

Настольная
игра

По стопам Марии Кюри

Правила игры

Внимание: мелкий шрифт, для чтения правил может потребоваться взрослый игрок!



О Марии Кюри



Мария Склодовская родилась 7 ноября 1867 года в сердце Польши — Варшаве. С юных лет она проявляла неуёмное стремление к знаниям, приведшее её в Сорбонну, ведущий французский университет, где она блестяще овладела физикой и математикой.

Судьба свела её с французским физиком Пьером Кюри, и вскоре их объединённые усилия стали основой для великих свершений. После замужества Мария взяла двойную фамилию Склодовская-Кюри. Вместе с Пьером Мария погрузилась в исследования уранового излучения, что привело к открытиям двух новых радиоактивных элементов: полония, названного в честь Польши, родной страны Марии, и радия. Эти открытия не только потрясли основы физики, но и открыли новые горизонты в медицине.

Мария Кюри была дважды удостоена Нобелевской премии — за исследования радиоактивности в 1903 году, совместно с Пьером Кюри и Антуаном Анри Беккерелем, а затем в 1911 году за открытие и изучение полония и радия. Она стала первой женщиной, получившей эту почётную награду, и до сих пор остаётся единственным учёным, удостоенным Нобелевской премии в двух различных научных областях.

Мария сыграла ключевую роль во время Первой мировой войны, создав мобильные радиологические подразделения для оказания помощи раненым на фронте.

Жизнь Марии закончилась трагически — её погубила радиация, изучению которой учёная посвятила всю свою жизнь. Мария Кюри умерла в 1934 году в возрасте 66 лет от заболевания крови, оставив после себя неоценимое наследие для современной науки. В 1995 году она была захоронена в парижском Пантеоне*, став первой женщиной, которая удостоилась такой чести за собственные заслуги.

*Пантеон в Париже — место захоронения выдающихся людей Франции.

Тема и цель игры

В этой игре вы выступите в роли молодых учёных, работающих вместе с Марией Кюри и помогающих ей в исследованиях. Совершайте открытия, проводите эксперименты, улучшайте свои лаборатории, пишите важнейшие диссертации, чтобы посоревноваться за победные очки и внести наибольший вклад в развитие науки XX-го века!

Компоненты



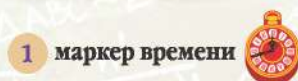
1 башня для кубиков



4 планшета игровых



3 поля университета



1 маркер времени



1 игровое поле

47 карточек действий



5 жетонов целей



24 жетона экспериментов (по 12 жетонов каждого типа)



16 жетонов диссертаций (по 4 жетона каждого типа)



29 жетонов победных очков



24 кубика уранинита



18 кубиков урана



12 кубиков радия



1 жетон Марии Кюри



1 маркер университета



1 жетон первого игрока



1 мешочек для компонентов



1 приложение



Подготовка к игре

- 1 Положите **игровое поле** в центр стола, а затем поместите **маркер времени** на крайнюю левую ячейку линии времени, отмеченную датой «1867».
- 2 Поместите **башню для кубиков** слева от игрового поля, убедившись, что отверстие внизу не обращено к полю.
- 3 Рассортируйте **кубики ресурсов** по цветам и поместите их справа от игрового поля в запас, чтобы не перепутать их с кубиками, которые будут выпадать из башни.
- 4 Перемешайте **карточки действий** и сформируйте из них колоду лицом вниз слева от игрового поля. Выложите лицом вверх первые 4 карточки на обозначенные места на поле, справа от колоды.
- 5 Рассортируйте **24 жетона экспериментов** по форме и сформируйте 2 отдельные стопки. Поместите их лицевой стороной вверх   на отведённые места на игровом поле.
- 6 Рассортируйте **16 жетонов диссертаций** по типам (I, II, III, IV) и сформируйте 4 отдельные стопки, положив их рубашкой вверх на отведённые места на игровом поле.
- 7 Выберите **поле университета**, соответствующее количеству игроков (**2**, **3** или **4**), и поместите его в центр игрового поля стороной **I** вверх. Положите **маркер университета** на стартовую ячейку в левом нижнем углу поля, обозначенную символом .
- 8 Поместите жетон **Марии Кюри** рядом с игровым полем.
- 9 Сформируйте запас из **жетонов победных очков** рядом с полем.
- 10 Каждый игрок получает личный **планшет игрока** и случайный **жетон цели**, который размещает в ячейку на своём планшете лицом вверх.
- 11 Игрок, который последним проводил научный эксперимент, получает **жетон первого игрока** и кладёт его перед собой.
- 12 Поместите **приложение** последней страницей вверх так, чтобы оно было хорошо видно всем игрокам.



Обзор игры

Игроки по очереди совершают ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, пока маркер времени  не достигнет последней ячейки на игровом поле. После этого игроки доигрывают текущий раунд до конца, и игра заканчивается. Игрок, набравший в ходе игры наибольшее количество победных очков (ПО), становится победителем.

Линия времени



На игровом поле представлена линия времени, где отражаются главные этапы жизни Марии Кюри, начиная с её рождения в 1867 году и заканчивая смертью в 1934. Каждая ячейка линии времени указывает **1** год события и **2** эффект ячейки.

Определённые события в игре будут продвигать маркер времени вперёд, приближая конец игры. Как только вы должны применить эффект или получить бонус, отмеченный символом , продвиньте маркер времени на ячейку вперёд. Сразу после этого игроки (начиная с того, кто продвинул маркер, и далее по часовой стрелке) применяют эффект, указанный на новой ячейке, если они хотят и могут это сделать.

Эффекты линии времени подробно описаны на последней странице приложения



Планшет игрока



Ваш личный планшет — это ваша лаборатория! В ней вы найдёте места для:

- 1** ваших жетонов ПО;
- 2** ваших жетонов диссертаций;
- 3** ваших карточек действий (внизу планшета);
- 4** ваших жетонов экспериментов;
- 5** вашего жетона цели;
- 6** ваших кубиков ресурсов (уранинита, урана и радия) в колбе Эрленмейера;
- 7** а также памятку о возможных способах преобразования ресурсов.

А ВЫ ЗНАЛИ? Колба Эрленмейера — сосуд, повсеместно используемый в лабораториях. Она была создана немецким химиком Эмилем Эрленмейером, в честь которого и получила своё название. Коническая форма позволяет закупорить колбу пробкой, чтобы перемешать и сохранить раствор внутри неё, а также предотвратить его испарение и разбрызгивание в случае химической реакции.

Ход игры

В свой ход выполните шаги 1–4 по порядку, а затем передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.



1 Университет

Проверьте расположение маркера университета . Если он находится на ячейке, отмеченной , продвиньте маркер времени на следующую ячейку и примените её эффект. Затем возьмите из запаса кубики ресурсов, указанные на ячейке, где расположен маркер университета. Одновременно бросьте все эти кубики в башню и посмотрите, какие из них выпали из отверстия вниз.

Пояснения:

- Башня спроектирована таким образом, чтобы некоторые кубики, брошенные в неё, застревали внутри. Застрявшие кубики могут выпасть из башни в ходы следующих игроков (а могут и остаться внутри!). Это означает, что в ваш ход вам может повезти, и из башни выпадут дополнительные кубики.
- Если в запасе нет или недостаточно кубиков, бросьте только доступные на данный момент.
- Если кубик остановился внизу башни, не выпав из неё, он считается застрявшим. Выпавшими считаются только кубики, достигшие стола.

Пример

В свой ход Жозефина берёт кубики, указанные на ячейке, где расположен маркер университета (1 уранинит , 2 урана и 1 радий), и бросает их в башню. Из башни выпадают 2 уранинита и 2 радия . Некоторые из этих кубиков были брошены в ход предыдущего игрока и застряли в башне.



А ВЫ ЗНАЛИ? Марии Кюри приходилось перерабатывать несколько тонн уранинита (урановой руды), чтобы извлечь всего лишь 1 грамм радия. Пьер и Мария часто сталкивались с нехваткой сырья, поскольку уранинит поступал в основном из серебряных рудников Богемии. Башня для кубиков изображает процесс извлечения одних ресурсов из других, с не всегда предсказуемым результатом.

2 Исследование

В этом шаге вам необходимо выбрать одно из двух действий:

Собрать ресурсы или **Написать диссертацию** .

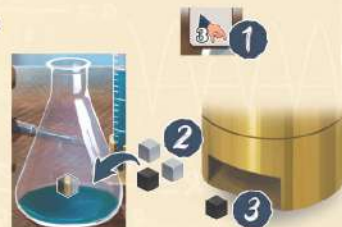
Собрать ресурсы

Возьмите кубики ресурсов по вашему выбору из всех доступных у нижней части башни (среди тех, что выпали в ваш ход, а также остались после ходов других игроков). Поместите выбранные кубики в колбу Эрленмейера на вашем планшете. **Имейте в виду! В начале игры вы не можете взять более 3 кубиков ресурсов!** В дальнейшем вы сможете увеличить это число до 6, улучшая свою лабораторию.

Кубики, которые вы не выбрали, остаются возле башни и будут доступны следующим игрокам.

Пример

Из выпавших кубиков Жозефина выбирает 3: 1 уранинит и 2 радия . Она помещает их в свою колбу Эрленмейера , оставляя 1 уранинит для следующих игроков .



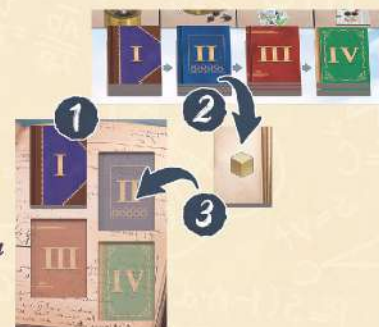
Написать диссертацию

Вместо того чтобы взять кубики ресурсов, вытяните жетон диссертации из одной из стопок (I, II, III, IV). **Имейте в виду! В ходе игры вы можете написать только по одной диссертации каждого типа, при этом брать их следует строго по порядку!** Посмотрите обратную сторону жетона и сразу же примените его эффект, а затем поместите в соответствующую ячейку на вашем планшете рубашкой вверх, чтобы видеть, что диссертация такого типа уже написана.

Эффекты жетонов диссертаций описаны на странице 12.

Пример

В свой следующий ход Жозефина решает не брать ресурсы, а вместо этого написать диссертацию. Поскольку она уже написала диссертацию типа I , она берёт жетон из стопки типа II , сразу же применяет его эффект и получает 1 уран . После этого она помещает жетон на свой планшет рубашкой вверх .



3 Эксперимент

На этом этапе вы можете выполнить следующие действия в любом порядке на ваш выбор:

- **Купить карточку действий** (один раз за ход);
- **Преобразовать ресурсы** (неограниченное количество раз за ход);
- **Активировать жетон эксперимента** (неограниченное количество раз за ход);
- **Активировать жетон цели** (если выполнены её условия).

(Все эти действия необязательны.)

Купит карточку действий

Один раз за ход вы можете приобрести одну из 4 карточек действий, доступных на игровом поле. Для этого вы должны заплатить стоимость в ресурсах, указанную в левом верхнем углу карточки. Затем поместите эту карточку внизу своего планшета в колонке, соответствующей категории карточки (Публикации, Оборудование, Исследование, Лаборатория, Университет).

Эта карточка приносит вам **немедленный бонус**, указанный на ней, который также зависит от количества карточек этой категории в колонке. Вы не можете иметь больше карточек одной и той же категории, чем максимальное число, указанное на ней.

Сразу же выложите из колоды новую карточку взамен купленной.

Карточки действий

Есть 5 категорий карточек действий:

Публикации

Оборудование

Исследование

Лаборатория

Университет

Бонусы карточек действий описаны на странице 10.

Стоимость карточки

Бонус карточки, зависящий от количества карточек этой категории внизу вашего планшета

Категория карточки

Максимальное количество карточек этой категории, которое вы можете получить

Пример

Жозефина решает купить карточку категории «Университет» и тратит на неё 1 уран из своей колбы Эрленмейера, возвращая его в запас 1. Она кладёт карточку в соответствующую колонку внизу своего планшета 2.

Так как это вторая её карточка этой категории, она применяет бонус, указанный под цифрой 2 на карточке, и поэтому берёт 1 радий из запаса в свою колбу Эрленмейера 3. Она не сможет иметь более 5 карточек категории «Университет» 4.

Преобразовать ресурсы

Вы можете выполнить преобразования, указанные на памятке на вашем планшете (а также на жетоне Марии Кюри, если он находится у вас), сколько угодно раз, если у вас есть нужные для этого ресурсы. Чтобы выполнить преобразование, обменяйте кубики из своей колбы Эрленмейера на кубики из запаса или ПО.

Возможные преобразования:

1 2 уранинита на 1 уран

2 2 урана на 1 радий

3 2 радия и 1 уран на 1 ПО

Имейте в виду! Обратные преобразования произвести нельзя!

Пример

Жозефина решает преобразовать 2 уранинита в 1 уран 1, а затем 2 урана 2, которые теперь у неё есть, в 1 радий 3.



ВАЖНО: если у вас есть жетон Марии Кюри, вы можете выполнить особое преобразование, получив 1 жетон **ПО**  в обмен на 2 радия  (см. ниже).



Жетон Марии Кюри

Некоторые эффекты и бонусы, отмеченные символом , позволяют вам получить жетон Марии Кюри и положить его перед собой, вне зависимости от того, где он находился до этого — в центре стола или у другого игрока. Пока этот жетон находится у вас, в свой ход вы в неограниченном количестве можете выполнить особое преобразование, обменяв 2 радия  на 1 **ПО**. В конце игры тот, у кого находится жетон Марии Кюри, получит 1 дополнительное **ПО**.

Пример

Жозефина преобразует 2 радия  в 1 **ПО** с помощью жетона Марии Кюри, который она получила ранее. Её кубики радия возвращаются в запас.



Активировать жетоны экспериментов

В игре есть 2 типа жетонов экспериментов:

Химический стакан



Неактивированная сторона



Активированная сторона

Круглодонная колба



Неактивированная сторона



Активированная сторона

Некоторые эффекты, отмеченные символом , позволят вам взять жетон эксперимента любого из двух типов на ваш выбор с игрового поля. Поместите выбранный жетон неактивированной стороной вверх на верхнюю доступную ячейку такого типа на вашем планшете. Вы не сможете переместить этот жетон на другую ячейку в ходе игры. В течение игры можно взять и активировать максимум 3 жетона каждого типа.



В ваш ход вы сможете активировать один или несколько жетонов экспериментов, выполняя необходимые преобразования, указанные на не-



активированной стороне. Вы можете активировать жетоны в любом порядке (не обязательно сверху вниз). После преобразования переверните жетон активированной стороной вверх, чтобы видеть, что вы уже его активировали.

А ВЫ ЗНАЛИ?

Химический стакан — наиболее часто используемый сосуд для приготовления и смешивания растворов в лаборатории из-за своей цилиндрической формы и удобного носика.

Круглодонная колба — ещё один распространённый сосуд, чаще всего используемый для равномерного нагревания растворов.

Каждый активированный жетон эксперимента позволяет вам улучшить свою лабораторию!

- Если вы активировали химический стакан  количество кубиков, которое вы можете взять во время шага «Исследование», увеличивается на 1. Таким образом, активировав все 3 стакана, вы сможете брать до 6 кубиков!

Пример

Жозефина выполняет преобразование, указанное на жетоне эксперимента, потратив 3 уранинита  и таким образом получив 1 уран из запаса  1.



Она переворачивает жетон активированной стороной вверх 2. Начиная со следующего хода, она сможет брать на 1 кубик больше в шаге «Исследование» ($3 + 1 = 4$ кубика).

ВАЖНО: в начале игры вы можете сохранить в своей колбе Эрленмейера 3 кубика в конце вашего хода. Сбросьте лишние кубики на ваш выбор.

- Если вы активировали круглодонную колбу , количество кубиков, которое вы можете сохранить в колбе Эрленмейера в конце вашего хода, увеличивается на 1. Активировав все 3 колбы, вы сможете сохранять до 6 кубиков!

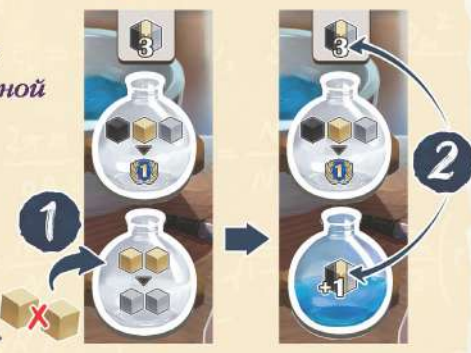
Пояснение:

В течение вашего хода в колбе Эрленмейера может быть больше ресурсов, чем позволяет ваш лимит конца хода. Количество будет проверено только в конце хода.

Пример

Жозефина выполняет преобразование, указанное на её жетоне эксперимента, и тратит 2 урана , чтобы получить 2 радия .

Она переворачивает жетон активированной стороной вверх. С этого момента в конце своего хода она сможет сохранять на 1 кубик больше (3 + 1 = 4 кубика) .



 **Получите 1 ПО за каждую пару из активированного химического стакана и активированной круглодонной колбы, расположенных друг напротив друга.**

Обратите внимание, что активировать химические стаканы сложнее, чем круглодонные колбы.

Пример

Жозефина активировала химический стакан. Этот стакан расположен напротив круглодонной колбы, которую она уже активировала в один из предыдущих ходов. За эту пару активированных жетонов экспериментов Жозефина сразу же получает 1 ПО.



Активировать жетон цели



В любой момент вашего хода вы можете активировать свой жетон цели, который вы получили в начале игры, если вы выполнили его условия. В этом случае получите указанные на жетоне ПО, а затем переверните его рубашкой вверх, чтобы видеть, что вы уже выполнили свою цель.

Цели описаны на странице 11.

Пример

Жозефина выполнила условия своего жетона цели, купив минимум по одной карточке действий каждой категории. Она получает 2 ПО и переворачивает жетон рубашкой вверх.



Отдых

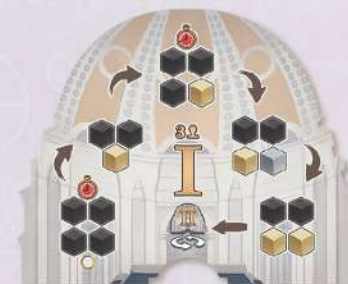
В конце своего хода выполните следующие действия:

- Проверьте количество кубиков в вашей колбе Эрленмейера. Если их больше, чем позволяет ваш лимит, верните лишние кубики на ваш выбор в запас.
- Продвиньте маркер университета на следующую ячейку поля университета.

Поле университета

В начале игры маркер на поле университета расположен на нижней левой ячейке, обозначенной символом .

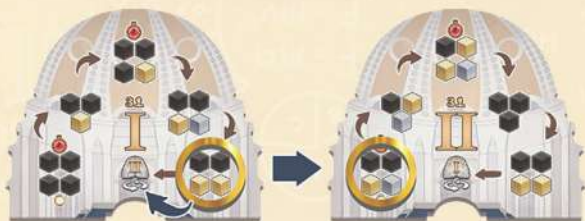
В конце своего хода продвиньте маркер на следующую ячейку в направлении стрелки.



Если маркер достиг символа  или , сразу же переверните поле университета обратной стороной вверх и поместите маркер на нижнюю левую ячейку, обозначенную символом .

Пример

В конце своего хода Жозефина должна передвинуть маркер на ячейку , поэтому она переворачивает поле университета стороной II вверх и размещает маркер на ячейке с символом . После этого начинается ход следующего игрока.



ВАЖНО: если вы переместили маркер университета на ячейку, отмеченную символом , не перемещайте маркер времени дальше по линии времени — это первое действие следующего игрока, которое он совершит прежде, чем бросить кубики в башню.

Конец игры



Конец игры наступает, когда маркер времени достигает последней ячейки: завершите этот раунд (каждый игрок по часовой стрелке до участника с жетоном первого игрока должен совершить по последнему ходу), после чего перейдите к подсчёту очков.

Каждый игрок складывает значения на своих жетонах **ПО**. Не забудьте про жетон Марии Кюри, который приносит его обладателю 1 дополнительное очко!

В случае ничьей побеждает игрок, у которого больше радия  в колбе Эрленмейера.

Если ничья сохраняется, побеждает игрок с большим количеством урана , а затем — уранинита . Если у игроков равное количество всех этих ресурсов, они делят победу.

Пример

У Жозефины 8 очков на жетонах **ПО**. Также в конце игры жетон Марии Кюри остался у неё, потому она получает ещё 1 **ПО**. Всего у неё 9 **ПО** — это больше, чем у всех остальных игроков, поэтому Жозефина побеждает!



Благодарность

Автор игры: Флориан Фэй

Иллюстраторы: Вайана Ино, Дэвид Ситбон

Дизайнеры: Дэвид Ситбон и Ульрик Маес

Разработка: Sorry We Are French

Подготовка правил: Марин Новель и Эммануэль Бельтрандо

Над русским изданием работали:

Редактор: Маргарита Наташина

Корректор: Анастасия Губанова

Дизайнер: Алёна Наумова

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Технолог: Кристина Балакирова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Справочник

Вам не нужно изучать справочник прямо сейчас — обращайтесь к этому разделу прямо в ходе игры, если не уверены, как правильно трактовать эффект карточки или жетона.

ПАМЯТКА

- Если эффект карточки действий, линии времени, жетона эксперимента или диссертации указывает получить ресурс, возьмите такой ресурс из запаса и поместите его в колбу Эрленмейера на вашем планшете.
- Во время вашего хода у вас может быть больше кубиков, чем позволяет лимит. Лишние кубики нужно будет сбросить только в конце хода.
- Ресурсы, потраченные на преобразования, покупку карточек или активацию жетонов экспериментов, всегда возвращаются в запас.
- Обратные преобразования ресурсов (включая особое преобразование) невозможны.
- Жетоны диссертаций необходимо получать по порядку: сначала I, затем II, III и IV. Вы можете написать только одну диссертацию каждого типа.
- Бонусы карточек применяются сразу же и зависят от количества имеющихся у вас карточек одинаковой категории (включая карточку, которую вы только что получили).

Карточки действий



Публикации (7 копий)

Стоимость: 1 радий

Если у вас есть:

- 1 карточка этой категории, переместите маркер времени на одну ячейку вперёд.
- 2 карточки этой категории, переместите маркер времени на одну ячейку вперёд и получите **1 ПО**.
- 3 карточки этой категории, возьмите жетон Марии Кюри и получите **1 ПО**.



Оборудование (9 копий)

Стоимость: 2 уранинит

Если у вас есть:

- 1 карточка этой категории, получите 1 уран.
- 2 карточки этой категории, получите 1 радий.
- 3 карточки этой категории, получите 1 уран. Затем переместите маркер времени на одну ячейку вперёд.
- 4 карточки этой категории, получите 1 радий. Затем возьмите жетон Марии Кюри.



Исследование (9 копий)

Стоимость: 1 уранинит

Если у вас есть:

- 1 карточка этой категории, вытяните 1 жетон диссертации.
- 2 карточки этой категории, ничего не происходит.
- 3 карточки этой категории, вытяните 1 жетон диссертации.
- 4 карточки этой категории, получите **1 ПО**.



Лаборатория (11 копий)

Стоимость: 1 уранинит и 1 уран

Если у вас есть:

- 1 или 2 карточки этой категории, вытяните жетон эксперимента на свой выбор (химический стакан или круглодонную колбу).
- 3 карточки этой категории, получите 1 уранинит.
- 4 карточки этой категории, получите **1 ПО**.
- 5 карточек этой категории, возьмите жетон Марии Кюри и получите **1 ПО**.



Университет (11 копий)

Стоимость: 1 уран

Если у вас есть:

- 1 карточка этой категории, получите 1 уранинит. Затем переместите маркер времени на одну ячейку вперёд.
- 2 карточки этой категории, получите 1 радий.
- 3 карточки этой категории, возьмите жетон Марии Кюри.
- 4 карточки этой категории, вытяните 1 жетон диссертации.
- 5 карточек этой категории, получите **2 ПО**.

Жетоны целей



Получите **1 ПО**, если вы написали диссертации всех 4 типов.



Получите **2 ПО**, если у вас есть минимум 1 карточка действия каждой категории.



Получите **1 ПО**, если вы смогли собрать максимальное количество карточек действий любой из категорий (3 карточки «Публикации», 4 карточки «Оборудование» или «Исследование», 5 карточек «Лаборатория» или «Университет»).



Получите **1 ПО**, если на вашем планшете есть 5 жетонов экспериментов (любых типов, при этом их не обязательно активировать).



Получите **1 ПО**, если вы можете потратить указанные ресурсы, когда маркер времени достигает ячейки 1903. Получите ещё **1 ПО**, если вы можете потратить указанные ресурсы, когда маркер времени достигает ячейки 1911. Переверните жетон рубашкой вверх после достижения ячейки 1911, даже если не смогли потратить ресурсы.

Жетоны экспериментов



Химические стаканы



Потратьте 3 урана, чтобы получить 1 радий.



Потратьте 1 радий, чтобы получить 1 уран.



Потратьте 1 уранинит и 3 радия, чтобы вытянуть жетон диссертации и получить **1 ПО**.



Потратьте 1 уранинит и 3 урана, чтобы получить **1 ПО**.



Потратьте 1 уран и 1 радий, чтобы бесплатно взять карточку действий по вашему выбору из 4 доступных на игровом поле.



Потратьте 2 радия и 1 уранинит, чтобы получить **1 ПО**.



Потратьте 2 урана, чтобы получить 2 уранинита.



Потратьте 4 урана, чтобы бесплатно взять карточку действий по вашему выбору из 4 доступных на игровом поле. Также возьмите жетон Марии Кюри.



Потратьте 3 уранинита, чтобы переместить маркер времени на одну ячейку вперёд.



Потратьте 1 радий, чтобы получить 1 уранинит. Также возьмите жетон Марии Кюри.



Потратьте 3 уранинита, чтобы получить 1 уран.



Потратьте 1 радий, затем положите 4 доступные карточки действий с игрового поля под колоду и замените их новыми 4 карточками из колоды.



Круглодонные колбы



Потратьте 1 уран, чтобы получить 3 уранинита.



Потратьте 1 уранинит, чтобы взять жетон Марии Кюри.



Потратьте 1 уранинит и 1 уран, чтобы вытянуть жетон диссертации.



Потратьте 3 уранинита и 1 уран, чтобы получить 2 радия.



Потратьте 3 уранинита, чтобы бесплатно взять карточку действия по вашему выбору из 4 доступных на игровом поле.



Потратьте 2 урана, чтобы получить 2 радия.



Потратьте 1 уран и 3 радия, чтобы получить **2 ПО**.



Потратьте 2 уранинита, чтобы получить 2 урана.



Потратьте 1 уран, чтобы бесплатно взять карточку действия по вашему выбору из 4 доступных на игровом поле.



Потратьте 1 уранинит, 1 уран и 1 радий, чтобы получить **1 ПО**.



Потратьте 3 уранинита и 1 уран, чтобы получить **1 ПО**.



Потратьте 2 радия, чтобы получить **1 ПО**, затем переместите маркер времени на одну ячейку вперёд.

Жетоны диссертаций

Тип I



(2 копии)
Вытяните жетон эксперимента на свой выбор (химический стакан или круглодонную колбу).



(2 копии)
Получите 1 уранинит.

Тип II



(1 копия)
Получите 2 уранинита.



(1 копия)
Получите 1 уран.



(2 копии)
Вытяните жетон эксперимента на свой выбор (химический стакан или круглодонную колбу).

Тип III



(1 копия)
Получите 1 уранинит и 1 уран.



(1 копия)
Получите 1 уранинит и 1 уран. Затем переместите маркер времени на одну ячейку вперёд.



(1 копия)
Получите 1 радий.



(1 копия)
Получите 1 радий. Затем переместите маркер времени на одну ячейку вперёд.

Тип IV



(1 копия)
Получите 1 радий и 1 уран. Затем переместите маркер времени на одну ячейку вперёд.



(1 копия)
Получите 1 радий. Затем возьмите жетон Марии Кюри.



(1 копия)
Получите 1 ПО.



(1 копия)
Получите 1 ПО. Затем переместите маркер времени на одну ячейку вперёд.