty Przygotowania i niewykorzystane kafle Lokacji Biblioteki do pudełka.

Rozgrywka 2-osobowa: *wylosujcie 3 z 7 kafli Lokacji Biblioteki do potasowania z kaflem Początkowego Dzieła i wyłóżcie 5 kart Przygotowania Wielkiej Biblioteki. Jeśli jakakolwiek karta wskazuje numer kolumny większy niż 5, odwróćcie tę kartę na drugą stronę.*

17. Utwórzcie obok planszy Głównej pulę ogólną, na którą składają się: **Skrzynie z Atramentem, Papirusem i ze Srebrem, żetony Badań, żetony Królewskiej Łaski, żetony Biblioteki** oraz **Kamienie Tłumaczenia**.

Trzy typy Zwojów występujące w grze:



Sztuka i Satyra



Prawo i Retoryka



Medycyna i Filozofia

PRZYGOTOWANIE GRACZA



Plansza Warsztatu gracza na koniec Rundy Otwarcia.

POLE AKCJI ZAPROSZONEGO UCZONEGO

KAŻDY GRACZ:

Każdy gracz wybiera kolor i wykonuje poniższe kroki, biorąc komponenty w wybranym kolorze (jeśli dotyczy):

1. **1 Warsztat** i 1 **Pomoc Gracza**.

2. **1 zakryty kafel Pinaksu** oraz **2 karty z talii Startowej Królewskiego Żądania** otrzymane wcześniej.

3. **2 Lokalnych Uczonych** oraz **1 Atrament, 1 Papirus, 1 Srebro, 1 żeton Badań o wartości 1** i **1 żeton Królewskiej Łaski o wartości 1** i umieszcza je obok swojego Warsztatu jako swoją pulę.

4. **5 kafli Lokacji Statku,** po 1 z każdego typu.
   - W pierwszej rozgrywce gracze umieszczają je zgodnie ze wskazaniem : **4a** – pola Statku Królewskiego (kafel 1), **4b** – pola Statku Kupieckiego (kafle 2, 3, 4 w dowolnej kolejności) oraz **4c** – pola kafli Lokacji (kafel 5) w swoim Warsztacie.
   - Jeśli jesteście doświadczonymi graczami, każdy gracz może zamiast tego ułożyć kafle Lokacji Statku w dowolnej kolejności na wskazanych 5 polach (po 1 kaflu na pole).

5. **4 znaczniki Kapitana** i umieszcza po 1 z nich pod każdym kaflem Lokacji Statku na polach Statku Królewskiego i Statku Kupieckiego.

6. **12 Pieczęci** i umieszcza po 1 nad każdą korzyścią Biblioteki.

7. **1 znacznik Czasu** i na razie umieszcza go obok swojego Warsztatu.

8. **4 kafle Lokacji Zaproszonego Uczonego** (ponumerowane 1–4) i umieszcza każdy na polu o odpowiadającym numerze w **Pracowni** w swoim Warsztacie.

9. **4 Zaproszonych Uczonych** (ponumerowanych 1–4) i umieszcza każdego na polu Akcji o odpowiadającym numerze obok jego **Pracowni** w swoim Warsztacie.

10. **2 kafle Królewskiego Ulepszenia** i umieszcza je w odpowiednich zagłębieniach w swoim Warsztacie.

11. **4 fioletowe kostki Królewskiego Ulepszenia** oraz **3 złote kostki Ulepszenia Wielkiego Osiągnięcia** i umieszcza je w zagłębieniach odpowiadających im kolorami w swoim Warsztacie.

NA PLANSZY GŁÓWNEJ (ilustracja Przygotowania rozgrywki na str. 4–5)

A. **1 znacznik Sławy** umieszcza na polu 0 toru Sławy na planszy Głównej.

B. **1 znacznik Floty** umieszcza w Aleksandrii na planszy Głównej.

C. **3 znaczniki Akademii** umieszcza w Akademii, po 1 na polu najbardziej z lewej każdego toru Badań.

D. **1 kafel Początkowego Skryby** umieszcza na polu Skryby w Szkole na planszy Głównej: W kolejności kolorów graczy wskazanej nad polami Skrybów (***Niebieski***, ***Fioletowy***, ***Żółty***, *Szary*) gracze umieszczają swoje kafle Początkowego Skryby w następujący sposób:
   - *W **rozgrywce 2-osobowej** kafle Początkowego Skryby umieszcza się w kolejności kolorów na czwartym i siódmym polu.*
   - *W **rozgrywce 3-osobowej** kafle Początkowego Skryby umieszcza się w kolejności kolorów na siódmym, ósmym i dwunastym polu.*
   - W grze 4-osobowej kafle Początkowego Skryby umieszcza się w kolejności kolorów na siódmym, ósmym, jedenastym i dwunastym polu.

E. **3 kości Wiedzy** umieszcza w Szkole: 1 na swoim kaflu Początkowego Skryby, a pozostałe 2 na odpowiadających im kolorowych polach. Wszystkie te kości należy ustawić na wartość 1.

F. **1 znacznik Kolejności Tury** umieszcza w górnym rządzie toru Kolejności Tury.

PIERWSZY GRACZ I KOLEJNOŚĆ TURY

KOLEJNOŚĆ TURY

Pierwszym Graczem zostaje osoba, która jako ostatnia osobiście odwiedziła Bibliotekę.

Zaczynając od Pierwszego Gracza i dalej w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz umieszcza swój znacznik Kolejności Tury na pierwszym od lewej pustym polu górnego toru Kolejności Tury.

Kolejność Tury jest zgodna z kolejnością tych znaczników od lewej do prawej. Niektóre elementy gry rozgrywane są w odwrotnej Kolejności Tury.



RUNDA OTWARCIA

W **odwrotnej Kolejności Tury** każdy gracz wykonuje następujące 3 kroki:

1. 
   Wybiera 1 z 2 swoich kart z talii Startowej Królewskiego Żądania i umieszcza ją odkrytą na jednym z dwóch pól Królewskiego Żądania obok swojego Warsztatu. Drugą z tych kart Królewskiego Żądania odkłada do pudełka.

2. 
   Wybiera 1 kafel Startowego Zwoju spośród tych znajdujących się obok planszy Głównej. Odwraca go na stronę zakrytą (stronę przetłumaczoną) i umieszcza na dowolnym pustym polu Półki w swoim Warsztacie.
   Wybiera dowolną 1 Pieczęć znad pól korzyści Biblioteki i umieszcza ją na Startowym Zwoju. Usunięcie Pieczęci z korzyści Biblioteki sprawia, że korzyści te stają się dostępne dla Akcji Zarządczych (zob. str. 10).

   Uwaga: Startowy Zwój nie zapewnia punktów Sławy po umieszczeniu w Warsztacie.

3. Zyskuje Czas w zależności od pozycji jego znacznika Kolejności Tury: odpowiednio 7/8/9/10 jednostek Czasu, jeśli zajmuje 1./2./3./4. miejsce, zgodnie ze wskazaniem nad polami Kolejności Tury. Przesuwa swój znacznik Czasu na torze Czasu o tyle pól do przodu. (To jedyny moment, w którym zyskuje się te jednostki Czasu z toru Kolejności Tury).

   ***Rozgrywka 2-osobowa:** zyskaj 7 jednostek Czasu, jeśli twój znacznik Kolejności Tury jest na pierwszym polu, albo 9 jednostek Czasu, jeśli jest na drugim polu.*

Gdy wszyscy gracze wykonają te 3 kroki, odłóżcie pozostałe kafle Startowych Zwojów do pudełka.

GŁÓWNE ZAŁOŻENIA

Płacenie i Zyskiwanie

Ilekroć widoczny jest **symbol** , musisz zapłacić wskazany Czas albo Zasoby. Jeśli nie ma tego symbolu, zyskujesz wskazany element.

Czas

Czas jest głównym dobrem w grze. Większość Akcji wymaga od ciebie zapłacenia Czasem, abyś mógł je wykonać. Większość Lokacji wymaga od ciebie zapłacenia Czasem, abyś mógł je odwiedzić.

Za każdym razem, gdy zyskujesz Czas, przesuń twój znacznik Czasu w prawo o wskazaną liczbę pól na twoim torze Czasu. Jeśli twój znacznik Czasu dotrze do pola „20" toru Czasu, wszelki dodatkowy Czas, który zyskujesz, przepada.

Za każdym razem, gdy musisz zapłacić Czasem, przesuń swój znacznik Czasu w lewo o wskazaną liczbę pól na twoim torze Czasu.
Jeśli Akcja albo Lokacja wymaga od ciebie wydania większej liczby jednostek Czasu, niż posiadasz, nie możesz wykonać tej Akcji ani odwiedzić tej Lokacji.



Uwaga: każdy żeton **Królewskiej Łaski** możesz wydawać jako 1 jednostkę Czasu.

Zasoby



Pula ogólna składa się z 3 typów **Skrzyni** (z Atramentem, Papirusem i Srebrem), **żetonów Badań** oraz **żetonów Królewskiej Łaski**.

Twoja pula składa się z twoich Skrzyń, żetonów Badań oraz żetonów Królewskiej Łaski, które są umieszczone obok twojego Warsztatu. Skrzynie umieszczone na polach Statków w twoim Warsztacie nie są liczone jako znajdujące się w twojej puli.

Za każdym razem, gdy w trakcie rozgrywki zyskujesz któryś z tych Zasobów, weź go z puli ogólnej i umieść w twojej puli.

Za każdym razem, gdy musisz zapłacić Zasób jako koszt, usuń go z twojej puli i odłóż z powrotem do puli ogólnej. Jeśli Akcja albo Lokacja wymaga od ciebie wydania Zasobu, którego nie posiadasz, nie możesz wykonać tej Akcji ani odwiedzić tej Lokacji.

Symbol Skrzyni oznacza dowolny 1 z 3 Zasobów Skrzyni według twojego wyboru.

Żeton Królewskiej Łaski może zostać użyty jako dowolny 1 z pozostałych 4 rodzajów Zasobów albo jako 1 jednostka Czasu. Dodatkowo musisz zapłacić 1 żeton Królewskiej Łaski, aby wziąć kartę z jednego z 2 górnych pól w Ogrodzie albo w Pałacu.

Uwaga: żetony **Królewskiej Łaski** możesz wydawać jako dowolny inny Zasób.

Wiedza i Skrybowie

Wiedza jest niezbędna do tłumaczenia Zwojów i jest reprezentowana przez kość na kaflu Skryby.



Twój Początkowy Skryba zaczyna z Wiedzą o wartości 1. Podczas nauki w Szkole wartość jego Wiedzy wzrasta o 1, aż do 6.
Za każdym razem, gdy odwiedzasz Szkołę, jeśli twój Początkowy Skryba się tam znajduje, zyskuje 1 darmowy wzrost wartości Wiedzy.



Młodzi Skrybowie początkowo nie mają żadnej użytecznej Wiedzy i muszą zostać nauczeni w Szkole, zanim będzie można ich użyć w Sali Skrybów.
Wartość na kości Wiedzy na Młodym Skrybie nie może przekroczyć 4, ale Wiedza Młodego Skryby jest równa dwukrotności (×2) wartości na jego kości Wiedzy.



Skrybowie w Średnim Wieku zaczynają z Wiedzą o wartości 1.
Podczas nauki w Szkole wartość ich Wiedzy wzrasta kolejno do 3, następnie do 5, a na końcu do 6.



Starsi Skrybowie zaczynają z Wiedzą o wartości 2.
Podczas nauki w Szkole wartość ich Wiedzy wzrasta o 1, aż do 6.

Twój **Początkowy Skryba nie ma specjalizacji.** Jest ogólnym Skrybą, co oznacza, że może być użyty do pomocy w tłumaczeniu dowolnego Zwoju. Wszyscy pozostali Skrybowie w grze mają specjalizację i mogą być użyci wyłącznie do tłumaczenia Zwojów z tej samej specjalizacji.

Każdego Skryby można użyć tylko raz. Po tym, jak Skryba zostanie użyty do przetłumaczenia co najmniej jednego Zwoju w Sali Skrybów, na koniec Pokolenia zostanie odrzucony obok planszy Głównej.



Znaczniki Biblioteki

Gracz zyskuje znaczniki Biblioteki, gdy realizuje **Królewskie Żądanie**, umieszczając kafle (przetłumaczone Zwoje, Wielkie Osiągnięcia i Dzieła) w **Wielkiej Bibliotece**. Za każdy kafel, który sąsiaduje w poziomie lub pionie z umieszczanym kaflem i spełnia wymagania aktualnego kafla **Głównego Bibliotekarza**, jego właściciel zyskuje 1 znacznik Biblioteki. W ten sposób kilku graczy może zyskać po 1 (lub więcej) znaczniku Biblioteki za każdy nowy kafel umieszczony w Wielkiej Bibliotece.

Każdy gracz może mieć do 2 znaczników Biblioteki, chyba że usunął kafel Królewskiego Ulepszenia po lewej stronie korzyści Biblioteki w swoim Warsztacie. Po usunięciu tego kafla Ulepszenia nie ma limitu liczby znaczników Biblioteki, które ten gracz może posiadać.

Znaczniki Biblioteki możesz użyć na początku twojej tury w Fazie Realizacji, aby wykonać **Akcję Zarządczą** i pozyskać jedną dostępną korzyść Biblioteki w twoim Warsztacie.

Przykład:



Niebieski umieszcza Zwój Prawa obok Zwoju Medycyny Żółtego. Ponieważ Zenodot, Główny Bibliotekarz tego Pokolenia, chce, aby Zwoje Medycyny były umieszczane obok Zwojów Prawa, Niebieski zdobywa 2 punkty Sławy za swój Zwój, a Żółty zyskuje 1 znacznik Biblioteki z puli ogólnej.

Kafle Lokacji



Kafle Lokacji zapewniają ci Akcje w grze. Stają się dostępne do użycia, gdy wykonasz określone zadania.

Gdy zyskujesz kafel Lokacji, umieść go na jednym z pól kafli Lokacji w twoim Warsztacie. Jeśli zyskujesz kafel Lokacji i nie masz na niego miejsca, musisz odrzucić albo ten kafel Lokacji, albo jeden z posiadanych już kafli Lokacji (w obu przypadkach przenieś go zakrytego obok twojego Warsztatu).

Występują 3 rodzaje kafli Lokacji:

1.  **Kafle Lokacji Statku:** zyskujesz kafel Lokacji Statku z pola Statku w twoim Warsztacie za każdym razem, gdy odwiedzasz **Port**.
Reprezentują one budowę nowego Statku oraz korzyści wynikające z posiadania tego Statku.

2.  **Kafle Lokacji Biblioteki:** możesz zyskać kafel Lokacji Biblioteki umieszczając w Wielkiej Bibliotece kafel **Wielkiego Osiągnięcia** albo **Dzieła** podczas realizacji karty Królewskiego Żądania.
 Jeśli to zrobisz, natychmiast **zyskujesz 2 żetony Badań**.
Kafle Lokacji Biblioteki reprezentują nagrody za wysyłanie specjalnych przedmiotów do Wielkiej Biblioteki.

3.  **Kafle Lokacji Zaproszonego Uczonego:** Zyskujesz kafel Lokacji Zaproszonego Uczonego za każdym razem, gdy zyskujesz kartę **Zaproszonego Uczonego** odwiedzając Ogród.
Reprezentują one dorobek, który wnosi ze sobą Zaproszony Uczony.

Podczas **Fazy Realizacji** możesz użyć kafla Lokacji jako twojej Akcji Głównej, aby odwiedzić jedną z Lokacji wskazanych na tym kaflu. Jeśli jest to kafel Lokacji Statku, zyskujesz także wskazany na nim efekt.
Każdy kafel Lokacji można użyć tylko raz w całej rozgrywce, po czym umieszczany jest zakryty obok Warsztatu gracza (występuje karta Zaproszonego Uczonego, która pozwala na ich ponowne użycie).

Lokalni i Zaproszeni Uczeni





Na początku rozgrywki masz 2 **Lokalnych Uczonych**. Lokalnych Uczonych umieszczasz pod żetonami Pokolenia podczas **Fazy Planowania**, a następnie możesz ich użyć w **Fazie Realizacji**, aby odwiedzić Lokację wskazaną na żetonie Pokolenia.



Rozpoczynasz bez żadnych **Zaproszonych Uczonych**, ale możesz przyciągnąć ich w trakcie rozgrywki, jeśli masz wymagane przetłumaczone Zwoje, Wielkie Osiągnięcia albo Dzieła w Wielkiej Bibliotece. Zaproszonych Uczonych możesz wysyłać do dowolnych Lokacji. Mają też własne pole Akcji na swojej karcie Uczonego.

Zaproszonych Uczonych możesz również wysyłać na pola Nadzoru w **Sali Skrybów**, **Akademii** i **Szkole**, aby oszczędzać cenny Czas podczas odwiedzania tych Lokacji. Możesz ich także wysłać do **Lokacji Nawigacji**, co pozwala ci zdobywać Sławę poprzez ofiarowanie twojego ładunku Dóbr Muzom Kreatywności, gdy twoja Flota wraca do Aleksandrii.

Za każdym razem, gdy Zaproszony Uczony opuszcza swoją **Pracownię**, musisz zapłacić do puli ogólnej to, czego potrzebuje do pracy, zgodnie z symbolem w prawym górnym rogu jego Pracowni w twoim Warsztacie: 1 żeton Badań, 1 Papirus, 1 Atrament albo 1 Srebro.

Zaproszeni Uczeni mają wartość od 1 do 4.

Wielka Biblioteka



Przetłumaczone Zwoje, Wielkie Osiągnięcia i Dzieła umieszczasz w obszarze Wielkiej Biblioteki na planszy Głównej podczas realizacji **Królewskiego Żądania**, zapewniają Sławę i Królewskie Ulepszenia. **Wielkie Osiągnięcia** i **Dzieła** mogą być użyte do zastąpienia kafli Lokacji Biblioteki, dzięki czemu zyskujesz ten kafel oraz 2 wskazane na nim żetony Badań.

-  **Przetłumaczone Zwoje:** każdy Zwój ma specjalizację: **Sztuka**, **Prawo** albo **Medycyna**. Określa to typ Skrybów wymaganych do jego tłumaczenia w Sali Skrybów.

-  **Wielkie Osiągnięcia:** każde Wielkie Osiągnięcie ma również jedną z tych 3 specjalizacji. Określa to typ Badań, które musisz wykonać w Akademii, aby zyskać to Wielkie Osiągnięcie.

-  **Dzieła:** reprezentują przedmioty, takie jak rzadkie posągi, artefakty i egzotyczne zwierzęta. Dzieła możesz kupować w niektórych Portach w Lokacji Nawigacji. Gdy twoja Flota wraca do Aleksandrii, możesz rozładować twój kafel Dzieła. Kafle Dzieła mogą zostać użyte jako dowolna specjalizacja podczas realizacji Królewskiego Żądania.

Kafle Pinaksu



"Pinaksy (ze starożytnej greki: Πίνακες „tablice", liczba mnoga od πίναξ pinaks) to zaginione dzieło bibliograficzne autorstwa Kallimacha (310–240 p.n.e.), często uznawane za jeden z pierwszych katalogów bibliotecznych świata zachodniego. Jego treść miała odzwierciedlać zbiory Biblioteki Aleksandryjskiej z okresu, gdy Kallimach pracował tam w III w. p.n.e" — N. Krevans 2002: 173 w Wikipedii.

Na początku rozgrywki masz 1 kafel Pinaksu. Możesz zdobywać kolejne odwiedzając **Akademię**. Te kafle są informacją poufną.

Każdy posiadany przez ciebie kafel Pinaksu przedstawia wzór Pieczęci na kaflach (przetłumaczone Zwoje, Wielkie Osiągnięcia i Dzieła), które dostarczyłeś do Wielkiej Biblioteki. Na koniec rozgrywki zdobędziesz dodatkową Sławę za dopasowanie wzorów z twoich kafli Pinaksu. Każdy dostarczony do Wielkiej Biblioteki kafel może zostać użyty do punktowania tylko raz.



Przykład:

***Fioletowa** ma dwa kafle Pinaksu. Punktuje 4 Pieczęcie ze swojego pierwszego kafla Pinaksu oraz 2 z drugiego. W trakcie rozgrywki używała ich do planowania Tłumaczenia, Badania nad Wielkimi Osiągnięciami oraz dostarczania Dzieł.*

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się przez kilka **Pokoleń**. Każde Pokolenie podzielone jest na 3 Fazy:

1. Faza Planowania:

W odwrotnej Kolejności Tury każdy gracz umieszcza 1 ze swoich Lokalnych Uczonych pod żetonem Pokolenia na torze Pokoleń. Gdy wszyscy gracze umieszczą obu swoich Lokalnych Uczonych, ta Faza się kończy.

2. Faza Realizacji:

W Kolejności Tury każdy z graczy rozgrywa swoją turę. W swojej turze możesz wykonać do dwóch różnych Akcji Zarządczych, a następnie musisz wykonać Akcję Główną. Gdy wszyscy gracze wykonają **Akcję Główną Lektury**, ta Faza się kończy.

3. Faza Końca Pokolenia:

Każdy gracz odzyskuje swoich Uczonych i wykonuje porządkowanie. Jeśli wywołano koniec gry (zob. poniżej), ta Faza jest pomijana, a zamiast niej przeprowadzana jest punktacja końcowa (zob. str. 22).

1. FAZA PLANOWANIA

W **odwrotnej Kolejności Tury** każdy gracz rozgrywa swoją turę, umieszczając 1 ze swoich Lokalnych Uczonych **poniżej żetonu Pokolenia** na torze Pokoleń.

Pod każdym żetonem Pokolenia można umieścić do 2 Lokalnych Uczonych (2 tego samego gracza albo po 1 od 2 różnych graczy). Gdy pod żetonem Pokolenia znajduje się 2 Lokalnych Uczonych, nie można umieścić tam kolejnych.



Rozgrywka 2-osobowa: *aby umieścić Lokalnego Uczonego pod żetonem Pokolenia, pod którym inny gracz umieścił już Lokalnego Uczonego,* ***musisz zapłacić 2 jednostki Czasu, a drugi gracz zyskuje 2 jednostki Czasu.***

Gdy umieszczasz Lokalnego Uczonego pod żetonem Pokolenia, policz **pola** toru Pokoleń (puste albo z żetonem Pokolenia) na prawo od tego Pokolenia, aż do żetonu Pokolenia umieszczonego najbardziej z prawej, włącznie z tym ostatnim żetonem. Zyskujesz tyle jednostek Czasu. Jeśli umieścisz twojego Lokalnego Uczonego pod żetonem Pokolenia najbardziej z prawej, zyskujesz 0 jednostek Czasu.

Przykład:



Fioletowa *umieszcza jednego ze swoich Lokalnych Uczonych pod żetonem Pokolenia Nawigacji. Od tego Lokalnego Uczonego do żetonu Pokolenia najbardziej z prawej na tym torze, wraz z polem tego ostatniego żetonu, znajdują się 4 pola: 2 puste i 2 zajęte przez żetony Pokolenia.* ***Fioletowa*** *zyskuje 4 jednostki Czasu.*

Gdy każdy gracz rozegra 2 tury, a tym samym umieści obu swoich Lokalnych Uczonych, ta Faza się kończy.

2. FAZA REALIZACJI

W tej Fazie gracze wykonują tury zgodnie z **Kolejnością Tury**, aż wszyscy wykonają **Akcję Główną Lektury**.

W swojej turze **możesz** wykonać **JEDNĄ** albo **DWIE RÓŻNE** Akcje Zarządcze, a **następnie** musisz wykonać **JEDNĄ** Akcję Główną. Jeśli chcesz wykonać oba rodzaje Akcji, najpierw musisz wykonać **Akcję lub Akcje Zarządcze**.

Gdy wykonasz **Akcję Główną Lektury**, nie możesz już wykonywać kolejnych tur w tym Pokoleniu. Pasujesz.

Gdy co najmniej jeden gracz wykona **Akcję Główną Lektury**, to bezpośrednio przed wykonaniem twojej **Akcji Głównej** w każdej z twoich tur, musisz zapłacić 1 jednostkę Czasu za każdego gracza, który spasował, a każdy gracz, który spasował, zyskuje 1 jednostkę Czasu.

Rozgrywka 2-osobowa: *musisz zapłacić 2 jednostki Czasu, a drugi gracz zyskuje 2 jednostki Czasu.*

Wyjątek: jeśli wykonujesz **Akcję Główną Lektury**, nie musisz płacić żadnych jednostek Czasu, a gracze, którzy spasowali, nie zyskują za to żadnych jednostek Czasu.

Gdy wszyscy gracze wykonają **Akcję Główną Lektury**, ta Faza się kończy.

Występują 2 różne Akcje Zarządcze:

1. **Użycie znacznika Biblioteki.**
2. **Wysłanie Zaproszonego Uczonego na pole Nadzoru.**

Występuje 5 Akcji Głównych

1. **Użycie kafla Lokacji.**
   (Statku, Biblioteki albo Zaproszonego Uczonego).
2. **Wykonanie Akcji Czasu na planszy Czasu i Pinakesu.**
3. **Użycie dostępnego Uczonego (Lokalnego albo Zaproszonego).**
4. **Zrealizowanie karty Królewskiego Żądania.**
5. **Lektura.**

KONIEC GRY

Koniec gry może zostać wywołany w Fazie Realizacji w **2 sytuacjach**:

1. 
   Zostaje wywołane drugie **Wydarzenie** z żetonu Wydarzenia na torze Pokoleń.
2. W Bibliotece pozostają nie więcej niż **2 puste pola**. Puste pola to takie, na których nie ma kafla Zwoju, Wielkiego Osiągnięcia ani Dzieła (pola z kaflem Lokacji Biblioteki są uznawane za puste).

Przykład:



W Bibliotece są trzy puste pola: dwa bez żadnego kafla oraz jedno z kaflem Lokacji Biblioteki. Oznacza to, że koniec gry nie został jeszcze wywołany.

Po wywołaniu końca gry, rozgrywka toczy się dalej do końca tury gracza, którego znacznik Kolejności jest ostatni na torze Kolejności Tury. Następnie:

- Jeśli koniec gry został wywołany przez pierwszą z powyższych sytuacji, dokończcie aktualną rundę, a następnie **wszyscy gracze rozgrywają jeszcze po jednej turze.** Następnie przejdźcie do punktacji końcowej. Zob. str. 22.
- Jeśli koniec gry został wywołany przez drugą z powyższych sytuacji, dokończcie aktualną rundę, a następnie **natychmiast przejdźcie do punktacji końcowej**.

Pierwsza sytuacja może również wystąpić podczas Fazy Końca Pokolenia. W takim przypadku każdy gracz wykonuje po jednej turze w kolejnej Fazie Realizacji, a następnie przejdźcie do punktacji końcowej.

Uwaga: koniec gry może zostać wywołany tylko raz. Jeśli został wywołany przez pierwszą sytuację, nie jest on przyspieszany w wyniku wystąpienia drugiej sytuacji.

AKCJE ZARZĄDCZE

1. Użycie znacznika Biblioteki



Ta Akcja Zarządcza pozwala ci użyć jednego z twoich znaczników Biblioteki, aby zyskać dostępną korzyść Biblioteki w twoim Warsztacie. Każdy znacznik Biblioteki może zostać użyty tylko raz.

1. Weź znacznik Biblioteki z obszaru przechowywania po lewej stronie korzyści twojej Biblioteki.
2. Wybierz dostępną korzyść Biblioteki. Korzyść Biblioteki jest dostępna, jeśli nie ma na niej Pieczęci ani znacznika Biblioteki.
3. Zyskaj wybraną korzyść Biblioteki i umieść na niej znacznik Biblioteki. Opis tych korzyści znajdziesz w sekcji Korzyści Biblioteki na str. 23.

Jeśli nie masz dostępnego znacznika Biblioteki albo dostępnej korzyści Biblioteki, nie możesz wykonać tej Akcji Zarządczej.



2. Wysłanie Zaproszonego Uczonego na pole Nadzoru



Jeśli na początku **twojej Akcji Głównej odwiedzasz Lokację Nawigacji, Sali Skrybów, Akademii, Szkoły albo wykonujesz Akcję Główną Lektury**, ta Akcja Zarządcza pozwala ci poruszyć **jednego** z twoich dostępnych **Zaproszonych Uczonych** na **pole Nadzoru** o odpowiadającej specjalizacji w tej Lokacji.

Uwaga: nie możesz poruszyć Zaproszonego Uczonego do Lokacji, której nie odwiedzasz na początku twojej Akcji Głównej w tej turze, chyba że wykonujesz Akcję Główną Lektury.

Aby wysłać Zaproszonego Uczonego na pole Nadzoru:

1. Wybierz twojego dostępnego Zaproszonego Uczonego. Zaproszony Uczony jest dostępny, jeśli spełnione są oba poniższe warunki:
   a. Jego karta Zaproszonego Uczonego znajduje się w przeznaczonym dla niej polu w twoim Warsztacie.
   b. Zaproszony Uczony jest w swojej **Pracowni w twoim Warsztacie** albo na **innym polu Nadzoru.**



Zaproszony Uczony **nie jest dostępny**, jeśli znajduje się na polu **Akcji Głównej Lokacji na planszy Głównej** albo na swoim **polu Akcji w twoim Warsztacie**.

2. Wybierz pole Nadzoru o odpowiadającej specjalizacji w Lokacji Nawigacji, Sali Skrybów, Akademii albo Szkoły. Specjalizacja Zaproszonego Uczonego wskazana jest na jego karcie Zaproszonego Uczonego.
   a. Jeśli Zaproszony Uczony znajduje się w swojej Pracowni, musisz zapłacić koszt użycia Zaproszonego Uczonego, wskazany nad jego polem Akcji w twoim Warsztacie: 1 żeton Badań, 1 Papirus, 1 Atrament albo 1 Srebro.
   b.  Jeśli wybierasz pole Nadzoru w Lokacji Nawigacji, musisz dodatkowo wydać 1 jednostkę Czasu.
3. Jeśli na wybranym przez ciebie polu Nadzoru znajduje się już Zaproszony Uczony, gracz, do którego on należy, musi odłożyć go z powrotem do jego Pracowni w swoim Warsztacie (w przyszłości będzie musiał ponownie zapłacić powiązany koszt, aby użyć tego Zaproszonego Uczonego).
   Nie możesz zastępować swoich własnych Zaproszonych Uczonych.

Zaproszeni Uczeni na polach Nadzoru ulepszają działanie obszaru, w którym się znajdują.



Podczas odwiedzania Lokacji **Nawigacji** (zob. str. 14), jeśli sprowadzasz swoją Flotę z powrotem do **Aleksandrii**, każdy Zaproszony Uczony, którego tam masz, zapewnia ci **2 punkty Sławy za każdą Skrzynię,** którą ofiarujesz Muzom ze swoich Statków, do wartości Zaproszonego Uczonego (od 1 do 4 Skrzyń).
Podczas odwiedzania **Szkoły** (zob. str. 17), **Sali Skrybów** (zob. str. 18) albo **Akademii** (zob. str. 20)**,** każdy Zaproszony Uczony, którego tam masz, obniża twój koszt jednostek Czasu o wartość Zaproszonego Uczonego (od 1 do 4).

Przykład:

Szary zamierza sprowadzić swoją Flotę z powrotem do Aleksandrii na początku swojej Akcji Głównej. Zanim to zrobi, postanawia poruszyć swojego Zaproszonego Uczonego o wartości 2 do Lokacji Nawigacji. Specjalizacją Zaproszonego Uczonego jest Prawo, zgodnie ze wskazaniem na jego karcie Zaproszonego Uczonego.



W związku z tym Szary musi umieścić tego Zaproszonego Uczonego na polu Nadzoru Prawa. Ponieważ przesuwa Uczonego z jego Pracowni, musi zapłacić 1 Papirus, a ponieważ umieszcza go w Lokacji Nawigacji, musi dodatkowo zapłacić 1 jednostkę Czasu.

Jako że Niebieski ma już Zaproszonego Uczonego na tym samym polu, zostaje on odesłany z powrotem do jego Pracowni.



Podczas odwiedzania Lokacji Nawigacji, jeśli Szary sprowadza swoją Flotę do Aleksandrii, ten Zaproszony Uczony pozwala mu ofiarować Muzom maksymalnie 2 Skrzynie (wartość Zaproszonego Uczonego) ze swoich Statków, aby zdobyć po 2 punkty Sławy za każde z nich.

Przykład:



Zaproszony Uczony o wartości 3, umieszczony na polu Nadzoru w Sali Skrybów zmniejsza koszt Czasu wymagany do tłumaczenia Zwojów o odpowiadającej specjalizacji o dokładnie 3 jednostki Czasu.

Zaproszeni Uczeni są pozyskiwani poprzez odwiedzenie **Ogrodu** (zob. str. 19).

AKCJE GŁÓWNE

Większość Akcji Głównych pozwala ci odwiedzić Lokację, aby wykonać Akcje tej Lokacji. Opis Lokacji i ich Akcji znajdziesz na str. 14–20.

1. UŻYCIE KAFLA LOKACJI

(Statku, Biblioteki albo Zaproszonego Uczonego)

Ta Akcja Główna pozwala ci użyć jednego z twoich kafli Lokacji z pól kafli Lokacji w twoim Warsztacie, aby odwiedzić wskazaną na nim Lokację.

1. Wybierz kafel Lokacji na polu kafla Lokacji w twoim Warsztacie (nie możesz wybrać kafli Lokacji Statku wciąż znajdujących się na polach Statku ani kafli Lokacji Zaproszonego Uczonego wciąż znajdujących się na polach Zaproszonego Uczonego).
2. Każdy kafel Lokacji wskazuje 1 albo 2 Lokacje. Jeśli wskazuje 2 Lokacje, możesz odwiedzić tylko jedną z nich. Odrzuć kafel Lokacji zakryty obok twojego Warsztatu, aby zaznaczyć, że został użyty.



Kafle Lokacji Statku wskazują 2 Lokacje oraz korzyść. Korzyść możesz uzyskać przed albo po odwiedzeniu wybranej Lokacji, w zależności od tego, gdzie jest wskazana na kaflu. Jeśli korzyść jest wskazana na górze kafla, zyskujesz ją przed wykonaniem wybranej Akcji. Jeśli korzyść jest wskazana na dole kafla, zyskujesz ją po wykonaniu wybranej Akcji.



Kafle Lokacji Biblioteki wskazują 1 Lokację. **Uwaga:** 2 żetony Badań, wskazane na kaflu zyskujesz w momencie wzięcia kafla Lokacji Biblioteki, a nie wtedy, gdy używasz tego kafla Lokacji do odwiedzenia Lokacji.



Kafle Lokacji Zaproszonego Uczonego wskazują 2 Lokacje do wyboru, ale nie zapewniają korzyści.

Przykład:



Szary postanawia użyć kafla Lokacji Statku wskazującego Lokacje Nawigacji oraz Pałacu, wraz z korzyścią Królewskiej Łaski na górze kafla. Najpierw zyskuje korzyść, biorąc do swojej puli 1 żeton Królewskiej Łaski z puli ogólnej. Następnie decyduje się odwiedzić wskazaną na kaflu Lokację Nawigacji. Wykonuje wszystkie standardowe Akcje Lokacji Nawigacji. Po zakończeniu Akcji umieszcza ten kafel Lokacji Statku zakryty obok swojego Warsztatu.

2. WYKONANIE AKCJI CZASU NA PLANSZY CZASU

Ta Akcja Główna pozwala ci na użycie niewykorzystanej kości Czasu, aby albo kupić jednostkę Czasu, płacąc 1 Srebro, albo wydać jednostki Czasu, aby odwiedzić Lokację wskazaną po lewej stronie danej kości Czasu.

A. Zakup jednostek Czasu



Zapłać 1 Srebro. Zyskaj jednostki Czasu w liczbie równej wartości na wybranej kości Czasu.

ALBO

B. Odwiedzenie Lokacji



Wydaj jednostki Czasu w liczbie równej wartości na wybranej kości Czasu, aby odwiedzić wskazaną obok tej kości Lokację.

Rozgrywka 2-osobowa: *jeśli wybierzesz kość Czasu z jednego z 3 najwyższych pól, wybierz, którą z 2 wskazanych Lokacji odwiedzasz.*

W obu przypadkach przesuń tę kość w lewo, aby zakryła wskazywaną Lokację na planszy Czasu. Ta kość Czasu została użyta i nie może zostać wybrana ponownie w tym Pokoleniu.



Modyfikowanie kości przed użyciem:

1. 

Za każdy kafel Dzieła na polu Statku Królewskiego albo na polu Półki w twoim Warsztacie, możesz zwiększyć albo zmniejszyć wartość wybranej kości o 1. Jest to trwała korzyść zapewniana do momentu, aż wyślesz dany kafel Dzieła do Wielkiej Biblioteki.

2. 

Jeśli usunąłeś kafel Królewskiego Ulepszenia po prawej stronie pól kafli Lokacji, możesz zwiększyć albo zmniejszyć wartość wybranej kości o 1. Ten efekt kumuluje się o 1.

Wartość kości nie może spaść poniżej 1 ani wzrosnąć powyżej 6, ale „zawija się", więc możesz „zwiększyć" 6 do 1 albo „zmniejszyć" 1 do 6.

Przykład:

Fioletowa *wykonuje Akcję Czasu, aby odwiedzić Akademię.*



Kość po prawej stronie symbolu Akademii wskazuje 3. Ma ona kafel Dzieła na Półce w swoim Warsztacie, co pozwala jej zmienić wartość kości o 1. Zmienia więc wartość kości na 2 i płaci 2 jednostki Czasu.



Fioletowa *przesuwa kość Czasu w lewo, aby zakryła ikonę Akademii, wskazując, że ta kość Czasu została użyta w tym Pokoleniu, a następnie odwiedza Akademię.*

Alternatywnie, gdyby wybrała Zakup jednostek Czasu:



Płaci 1 Srebro, używa korzyści ze swojego kafla Dzieła, aby zmienić wartość kości z 3 na 4, i zyskuje 4 jednostki Czasu. Następnie przesuwa kość Czasu, aby zakryła symbol Lokacji, wskazując, że ta kość została użyta.

3. UŻYCIE DOSTĘPNEGO UCZONEGO (LOKALNEGO ALBO ZAPROSZONEGO)

Ta Akcja Główna pozwala ci na użycie jednego z twoich dostępnych Lokalnych Uczonych albo Zaproszonych Uczonych, aby odwiedzić Lokację.

Aby użyć dostępnego Lokalnego Uczonego:



Wybierz jednego z twoich dostępnych Lokalnych Uczonych. Lokalny Uczony jest dostępny, jeśli znajduje się pod żetonem Pokolenia.

1. Jeśli ten Lokalny Uczony jest ostatnim, który znajduje się pod tym żetonem Pokolenia:
   - 
     Przesuń ten żeton Pokolenia, umieszczając go na polu toru Pokoleń bezpośrednio po prawej stronie żetonu Pokolenia znajdującego najbardziej z prawej.
   - Jeśli ten żeton Pokolenia jest już żetonem najbardziej z prawej, zamiast tego przesuń go o 1 pole w prawo na torze Pokoleń.
   - W obu przypadkach zyskaj korzyść albo Wywołaj Wydarzenie z żetonu Wydarzenia (zob. Wywołanie Wydarzenia na str. 21) z pola toru Pokoleń, na które przesunąłeś żeton Pokolenia.
2. Umieść tego Lokalnego Uczonego na pierwszym pustym polu Uczonego w Lokacji wskazanej na tym żetonie Pokolenia.
3. Zapłać pełny koszt Czasu wskazany na tym polu Uczonego i odwiedź tę Lokację.

Przykład:

***Niebieska** postanawia użyć swojego dostępnego Lokalnego Uczonego umieszczonego pod żetonem Pokolenia Sali Skrybów.*



*W Sali Skrybów jest co najmniej jedno puste pole Uczonego, dostępne puste pole najbardziej z lewej wskazuje koszt 2 jednostek Czasu. **Niebieska** płaci 2 jednostki Czasu, umieszcza tego Lokalnego Uczonego na tym polu Uczonego i odwiedza Salę Skrybów.*

Aby użyć dostępnego Zaproszonego Uczonego:

Wybierz dostępnego Zaproszonego Uczonego (zob. „Dostępny Zaproszony Uczony" na str. 10).



Jeśli Zaproszony Uczony **znajduje się na polu Akcji Zarządczej**, możesz przesunąć go za darmo.

Jeśli Zaproszony Uczony **znajduje się w swojej Pracowni w twoim Warsztacie**, **musisz zapłacić** koszt użycia tego Zaproszonego Uczonego, wskazany nad jego polem Akcji w twoim Warsztacie. Następnie:

1. Umieść tego Zaproszonego Uczonego na pierwszym pustym polu Uczonego w **dowolnej** Lokacji albo na jego własnym polu Akcji w twoim Warsztacie.
2. Zapłać pełny koszt Czasu wskazany na tym polu Uczonego i odwiedź tę Lokację.
3. Jeśli umieszczasz Zaproszonego Uczonego na jego polu Akcji, zyskujesz jego natychmiastową albo trwałą premię i odwiedzasz Lokację wskazaną na tej karcie. Premię możesz zyskać przed, w trakcie albo po odwiedzeniu Lokacji (zob. str. 23, karty Uczonych).

   Zaproszeni Uczeni są pozyskiwani poprzez odwiedzenie **Ogrodu** (zob. str. 19).

Przykład:

***Szary** postanawia użyć swojego Zaproszonego Uczonego o wartości 4, aby odwiedzić Szkołę. Ten Uczony znajduje się w swojej Pracowni w jego Warsztacie, więc **Szary** płaci koszt wskazany nad jego polem akcji: 1 Srebro.*



*Umieszcza tego Zaproszonego Uczonego na pierwszym od lewej, dostępnym polu Uczonego w Szkole. To pole Uczonego ma koszt 1 jednostki Czasu, więc **Szary** wydaje 1 jednostkę Czasu i odwiedza Szkołę, aby szkolić swoich Skrybów.*

Przykład:

***Fioletowa** chce odwiedzić Pałac, używając swojego Zaproszonego Uczonego o wartości 3, ponieważ jego karta Zaproszonego Uczonego wskazuje tę Lokację.*

*Ten Uczony znajduje się obecnie na polu Nadzoru (w Akademii), więc **Fioletowa** nie musi płacić kosztu wskazanego nad jego polem Akcji w jej Warsztacie.*



Umieszcza tego Zaproszonego Uczonego (samego Apoloniusza) na jego polu Akcji. Korzystając z jego Akcji, odwiedza Lokację Pałacu i może wziąć jedną z wierzchnich kart Królewskiego Żądania, bez wydawania na to Królewskiej Łaski.



Uwaga: jeśli w Lokacji wskazanej na żetonie Pokolenia nie ma już pustych pól Uczonego albo jeśli nie możesz zapłacić kosztu Czasu wskazanego na pierwszym pustym polu Uczonego w tej Lokacji (polu Uczonego najbliżej symbolu tej Lokacji), nie możesz użyć ani tego Lokalnego Uczonego, ani tego Zaproszonego Uczonego.

4. ZREALIZOWANIE KARTY KRÓLEWSKIEGO ŻĄDANIA

Ta Akcja Główna pozwala ci na umieszczenie **przetłumaczonego Zwoju, Wielkiego Osiągnięcia albo Dzieła** w Bibliotece, zgodnie z wymaganiami na karcie Królewskiego Żądania.

Wybierz kartę Królewskiego Żądania z tych obok twojego Warsztatu.

1.  Dla każdej specjalizacji na tej karcie (**Sztuka,** Prawo lub **Medycyna**), musisz przenieść jeden po drugim, przetłumaczony kafel **Zwoju, kafel Wielkiego Osiągnięcia** albo **kafel Dzieła** z pola Półki w twoim Warsztacie do Biblioteki. Specjalizacja przetłumaczonego kafla Zwoju albo kafla Wielkiego Osiągnięcia musi odpowiadać wskazanej specjalizacji. Kafel **Dzieła** może zostać użyty jako dowolna specjalizacja.

 Karty Królewskiego Żądania z tym symbolem wymagają kafla o wskazanej specjalizacji oraz jeszcze jednego kafla o innej specjalizacji albo kafla Dzieła.

a. Aby przenieść przetłumaczony kafel Zwoju, kafel Wielkiego Osiągnięcia albo kafel Dzieła do Biblioteki:

- Jeśli przenosisz **kafel Zwoju,** umieść go na pustym polu w Bibliotece i zyskaj korzyść wskazaną na tym polu.
- Jeśli przenosisz kafel **Wielkiego Osiągnięcia** albo kafel **Dzieła,** możesz:

i. Umieścić go na pustym polu w Bibliotece i zyskać korzyść wskazaną na tym polu (tak jak w przypadku kafla Zwoju) **albo**

ii. Zastąpić kafel Lokacji Biblioteki w Bibliotece twoim kaflem **Wielkiego Osiągnięcia** albo **Dzieła.** Następnie umieść ten kafel Lokacji Biblioteki na dowolnym pustym polu kafla Lokacji w twoim Warsztacie.

Jeśli nie masz pustego pola kafla Lokacji, musisz albo odrzucić ten kafel Lokacji Biblioteki, albo odrzucić jeden z posiadanych już kafli Lokacji zakryty obok twojego Warsztatu.

 Niezależnie od tego, czy zachowasz ten kafel Lokacji Biblioteki, czy nie, zyskujesz 2 żetony Badań, wskazane na kaflu Lokacji Biblioteki. **Nie zyskujesz** jednak korzyści z tego pola.

W każdym przypadku umieść swoją **Pieczęć** na tym kaflu, aby oznaczyć, że jest twój.

b.  Na kaflu **Głównego Bibliotekarza** z lewej strony znajdź typ kafla, który przenosisz (**Medycyna, Sztuka,** Prawo albo kafel **Dzieła**). Typy wskazane bezpośrednio nad nim i pod nim są uznawane za pasujące typy. Gdy umieszczasz swój kafel tak, by sąsiadował w pionie lub poziomie z co najmniej jednym kaflem pasującego typu, zdobądź wartość Sławy wskazaną na umieszczonym przez ciebie kaflu **za każdy** taki sąsiadujący kafel.

Uwaga: zależności sąsiedztwa na kaflu Głównego Bibliotekarza **nie „zawijają się".** W powyższym przykładzie **Dzieła** i **Medycyna** nie są sąsiadujące.

c. Za każdy kafel sąsiadujący w pionie lub poziomie, za który właśnie zdobyłeś Sławę, gracz będący właścicielem tego kafla (możesz to być ty) zyskuje 1 **znacznik Biblioteki**.

2.  Następnie **możesz** wydać jednostki Czasu wskazane na tej karcie Królewskiego Żądania, aby zyskać wskazane Skrzynie oraz 1 Królewskie Ulepszenie, usuwając z twojego Warsztatu albo kafel Królewskiego Ulepszenia, albo kostkę Królewskiego Ulepszenia. Królewskie Ulepszenia są opisane na str. 23. Jeśli zdecydujesz się nie wydawać jednostek Czasu (lub nie możesz tego zrobić), te nagrody przepadają.

3. Odrzuć tę twoją zrealizowaną kartę Królewskiego Żądania.

Przypomnienie: koniec gry zostaje wywołany, jeśli w Bibliotece pozostają nie więcej niż 2 puste pola. Pola z kaflem Lokacji Biblioteki są uznawane za puste.

Przykład:

Niebieska postanawia zrealizować jedną ze swoich kart Królewskiego Żądania. Jej karta wymaga Zwoju Prawa. Niebieska ma przetłumaczony kafel Zwoju Prawa, który zabiera ze swojego Warsztatu i umieszcza na pustym polu w Wielkiej Bibliotece, zyskując korzyść nadrukowaną na tym polu.



*Następnie sprawdza kafel **Głównego Bibliotekarza**. Wynika z niego, że jeśli kafel Prawa zostanie umieszczony sąsiadująco do kafla **Sztuki** albo kafla **Dzieła**, Niebieska zdobędzie Sławę. Jej nowo umieszczony Zwój Prawa jest obok Zwoju Sztuki **Żółtego** oraz obok jej własnego **Dzieła**.*



*Niebieska zdobywa Sławę równą wartości swojego kafla Zwoju Prawa za każde takie sąsiedztwo, czyli w tym przypadku 2 razy po 3 punkty Sławy. Dodatkowo zarówno Żółty, jak i Niebieska zyskują po 1 znaczniku Biblioteki, ponieważ ich sąsiadujące kafle **Sztuki** i **Dzieła** przyczyniły się do spełnienia wymagań Kallimacha.*

Niebieska następnie wydaje 1 jednostkę Czasu i zyskuje 1 Atrament, zgodnie ze wskazaniem na jej karcie Królewskiego Żądania. Na koniec usuwa 1 kostkę Królewskiego Ulepszenia ze swojego Warsztatu, odkłada ją na bok i odrzuca tę zrealizowaną kartę Królewskiego Żądania.



Uwaga: gracz umieszczający kafel zdobywa Sławę za dopasowania sąsiedztwa, a każdy właściciel tego sąsiadującego pasującego kafla zyskuje 1 znacznik Biblioteki.

Zob. **Pałac** na str. 16, aby dowiedzieć się, jak pozyskiwać karty Królewskiego Żądania.

5. LEKTURA (PASOWANIE)

Ta Akcja Główna oznacza, że nie chcesz (lub nie możesz) rozgrywać żadnych kolejnych tur w tym Pokoleniu. Przesuń twój znacznik Kolejności Tury na **dowolne** puste pole toru Kolejności Tury innego niż ten, na którym się znajdujesz, i zyskaj korzyść wskazaną na tym polu.

 Do końca **Fazy Realizacji**, za każdym razem, gdy inny gracz wykonuje Akcję Główną inną niż Lektura, musi zapłacić 1 jednostkę Czasu każdemu graczowi, który spasował. ***Rozgrywka 2-osobowa:** ten gracz musi zapłacić 2 jednostki Czasu, a ty zyskujesz 2 jednostki Czasu.*

Przykład:

***Fioletowa** postanawia wykonać **Lekturę** jako Akcję Główną. Przesuwa swój znacznik Kolejności Tury na puste pole toru Kolejności Tury znajdującego się niżej i zyskuje żeton Badań wskazany na tym polu. Przez resztę Fazy Realizacji, za każdym razem, gdy inny gracz wykona Akcję Główną (poza Lekturą), ten gracz musi wydać 1 jednostkę Czasu, a **Fioletowa** zyskuje 1 jednostkę Czasu.*



LOKACJE MUSEJONU

Za każdym razem, gdy odwiedzasz Lokację, wykonujesz Akcje tej Lokacji. Większość Lokacji wymaga wydania jednostek Czasu, aby je odwiedzić. Jeśli nie możesz wydać wymaganych jednostek Czasu, nie możesz odwiedzić tej Lokacji.

- A. Nawigacja
- B. Port
- C. Pałac
- D. Szkoła
- E. Sala Skrybów
- F. Ogród
- G. Akademia
- Posiadłość*

*Posiadłość nie ma powiązanych Akcji i nie można jej odwiedzać. Jest to miejsce, w którym Skrybowie czekają, aż zostaną wezwani do pracy w Sali Skrybów albo do nauki w Szkole.

A. NAWIGACJA

Statki z każdego zakątka Morza Śródziemnego przybywają, wiozące nowe Zwoje i Dzieła, które można ofiarować Wielkiej Bibliotece, wzbogacając jej zbiory i dokładając kolejną nić do barwnego gobelinu dawnej wiedzy. W tętniącym życiem porcie Aleksandrii Floty niosące Zwoje przekazują swoje skarby Bibliotece do tłumaczenia, wymieniając je na kopie, tworząc relację opartą na obopólnej korzyści: archiwa Wielkiej Biblioteki rosną, a wiedza rozprzestrzenia się po hellenistycznym świecie.

Nawigacja pozwala ci na przesuwanie znacznika Floty w dowolnym kierunku, pomiędzy polami połączonymi białą linią, aby załadować Skrzynie i Kamienie Tłumaczenia na twoje Statki, odwiedzać Lokacje oraz kupować kafle Dzieł. Po powrocie do Aleksandrii możesz rozładować swoje Statki.

Pola Statków w Twoim Warsztacie

Każde pole **Statku Królewskiego** może zawierać tylko 1 kafel Lokacji Statku **albo** 1 Kamień Tłumaczenia **albo** 1 kafel Dzieła.

Każde pole **Statku Kupieckiego** może zawierać 1 kafel Lokacji Statku **albo** dowolną liczbę Skrzyń tego samego albo różnego typu.

Ruch Statku

Nie możesz pozostawić znacznika Floty w jego aktualnym miejscu ani wrócić nim do Portu, w którym znajdował się na początku twojej tury.



Jeśli twój znacznik Floty zakończy ruch w Porcie innym niż Aleksandria, a w tym Porcie znajduje się co najmniej jeden znacznik Floty innego gracza, musisz dać każdemu z tych graczy po 1, wybranej przez ciebie Skrzyni z twojej puli (nie z pól Statku Kupieckiego). Każdy z tych graczy umieszcza otrzymaną Skrzynię w swojej puli.

1. 

Zapłać 1 jednostkę Czasu za każde 2 pola (albo ich część), o które chcesz przesunąć twój znacznik Floty: 1 jednostkę Czasu za ruch o 1 albo 2 pola, 2 jednostki Czasu za ruch o 3 albo 4 pola itd.

2. 
Jeśli zakończysz ruch na polu z symbolem Statku Kupieckiego:

Za każde pole Statku Kupieckiego w twoim Warsztacie, na którym nie ma kafla Lokacji Statku (zbudowany Statek), możesz umieścić 1 wybraną przez ciebie Skrzynię (z Atramentem, Papirusem albo Srebrem) z puli ogólnej na tym polu Statku.


Jeśli zakończysz ruch na polu z symbolem obu Statków oraz symbolem Kamienia Tłumaczenia obok niego, możesz wybrać jedno:

Załaduj każdy z twoich zbudowanych Statków Kupieckich Skrzyniami (jak powyżej) **ALBO załaduj Kamień Tłumaczenia** (używany w Akademii): umieść wskazany Kamień Tłumaczenia z puli ogólnej na pustym polu Statku Królewskiego w twoim Warsztacie.

3. Zyskaj korzyść wskazaną nad lub pod Portem, w którym kończysz ruch:

- 
Zyskaj wskazaną Skrzynię oraz 2 żetony Badań do twojej puli.
- 
Odwiedź wskazaną Lokację. Możesz zrezygnować z tej wizyty.
- 
Możesz kupić wierzchni kafel Dzieła, wydając Skrzynie z twojej puli zgodnie ze wskazaniem na tym kaflu, a następnie umieścić go na pustym polu Statku Królewskiego w twoim Warsztacie.

4. Jeśli zakończysz ruch w **Aleksandrii**, możesz rozładować twój ładunek:

a. 
Odwróć każdy kafel **Dzieła** na polach twojego Statku Królewskiego i umieść go na pustym polu Półki w twoim Warsztacie. Wybierz **Pieczęć** z obszaru korzyści Biblioteki i umieść ją na tym kaflu Dzieła, a następnie **zdobądź 3 punkty Sławy**. W żadnym momencie nie możesz mieć łącznie więcej niż 4 przetłumaczone Zwoje, Wielkie Osiągnięcia lub Dzieła.

Jeśli nie masz miejsca na kafel Dzieła, musi on pozostać na polu Statku Królewskiego. Jednak **w dowolnym momencie** podczas kolejnych tur, jeśli twój znacznik Floty znajduje się w Aleksandrii i masz puste pole Półki, musisz przenieść kafel Dzieła z pola twojego Statku Królewskiego na twoje puste pole Półki.

b. 
Umieść wszystkie Kamienie Tłumaczenia z pól Statku Królewskiego w twojej puli.

c. Dla każdej Skrzyni na polach Statku Kupieckiego możesz w dowolnej kolejności wybrać jedno:

- Umieść je w twojej puli.
- Jeśli masz Zaproszonych Uczonych na dowolnych polach Nadzoru w Aleksandrii, możesz ofiarować Skrzynie ***Muzom Kreatywności***:



Za każdego twojego Zaproszonego Uczonego na polu Nadzoru w tej Lokacji, możesz zwrócić do puli ogólnej Skrzynie **z twoich pól Statku Kupieckiego,** w liczbie nie większej od wartości tego Zaproszonego Uczonego.
Zdobywasz 2 punkty Sławy za każdą zwróconą w ten sposób Skrzynię.

d.



Wybierz **dowolny** kafel Zwoju w **Aleksandrii** i umieść go na wierzchu dowolnego stosu kafli, znajdującego się pod polem **Latarni** w Sali Skrybów, który ma najmniej kafli (w przypadku remisu, możesz wybrać spośród nich).

e. Wybierz **dowolny** wierzchni kafel ze stosów kafli Zwojów obok planszy Głównej, aby uzupełnić puste pole kafla Zwoju w Aleksandrii.

Przykład: Statek Królewski

Szary planuje zyskać Kamień Tłumaczenia, aby później zyskać Wielkie Osiągnięcie.



Obiera północną trasę, wydając 2 jednostki Czasu, aby popłynąć z Aleksandrii do pobliskiego Portu z Kamieniem. Jego Statek Królewski jest pusty, więc wybiera załadowanie Kamienia, zamiast Skrzyń. Korzyść Portu pozwala mu odwiedzić Port, gdzie wybiera pozyskanie nowego Królewskiego Statku. Dzięki temu w jednej z kolejnych tur będzie mógł również przewieźć kafel Dzieła albo kolejny Kamień Tłumaczenia w drodze powrotnej do Aleksandrii.

Przykład: Pole Skrzyni

***Fioletowa** po raz pierwszy wybiera Nawigację, aby zyskać Skrzynie.*



Ma już dokładnie zaplanowaną trasę i wydaje 1 jednostkę Czasu, aby przesunąć swój znacznik Floty o dokładnie 1 pole na Morzu Śródziemnym. Ponieważ jest jedyną Flotą w tym Porcie, nie musi nikomu przekazywać Skrzyni.



W Porcie, do którego przesunęła Flotę, wskazany jest symbol Statku Kupieckiego, co pozwala jej załadować dowolną Skrzynię z puli ogólnej na każdy jej zbudowany Statek Kupiecki. Wybiera 1 Skrzynię ze Srebrem oraz 1 z Atramentem. Na koniec zyskuje dodatkową korzyść wskazaną w tym Porcie, natychmiast biorąc 1 Skrzynię z Atramentem oraz 2 żetony Badań z puli ogólnej, do swojej puli.

Przykład: Obecność innych graczy

***Żółty** planuje dłuższą podróż w swojej turze.*



*Wydaje 3 jednostki Czasu, aby przesunąć swój znacznik Floty o 5 pól na Morzu Śródziemnym. Port, do którego dopływa, ma już znacznik Floty **Niebieskiej**, więc **Żółty** daje **Niebieskiej** 1 Papirus ze swojej puli, a **Niebieska** umieszcza go w jej puli. W Porcie dostępny jest kafel Dzieła do zakupu. **Żółty** płaci 1 Skrzynię ze Srebrem oraz 1 Skrzynię z Atramentem (zgodnie ze wskazaniem na kaflu) i umieszcza ten kafel Dzieła na pustym polu Statku Królewskiego, gotowy do rozładowania po powrocie do Aleksandrii.*

Przykład: Powrót do Aleksandrii

*Chcąc rozładować ładunek **Niebieska** postanawia dopłynąć z powrotem do Aleksandrii.*



Zanim poruszy Flotę, używa swojej Akcji Zarządczej, aby wysłać swojego Uczonego o wartości 2 do Aleksandrii, wydając 1 jednostkę Czasu i odrzucając powiązaną Skrzynię, ponieważ Uczony został przesunięty z jego Pracowni. Następnie wydaje 1 dodatkową jednostkę Czasu, aby przesunąć swój znacznik Floty o 2 pola do Aleksandrii.



*Po dopłynięciu przenosi 1 Srebro z jej Statku Kupieckiego do swojej puli, a następnie ofiaruje Muzom Papirus i Atrament, zdobywając 4 punkty Sławy. **Niebieska** rozładowuje swój kafel Dzieła na puste pole Półki w jej Warsztacie, umieszcza na nim Pieczęć i zdobywa 3 punkty Sławy.*



Kończąc ruch, wybiera kafel Zwoju z Aleksandrii i umieszcza go na jednym z pól Latarni, a następnie uzupełnia puste pole w Aleksandrii nowym kaflem Zwoju dobranym ze stosu obok planszy Głównej.

Zwoje przybywające statkami do Aleksandrii były rutynowo rekwirowane przez Bibliotekę. Skrybowie wykonywali kopie, oddawali kopie właścicielom, a bezcenne oryginały zatrzymywali w zbiorach Wielkiej Biblioteki.

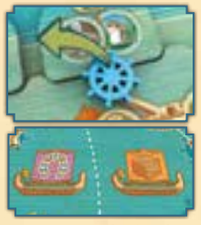


B. PORT

W tętniącym życiem Porcie Aleksandrii powstają Statki Królewskie i Kupieckie, jednostki służące nie do prowadzenia wojny, lecz do zdobywania wiedzy. Wyruszą z niego pewnego dnia przez Morze Śródziemne, zbierając skarbnice myśli i rzemiosła, by zasilić wciąż rosnące archiwa Wielkiej Biblioteki.

Port pozwala ci na rozbudowanie twojej Floty, zyskując kafel Lokacji Statku oraz nowe Statki z dodatkowym miejscem na ładunek.

1.  Zapłać 2 jednostki Czasu.

2.  Wybierz znacznik Kapitana znajdujący się pod jednym z twoich pól Statku i umieść go na pustym polu znacznika Kapitana w Porcie, odpowiadającym typowi Statku, który budujesz. Pola Statku Królewskiego znajdują się po lewej stronie przerywanej linii w Porcie, a pola Statku Kupieckiego po prawej stronie przerywanej linii.

 Jeśli budujesz Statek Kupiecki, zapłać koszt (jeśli występuje) wskazany na tym polu.

3.  Zyskaj korzyść powiązaną z polem, na którym umieściłeś znacznik Kapitana - pola Statku Królewskiego wskazują korzyść bezpośrednio na polu, a pola Statku Kupieckiego są połączone z korzyścią linią.

4.  Umieść kafel Lokacji Statku z tego Statku, spod którego zabrałeś znacznik Kapitana, na dowolnym pustym polu kafla Lokacji w twoim Warsztacie. Jeśli nie masz pustego pola kafla Lokacji, musisz albo odrzucić ten kafel Lokacji Statku, albo odrzucić jeden z już posiadanych kafli Lokacji zakryty obok twojego Warsztatu.

Przykład:

***Niebieska** postanawia, że nadszedł czas, aby rozbudować swoją Flotę i odwiedza Port. Wydaje wymagane 2 jednostki Czasu, a następnie wybiera znacznik Kapitana spod jednego z jej pól Statku Kupieckiego i umieszcza go na pustym polu znacznika Kapitana po prawej stronie przerywanej linii. Wybrane pole wymaga wydania dodatkowo 1 Papirusu, który Niebieska zwraca do puli ogólnej.*



Następnie zyskuje korzyść powiązaną z wybranym polem Portu: Skrzynie. Wybiera 2 Skrzynie ze Srebrem i umieszcza je w swojej puli.



Na koniec bierze kafel Lokacji Statku z pola Statku Kupieckiego spod którego zabrała znacznik Kapitana, i umieszcza go na pustym polu kafla Lokacji w swoim Warsztacie, przygotowując go do późniejszego użycia.



C. PAŁAC

Pałac to miejsce, w którym król oraz kluczowi dostojnicy nadzorujący Bibliotekę zbierali się na narady. Była to przestrzeń, w której Główny Bibliotekarz zatwierdzał i opłacał tłumaczone prace, podkreślając decydującą rolę wiedzy w kuluarach władzy.

Pałac pozwala ci na wzięcie karty Królewskiego Żądania, którą planujesz zrealizować w jednej z przyszłych tur.

1.  Zapłać 2 jednostki Czasu.

2.  Weź wierzchnią kartę Królewskiego Żądania z dowolnego z 5 pól kart i umieść ją na pustym polu Królewskiego Żądania w twoim Warsztacie. Nie możesz mieć więcej niż 2 karty Królewskiego Żądania i nie możesz ich zastępować ani odrzucać. Jeśli nie masz miejsca na kartę Królewskiego Żądania, nie możesz wykonać tej Akcji.

 Jeśli na karcie, którą zabrałeś widoczny jest ten symbol, natychmiast zyskujesz 1 żeton Badań.

 Aby wziąć kartę Królewskiego Żądania z jednego z dwóch pól w najwyższym rzędzie (kartę z symbolem ≠ na rewersie), musisz wydać 1 żeton Królewskiej Łaski.

 Jeśli opróżnisz pole karty Królewskiego Żądania, a w talii obok tego pola nadal są karty, przenieś wierzchnią kartę na puste pole, odsłaniając kartę znajdującą się pod spodem.
Jeśli którakolwiek z tych talii jest pusta, nie możesz już brać kart z tej talii.

Przykład:

***Żółty** odwiedza Pałac. Wydaje 2 jednostki Czasu i bierze kartę Królewskiego Żądania z górnego pola po lewej. Ponieważ wybrał kartę z górnego rzędu, wydaje 1 żeton Królewskiej Łaski. Umieszcza tę kartę odkrytą po prawej stronie swojego Warsztatu i uzupełnia górne pole z lewej wierzchnią kartą Królewskiego Żądania z talii kart znajdującej się na prawo od tego pola.*





D. SZKOŁA

W okazałych murach Szkoły Musejonu Skrybowie i uczniowie przechodzili wszechstronne szkolenie, doskonaląc umiejętności i chłonąc bogactwo wiedzy, które odbijało się echem w historycznych salach Wielkiej Biblioteki.

Szkoła pozwala ci na sprowadzanie Skrybów z Posiadłości i uczenie ich.

1.  Wybierz 0, 1 albo 2 Skrybów z Posiadłości i umieść każdego z nich na pustym polu Skryby w Szkole.

 Aby umieścić Skrybę na jednym z 6 pól najbardziej z lewej, specjalizacja Skryby musi odpowiadać specjalizacji wskazanej na tym polu.

 Aby umieścić Skrybę na jednym z 6 pól najbardziej z prawej, musisz zapłacić koszt wskazany na tym polu, a następnie zyskujesz wskazaną liczbę żetonów Badań. Nie możesz zastępować żadnych Skrybów i nigdy nie możesz mieć w Szkole więcej niż 3 twoich Skrybów w tym samym momencie.

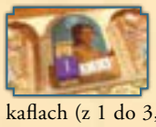
2.  Umieść jedną z twoich kości Wiedzy na każdym kaflu Skryby w Średnim Wieku oraz Starszego Skryby, który właśnie przeniosłeś do Szkoły. Ustaw początkową wartość Wiedzy Skryby na 1 dla Skryby w Średnim Wieku oraz na 2 dla Starszego Skryby. Nie kosztuje to żadnych jednostek Czasu.

 Dla każdego Młodego Skryby, którego umieszczasz, wydaj 1 jednostkę Czasu i umieść jedną z twoich kości Wiedzy na jego kaflu, ustawiając początkową wartość na 1 (jego początkowa wartość wynosi 0). Jeśli nie masz jednostek Czasu do wydania, nie możesz umieścić Młodego Skryby.

 Jeśli twój Początkowy Skryba znajduje się w Szkole, zwiększ wartość kości Wiedzy na nim o 1. Nie kosztuje to żadnych jednostek Czasu.

3. Następnie możesz wydać jednostki Czasu, aby zwiększyć wartość kości Wiedzy dowolnego albo wszystkich twoich Skrybów w Szkole:

 **Starsi Skrybowie:** każda 1 jednostka Czasu zwiększa wartość jednej kości Wiedzy o 1, do maksymalnej wartości 6.

 **Skrybowie w Średnim Wieku:** każda 1 jednostka Czasu zwiększa wartość jednej kości Wiedzy do kolejnego progu wskazanego na ich kaflach (z 1 do 3, potem do 5, a na koniec do 6).

 **Młodzi Skrybowie:** każda 1 jednostka Czasu zwiększa wartość jednej kości Wiedzy o 1. Kość Wiedzy Młodego Skryby nie może przekroczyć wartości 4

 **Początkowy Skryba:** każda 1 jednostka Czasu zwiększa wartość jednej kości Wiedzy o 1, do maksymalnej wartości 6.

4.  Za każdego Zaproszonego Uczonego, którego masz na polu Nadzoru w Szkole, zmniejsz **łączną liczbę jednostek Czasu, które musisz zapłacić za nauczenie wszystkich twoich Skrybów** pasującej specjalizacji, o wartość Zaproszonego Uczonego (1–4).

Uwaga: twój Początkowy Skryba jest ogólny (ma wiedzę ze wszystkich specjalizacji), więc dowolną liczbę jednostek Czasu zapłaconą za zwiększenie wartości jego kości Wiedzy możesz zmniejszyć o łączną wartość wszystkich twoich Zaproszonych Uczonych znajdujących się na polach Nadzoru w Szkole.

5.  Aby zakończyć turę, w przypadku przeniesienia przez ciebie jakichkolwiek Skrybów, uzupełnij puste pola w Posiadłości kaflami z wierzchu odpowiednich stosów. Jeśli któryś stos jest pusty, potasuj jego odrzucone kafle, aby utworzyć nowy stos.

Przykład:

Szary odwiedza Szkołę. Ma w Szkole swojego Początkowego Skrybę z kością Wiedzy o wartości 1, ale nie ma tam żadnych innych Skrybów.



*Postanawia przenieść 2 Skrybów z Posiadłości do Szkoły: Młodego Skrybę o specjalizacji **Medycyny** oraz Skrybę w Średnim Wieku o specjalizacji **Prawa**. Postanawia umieścić Młodego Skrybę na polu wymagającym specjalizacji **Medycyny**. Skrybę w Średnim Wieku umieszcza na ósmym polu, płacąc 1 Papirus i zyskując 1 żeton Badań.*

Umieszcza jedną ze swoich kości Wiedzy na Skrybie w Średnim Wieku, ustawiając jej wartość na 1. Nie kosztuje go to żadnych jednostek Czasu.

Zwiększa wartość kości Wiedzy na swoim Początkowym Skrybie o 1, do wartości 2. To również nie kosztuje go żadnych jednostek Czasu.



Musi zwiększyć wartość kości Wiedzy na swoim Młodym Skrybie o co najmniej 1, więc płaci 2 jednostki Czasu i ustawia ją na wartość 2.
*Teraz może wydać jednostki Czasu, aby dalej zwiększać wartości kości Wiedzy na pozostałych Skrybach. Zwiększa wartość Wiedzy na swoim **Początkowym Skrybie** raz, z 2 do 3, oraz na **Skrybie w Średnim Wieku** dwa razy, z 1 do 5.*



*Ma Zaproszonego Uczonego o wartości 3 na polu Nadzoru w Szkole, o specjalizacji **Medycyny**. Pozwala mu to zmniejszyć łączną liczbę jednostek Czasu potrzebnych do podnoszenia Wiedzy u Skrybów o specjalizacji Medycyny lub u jego ogólnego Początkowego Skryby, o maksymalnie 3.*

Stosuje zniżkę 3 (2 dla Młodego Skryby, 1 dla Początkowego Skryby), pokrywając w całości koszt ich ulepszeń.



Następnie wydaje 2 jednostki Czasu, aby dwukrotnie zwiększyć wartość Wiedzy Skryby w Średnim Wieku (z 1 do 5), ponieważ zniżka nie dotyczy tego Skryby.



*Na koniec uzupełnia 2 puste pola Skrybów w Posiadłości, biorąc wierzchnie kafle Skrybów ze stosów **Prawa** i **Medycyny**.*

E. SALA SKRYBÓW

We wnętrzu Musejonu, Sala Skrybów wyrasta na tętniące życiem centrum wspólnego wysiłku, gdzie pracowici Skrybowie, połączeni oddaniem swojemu rzemiosłu, działają ramię w ramię, by przyspieszyć żmudny i wymagający proces kopiowania oraz zachowywania bezcennych skarbów wiedzy w uświęconych murach Wielkiej Biblioteki.

Sala Skrybów pozwala ci na używanie twoich Skrybów do tłumaczenia dowolnych widocznych Zwojów na 8 polach (w tym na polach Latarni) w Sali Skrybów. Jeśli nie masz żadnego pustego pola Półki w twoim Warsztacie, nie możesz wykonać tej Akcji.

1.  Przenieś do 2 twoich Skrybów (wraz z kośćmi Wiedzy na nich) ze Szkoły i/albo z Posiadłości na puste pola Skrybów w Sali Skrybów.

   - Jeśli przenosisz 2 Skrybów, tylko jeden z nich może pochodzić z **Posiadłości** (ci Skrybowie nie wymagają żadnych kości, korzystają z wartości Wiedzy zapisanej na danym kaflu).
   - **Młodych Skrybów** nie można przenosić z Posiadłości (nie mają użytecznej Wiedzy).
   - Każdy przeniesiony Skryba musi podczas tej wizyty w Sali Skrybów przetłumaczyć **co najmniej 1** Zwój.
   - Twój **Początkowy Skryba jest ogólny** i może dzielić Wiedzę między specjalizacje (zob. str. 7).

2.  Za każdego Skrybę, którego umieszczasz na jednym z 6 pól najbardziej z prawej, zapłać wskazaną Skrzynię i zyskaj wskazaną korzyść.

3.  Wybierz co najmniej jeden Zwój do przetłumaczenia. Zsumuj łączną wartość Wiedzy twoich Skrybów według specjalizacji. Ta łączna wartość Wiedzy może zostać użyta do przetłumaczenia jednego lub więcej Zwojów tej specjalizacji.

   a. Wydaj jednostki Czasu w liczbie równej wartości wymaganej Wiedzy, pomniejszonej o wartość dowolnych twoich Zaproszonych Uczonych na polach Nadzoru w Sali Skrybów o pasującej specjalizacji.

Dla każdego kafla Zwoju, który tłumaczysz:

   b.  Odwróć kafel Zwoju i umieść go na pustym polu Półki w twoim Warsztacie. Wybierz Pieczęć z twoich korzyści Biblioteki i umieść ją na przetłumaczonym kaflu Zwoju. Jeśli skończą ci się Pieczęcie, wciąż możesz tłumaczyć Zwój, ale nie będziesz mieć później możliwości użycia go do realizacji Królewskiego Żądania.

   c.  Zdobądź punkty Sławy równe wartości wskazanej na przetłumaczonej stronie kafla Zwoju.

4. Zwróć kości Wiedzy ze wszystkich twoich Skrybów w Sali Skrybów na pola o pasującym kolorze w Szkole. Cała pozostała, niewykorzystana Wiedza przepada.

5. Po tym, jak zakończysz tłumaczenie wszystkich wybranych kafli Zwojów, uzupełnij wszelkie puste pola w ofercie Zwojów kaflami Zwojów tej samej specjalizacji, co właśnie przetłumaczone kafle:

   -  Najpierw użyj pasujących kafli Zwojów z pól Latarni w Sali Skrybów.
   -  Jeśli żadne nie są dostępne, weź je z Aleksandrii.
   - Jeśli nadal nie są dostępne, uzupełnij pole wierzchnim kaflem ze stosu odpowiedniej specjalizacji obok planszy Głównej.

Jeśli użyłeś Zwojów z Aleksandrii, uzupełnij te pola w Aleksandrii wierzchnim kaflem z dowolnego z trzech stosów obok planszy Głównej.

 Jeśli przeniosłeś Skrybę z Posiadłości, uzupełnij pole Skryby w standardowy sposób (zob. krok 5 opisu Lokacji Szkoły na str. 17).

Wszyscy użyci Skrybowie pozostają w Sali Skrybów do końca Pokolenia.

Uwaga: podczas przenoszenia Skrybów do Sali Skrybów, wybierane pola nie muszą odpowiadać położeniu Zwojów, które chcesz przetłumaczyć.

Przykład:

Szary postanawia tłumaczyć Zwoje w Sali Skrybów.



*Przenosi dwóch swoich Skrybów ze Szkoły do Sali Skrybów: swojego **Początkowego Skrybę** z Wiedzą o wartości 3 oraz **Młodego Skrybę o specjalizacji Sztuki** z Wiedzą o wartości 3 (wartość jego Wiedzy liczy się jako x2).*

*Tłumaczy oba kafle **Zwojów Sztuki**, wymagające łącznej Wiedzy o wartości 9.*

 *Standardowo wydałby więc 9 jednostek Czasu (po 1 za każdą Wiedzę), ale na początku swojej tury wysłał Zaproszonego Uczonego o wartości 4 (specjalizacja: **Sztuka**) na **pole Nadzoru w Sali Skrybów**. Zmniejsza to koszt jednostek Czasu o 4, więc płaci tylko 5 jednostek Czasu.*



Szary odwraca kafle Zwojów na przetłumaczoną stronę, umieszcza je na pustych polach Półki w swoim Warsztacie, przenosi po jednej ze swoich Pieczęci na każdy z nich i natychmiast zdobywa 5 punktów Sławy.



Zdejmuje kości z obu Skrybów, zwracając je z powrotem do Szkoły.

*Aby uzupełnić puste pola Zwojów, bierze jeden Zwój **Sztuki** z pola Latarni w Sali Skrybów, a drugi z Aleksandrii.*

W Aleksandrii, gdzie dostępne są 2 Zwoje tego samego typu, wybiera ten o wyższej wartości.

Na koniec uzupełnia ofertę w Aleksandrii Zwojem wybranego typu, biorąc wierzchni kafel z jednego ze stosów obok planszy Głównej.

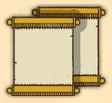


F. OGRÓD

Biblioteka Aleksandryjska, latarnia dla Uczonych i intelektualistów różnych kultur, przyciągała umysły świata hellenistycznego swoim bezkonkurencyjnym zbiorem wiedzy, wspierając wymianę międzykulturową, współpracę oraz będąc żywym ośrodkiem edukacji i innowacji, zbiornikiem wspólnej mądrości ludzkości.

Ogród pozwala ci na pozyskanie Zaproszonego Uczonego, który będzie dla ciebie pracował, o ile twoje dokonania w Bibliotece zrobiły na nim wystarczające wrażenie.

Każda karta Zaproszonego Uczonego ma wskazane na niej wymagania. Aby wziąć daną kartę, musisz mieć **w Wielkiej Bibliotece** wskazaną liczbę kafli Zwojów i/albo Wielkich Osiągnięć **wskazanej specjalizacji:**

-  Musisz mieć wskazaną liczbę **kafli Zwojów i/albo Wielkich Osiągnięć** wskazanej specjalizacji.
-  Dodatkowo musisz mieć co najmniej wskazaną liczbę **innych kafli Zwojów i/albo Wielkich Osiągnięć (dowolnej specjalizacji) i/albo kafli Dzieł.**



Uwaga: dla Zaproszonych Uczonych kafle Dzieł w Wielkiej Bibliotece liczą się tylko wtedy, gdy wymaganie nie wskazuje specjalizacji. To odróżnia ich od kart Królewskiego Żądania, dla których Dzieła mogą spełniać dowolne wymaganie, nawet gdy podano specjalizację.

1.  Zapłać 1 jedną wybraną przez ciebie Skrzynię oraz 3 jednostki Czasu.

2. Wybierz pole karty Zaproszonego Uczonego w twoim Warsztacie.



Jeśli na tym polu znajduje się kafel Lokacji Zaproszonego Uczonego, umieść go na dowolnym pustym polu kafla Lokacji w twoim Warsztacie.
Jeśli wszystkie pola kafli Lokacji w twoim Warsztacie są zajęte, odrzuć albo ten kafel Lokacji Zaproszonego Uczonego, albo jeden z posiadanych już kafli Lokacji zakryty obok twojego Warsztatu.
Jeśli we wszystkich 4 Pracowniach Zaproszonego Uczonego znajdują się karty, wybierz jedną do zastąpienia, usuń ją i umieść zakrytą obok twojego Warsztatu.

Uwaga: możesz zastąpić Zaproszonego Uczonego tylko wtedy, gdy **wszystkie 4 Pracownie** w twoim Warsztacie zawierają karty.

3.  Weź kartę Zaproszonego Uczonego, którego wymagania spełniasz. Aby wziąć kartę z jednego z dwóch najwyższych pól, musisz zapłacić 1 żeton Królewskiej Łaski.
Wsuń kartę w wybrane pole karty Zaproszonego Uczonego. Jeśli jest to pierwszy raz, gdy umieszczasz kartę Zaproszonego Uczonego na tym polu, zyskaj korzyść wskazaną na tym polu Pracowni.

4.  Przenieś tego Zaproszonego Uczonego na pole jego Pracowni, na którym wcześniej znajdował się kafel Lokacji. Od teraz jest dostępny do użycia w jednej z kolejnych tur.
Jeśli nowa karta Zaproszonego Uczonego zastępuje starą, pozostaw Zaproszonego Uczonego tam, gdzie się znajduje do momentu, aż będziesz mógł przenieść go w jednej z kolejnych tur.

- Jeśli wybierzesz kartę Zaproszonego Uczonego inną niż ta z wierzchu talii, uzupełnij puste pole w Ogrodzie, zsuwając każdą kartę znajdującą się powyżej o jedno pole w dół, a następnie dobierz wierzchnią kartę z talii i umieść ją na najwyższym pustym polu.

Przykład:

***Fioletowa** odwiedza Ogród, planując pozyskać Archimedesa, aby wspierał jej rosnący prestiż w Wielkiej Bibliotece.*



*Płaci **3 jednostki Czasu,** odpowiednio przesuwając swój znacznik Czasu, oraz **1 Skrzynię,** zwracając 1 Skrzynię z Papirusem ze swojej puli do puli ogólnej. **Fioletowa** wybiera Uczonego z górnego pola, co oznacza, że musi dodatkowo **zapłacić 1 żeton Królewskiej Łaski**.*



*Archimedes wymaga, aby miała w Wielkiej Bibliotece co najmniej 1 kafel **Medycyny** (Zwój albo Wielkie Osiągnięcie) oraz 1 dodatkowy kafel dowolnej specjalizacji albo kafel Dzieła. **Fioletowa** spełnia te wymagania.*



*Przenosi kafel Lokacji z wybranej Pracowni na pole kafla Lokacji. Umieszcza kartę Zaproszonego Uczonego w zwolnionym **polu karty Zaproszonego Uczonego nr 3** w swoim Warsztacie. Natychmiast zyskuje wskazaną na tym polu korzyść (1 żeton Badań) i umieszcza go w swojej puli.*



Następnie umieszcza Zaproszonego Uczonego o odpowiadającym numerze w jego Pracowni. Od teraz jest gotowy do użycia w kolejnych turach.

Na koniec mogłaby potrzebować uzupełnić ofertę w Ogrodzie, ale ponieważ wzięła wierzchnią kartę z talii Zaproszonych Uczonych, pomija ten krok.

G. AKADEMIA

Wielkie Osiągnięcia oczekujące na opracowanie przez akademików były pieczołowicie przechowywane w Depozytorium, świętym archiwum Wielkiej Biblioteki, gdzie echa dawnej wiedzy szeptały spomiędzy starannie uporządkowanych zwojów i pergaminów.



Akademia pozwala ci na wydawanie żetonów Badań, aby przesuwać swoje znaczniki Akademii wzdłuż 3 torów Badań. **Pola Przełomu** (posąg Thota) są pomijane.

1. Wybierz jeden z 3 torów Badań, na którym przesuniesz twój znacznik Akademii.

2. 
Wydaj 1 żeton Badań **oraz** 1 jednostkę Czasu za każde pole, o które chcesz przesunąć twój znacznik. Za każdego Zaproszonego Uczonego, którego masz na polu Nadzoru w Akademii, jeśli ten Zaproszony Uczony ma taką samą specjalizację co tor Badań, na którym poruszasz twój znacznik, zmniejsz liczbę jednostek Czasu, które musisz wydać, o wartość tego Zaproszonego Uczonego.

   
   Podczas tej wizyty możesz przesunąć każdy znacznik Akademii za jedno pole Przełomu (posąg Thota), ale nie możesz przesunąć tego samego znacznika za drugie pole Przełomu podczas tej samej wizyty w Akademii.

3. 
   Zyskaj jedną z korzyści wskazanych nad torami Badań, która znajduje się nad polem, na którym zatrzymał się twój znacznik Akademii, albo na lewo od niego:
   1 punkt Sławy, 1 Skrzynia, 1 jednostka Czasu, 1 żeton Królewskiej Łaski, odwiedzenie Pałacu, zyskanie Wielkiego Osiągnięcia albo 1 kafel Pinaksu.

Możesz wykonać powyższe kroki dla każdego z pozostałych torów Badań, ale dla każdego toru możesz wykonać je maksymalnie raz na turę. Korzyść z toru Badań możesz zyskać tylko wtedy, gdy przesuniesz twój znacznik na danym torze o co najmniej 1 pole.

Zyskanie Wielkiego Osiągnięcia:



Nad torami Badań znajdują się 3 korzyści, które pozwalają ci na zyskanie **Wielkiego Osiągnięcia.** Pierwsza (najbardziej z lewej) pozwala zyskać dowolne Wielkie Osiągnięcie ze **stosu I**, druga ze **stosu II**, a trzecia ze **stosu III.**



Możesz wziąć wyłącznie Wielkie Osiągnięcie tej samej specjalizacji, co tor Badań, który zapewnił ci tę korzyść. Jeśli nie ma już Wielkich Osiągnięć danej specjalizacji w żadnym ze stosów, do których masz dostęp, nie możesz zyskać Wielkiego Osiągnięcia.

1. 
Zapłać **Kamień Tłumaczenia** wskazany obok stosu, z którego pozyskujesz Wielkie Osiągnięcie i **zdobądź punkty Sławy** równe wartości tego Wielkiego Osiągnięcia (5, 6 albo 7 punktów Sławy).

2. Odwróć Wielkie Osiągnięcie i umieść je na pustym polu Półki w twoim Warsztacie.
   Pamiętaj, że w dowolnym momencie nie możesz mieć łącznie więcej niż 4 przetłumaczone kafle Zwojów, Wielkie Osiągnięcia albo Dzieła. Jeśli nie masz pustego pola Półki, nie możesz zyskać Wielkiego Osiągnięcia.



3. Wybierz Pieczęć z obszaru twoich korzyści Biblioteki i umieść ją na tym Wielkim Osiągnięciu.

4. 
Przesuń znacznik Akademii, który zapewnił ci to Wielkie Osiągnięcie, z powrotem na pole najbardziej z lewej (początkowe) jego toru Badań.

5. 
Usuń z twojego Warsztatu kostkę Ulepszenia Wielkiego Osiągnięcia wskazaną na prawo od stosu, z którego zostało przez ciebie wzięte to Wielkie Osiągnięcie. Ulepszenia Wielkich Osiągnięć są opisane na str. 24.

Uwaga: jeśli przesuniesz twój znacznik Akademii na koniec toru, musisz cofnąć ten znacznik na pole najbardziej z lewej jego toru, nawet jeśli nie weźmiesz Wielkiego Osiągnięcia.

Przykład:

Żóty odwiedza Akademię i wykonuje dwa przesunięcia na dwóch różnych torach Badań:



Najpierw przesuwa swój znacznik Akademii Prawa o 2 pola, ***płacąc 2 żetony Badań oraz 2 jednostki Czasu.*** *Dociera do pola Wielkiego Osiągnięcia ze stosu III i bierze Wielkie Osiągnięcie Prawa ze stosu III.*



Wydaje pasujący Kamień Tłumaczenia, zdobywa 7 punktów Sławy i umieszcza Wielkie Osiągnięcie na polu Półki w swoim Warsztacie, kładąc na nim swoją Pieczęć oraz usuwając odpowiadającą mu kostkę Ulepszenia Wielkiego Osiągnięcia. Następnie cofa swój znacznik na torze Akademii Prawa na pole początkowe.



Następnie wybiera przesunięcie swojego znacznika o 2 pola na torze Badań ***Sztuki****. Ma w Akademii Uczonego o wartości 3 na polu Nadzoru* ***Sztuki****, więc* ***płaci tylko 2 żetony Badań, nie wydając żadnych jednostek Czasu.***



Dociera do pola kafla Pinaksu i bierze go z planszy Czasu i Pinaksu, który umieszcza zakryty obok swojego Warsztatu.

POSIADŁOŚĆ

Zatrudnianie młodych Uczonych jako Skrybów to dylemat: z jednej strony ich zapał pozwala na dłuższą pracę, z drugiej - ich ograniczona wiedza staje się wyzwaniem, wymagając ostrożnego wyważenia między wydajnością a dążeniem do mądrości w Wielkiej Bibliotece.

Posiadłość nie ma powiązanych Akcji i nie można jej odwiedzać. To miejsce, w którym przechowuje się kafle Skrybów, gotowe do użycia w Sali Skrybów albo w Szkole.

3. FAZA KOŃCA POKOLENIA

Gdy wszyscy gracze wykonają **Akcję Główną Lektury**, Faza Realizacji dobiega końca i rozpoczyna się Faza Końca Pokolenia.

Wykonajcie w tej Fazie następujące kroki:

1. Zgodnie z nową Kolejnością Tury każdy gracz odzyskuje wszystkich swoich Lokalnych Uczonych, wciąż pozostających pod żetonami Pokolenia, pojedynczo, w dowolnej kolejności. Aby odzyskać jednego ze swoich Lokalnych Uczonych, postępuj w standardowy sposób:

   a. Jeśli odzyskiwany Lokalny Uczony jest ostatnim pod danym żetonem Pokolenia, przesuń ten żeton na pierwsze puste pole na prawo od żetonu Pokolenia znajdującego się najbardziej z prawej.

   b. Jeśli ten żeton Pokolenia znajduje się już najbardziej z prawej, zamiast tego przesuń go o 1 pole w prawo.

   W obu przypadkach otrzymaj korzyść albo Wywołaj Wydarzenie (zob. Wywołanie Wydarzenia na tej stronie) z pola na torze Pokoleń, na które został przez ciebie przesunięty żeton Pokolenia.



2. 
Zbierzcie wszystkich swoich Uczonych z pól Nadzoru oraz z pól Akcji Głównych: Lokalni Uczeni wracają obok waszych Warsztatów, a Zaproszeni Uczeni wracają do swoich Pracowni.

3. 
Weźcie wierzchni kafel Głównego Bibliotekarza ze stosu po prawej stronie Wielkiej Biblioteki i umieśćcie go odkrytego na stosie po lewej stronie Biblioteki.

4. 
Odrzućcie wszystkie kafle Skrybów z Sali Skrybów zakryte na 3 osobne stosy kafli odrzuconych, jeden stos na każdą specjalizację.
Kafle Początkowego Skryby z Sali Skrybów są usuwane z gry.

5. 
Usuńcie wszystkie kości Czasu z planszy Czasu. Następnie dla każdej z 7 Akcji na planszy Czasu rzućcie kością Czasu i umieśćcie ją po prawej stronie tej Akcji.

6. 
Na koniec drugiego Pokolenia usuńcie z gry wszystkie karty Zaproszonych Uczonych „A”, które znajdują się w Ogrodzie (aby ustalić numer bieżącego Pokolenia, sprawdźcie liczbę kafli Głównego Bibliotekarza na stosie po lewej stronie Wielkiej Biblioteki, a następnie odejmijcie 1).
Na koniec trzeciego Pokolenia usuńcie z gry wszystkie karty Zaproszonych Uczonych „B”, które znajdują się w Ogrodzie.
Uzupełnijcie ofertę w Ogrodzie, zsuwając w dół każdą kartę, która ma poniżej puste pole.

7. ***Rozgrywka 2-osobowa:*** *przesuńcie żeton Pokolenia znajdujący się najbardziej z lewej na torze Pokoleń na pole bezpośrednio po prawej stronie żetonu Pokolenia znajdującego się najbardziej z prawej strony. Jeśli pole, na które został przesunięty, zawiera żeton Wydarzenia, zostaje ono wywołane (zob. Wywołanie Wydarzenia).*

WYWOŁANIE WYDARZENIA



Wielka Biblioteka nie upadła od razu, lecz w dwóch wielkich etapach pełnych ciszy. Najpierw, gdy ogień Cezara dotarł do brzegu, a zwoje zajęły się płomieniem, nie z nienawiści, lecz przez przypadek. Potem, wieki później, gdy ręce wiary obalały to, co pozostało, lękając się tego, czego nie potrafiły kontrolować. Utracono nie tylko pergaminy, lecz także idee, których nigdy nie przeczytano i pytania, których już nigdy nie zadano. Gdy w grze dochodzi do takich Wydarzeń, oznaczają one nie tylko zmianę, ale i schyłek złotego wieku.

Gdy żeton Pokolenia zostanie przesunięty na pole z żetonem Wydarzenia, natychmiast:

1. Usuńcie z Akademii Wielkie Osiągnięcie o specjalizacji odpowiadającej specjalizacji Wydarzenia ze stosu I. Jeśli nie ma tam Wielkiego Osiągnięcia tej specjalizacji, usuńcie je ze stosu II. Jeśli nie ma go również tam, usuńcie je ze stosu III. Jeśli w żadnym stosie nie ma takiego Wielkiego Osiągnięcia, nic się nie dzieje.



2. Usuńcie ten żeton Wydarzenia z gry.

3. Żeton Pokolenia umieszczany jest w standardowy sposób. Gracz, który wywołał Wydarzenie, nic za to nie zyskuje.

Przypomnienie: usunięcie drugiego żetonu Wydarzenia wywołuje koniec gry.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Gdy kończy się ostatnie Pokolenie, sale Wielkiej Biblioteki cichną. Uczeni odsuwają się od Zwojów, Skrybowie odkładają narzędzia poplamione atramentem i rozpoczyna się ostateczne podsumowanie dokonań.

Każdy gracz podlicza sumę swoich punktów Sławy w następujący sposób:

1. Dodaj łączną wartość twoich żetonów **Królewskiej Łaski** oraz żetonów **Badań** do liczby **Skrzyń** znajdujących się na twoich Statkach oraz w twojej puli. Za każde 3, które posiadasz, zdobywasz 1 punkt Sławy.
2. Za każdy **Kamień Tłumaczenia** znajdujący się w twojej puli oraz na twoich Statkach Królewskich zdobywasz 2 punkty Sławy.
3. Zsumuj wartości **kości Wiedzy na wszystkich twoich Skrybach**, którzy znajdują się w Szkole (wartości kości Wiedzy na Młodym Skrybie nie liczy się podwójnie). Za każde 2, które posiadasz, zdobywasz 1 punkt Sławy.
4. Za każdy **kafel Pinaksu**, który posiadasz, zdobywasz odpowiednio 3/6/10/15 punktów Sławy za posiadanie 1/2/3/4 twoich Pieczęci na przetłumaczonych Zwojach, Wielkich Osiągnięciach oraz Dziełach w Wielkiej Bibliotece, które pasują do wzoru fioletowych pól na danym kaflu Pinaksu. Każdy taki kafel w Wielkiej Bibliotece może zostać użyty do punktowania tylko 1 kafla Pinaksu (za każdym razem, gdy używasz danego kafla do punktowania, zdejmij z niego swoją Pieczęć). Przed punktowaniem możesz obracać kafel Pinaksu o 90° do dowolnej orientacji.
5. Zdobywasz punkty Sławy w liczbie równej wartości wskazanej na rewersach każdej z twoich **kart Zaproszonego Uczonego**, które znajdują się w polach w twoim Warsztacie.

Gracz z największą liczbą punktów Sławy zostaje zwycięzcą.

Remisy rozstrzygane są w następującej kolejności: najwięcej Pieczęci usuniętych z Warsztatu; najwięcej kart Zaproszonych Uczonych (w Warsztacie oraz zakrytych); najwięcej zrealizowanych Królewskich Żądań. Jeśli remis nadal się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład punktowania kafla Pinaksu:



Niebieska ma kafel Pinaksu, który chce zapunktować. Obraca go tak, aby miała w Wielkiej Bibliotece 3 kafle pasujące do wzoru ciemnofioletowych pól na Pinaksie. Zdobywa 10 punktów Sławy za ten kafel Pinaksu. Zdejmuje Pieczęcie z tych kafli, ponieważ nie mogą one zostać użyte do punktowania kolejnych kafli Pinaksu.

Przykład punktacji końcowej:

Żółty zbiera pozostałe żetony Królewskiej Łaski (2), żetony Badań (3) oraz Skrzynie (łącznie 4: ze Srebrem, Atramentem i Papirusem), zdobywając w tym kroku 3 punkty Sławy.

Ma 1 Kamień Tłumaczenia w swojej puli oraz 1 przechowywany na Statku Królewskim. Zdobywa za to 4 punkty Sławy.

W Szkole Żółty ma trzech Skrybów. Ich kości Wiedzy wskazują wartości 2, 5 oraz 4, co daje łącznie 11 i zapewnia mu 5 kolejnych punktów Sławy.



Ma dwa kafle Pinaksu: pierwszy dokładnie pasuje do 3 kafli w Wielkiej Bibliotece (dwa Dzieła i jeden przetłumaczony Zwój), co zapewnia mu 10 punktów Sławy. Po zdjęciu Pieczęci z tych kafli punktuje drugi kafel Pinaksu, który pasuje do 2 Zwojów, zapewniając 6 punktów Sławy.

Na koniec zdobywa punkty Sławy za Zaproszonych Uczonych. W czterech polach jego Warsztatu ma trzy karty Zaproszonych Uczonych, wskazujące wartości 3, 1 i 5, co łącznie zapewnia mu 9 punktów Sławy.

Końcowa suma punktów Sławy Żółtego:

- *3 punkty Sławy (z Królewskiej Łaski/Badań/Skrzyń)*
- *4 punkty Sławy (z Kamieni Tłumaczenia)*
- *5 punktów Sławy (z kości Wiedzy w Szkole)*
- *16 punktów Sławy (z dwóch zapunktowanych kafli Pinaksu)*
- *9 punktów Sławy (z Zaproszonych Uczonych)*

***Razem:** 37 punktów Sławy, które należy dodać do wartości jego punktów Sławy na torze Sławy.*

PORADY PROJEKTANTA

Gra Great Library (Wielka Biblioteka) potrafi na początku przytłoczyć, niczym wejście do ogromnego archiwum bez mapy. Oto kilka przyjacielskich wskazówek ode mnie, które pomogą ci znaleźć drogę wśród zwojów, kałamarzy i królewskich przysług.

- Skup się na efektywnym wykorzystaniu Czasu, szybkim szkoleniu Skrybów, realizowaniu Królewskich Żądań zgodnych z twoimi Pinaksami oraz na strategicznym dobieraniu Zaproszonych Uczonych, by tworzyć kumulujące się przewagi.
- W przypadku tej gry czas to nie pieniądz, jest cenniejszy. Wykorzystuj go rozważnie.
- Skupienie się na Sali Skrybów może pomóc ci zdobyć wczesną Sławę i szybciej realizować Królewskie Żądania. Akademia, choć mozolniejsza, zapewnia wartościowe nagrody, w tym Wielkie Osiągnięcia oraz kafle Pinaksu.
- W Nawigacji często wystarczy ruch o 1 albo 2 pola, by załadować cenne Zasoby albo kupić Dzieła.
- Kupuj Dzieła na początkowym etapie rozgrywki.
- Rozbudowanie Floty otworzy ci znacznie więcej możliwości.
- Zaproszeni Uczeni to potężni „pracownicy". Zapraszaj ich możliwie wcześnie i korzystaj z nich. Ich karty zapewniają premie oraz elastyczność w doborze Akcji, co pomaga, gdy sytuacja na planszy nie układa się idealnie. Ich Akcje Zarządcze oszczędzają cenne jednostki Czasu.
- Przetłumaczone Zwoje zapewniają Sławę, pomagają realizować Królewskie Żądania, przyciągają Zaproszonych Uczonych i wspierają cel punktowania na koniec gry.
- Królewskie Żądania naturalnie łączą się z twoimi kluczowymi działaniami - tłumaczeniem Zwojów, badaniem Wielkich Osiągnięć, zdobywaniem Sławy i Zapraszaniem Uczonych, więc staraj się realizować je wcześnie.
- Twoja pierwsza rozgrywka nie będzie idealna. I w ogóle się tym nie przejmuj. Skup się na zrozumieniu przepływu Czasu, tego, jak Akcje się zazębiają, oraz jak Uczeni mogą wspierać twoje plany. Z każdym Pokoleniem będziesz czuł się coraz bardziej swobodnie w Wielkiej Bibliotece.

I pamiętaj: nawet najwięksi Uczeni potrzebowali czasu, żeby przeczytać pierwszy Zwój.

OPISY KOMPONENTÓW I SYMBOLI

Korzyści Biblioteki

Te korzyści zyskujesz jako Akcję Zarządczą.



Zwiększ Wiedzę twoich Skrybów w Szkole o 1 krok, dwukrotnie, bez wydawania jednostek Czasu (wartość Wiedzy Skryby w Średnim Wieku zwiększa się z 1 do 3, z 3 do 5, z 5 do 6). Możesz wybrać tego samego albo dwóch różnych Skrybów.



Weź Skrybę z Posiadłości i umieść go na dostępnym polu w Szkole. Zastosuj standardowe zasady umieszczania Skryby w Szkole (zob. kroki 1–2 Akcji Szkoły, str. 17).

Uwaga: w ramach tej korzyści nie możesz wybrać Młodego Skryby.

Uzupełnij pole Skryby w Posiadłości w standardowy sposób (zob. krok 5 Akcji Szkoły).



Umieść twój znacznik Floty w Aleksandrii i natychmiast wykonaj krok 4 opisu Lokacji Nawigacji „Jeśli kończysz ruch w Aleksandrii", str. 14.



Weź kartę Królewskiego Żądania z Pałacu, bez wydawania jednostek Czasu. Nadal musisz zapłacić żeton Królewskiej Łaski, jeśli bierzesz kartę z jednego z dwóch górnych pól. Po wzięciu karty uzupełnij Pałac w standardowy sposób.



Zdobądź 3 punkty Sławy.



Zyskaj 2 jednostki Czasu.



Zyskaj 1 żeton Królewskiej Łaski.



Zyskaj 2 żetony Badań.



Zyskaj 1 wybraną przez ciebie Skrzynię: z Atramentem, Papirusem albo Srebrem



Zyskaj 1 wskazaną Skrzynię: z Atramentem, Papirusem albo Srebrem.

Karty Uczonych

Te korzyści aktywują się tylko wtedy, gdy twój Zaproszony Uczony jest umieszczony na polu Akcji na jego karcie Uczonego, aby wykonać tę Akcję.



Karty Uczonego „A"

Zdobądź 1 punkt Sławy podczas punktacji końcowej.



1. Teokryt: 1 dodatkowa Wiedza do przetłumaczenia 1 Zwoju dowolnej specjalizacji, bez wydawania jednostek Czasu.



2. Antypater: 1 jednostka Czasu do wykorzystania na nauczenie Skryby podczas tej Akcji Szkoły.



3. Nikander: zyskaj 1 Srebro podczas tej Akcji Portu.



4. Kallipos: 1 jednostka Czasu do wykorzystania w ramach przesunięcia 1 znacznika Akademii podczas tej Akcji Akademii. Nadal musisz zapłacić żetony Badań.



5. Euklides: zyskaj 1 żeton Badań podczas tej Akcji Pałacu.



6. Archimedes: 1 jednostka Czasu do wykorzystania na przesunięcie twojej Floty podczas tej Akcji Nawigacji.



Karty Uczonego „B"

Zdobądź 3 punkty Sławy podczas punktacji końcowej.



7. Hipparch: zyskaj 1 Skrzynię podczas tej Akcji Portu.



8. Zenon: możesz przesunąć twój znacznik Floty o +1 pole za każdą 1 jednostkę Czasu, którą wydasz podczas tej Akcji Nawigacji.



9. Filetas: 2 jednostki Czasu do wykorzystania na szkolenie twoich Skrybów podczas tej Akcji Szkoły.



10. Apoloniusz: nie wydawaj Królewskiej Łaski za wzięcie karty Królewskiego Żądania z górnego rzędu oferty podczas tej Akcji Pałacu.



11. Straton: gdy przesuwasz 1 z twoich znaczników Akademii, zyskaj 1 darmowy żeton Badań podczas tej Akcji Akademii.



12. Ptolemeusz: 2 dodatkowe Wiedze do wykorzystania na tłumaczenie Zwojów dowolnej specjalizacji, bez wydawania jednostek Czasu.



Karty Uczonego „C"

Zdobądź 5 punktów Sławy podczas punktacji końcowej.



13. Hypatia: możesz wziąć 2 karty Królewskiego Żądania (wydając Królewską Łaskę, jeśli jest wymagana) podczas tej Akcji Pałacu.



14. Serenus: każdy z twoich znaczników Akademii może zostać przesunięty za 2 pola Przełomu podczas tej Akcji Akademii.



15. Zenodot: 3 dodatkowe Wiedze do wykorzystania na tłumaczenie Zwojów dowolnej specjalizacji, bez wydawania jednostek Czasu.



16. Palladas: możesz przesunąć twój znacznik Floty o +2 pola za każdą 1 jednostkę Czasu, którą wydasz podczas tej Akcji Nawigacji.



17. Plutarch: 4 jednostki Czasu do wykorzystania na szkolenie twoich Skrybów podczas tej Akcji Szkoły.



18. Menelaos: umieść jeden z twoich zużytych kafli Lokacji na pustym polu kafla Lokacji w twoim Warsztacie.



Królewskie Ulepszenia:



Nawigacja: podczas wykonywania ruchu w Lokacji Nawigacji możesz przesunąć znacznik twojej Floty o 1 dodatkowe pole za każdą 1 jednostkę Czasu, którą wydajesz na ruch.



Szkoła: za każdym razem, gdy odwiedzasz Szkołę, możesz raz zwiększyć Wiedzę jednego Skryby bez wydawania jednostek Czasu (wartość Wiedzy Skryby w Średnim Wieku zwiększa się z 1 do 3, z 3 do 5, z 5 do 6).



Sala Skrybów: za każdym razem, gdy odwiedzasz **Salę Skrybów**, masz 1 dodatkową Wiedzę do przetłumaczenia 1 Zwoju dowolnej specjalizacji, bez wydawania jednostek Czasu.



Akademia: za każdym razem, gdy odwiedzasz Akademię, zyskujesz 1 darmowy żeton Badań, aby przesunąć o 1 pole jeden z twoich znaczników Akademii.



Dodatkowe pole kafla Lokacji: Od teraz masz 3 pola kafli Lokacji w twoim Warsztacie. Dodatkowo, podczas Akcji Czasu na planszy Czasu możesz zwiększyć albo zmniejszyć wartość wybranej kości o 1.



Limit znaczników Biblioteki: od teraz możesz mieć na tym polu nieograniczoną liczbę znaczników Biblioteki.

Ulepszenia Wielkich Osiągnięć:



Nawigacja: od teraz możesz przesunąć twój znacznik Floty po Morzu Śródziemnym o maksymalnie 5 pól za każdą 1 jednostkę Czasu, którą wydajesz na ruch. To Ulepszenie zyskujesz, gdy zyskasz Wielkie Osiągnięcie ze **stosu I** w Akademii.



Szkoła: za każdym razem, gdy odwiedzasz Szkołę, możesz raz zwiększyć wartość Wiedzy jednego Skryby za darmo (wartość Wiedzy Skryby w Średnim Wieku zwiększa się z 1 do 3, z 3 do 5, z 5 do 6). To Ulepszenie zyskujesz, gdy zyskasz Wielkie Osiągnięcie ze **stosu II** w Akademii.



Sala Skrybów: za każdym razem, gdy odwiedzasz **Salę Skrybów**, masz 1 dodatkową Wiedzę do przetłumaczenia 1 Zwoju dowolnej specjalizacji, bez wydawania jednostek Czasu. To Ulepszenie zyskujesz, gdy zyskasz Wielkie Osiągnięcie ze **stosu III** w Akademii.

Premia z kafla Lokacji Statku:



Zyskaj Wiedzę: jeśli odwiedzasz **Salę Skrybów,** masz 2 dodatkowe Wiedze do tłumaczenia Zwojów dowolnej specjalizacji, bez wydawania jednostek Czasu.

Jeśli odwiedzasz **Szkołę,** zwiększ łączną wartość jednej albo dwóch kości o 2 kroki podczas kształcenia Skrybów, bez wydawania jednostek Czasu (wartość Wiedzy Skryby w Średnim Wieku zwiększa się z 1 do 3, z 3 do 5 albo z 5 do 6).



Powrót do Aleksandrii: umieść twój znacznik Floty w Aleksandrii i natychmiast wykonaj krok 4 opisu Lokacji Nawigacji „Jeśli kończysz ruch w Aleksandrii", str. 14.

Wielka Biblioteka – omówienie –

„Cała wiedza świata w jednym miejscu".

Zostań największym bibliotekarzem w **Aleksandrii**, zarządzając Zwojami, Dziełami, Skrybami i Uczonymi, aby realizować Królewskie Żądania, zdobywając Wiedzę i **Sławę**.

Główny cel

Posiadaj najwięcej **punktów Sławy** na koniec gry.

Wywołanie końca gry

- Wywołane zostaje drugie Wydarzenie z żetonu Wydarzenia **albo**
- pozostały nie więcej niż 2 puste pola w Wielkiej Bibliotece.

Przebieg rozgrywki

Każde **Pokolenie** ma 3 Fazy:

1. Faza planowania

- W **odwrotnej Kolejności Tury** umieszczanie Lokalnych Uczonych pod żetonami Pokolenia.
- **Zyskanie jednostek Czasu** w oparciu o odległość do żetonu znajdującego się najbardziej z prawej.

2. Faza realizacji

W **Kolejności Tury,** każdy gracz:

Opcjonalnie: wykonuje **1 albo 2 różne Akcje Zarządcze:**

- Użycie **znacznika Biblioteki**, aby zyskać korzyść.
- Wysłanie **Zaproszonego Uczonego** na pole Nadzoru (Nawigacja, Sala Skrybów, Akademia, Szkoła).

Następnie: wykonanie **1 Akcji Głównej**, wybranej spośród:

- **Użycie kafla Lokacji:** kafel Lokacji Statku, Biblioteki albo Zaproszonego Uczonego w celu zyskania korzyści/wykonania Akcji.
- **Wykonanie Akcji Czasu:** użycie kości Czasu, w celu zakupu jednostek Czasu albo odwiedzenia Lokacji.
- **Użycie dostępnego Uczonego:** Lokalnego albo Zaproszonego w celu odwiedzenia Lokacji.
- **Zrealizowanie Królewskiego Żądania:** umieszczenie Zwojów, Dzieł albo Wielkich Osiągnięć w Bibliotece i wydanie jednostek Czasu w celu zyskania nagrody.
- **Lektura:** zakończenie swojej tury w tym Pokoleniu i zyskanie premii. Otrzymanie jednostki Czasu od innych, którzy w ramach Akcji Głównej wykonują inną Akcję, niż Lekturę.

  Kontynuowane do momentu, aż każdy gracz wykona Akcję Główną Lektury.

3. Faza Końca Pokolenia

- Odzyskanie Uczonych i przesunięcie żetonów Pokolenia.
- Zmiana Głównego Bibliotekarza.
- Rzut kośćmi Czasu; odrzucenie Skrybów z Sali Skrybów; usunięcie kart Zaproszonych Uczonych z Ogrodu, jeśli konieczne.

Opis Lokacji

A. **Nawigacja:** ruch własną Flotą, załadunek zasobów, zakup Dzieł, zdobywanie Kamieni Tłumaczenia i zyskiwanie korzyści. Następnie powrót do Aleksandrii w celu rozładowania ładunku i dostarczenia nowych Zwojów do Sali Skrybów.

B. **Port:** rozbudowa Floty o nowe Statki w celu zwiększenia ładowności i zyskiwania kafli Lokacji.

C. **Pałac:** dobranie nowych kart Królewskich Żądań do zrealizowania w kolejnych turach.

D. **Szkoła:** pozyskanie nowych Skrybów i/albo szkolenie ich w celu zwiększenia ich Wiedzy.

E. **Sala Skrybów:** użycie Skrybów w celu tłumaczenia Zwojów, przenoszenia ich do swojego Warsztatu do realizacji Królewskich Żądań i zdobywania punktów Sławy.

F. **Ogród:** pozyskanie potężnych Zaproszonych Uczonych, którzy zapewniają premie, dodatkowe Akcje i oszczędności Czasu.

G. **Akademia:** rozwój Badań w celu dokonywania Wielkich Osiągnięć, pozyskiwania kafli Pinaksu (cele punktowania) albo zdobywania innych korzyści.

Główne założenia

Czas: główny zasób w grze. Wydawany na Akcje, zyskiwany podczas planowania, z nagród i kości Czasu.
Nie może przekroczyć wartości 20 na torze danego gracza.

Zasoby: Atrament, Papirus, Srebro, żetony Królewskiej Łaski (mogą być wydawane jako Skrzynia albo jako +1 jednostka Czasu), żetony Badań.

Skrybowie: szkoleni w celu zwiększania Wiedzy, a następnie używani do tłumaczenia Zwojów (**Sztuki, Prawa, Medycyny**).

Zaproszeni Uczeni: zapewniają zniżki Czasu, dodatkowe Akcje i premie do punktowania.

Zwoje, Dzieła i Wielkie Osiągnięcia: służą do realizacji Królewskich Żądań. Dzieła są „uniwersalne", a Wielkie Osiągnięcia zapewniają trwałe ulepszenia.

Znaczniki Biblioteki: zdobywane, gdy punktujące kafle są umieszczane w Bibliotece sąsiadująco z kaflami tego gracza. Wydawane jako Akcje Zarządcze.

Kafle Pinaksu: cele na koniec gry zapewniające punkty Sławy w oparciu o wzory w Bibliotece.

Punktacja końcowa

- **Zasoby i żetony:** 1 punkt Sławy za każde 3 (dowolne).
- **Kamienie Tłumaczenia:** 2 punkty Sławy za każdy.
- **Kości Wiedzy Skrybów w Szkole:** 1 punkt Sławy za każde 2 (dla Młodych Skrybów nie są liczone podwójnie).
- **Pinaksy:** liczba punktów Sławy zależna od dopasowania wzoru Pieczęci w Wielkiej Bibliotece.
- **Zaproszeni Uczeni:** punkty Sławy z rewersów ich kart w Warsztacie danego gracza.

Remisy:

- Najwięcej Pieczęci usuniętych z Warsztatu; najwięcej kart Zaproszonych Uczonych; najwięcej zrealizowanych Królewskich Żądań. Jeśli nadal jest remis, wspólne zwycięstwo.