

TEBY



Zawartość pudełka

- 1 instrukcja • 1 arkusz pomocy
- 1 plansza z 12 polami (7 europejskimi miastami i 5 obszarami wykopalisk wokół Morza Śródziemnego) połączonymi siecią transportową.

Linia czasu z 52 tygodniami w roku

4 pola na karty badaczy

3 pola na karty wystaw



- 4 archeologów – w 4 kolorach graczy



- 4 znaczniki czasu – w 4 kolorach graczy



- 1 znacznik roku



- 85 kart badaczy – w tym karty wiedzy, różne karty wsparcia i 9 kart zjazdów naukowych.



Na każdej karcie badacza znajduje się...

...nazwa miasta, w którym gracz może zdobyć daną kartę;

...liczba tygodni, które gracz musi poświęcić, aby zdobyć daną kartę;

...wpływ, jaki będzie miała na grę.

Ta karta zapewni graczowi 3 punkty wiedzy specjalistycznej o Egipcie (żółtej).



- 10 kart wystaw – w tym 5 małych wystaw (każda warta 4 punkty zwycięstwa) i 5 dużych wystaw (każda warta 5 punktów zwycięstwa).

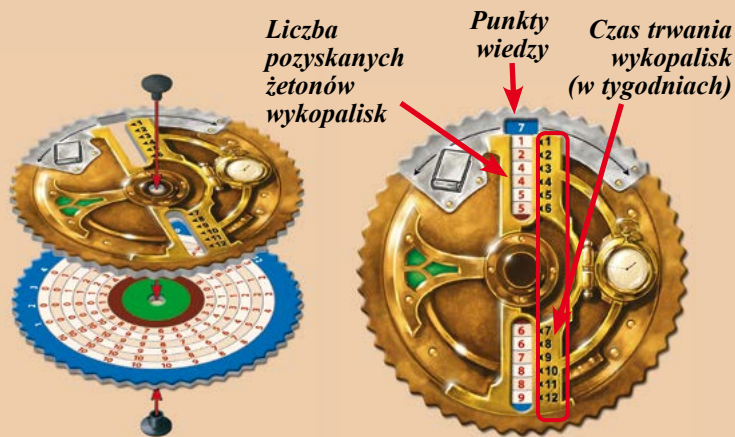


Punkty zwycięstwa Miasto, w którym gracz może zdobyć daną kartę. Wymagane artefakty Wymagany czas

- 5 kart Podsumowania – każda przedstawiająca rozkład artefaktów w innym wykopalisku.



- 4 kola czasu – każde składające się z dwóch dysków i dwóch plastikowych nitów; przed pierwszą rozgrywką należy je złożyć tak, jak pokazano to na rysunku poniżej.



- 4 zestawy pozwoleń na prowadzenie wykopalisk – każdy z graczy otrzymuje po 1 pozwoleniu dla każdego obszaru wykopalisk (1 zestaw = 5 pozwoleń)



Awers: ważne pozwolenie

Rewers: wykorzystane pozwolenie

• **155 żetonów wykopalisk** – na każdym obszarze wykopalisk można znaleźć po 15 przedmiotów: 13 artefaktów, 1 przedmiot wiedzy specjalistycznej i 1 przedmiot wiedzy ogólnej. Pozostałe żetony to bezwartościowy piach. Przed rozpoczęciem gry należy odłożyć na bok po jednym żetonie artefaktu o wartości 1 z każdego obszaru wykopalisk. Pozostałe żetony należy umieścić w woreczkach odpowiednich kolorów.

Kilka żetonów z Egiptu (żółte):

piach

artefakt i przedmioty związane z wiedzą

Kreta (fioletowy)

Palestyna (zielony)

Grecja (pomarańczowy)

Mezopotamia (niebieski)

• **5 płóciennych woreczków oznaczonych kolorami** – każdy wypełniony żetonami wykopalisk w odpowiadającym mu kolorze. Na początku gry w każdym woreczku znajduje się 14 z 15 przedmiotów i 16 żetonów piachu.

Przygotowanie do gry

Każdy z graczy otrzymuje: zestaw pozwoleń na prowadzenie wykopalisk, 1 archeologa, 1 znacznik czasu, 1 koło czasu w wybranym przez siebie kolorze.

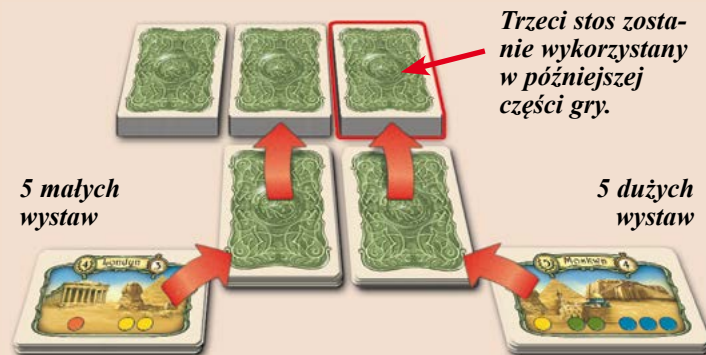
Należy usunąć z talii **10 kart wystaw**, potasować pozostałe karty, wylosować 4 z nich i umieścić je **awersami ku górze** na wyznaczonych do tego polach na planszy.

Pozostałe karty należy podzielić na 3 równe, zakryte stosy. Karty małych wystaw należy wstawić do drugiego stosu, a karty dużych wystaw do trzeciego.

Uwaga! W grze na 2 graczy wszystkie karty wystaw należy wstawić do drugiego stosu.

Teraz należy umieścić pierwszy stos na wierzchu drugiego. W ten sposób powstaje talia kart.

Trzeci stos należy odłożyć na bok. Gracze skorzystają z niego, gdy skończą się karty w głównej talii.



Znaczniki czasu wszystkich graczy należy ułożyć w formie stosu na polu startowym toru czasu (w grze na 2 lub 4 graczy). Pole startowe to pokrywa zegarka. Znajduje się obok pola „1”.

W grze na 3 graczy znaczniki należy umieścić na polu „16”.

W grze na 2 lub 3 graczy znacznik roku należy umieścić na polu „1901”. W grze na 4 graczy znacznik roku należy umieścić na polu „1902”.

Każdy z graczy umieszcza przed sobą swoje pozwolenia na prowadzenie wykopalisk i koło czasu.

Wszystkich archeologów należy umieścić w Warszawie.

Pięć kart Podsumowania należy umieścić obok planszy.

Przed rozpoczęciem gry należy umieścić na tych polach 4 karty badaczy.

Odłożone wcześniej na bok żetony artefaktów o wartości 1 należy umieścić na odpowiednich obszarach wykopalisk na planszy.



Cel gry

Gracze wcielają się w archeologów, którzy podróżują po Europie, aby zebrać wiedzę niezbędną do prowadzenia wykopalisk. Uzyskują pomoc asystentów oraz zdobywają niezbędny sprzęt i usługi, a po solidnych przygotowaniach wyruszą do kolebek antycznych cywilizacji, aby prowadzić wykopaliska. Będą szukać cennych artefaktów, które przyniosą im sławę i podniosą reputację, która przyjmie postać punktów zwycięstwa.

Rozgrywka

Zależnie od liczby graczy biorących udział w grze rozgrywka będzie trwać:

- 3 lata w grze dla 2 graczy,
- około 2 i pół roku dla 3 graczy,
- 2 lata dla 4 graczy.

1. Kolejność graczy

Uczestnicy wybierają gracza rozpoczynającego i umieszczają jego znacznik czasu na wierzchu stosu. Od tej pory swoją turę będzie zawsze rozgrywał gracz, którego znacznik czasu znajduje się na końcu (na polu o najniższym numerze) toru czasu. Jeśli na ostatnim polu znajdzie się kilka znaczników czasu (jeden na drugim), swoją turę będzie rozgrywał gracz, którego znacznik znajduje się na szczycie stosu.

W związku z tym możliwa jest sytuacja, w której jeden z graczy wykona kilka tur pod rząd – będzie je wykonywał dopóty, dopóki po zakończeniu tury jego znacznik czasu będzie się znajdował na ostatniej pozycji.

Podczas swojej tury gracz przesuwa archeologa po planszy (po kreskowanych liniach) z miejsca na miejsce, a potem wykonuje jedną z dostępnych akcji. Gracz może przesuwać swojego archeologa na pole zajęte już przez innych archeologów. **Ruch** archeologa, a także następujące po nim **akcje**, **zajmują pewną liczbę tygodni** – gracz zaznacza to, przesuując swój znacznik czasu na torze czasu o odpowiednią liczbę pól.

Ruch archeologa z jednego miejsca na miejsce sąsiadujące zajmuje **1 tydzień**. Koszt poszczególnych akcji (w tygodniach) został podany poniżej, w opisie samych akcji.

2. Wykonanie akcji

Podczas swojej tury gracz może wykonać jedną z poniższych akcji:

- Wziąć kartę badacza
- Wymienić 4 odkryte karty
- Przeprowadzić wykopaliska
- Zorganizować wystawę

Gracze, którzy zdołają zorganizować wystawy lub wezmą udział w naukowych zjazdach, również poprawią swoją reputację (zdobywając kolejne punkty zwycięstwa). Wszystkie te działania wymagają jednak czasu, a czas w tej grze jest cennym i ograniczonym zasobem. Ten, kto będzie najefektywniej nim zarządzać i najlepiej zaplanuje wykopaliska oraz wystawy, zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa i wygra grę.



Przykład: trwa tura niebieskiego gracza.

Uwaga! Gdy po przesunięciu znacznika czasu znajdzie się on na polu zajmowanym już przez inne znaczniki, należy go umieścić na wierzchu stosu znaczników.



Przykład: niebieski gracz przesuwa swojego archeologa z Londynu do Warszawy przez Berlin (2 pola), co kosztuje go 2 tygodnie. Wykonana przez niego akcja (wymiana 4 odkrytych kart) zajmuje 1 tydzień. W sumie niebieski gracz wykorzystał podczas swojej tury 3 tygodnie.

Uwaga! Wykorzystując kartę badacza „Automobil”, gracz może skrócić o 1 tydzień czas trwania podróży zajmującej 3 lub więcej tygodni.



Wykorzystując kartę badacza „Sterowiec”, gracz może skrócić dowolnie długą podróż do 0 tygodni. Po wykorzystaniu karty „Sterowca” należy odrzucić.

Uwaga! Podczas swojej tury gracz zawsze musi wykonać jakąś akcję! Sam ruch bez wykonania akcji jest niedozwolony!

▶ w Berlinie, Londynie, Moskwie, Paryżu, Rzymie lub Wiedniu

▶ w Warszawie

▶ w Grecji, Egipcie, na Krecie, w Palestynie lub Mezopotamii

▶ w Berlinie, Londynie, Moskwie, Paryżu, Rzymie lub Wiedniu

Szczegółowy opis akcji:

■ Wzięcie karty badacza

Gracz wybiera jedną z odkrytych na planszy kart badaczy, przesuwa swojego archeologa do wskazanego na karcie miasta, potem przesuwa swój znacznik czasu na torze czasu, aby opłacić tygodnie przeznaczone na podróż do miasta i pozyskanie karty (liczba wskazana na karcie), a następnie umieszcza kartę przed sobą.

Jeśli archeolog znajduje się już we wskazanym mieście, gracz nie ponosi kosztu ruchu.

Dopóki karta badacza znajduje się przed graczem, może on z niej dowolnie korzystać.

Kiedy gracz przesuwa swojego archeologa (jeśli to konieczne) i zabierze wybraną kartę, dobiera nową kartę z wierzchu talii i umieszcza ją odkrytą na planszy, na zwolnionym właśnie polu.

■ Jeśli gracz dobierze kartę wystawy

Jeśli gracz dobierze kartę wystawy, umieszcza ją odkrytą na planszy, na polu (a) dla kart wystaw (zamiast na polu dla kart badaczy). Jeśli na tym polu już znajduje się karta wystawy, należy ją przesunąć na kolejne pole [(b), a potem (c)], a nową kartę umieścić na polu (a). Jeśli jakaś karta znajdowała się już na polu (c), należy ją odrzucić.

■ Dobieranie kolejnej karty

Gdy gracz umieści na planszy kartę wystawy, dobiera kolejną kartę z talii, aby uzupełnić puste pole dla kart badaczy.

■ Jeśli talia się wyczerpie

Jeśli talia wyczerpie się po raz pierwszy, należy potasować stos kart odrzuconych wraz z trzecim stosem kart (odłożonym na bok podczas przygotowania do gry) i umieścić stworzoną w ten sposób talię zakrytą obok planszy.

Kiedy talia wyczerpie się po raz kolejny, należy potasować stos kart odrzuconych i umieścić stworzoną w ten sposób talię zakrytą obok planszy.

■ Wymiana 4 odkrytych kart

Jeśli graczowi nie podobają się 4 obecnie odkryte karty badaczy, przesuwa swojego archeologa do Warszawy (lub pozostawia go tam, jeśli już się tam znajdował), usuwa 4 odkryte karty badaczy z planszy i odkłada je na stos kart odrzuconych. Następnie dobiera 4 nowe karty z wierzchu talii i umieszcza je na opróżnionych wcześniej polach.

Jeśli gracz dobierze w ten sposób kartę wystawy, postępuje zgodnie z podaną wyżej procedurą.

Na końcu gracz przesuwa swój znacznik czasu o 1 pole do przodu za samą akcję i o odpowiednią liczbę pól za tygodnie potrzebne na dotarcie do Warszawy.



*Gdy gracz weźmie kartę z planszy, uzupełnia ją kartą z talii...
...a jeśli nowa karta
okaże się kartą wystawy,
umieszcza ją
na polu (a)
dla kart wystawy.*



*Jeśli pole (a) jest zajęte, kartę znajdującą się na tym polu
należy przesunąć na pole (b) i tak dalej.*



Szczególny przypadek! Jeśli po wykonaniu akcji wymiany kart gracz rozegra od razu kolejną turę (pomiędzy nimi swojej tury nie odbył żaden inny gracz) i ponownie zdecyduje się na akcję wymiany kart, musi za nią zapłacić 2 tygodniami (a nie jednym). Archeolog wciąż znajduje się w Warszawie, zatem gracz nie ponosi kosztu ruchu.

Jeśli gracz będzie odbywał w ten sposób kolejne tury i wciąż będzie wybierał tę samą akcję, każda kolejna akcja będzie go kosztować o 1 tydzień więcej (za trzecim razem będą to 3 tygodnie, za czwartym 4 itd.).

Przeprowadzenie wykopalisk

Jeśli gracz spełnia poniższe wymagania, może przeprowadzić wykopaliska.

Wymagania:

- Gracz posiada **ważne pozwolenie na przeprowadzenie wykopalisk** na danym obszarze.
- Gracz posiada przynajmniej **1 punkt wiedzy specjalistycznej** dotyczącej obszaru wykopalisk (może on pochodzić z karty badacza lub znalezionej przedmiotu).

Gracz przesuwając swojego archeologa na wybrany obszar (jeśli jeszcze się tam nie znajduje), odpowiednio odpłacając za ruch, a potem wykonuje akcję przeprowadzenia wykopalisk. Akcja polega na losowaniu żetonów wykopalisk z woreczka odpowiadającego kolorem obszarowi wykopalisk.

Liczba żetonów, które gracz wylosuje, zależy od posiadanej przez niego wiedzy (liczby punktów wiedzy dotyczącej obszaru wykopalisk) i od czasu, jaki zamierza przeznaczyć na wykopaliska.

Ustalanie liczby punktów wiedzy

Punkty wiedzy dostępne dla gracza pochodzą z następujących źródeł:

- **Wiedza specjalistyczna**
 - specjalistyczne książki dotyczące obszaru wykopalisk (odpowiadające mu kolorem);
 - podania ludowe z obszaru wykopalisk (odpowiadające mu kolorem);
 - asystenci (zapewniają swoje punkty każdemu obszarowi wykopalisk).

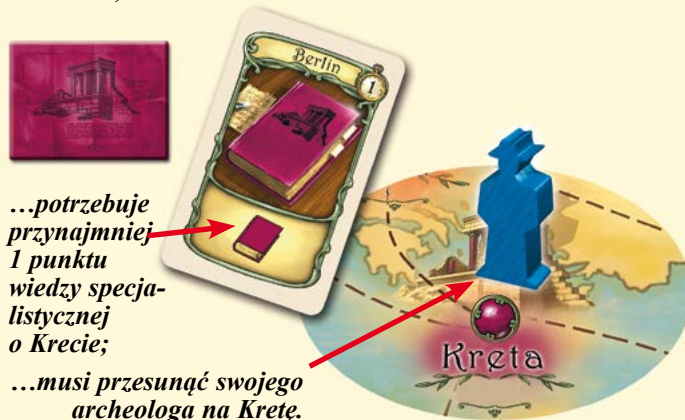
Uwaga! Wykorzystanie karty „Podania ludowe” zapewnia 2 punkty wiedzy specjalistycznej o danym obszarze. Tę premię bierze się pod uwagę tylko w trakcie przeprowadzania wykopalisk. Po ich zakończeniu należy tę kartę odrzucić.



- **Wiedza ogólna**
 - książka z wiedzą ogólną (otwarte książki zapewniają punkty każdemu obszarowi wykopalisk)

Każdy symbol (otwarta książka, kolorowa książka specjalistyczna lub podanie ludowe) **zapewnia po 1 punkcie wiedzy.**

*Przykład: aby prowadzić wykopaliska na Krecie, gracz...
...potrzebuje ważnego pozwolenia na prowadzenie wykopalisk na Krecie;*



...potrzebuje przynajmniej 1 punktu wiedzy specjalistycznej o Krecie;

...musi przesunąć swojego archeologa na Kretę.

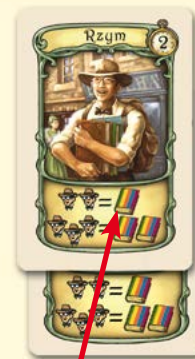
Przykłady specjalistycznej wiedzy dotyczącej Kreta (karty badaczy i przedmioty z Grecji):



3 punkty (2 + 1) za książki specjalistyczne



2 punkty za kartę „Podania ludowe”



1 punkt za 2 karty Asystentów

Uwaga! Dwie karty Asystentów zapewniają 1 punkt wiedzy specjalistycznej. Trzy karty Asystentów zapewniają 2 punkty wiedzy specjalistycznej.

Jeśli gracz posiada tylko jedną kartę Asystenta, może ją wykorzystać, aby otrzymać 1 punkt wiedzy specjalistycznej dla danego obszaru wykopalisk, jednakże po przeprowadzeniu wykopalisk należy ją natychmiast odrzucić.



4 punkty wiedzy ogólnej (działa na każdym obszarze).

Uwaga! Zdobywanie wiedzy ogólnej zabiera zazwyczaj więcej czasu, można ją jednak wykorzystać podczas dowolnych wykopalisk.

Najpierw gracz sumuje wiedzę specjalistyczną (książki specjalistyczne, asystentów i podania ludowe), a następnie dodaje do niej punkty z wiedzy ogólnej (1 punkt za każdą otwartą książkę).

Gracz może wykorzystać tylko tyle punktów wiedzy ogólnej, ile posiada punktów wiedzy specjalistycznej dotyczącej danego obszaru. Jeśli gracz posiada więcej punktów wiedzy ogólnej niż wiedzy specjalistycznej dotyczącej obszaru, na którym aktualnie przeprowadza wykopalka, nie może wykorzystać nadmiarowych punktów.

Korzystanie z koła czasu (ustalenie liczby losowanych żetonów)

Gracz ustawia koło czasu w taki sposób, aby wskazywało jego **obecną sumę wiedzy** (specjalistycznej i ogólnej). Aby to zrobić, obraca kołem, dopóki odpowiednia liczba (**biała liczba na niebieskim tle**) nie znajdzie się w okienku na szczycie koła. Następnie gracz decyduje, ile tygodni chce przeznaczyć na prowadzenie wykopalki. Tygodniom odpowiadają **czarne liczby (od 1 do 12) znajdujące się wzdłuż rowka**. W rowku po lewej od liczby tygodni znajduje się **czarna liczba** wskazująca, ile żetonów wykopalki gracz losuje z woreczka. Gracz musi wybrać taką liczbę tygodni, aby czerwona liczba była większa od 0. Gracz głośno oznajmia, ile tygodni poświęci na prowadzenie wykopalki.

Gracz przesuwając swój znacznik czasu na torze czasu o tyle pól, ile tygodni zdecydował się poświęcić na prowadzenie wykopalki.

Wykopalka: znajdowanie przydatnych przedmiotów i bezwartościowego piachu

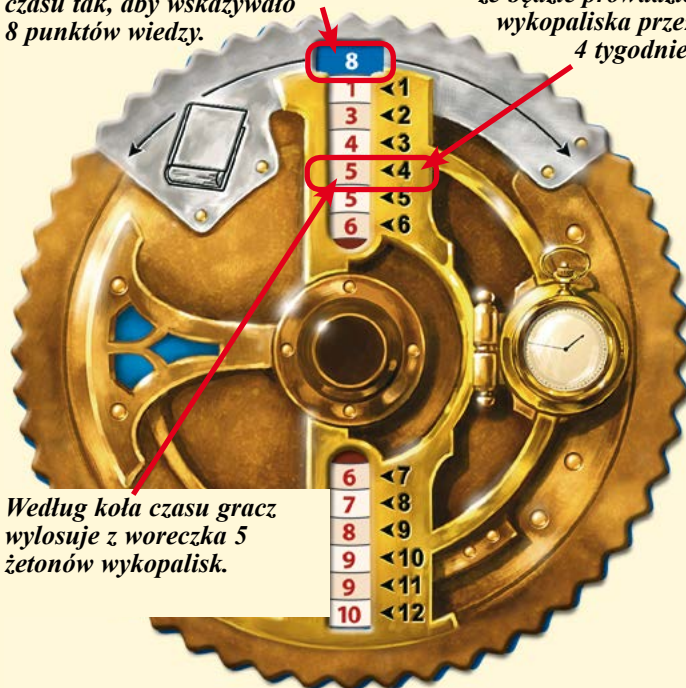
W tym momencie gracz losuje z woreczka odpowiadającego obszarowi wykopalki tyle żetonów, ile wskazuje obecnie koło czasu. Po wylosowaniu odpowiedniej liczby żetonów, gracz wrzuca wszystkie wylosowane żetony piachu **z powrotem do woreczka**. Przydatne przedmioty gracz umieszcza odkryte przed sobą, tak aby inni uczestnicy rozgrywki mogli je zobaczyć.



Przykład: podczas wykopalki na Krecie gracz ustalił, że suma jego wiedzy wynosi 8 punktów (z 5 punktów wiedzy ogólnej bierze się pod uwagę tylko 4 punkty).

Przykład: gracz obraca koło czasu tak, aby wskazywało 8 punktów wiedzy.

Następnie gracz decyduje, że będzie prowadził wykopalka przez 4 tygodnie.



Według koła czasu gracz wylosuje z woreczka 5 żetonów wykopalki.

Uwaga! Jeśli całkowita wiedza gracza przekracza 12 punktów, ustawia on koło czasu na 12 punktów.

Uwaga! Wykorzystując podczas wykopalki 2 karty „Łopata”, gracz może wylosować z woreczka 1 dodatkowy żeton. Wykorzystując 3 karty „Łopata”, gracz może wylosować z woreczka 2 dodatkowe żetony.



Jeśli gracz posiada tylko jedną kartę „Łopata”, może ją wykorzystać, aby wylosować z woreczka 1 dodatkowy żeton, jednakże po przeprowadzeniu wykopalki kartę tę należy natychmiast odrzucić.

Gracze nigdy nie mogą zaglądać do woreczków!

Kiedy gracz zacznie losowanie żetonów, nie może już zmienić liczby tygodni, które chce przeznaczyć na wykopalka.

Przykład: gracz wylosował z woreczka 5 żetonów. Trzy okazały się przydatne i przyniosły mu 8 punktów zwycięstwa. Pozostałe dwa żetony, które wrzuca z powrotem do woreczka, to piach.

Kończenie wykopalisk

Gracz zakończył prowadzenie wykopalisk. Aby to zaznaczyć, odwraca wykorzystane pozwolenie na prowadzenie wykopalisk na stronę oznaczoną symbolem „X”.

Gracz będzie mógł przeprowadzić wykopaliska na tym obszarze dopiero w następnym roku (kiedy jego znacznik czasu przekroczy 52 tydzień na torze czasu).

Jeżeli w wyniku prowadzenia wykopalisk znacznik czasu gracza przekroczy granicę nowego roku, to jego pozwolenia ulegną natychmiastowemu odnowieniu. W takiej sytuacji może on przeprowadzić drugie wykopaliska w tym samym miejscu w swojej następnej turze.

Premia za bycie pierwszym graczem, który prowadzi wykopaliska na danym obszarze

Pierwszy gracz, który przeprowadzi wykopaliska na danym obszarze, otrzyma żeton (o wartości 1) umieszczony na tym obszarze podczas przygotowania do gry.



*Uwaga! Jeśli gracz posiada kartę badacza „Specjalne wykopaliska”, może przeprowadzić wykopaliska w tym samym miejscu **po raz drugi w tym samym roku**. Po przeprowadzeniu wykopalisk kartę tę należy natychmiast odrzucić.*



Zorganizowanie wystawy

W trakcie rozgrywki karty wystaw trafią na przeznaczone dla nich pola planszy.

Jeśli gracz chce zorganizować jedną ze spoczywających na planszy wystaw, przesuwa swojego archeologa do wskazanego na karcie wystawy miasta. Jeśli archeolog gracza znajduje się już we wskazanym mieście, gracz nie ponosi kosztu ruchu.

Na każdej karcie wystawy wskazano **liczbę artefaktów** z każdego obszaru, które gracz musi posiadać, aby zorganizować daną wystawę. Ustalając, czy gracz posiada odpowiednią liczbę wymaganych artefaktów, nie bierze się pod uwagę ich wartości.

Gracz pokazuje pozostałym graczom wymagane artefakty. Jeśli to zrobi, zabiera kartę wystawy z planszy i umieszcza ją odkrytą przed sobą. Po zakończeniu wystawy gracz zatrzymuje swoje artefakty.

Gracz przesuwa swój znacznik czasu na torze czasu, aby opłacić tygodnie przeznaczone na podróż do wskazanego miasta (jeśli przesunął swojego archeologa) i na zorganizowanie wystawy (liczba wskazana na karcie).



Przykład: gracz przesuwa swojego archeologa do Londynu i wykonuje tam akcję zorganizowania wystawy. Może to zrobić, ponieważ posiada przynajmniej 1 pomarańczowy i 2 żółte artefakty.

*Uwaga! Znalezione przedmioty przedstawiające książki (wiedza specjalistyczna lub ogólna) **nie są** artefaktami i nie mogą być użyte do zorganizowania wystawy.*

Koniec roku

Gdy znacznik czasu gracza przekroczy pole „52”, rozpoczyna się dla niego nowy rok. Ten gracz natychmiast odwraca wszystkie swoje pozwolenia na prowadzenie wykopalisk na „ważną” stronę, co pozwoli mu na ponowne przeprowadzenie wykopalisk na tych obszarach.

Kiedy pole „52” przekroczy znacznik czasu ostatniego gracza, przesuwa on znacznik roku na następne pole.



Koniec gry i podliczanie punktów

Jeśli w roku 1903 gracz przekroczy swoim znacznikiem czasu pole „52”, zatrzymuje się na polu „1”. Od tej pory nie może już wykonywać żadnych akcji (bo nie pozostały mu już żadne tygodnie do wykorzystania).

Kiedy w roku 1903 na pole „1” dotrą znaczniki czasu wszystkich graczy, gra się kończy, a gracze przechodzą do podliczania punktów.

Podliczanie punktów na koniec gry

Każdy z graczy sumuje uzyskane podczas gry punkty zwycięstwa:

- za każdy znaleziony **artefakt** gracz dostaje tyle punktów, ile wskazuje dany żeton artefaktu;
- za każdą **wystawę** gracz dostaje tyle punktów, ile wskazuje dana karta wystawy;
- za **zjazdy naukowe** gracz dostaje tyle punktów, ile wynika z posiadanej przez niego liczby kart zjazdów (zgodnie z tabelką z karty);
- za posiadanie najrozleglejszej wiedzy specjalistycznej o danym obszarze gracz otrzymuje dodatkowe 5 punktów; jeśli dwóch lub więcej graczy posiada tyle samo wiedzy o danym obszarze, każdy z nich otrzyma po 3 punkty; wszystkie książki i przedmioty zostały oznaczone kolorami, aby łatwo było się zorientować, na rzecz którego z obszarów należy je zaliczyć.

Gracz z najwyższą liczbą punktów zostaje zwycięzcą!

Przykład podliczenia punktów:

Gracz zdobył w sumie 67 punktów zwycięstwa:

- 13 artefaktów wartych **39 punktów**
- 3 wystawy warte **13 punktów**
- 5 kart zjazdów naukowych wartych **15 punktów**
- Gracz nie posiada przewagi w żadnej dziedzinie wiedzy specjalistycznej **0 punktów**

(w tym przykładzie gracz co prawda posiadał wiedzę specjalistyczną, ale w żadnym z 5 obszarów nie zdobył przewagi, dlatego nie otrzymał za nią żadnych punktów).



Przykład: znacznik czasu czerwonego gracza znajduje się na polu „48” (w roku 1903). Graczowi pozostało 5 tygodni. Może je przeznaczyć na przeprowadzenie wykopaliisk w Grecji. Nie może jednak przeznaczyć na wykopaliska 6 lub więcej tygodni!



Uwaga! Jeśli w roku 1903 gracz nie chce lub nie może już nic zrobić, może od razu przesunąć swój znacznik na pole „1”.

Uwaga! Pod koniec gry tor czasu może posłużyć do zaznaczania zdobytych punktów. Należy jednak mieć na uwadze, że tor ten składa się z zaledwie 52 pól.

Uwaga! Im więcej kart zjazdów naukowych posiada gracz, tym więcej otrzyma za nie punktów.

Poniższa tabela wskazuje, ile punktów otrzyma gracz w zależności od liczby posiadanych kart zjazdów. Za zjazdy naukowe gracz nigdy nie może otrzymać więcej niż 28 punktów.

Liczba kart zjazdów naukowych

Liczba punktów

	1	2	3	4	5	6	7
	1	3	6	10	15	21	28

Uwaga! Ustalając, który z graczy posiada najrozleglejszą wiedzę specjalistyczną o każdym z obszarów, nie bierze się pod uwagę asystentów, podań ludowych i kart zapewniających wiedzę ogólną.

