



INSTRUKCJA SZCZEGÓŁOWA

ZAWARTOŚĆ GRY: W talii znajduje się 60 kart podzielnych w cztery dyscypliny naukowe:

**BIOLOGIA
FIZYKA**

**CHEMIA
INŻYNIERIA**

MISJA GRY: Asy Nauki to projekt prowadzony przez Krajową Reprezentację Doktorantów, który jest odpowiedzią na rosnącą potrzebę wprowadzania nowych, angażujących narzędzi w edukacji i popularyzacji nauki. Atrakcyjny format gry, wdrażający elementy rywalizacji i taktycznego myślenia umożliwia uczniom poznanie sylwetek naukowców i zjawisk naukowych.

OGÓLNE ZAŁOŻENIA GRY:

Gra przeznaczona dla dwóch graczy. Grę wygrywa Gracz, który na koniec rozgrywki będzie miał więcej kart w swoim **STOSIE PUNKTACJI** znajdujących się w wybranej przez niego na początku gry **DYSCYPLINIE PRZEWODNIEJ**. Gracze zdobywają karty do **STOSU PUNKTACJI**, wygrywając rundy.

Gra trwa 3 rundy, podczas których gracze zagrywają naprzemiennie karty, z których każda posiada określoną liczbę **PUNKTÓW NAUKI (PN)** oraz umiejętności, które mogą tą liczbę dodatkowo podnieść w określonych warunkach.

Rundę wygrywa Gracz, który zdobędzie więcej **PUNKTÓW NAUKI** wynikających z kart, które zagrał na stół w jej czasie. Runda kończy się gdy obaj Gracze spasują. Gra kończy się po rozegraniu trzech rund.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI:

Potasuj wszystkie karty z wyjątkiem kart instrukcji i kart punktacji. Połóż potasowane karty w zasięgu obu graczy. Te karty tworzą **STOS DOBIERANIA**. Przygotuj obok miejsce na **STOS KART ODRZUCONYCH**, który na razie pozostanie pusty.

Jeden z graczy kilkakrotnie tasuje dwie **KARTY PUNKTACJI** i kładzie je na stole odwrócone rewersem do góry (stroną z napisem ASY NAUKI). Drugi gracz wybiera jedną z nich, a gracz, który je tasował, bierze drugą. Gracz, który wylosował kartę z napisem **GRACZ PIERWSZY**, będzie rozpoczynał grę.

Po tasowaniu i rozdaniu kart punktacji gracze dobierają na rękę 10 kart ze **STOSU DOBIERANIA**. W tym momencie każdy z Graczy może odrzucić do dwóch kart z ręki na **STOS KART ODRZUCONYCH**. Za każdą odrzuconą tak kartę gracze dobierają kartę ze **STOSU DOBIERANIA**.

Po wymianie kart każdy z Graczy wybiera jedną z kart, które ma na ręce i kładzie ją obok siebie rewersem do góry. Ta karta jest pierwszą kartą w **STOSIE PUNKTACJI** Gracza. Dyscyplina, w której znajduje się ta karta (biologia, fizyka, chemia lub inżynieria) będzie **DYSCYPLINĄ PRZEWODNIĄ**, wybraną przez gracza. To karty tej dyscypliny, gracz będzie starał się zdobyć, wygrywając nadchodzące rundy. Odpowiedni wybór **DYSCYPLINY PRZEWODNIEJ** w zależności od naszych kart na ręce, może przeważać szalę zwycięstwa. W pierwszych grach zalecamy wybranie takiej **DYSCYPLINY PRZEWODNIEJ**, w której mamy najwięcej kart na ręce.

PRZEBIEG ROZGRYWKI:

Gracze rozgrywają 3 rundy, zagrywając naprzemiennie karty na stół. Zaczyna gracz, który wylosował **KARTĘ PUNKTACJI** z napisem **GRACZ PIERWSZY**. Aby wygrać rundę, Gracz musi zdobyć większą liczbę **PUNKTÓW NAUKI** niż przeciwnik w momencie gdy obaj Gracze spasuują.

Gdy jeden z graczy zagrywa kartę to na bieżąco zlicza zdobyte **PUNKTY NAUKI**. Może robić to w pamięci lub skorzystać z **KARTY PUNKTACJI**, gdzie można zaznaczać liczbę **PN** wykorzystując jakikolwiek znacznik np. kulka z papieru.

Gracze mogą spasuować w każdym momencie. Gdy jeden z Graczy spasuje (można spasuować tylko w swojej turze, nie zagrywając w niej wcześniej karty), drugi gracz może:

-Spasuować, co jest równoznaczne z końcem rundy.

-Dalej zagrywać karty. Jeśli gracz zdecyduje się dalej zagrywać karty, to będzie musiał ponieść **KOSZT** zagrania każdej kolejnej karty w postaci odrzucenia jeszcze jednej karty z ręki. Jeśli Graczowi została ostatnia karta na ręce, to może ją zagrać, nie ponosząc **KOSZTU**.

Przykład: Jeden z Graczy spasuował, a drugi chce zagrać jeszcze jedną kartę z ręki, żeby zebrać odpowiednią liczbę **PUNKTÓW NAUKI** i wygrać **RUNDĘ**. Jeśli posiada 3 karty na ręce, to za wyłożenie jeden z nich na stół będzie musiał odrzucić drugą na **STOS KART ODRZUCONYCH**. Tym samym na koniec swojej **TURY** zostanie z jedną kartą na ręce. Ponieważ drugi gracz spasuował, to może od razu rozpocząć swoją kolejną turę i zagrać ostatnią kartę z ręki. Ponieważ jest to ostatnia karta, to zagranie jej nie ponosi **KOSZTU**.

Moment, w którym obaj Gracze spasuują lub nie mają już kart na ręce, jest końcem **RUNDY**. Gracze zliczają **PUNKTY NAUKI** na wszystkich kartach (włączając działanie umiejętności).

Gracz, który zdobył więcej **PUNKTÓW NAUKI** ze swoich kart, wygrywa **RUNDĘ** i zabiera wszystkie zagrane w niej karty (swoje i przeciwnika) i odkłada je na swój **STOS PUNKTACJI**. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma po swojej stronie stołu mniej kart. Jeśli obaj gracze mają tyle samo karty po swoich stronach stołu, to wygrywa gracz, który spasuował jako pierwszy.

Zasady te stosują się do wszystkich trzech **RUNDĘ**.

Zaczynając nową **RUNDĘ**, Gracze zerują swoje **KARTY PUNKTACJI**. Kolejną rundę zaczyna zwycięzca poprzedniej rundy.

KONIEC GRY:

Po rozegraniu 3 **RUND** i pozbyciu się wszystkich kart z rąk graczy gra się kończy.

Gracze zliczają ile kart znajdujących się w ich wybranej na początku dyscyplinie przewodniej, udało im się zgromadzić w swoich **STOSACH PUNKTACJI**. Gracz, który zdobył ich więcej, wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zgromadził w swoim **STOSIE PUNKTACJI** więcej kart niż przeciwnik. Jeśli remis się utrzymuje, gra kończy się remisem.

Przykład: Gra się skończyła. Krzysiek na początku wybrał *Nauki Chemiczne* jako swoją **DYSCYPLINĘ PRZEWODNIĄ**. W swoim **STOSIE PUNKTACJI** na koniec gry zgromadził 15 kart. 6 z nich to karty *Nauk Chemicznych*. W związku z tym uzyskał 6 punktów. Franek zgromadził 18 kart, ale tylko 4 z nich to karty w dyscyplinie *Nauki Fizyczne*, którą wybrał na początku jako swoją **DYSCYPLINĘ PRZEWODNIĄ**. Tym samym uzyskał tylko 4 punkty. Krzysiek tym samym wygrywa grę, ponieważ zdobył więcej punktów.

WYJAŚNIENIE KART DOKTORANTÓW I PROMOTORÓW:

Doktoranci: Liczba **PUNKTÓW NAUKI** Doktorantów zależy od liczby Doktorantów z danej dyscypliny, jaką gracz zagrał na stół w danej rundzie. Cały zestaw Doktorantów z danej dyscypliny jest warty 1/3/5/7/9 **PUNKTÓW NAUKI** przy odpowiednio 1/2/3/4/5 Doktorantów z danej dyscypliny zagranej na stół.

Liczba Doktorantów z jednej dyscypliny (np. <i>Nauki Fizyczne</i>)	Wartość PN całego zestawu Doktorantów
1 Doktorant	1
2 Doktorantów	3
3 Doktorantów	5
4 Doktorantów	7
5 Doktorantów	9

Przykład 1: Krzysiek zagrał Doktoranta z dyscypliny *Nauki Fizyczne*. Jest to jego drugi Doktorant z tej dyscypliny. W związku z tym Ci dwaj Doktoranci razem mają wartość 3 **PUNKTÓW NAUKI**.

Promotorzy: Wartość **PUNKTÓW NAUKI** Promotora jest równa sumie zagranych Doktorantów z tej samej Dyscypliny jak Promotor po stronie stołu gracza, powiększona o podwoją wartość **PUNKTÓW NAUKI** tych Doktorantów.

Liczba zagranych Doktorantów z jednej dyscypliny (np. <i>Nauki Fizyczne</i>)	Wartość PN Promotora z tej samej dyscypliny co Doktoranci
1 Doktorant	3
2 Doktorantów	8
3 Doktorantów	13
4 Doktorantów	18
5 Doktorantów	23

Przykład 1: Krzysiek zagrał na stół Promotora z dyscypliny *Nauki Biologicznych*. Wcześniej zagrał na stół dwóch doktorantów z tej dyscypliny. W związku z tym wartość **PUNKTÓW NAUKI** promotora jest równa sumie liczby Doktorantów z dyscypliny *Nauki Biologiczne* (czyli 2) + podwojona ich wartość **PUNKTÓW NAUKI** (zestaw dwóch Doktorantów ma wartość 3 **PUNKTÓW NAUKI**, czyli ich podwojona wartość to 6 **PUNKTÓW NAUKI**). W związku z tym wartość Promotora wynosi 2+6=8 **PUNKTÓW NAUKI**.

Przykład 2: Gdyby Krzysiek zagrał na stół wszystkie 5 kart Doktorantów z dyscypliny *Nauki Biologiczne* i zagrałby Promotora z dyscyplin *Nauki Biologiczne* to wartość tych wszystkich kart wynosiłby 9 **PN** (wynikające z 5 Doktorantów) + 23 **PN** (wynikające z umiejętności Promotora), czyli 32 **PN**.