Nestore Mangone & Simone Luciani

NEWTON

Spielregel

Das achtzehnte Jahrhundert ist ein Zeitalter bedeutender wissenschaftlicher Entdeckungen und aufregender Forschung auf geheimnisvollen und unbekannten Gebieten. Aber der Wettbewerb in der akademischen Welt ist schonungslos ... insbesondere für junge Gelehrte wie euch. Um in die Fußstapfen des großen Newton zu treten, müsst ihr euch voller Hingabe in neue Forschungen stürzen und euer Wissen mehren, um schlussendlich zum angesehensten Gelehrten der wissenschaftlichen Gemeinde aufzusteigen!

Ihr reist durch Europa und besucht Städte, Universitäten und berühmte Kulturstätten, die einst Wiege und Hort alter Weisheiten und des Wissens waren. Studiert mit Fleiß die Arbeiten der großen Gelehrten, die vor euch waren, und lernt unfassbare Dinge in wissenschaftlichen Lehrstunden. Erprobt eure Theorien mit Experimenten, um eure revolutionären, technologischen Erfindungen zu beweisen. Arbeitet hart, um eure Studien zu finanzieren ... und sichert euch die Unterstützung der zeitgenössischen großen Meister!

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Fortschrittsplan

4 Studientableaus

10 Zielplättchen

10 Spezialisierungs-plättchen

12 Einkommens-plättchen

4 Medizin-Einkommensplättchen

18 Bonusplättchen

20 Trank-plättchen

48 Regalplättchen
(12 pro Farbe)

3 Kulturstätte-Plättchen

34 Münzen
(Werte 1 und 5)

10 Erfindungsplättchen

20 Ideenplättchen

7 Stadtplättchen

6 Universitäts-plättchen

16 Studenten
(4 pro Farbe)

4 Gelehrte
(1 pro Farbe)

8 Marker
(2 pro Farbe)

20 Meisterkarten

24 Start-Aktionskarten
(6 pro Farbe)

45 Aktionskarten
(15 pro Stufe)

4 Übersichts-plättchen

48 Reisewürfel
(12 pro Farbe)

1 Startspieler-Plättchen

Aufbau (allgemein)

1. Legt den **Spielplan** und den **Fortschrittsplan** in die Mitte der Spielfläche.

2. Legt alle **Kulturstätte-**, **Universitäts-** und **Stadt-Plättchen** zufällig auf die entsprechenden Felder (mit demselben Umriss) auf dem Spielplan.

3. Mischt die **Spezialisierungsplättchen**, zieht 5 von ihnen und legt sie zufällig auf die entsprechenden Felder (mit demselben Umriss) auf dem Fortschrittsplan. Legt die übrigen Spezialisierungsplättchen zurück in die Schachtel.

4. Mischt die **Zielplättchen**, zieht 6 von ihnen und legt sie zufällig auf die Zielfelder (mit demselben Umriss) auf dem Spielplan und dem Fortschrittsplan. Legt die übrigen Zielplättchen zurück in die Schachtel.

5. Partie **zu viert**: Legt alle **Bonusplättchen** zufällig auf die entsprechenden Felder (mit demselben Umriss und goldenem Rahmen) auf dem Spielplan und dem Fortschrittsplan.

   Partie **zu dritt**: Wie oben, allerdings legt ihr keine Plättchen auf die Felder mit einer 4.
   Partie **zu zweit**: Wie oben, allerdings legt ihr keine Plättchen auf die Felder mit einer 4 oder 3+.

   Solo-Partie: Wie oben, allerdings legst du keine Plättchen auf die Felder mit einer 4, 3+ oder 2+.

   Legt die übrigen Bonusplättchen zurück in die Schachtel.

6. Mischt die **Erfindungsplättchen**, zieht 5 von ihnen und legt sie zufällig auf die entsprechenden Felder (mit demselben Umriss) auf dem Fortschrittsplan. Legt die übrigen Erfindungsplättchen zurück in die Schachtel.

7. Sortiert die **Einkommensplättchen** gemäß den Symbolen auf der Vorderseite und legt sie aufgedeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Fortschrittsplan.

8 Legt die **Medizin-Einkommensplättchen** auf ihr Feld auf dem Spielplan, sodass die Seite mit 1 Siegpunkt (SP) zu sehen ist.

9 Legt die **Münzen** und die **Trankplättchen** als allgemeinen Vorrat auf die Spielfläche. Die 5er-Münzen gelten als 5 einzelne Münzen. Münzen und Tränke sind nicht durch das Spielmaterial begrenzt. Sollten sie zwischenzeitlich ausgehen, nutzt geeignetes Ersatzmaterial.

10 Sortiert die **Aktionskarten** nach ihrer Stufe (gemäß den Symbolen auf der Rückseite). Mischt die drei Stapel separat voneinander und legt sie verdeckt auf die Spielfläche. Zieht 3 Karten von jedem Stapel und legt sie aufgedeckt neben den jeweiligen Stapel, sodass drei Reihen entstehen. In einer Solo-Partie ziehst du stattdessen von jedem Stapel nur 2 Karten.

11 Sortiert die **Ideenplättchen** gemäß den Symbolen auf der Vorderseite und legt sie aufgedeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Fortschrittsplan.

Aufbau (je Spieler)

Wähle eine Farbe und:

(A) Nimm dir ein zufälliges **Studientableau** und lege es vor dir ab.

(B) Nimm dir die zwölf **Regalplättchen** deiner Farbe und lege je drei davon auf die entsprechenden Felder auf deinem Studientableau.

(C) Nimm dir die zwölf **Reisewürfel** deiner Farbe und lege je einen davon auf die entsprechenden Felder auf deinem Studientableau.

(D) Nimm dir die sechs **Start-Aktionskarten** deiner Farbe.

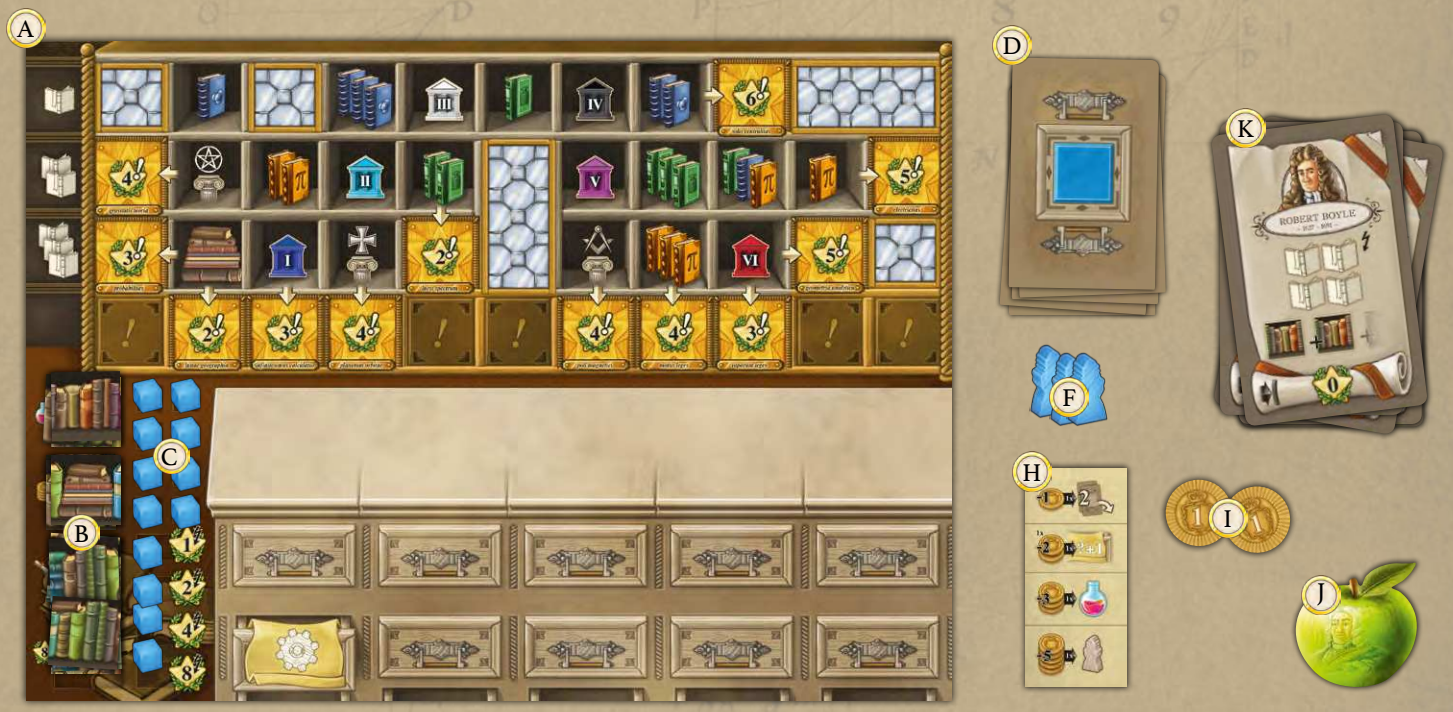
(E) Nimm dir den **Gelehrten** deiner Farbe und stelle ihn auf das Startfeld (Basel) auf dem Spielplan.

(F) Nimm dir die vier **Studenten** deiner Farbe. Stelle einen davon auf das Startfeld des Technologiebaums auf dem Fortschrittsplan und die drei anderen neben dein Studientableau.

(G) Nimm dir die beiden **Marker** deiner Farbe. Lege einen davon auf das Startfeld der Arbeitsleiste auf dem Fortschrittsplan und den anderen auf das Feld 0 der Siegpunktleiste auf dem Spielplan. *(Für die Punkte E, F und G siehe Abb. auf den Seiten 2 bis 3.)*

(H) Nimm dir ein **Übersichtsplättchen** und lege es neben dein Studientableau. Legt übrige Übersichtsplättchen zurück in die Schachtel.

(I) Nimm dir **2 Münzen** und lege sie neben dein Studientableau.



(J) Bestimmt zufällig einen Startspieler und gebt ihm das **Startspieler-Plättchen**. *(In einer Solo-Partie benötigst du das Plättchen nicht.)*

(K) Mischt die **Meisterkarten** und verteilt 4 Karten an jeden Spieler. Legt übrige Meisterkarten zurück in die Schachtel.

- In eurer ersten Partie behält jeder von euch die Meisterkarten, die er erhalten hat.
- In allen Folgepartien solltet ihr die Meisterkarten draften: Jeder wählt 1 Karte, die er behält, und gibt die übrigen Karten an den Spieler zu seiner Linken. Wiederholt das sooft, bis jeder 4 Karten hat.
- In einer Solo-Partie ziehst du 6 Meisterkarten und wählst von diesen 4 aus, die du behältst.

Spielablauf

Eine Partie geht über **6 Runden**. Jede Runde ist in **2 Phasen** unterteilt: Die Aktionsphase, in der jeder 5 Züge hat, und die Aufräumphase. In der Aktionsphase spielst du Karten auf deinen Schreibtisch, um Aktionen durchzuführen. In der Aufräumphase musst du eine der gespielten Karten unter dein Studientableau schieben: Du kannst diese Karte dann nicht mehr ausspielen, dafür wird ihr Symbol zukünftig den Wert der zugehörigen Aktion verstärken. Du wirst während der Partie Siegpunkte als Sofortbonus oder als Einkommen erhalten, sowie am Ende der Partie für Zielplättchen und Meisterkarten. Am Ende gewinnt der mit den meisten Siegpunkten!

Aktionsphase

In der Aktionsphase seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Es beginnt der Startspieler.

In deinem Zug musst du **eine Aktionskarte** aus deiner Hand **spielen** und auf deinen Schreibtisch legen. Zusätzlich darfst du **beliebig viele Zusatzaktionen** durchführen *(siehe Seite 9)*.

Jede Aktionskarte zeigt in der unteren Hälfte ein **Basisaktion-Symbol**. Außer den Start-Aktionskarten haben alle zusätzlich ein **Sondereffekt-Symbol** in der oberen Hälfte *(siehe Seite 14)*.

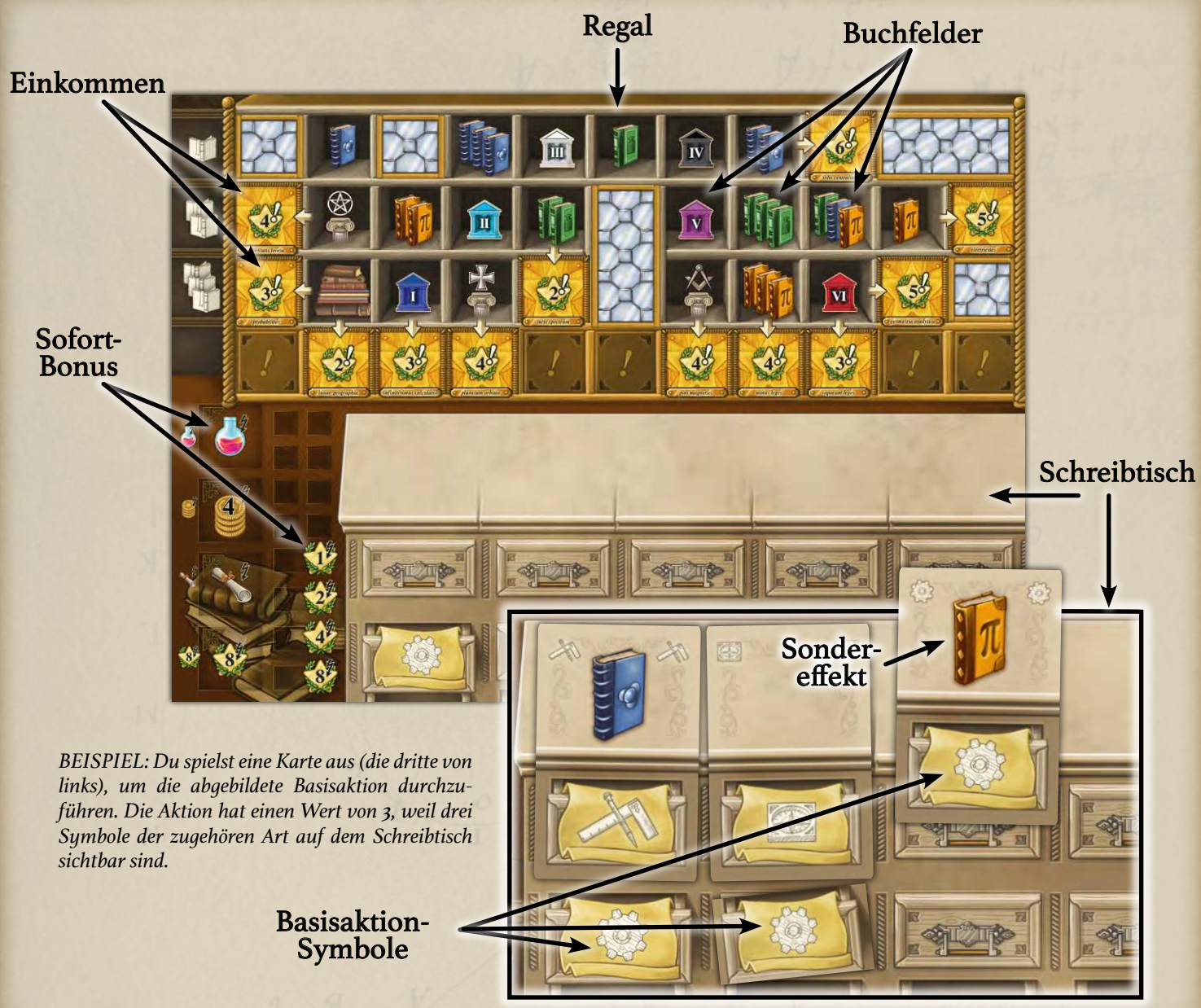
Um eine Aktionskarte zu spielen, legst du sie von deinen Handkarten auf das erste freie Feld von links auf deinem Schreibtisch. Dann darfst du die Basisaktion und den Sondereffekt (falls vorhanden) durchführen. Du darfst auch darauf verzichten, die Basisaktion und/oder den Sondereffekt durchzuführen.

Du darfst die Basisaktion und den Sondereffekt einer Karte sowie Zusatzaktionen in jeder beliebigen Reihenfolge durchführen.

Der **Wert einer Basisaktion** entspricht der **Gesamtzahl der Symbole** dieser Aktion, die auf deinem Schreibtisch (und darunter) sichtbar sind – inklusive des Symbols auf der gerade gespielten Karte.

> ***Wichtig!*** *Du darfst eine Basisaktion auch immer mit einem niedrigeren Wert durchführen, als dir die Anzahl der zugehörigen sichtbaren Symbole erlauben würde.*

Auf den folgenden Seiten *(6 bis 8)* werden sämtliche Basisaktionen erläutert.



BEISPIEL: Du spielst eine Karte aus (die dritte von links), um die abgebildete Basisaktion durchzuführen. Die Aktion hat einen Wert von 3, weil drei Symbole der zugehören Art auf dem Schreibtisch sichtbar sind.

Arbeiten

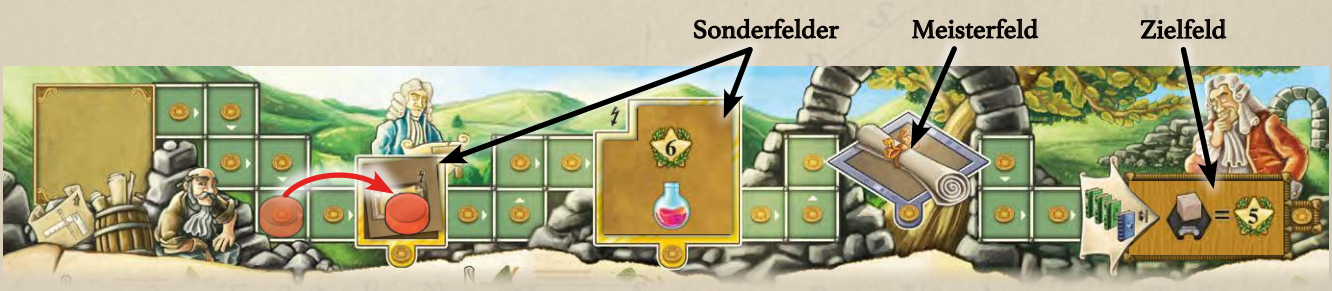
Bewege deinen **Marker** um (maximal) so viele Felder auf der **Arbeitsleiste** weiter, wie es dem Wert der Aktion entspricht, und nimm dir genauso viele **Münzen** aus dem allgemeinen Vorrat.

Erreichst du das Ende der Arbeitsleiste, erhältst du trotzdem die Münzen für den gesamten Wert der Aktion. Danach darfst du die Arbeiten-Aktion auch weiterhin durchführen, um Münzen zu erhalten, ohne deinen Marker zu bewegen.

Möchtest du den Effekt eines Sonderfelds auf der Leiste durchführen, muss der Marker seine Bewegung auf diesem Feld beenden. *(Die Effekte der Plättchen und des Meisterfelds werden ab Seite 12 erläutert.)*

Wenn du den Marker **freiwillig weniger Felder** auf der Leiste bewegst, als der Wert der Aktion dir erlaubt (um auf einem **Sonderfeld** anzuhalten), so erhältst du nur so viele Münzen, wie du den Marker tatsächlich bewegt hast.

Um den Marker auf das **Zielfeld** am Ende der Leiste zu bewegen, musst du die Bedingungen erfüllen, die vor dem Feld abgebildet sind *(siehe Seite 9)*.



BEISPIEL: Du führst die Arbeiten-Aktion mit einem Wert von 3 durch, benötigst aber nur zwei Felder, um den Effekt des Sonderfelds auszuführen. Du bewegst deinen Marker um zwei Felder und erhältst dafür zwei Münzen.

Technologie

Bewege **EINEN** deiner **Studenten** um (maximal) so viele Felder im **Technologiebaum** weiter, wie es dem Wert der Aktion entspricht.

Der Technologiebaum hat ein Startfeld, von dem verschiedene Pfade ausgehen. Sobald dein Student das Startfeld verlässt und jedes Mal erneut, wenn er vor einer Gabelung steht, musst du entscheiden, welchen Pfad er nehmen soll. Die sechs Schlussfelder des Baums sind mit dem rechts markierten Symbol gekennzeichnet.

Deine Studenten können immer nur **vorwärts** (in Pfeilrichtung) gehen. Eine spätere Umkehr ist ausgeschlossen.

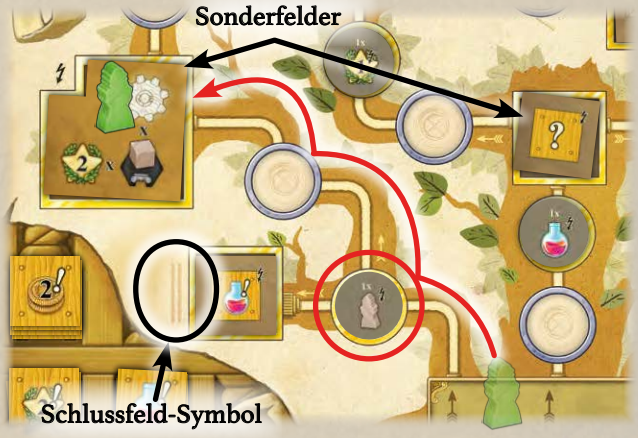
Mit einer Aktion darfst du nur genau einen Studenten bewegen. Du darfst den Wert der Aktion also nicht auf verschiedene Studenten aufteilen. Hast du keinen Studenten im Technologiebaum, kannst du die Technologie-Aktion nicht durchführen.

Bewegt sich dein Student **auf oder über** ein **Bonusplättchen**, nimm es und führe seinen Effekt aus.

Möchtest du den Effekt eines **Sonderfelds** auf dem Pfad durchführen, muss der Student seine **Bewegung** auf diesem Feld **beenden**. *(Die Effekte der Plättchen und des Meisterfelds werden ab Seite 12 erläutert.)*

Um den Studenten auf ein **Zielfeld** zu bewegen (4 Schlussfelder sind Zielfelder), musst du die Bedingungen erfüllen, die vor dem Feld abgebildet sind *(siehe Seite 9)*.

Von jeder **Farbe** darf nur je **ein Student** das **Schlussfeld** eines einzelnen Pfads betreten. Ansonsten dürfen sich aber beliebig viele Studenten auf demselben Feld eines Pfads aufhalten.



BEISPIEL: Du führst die Technologie-Aktion mit einem Wert von 3 durch und bewegst den Studenten wie abgebildet. Nach dem ersten Schritt nimmst du das Bonusplättchen und führst seinen Effekt aus. Danach wählst du die rechte Abzweigung, bewegst den Studenten zwei weitere Felder, beendest die Bewegung auf dem Sonderfeld und führst dessen Effekt aus.

Reisen

Bewege deinen **Gelehrten** um (maximal) so viele Felder auf dem **Spielplan**, wie es dem Wert der Aktion entspricht.

Jedes Mal, wenn du deinen Gelehrten entlang einer Strecke bewegst, auf der **Kosten** angegeben sind, musst du zuerst diese Kosten bezahlen.

Auf dem Spielplan gibt es verschiedene Orte, die miteinander durch Strecken verbunden sind. Es gibt sechs Universitäten, drei Kulturstätten, sieben Städte, vierzehn Dörfer, ein Meisterfeld, ein Zielfeld und das Startfeld. Die Strecken führen über Land, über See und manchmal über beides. Einige von ihnen haben Kosten.

Bewegt sich dein Gelehrter **auf oder über** ein **Bonusplättchen**, nimm es und führe seinen Effekt aus. Immer wenn dein Gelehrter seine **Bewegung** auf einer Stadt, Universität, Kulturstätte, einem Zielfeld oder Meisterfeld **beendet**, nimm einen **Reisewürfel** von deinem Studientableau und lege ihn auf dieses Feld. *(Die Effekte der Plättchen und des Meisterfelds werden ab Seite 12 erläutert.)*

Du musst die Reisewürfel von deinem Studientableau zeilenweise von rechts nach links und von oben nach unten nehmen. Sobald du deinen 9., 10., 11. oder 12. Reisewürfel legst, erhältst du sofort entsprechend 1, 2, 4 bzw. 8 Siegpunkte.

Von jeder **Farbe** darf nur **ein Reisewürfel** auf einem Feld liegen. Es dürfen sich beliebig viele Gelehrten auf demselben Feld aufhalten.

Um den Gelehrten auf das **Zielfeld** zu bewegen, musst du die Bedingungen erfüllen, die vor dem Feld abgebildet sind *(siehe Seite 9)*.

BEISPIEL: Du führst die Reisen-Aktion mit einem Wert von 4 durch, bewegst deinen Gelehrten aber nur um 3 Felder, um deine Bewegung in Istanbul zu beenden. Nach dem zweiten Schritt nimmst du das Bonusplättchen und führst seinen Effekt aus. Danach legst du einen Reisewürfel auf das Stadtplättchen.

Lehrstunde

Nimm **EINE** der ausliegenden **Aktionskarten** auf die Hand, deren Stufe (maximal) dem Wert der Aktion entspricht. Du kannst diese Karte ab deinem nächsten Zug nutzen. Die Kartenauslage wird erst in der Aufräumphase wieder aufgefüllt *(siehe Seite 10)*.

Die Stufe einer Aktionskarte stimmt mit der Anzahl an Lehrstunde-Symbolen auf ihrer Rückseite überein.

Wichtig! *Da du am Ende jeder Runde eine Aktionskarte unter dein Studientableau legen musst (siehe Aufräumphase auf Seite 10), ist es wichtig, neue Aktionskarten zu nehmen. Denke außerdem daran, dass neue Aktionskarten einen zusätzlichen Sondereffekt haben (siehe Sondereffekte auf Seite 14).*

Mit einer Aktion darfst du nur genau eine Karte nehmen. Du darfst den Wert der Aktion also nicht aufteilen, um mehr als eine Karte zu nehmen.

Solltest du zu Beginn deines Zuges keine Aktionskarte auf deiner Hand haben, kannst du keine Basisaktion durchführen.

BEISPIEL: Du führst die Lehrstunde-Aktion mit einem Wert von 2 durch. Du darfst dir eine der rot umrandeten Karten nehmen.

Studieren

Nimm **EINES** deiner **Regalplättchen** und lege es auf dein **Studientableau** auf ein **Buchfeld** deiner Wahl in einer Regalreihe, deren Stufe (maximal) dem Wert der Aktion entspricht.

Das Regal deines Studientableaus besteht aus quadratischen Buchfeldern, die in drei horizontalen Regalreihen liegen. Jeder dieser Reihen ist ein Wert zugeordnet (1, 2 oder 3 Studieren-Symbole). Jedes Buchfeld zeigt auch eine eigene Bedingung *(siehe Abb. unten)*. Neben den Buchfeldern gibt es auch noch Felder mit Glasscheiben. Diese unterteilen und begrenzen die Reihen und Spalten der Buchfelder. Das aufgedruckte Buchfeld links unten im Regal gilt als bereits belegt. Sobald alle zusammenhängenden Buchfelder einer Reihe oder Spalte belegt sind, hast du eine bedeutende Entdeckung gemacht, was dir regelmäßiges Einkommen in Siegpunkten gemäß dem Feld bringt, auf das der zugehörige Pfeil zeigt. Unterhalb des Regals gibt es fünf Felder, die mit Plättchen Einkommen und Medizin-Einkommen belegt werden können.

Um ein Regalplättchen legen zu dürfen, musst du die Bedingungen des Buchfelds erfüllen, auf das du das Plättchen legen möchtest *(siehe Bedingungen auf Seite 9)*.

Du musst die Regalplättchen stapelweise von oben nach unten aus deinem Vorrat nehmen. Immer wenn du das jeweils letzte Plättchen von einem Stapel nimmst, erhältst du sofort einen Bonus (1 Trank, 4 Münzen, 1 Meisterkarte, 8 Siegpunkte).

Mit einer Aktion darfst du nur **genau ein Regalplättchen** legen. Du darfst den Wert der Aktion also nicht auf mehrere Buchfelder aufteilen.

Solltest du keine Regalplättchen mehr in deinem Vorrat haben, kannst du die Studieren-Aktion nicht mehr durchführen.

Wenn du eine **Reihe oder Spalte** von zusammenhängenden **Buchfeldern komplettierst**, erhältst du ab jetzt das **Einkommen in Siegpunkten** gemäß dem Feld, auf das der zugehörige Pfeil zeigt *(siehe Aufräumphase auf Seite 10)*.

BEISPIEL: Du hast die Universität von Bologna (II) irgendwann im bisherigen Verlauf der Partie besucht.

Du führst die Studieren-Aktion mit einem Wert von 2 durch. Du nimmst das nächste verfügbare Regalplättchen aus deinem Vorrat, um es ins Regal zu legen. Da es das letzte Plättchen des Stapels ist, erhältst du sofort einen Trank. Du kannst das Regalplättchen auf eines der beiden rot umrandeten Buchfelder legen, da du ihre jeweiligen Bedingungen erfüllst: Du hast die Universität II besucht und du hast einen blauen Folianten auf deinem Schreibtisch liegen. Du legst das Plättchen auf den blauen Folianten, um die Spalte zu komplettieren und später das zugehörige Einkommen zu erhalten. In der Aufräumphase dieser und jeder weiteren Runde erhältst du 2 Siegpunkte.

Joker

Du kannst eine **Aktionskarte** mit **Jokersymbol** für eine **beliebige Basisaktion** nutzen.

Der Wert der gewählten Aktion entspricht der Gesamtzahl der Symbole dieser Aktion, die auf deinem Schreibtisch sichtbar ist, plus 1 (für den Joker). Es zählt aber immer nur der aktuell gespielte Joker, niemals in vorherigen Zügen gespielte Joker – auch dann nicht, wenn du mit dem vorher gespielten Joker dieselbe Aktion durchgeführt hast.

Ein Jokersymbol zählt auch dann nicht zum Wert einer Aktion, wenn du ihn in der Aufräumphase unter dein Studientableau gelegt hast *(siehe Aufräumphase auf Seite 10)*.

BEISPIEL: Du spielst einen Joker und führst die Reisen-Aktion durch. Die Aktion hat den Wert 4, da bereits drei Symbole dieser Aktion auf dem Schreibtisch sichtbar sind.

Bedingungen, Folianten und Tränke

Damit du Regalplättchen legen und Zielfelder betreten kannst, musst du deren Bedingungen (Folianten, Universität oder Kulturstätte) im/vor dem entsprechenden Buch- bzw. Zielfeld erfüllen.

Eine **Universitäts- oder Kulturstätte-Bedingung** erfüllst du, wenn du den entsprechenden **Ort besucht** hast (also dort einer deiner Reisewürfel liegt).

Eine **Folianten-Bedingung** erfüllst du, wenn die entsprechenden **Folianten** sichtbar **auf** deinem **Schreibtisch** liegen (oder sich auf von dir gespielten **Meisterkarten** befinden). Du kannst im Verlauf einer Runde mehrere Bedingungen mit ein- und demselben Folianten auf deinem Schreibtisch/deinen Meisterkarten erfüllen.

Immer, wenn du bei einer **Studieren-Aktion** oder beim **Betreten eines Zielfelds** eine Bedingung erfüllen musst, kannst du **Tränke einsetzen**, um die Bedingung leichter erfüllen zu können:

Du kannst **einen Trank** einsetzen, um einen fehlenden **Folianten** auf/vor einem Buch- bzw. Zielfeld zu ersetzen. Du kannst mehrere fehlende Folianten ersetzen, musst aber pro fehlendem Folianten einen Trank einsetzen.

Du kannst **drei Tränke** einsetzen, um den fehlenden Besuch einer **Universität** oder einer **Kulturstätte** auf einem Buchfeld zu ersetzen.

Zusatzaktionen

Vor, während und nach deiner Basisaktion kannst du Münzen ausgeben, um beliebig viele der folgenden Zusatzaktionen durchzuführen:

Decke 2 Aktionskarten von einem Stapel auf. Kosten: 1 Münze. Mehrfach möglich.

Gib 1 Münze aus. Ziehe die obersten beiden Karten eines Stapels deiner Wahl und lege sie offen neben den zugehörigen Stapel.

Die gezogenen Aktionskarten bleiben nach der Aktion liegen. Es können beliebig viele Karten in einer Reihe liegen.

Erhöhe den Wert einer Basisaktion. Kosten: 2 Münzen. Nur einmal pro Zug möglich.

Gib 2 Münzen aus. Erhöhe den Wert der Basisaktion, die du durchführst, um 1. Du darfst diese Zusatzaktion nur einmal pro Zug durchführen. Sie kann nur den Wert der Basisaktion um 1 erhöhen, die du gerade aufgrund deiner gespielten Aktionskarte durchführst. Du kannst weder 4 Münzen bezahlen, um den Wert um 2 zu erhöhen, noch kannst du den Wert einer Basisaktion erhöhen, die du mittels eines Erfindungsplättchens oder einer Meisterkarte durchführst *(siehe Seiten 13 und 15)*.

Kaufe einen Trank. Kosten: 3 Münzen. Mehrfach möglich.

Gib 3 Münzen aus. Nimm dir einen Trank aus dem allgemeinen Vorrat.

Bringe einen neuen Studenten ins Spiel. Kosten: 5 Münzen. Mehrfach möglich.

Gib 5 Münzen aus. Nimm einen der Studenten, der neben deinem Studientableau steht, und stelle ihn auf das Startfeld des Technologiebaums.

BEISPIEL: Du spielst einen Joker, um die Aktion Reisen durchzuführen. Zusätzlich gibst du noch 2 Münzen aus, um den Wert der Aktion auf 5 zu erhöhen (3 sichtbare Symbole +1 für den Joker +1 für die Zusatzaktion).

Aufräumphase

Nachdem jeder von euch **5 Züge** durchgeführt hat (und somit eure Schreibtische komplett mit Karten gefüllt sind) endet die Runde.

Die Aufräumphase kann von allen simultan durchgeführt werden, um den Spielablauf zu beschleunigen.

Jeder von euch muss **EINE** der **Aktionskarten**, die er in dieser Runde gespielt hat, **unter** sein **Studientableau schieben**, beginnend mit der Spalte links unter dem Schreibtisch.

Hatte die Karte einen Sondereffekt, verliert dieser für den Rest der Partie seine Funktion.

- Dann nimmt jeder von euch die **übrigen gespielten Karten zurück auf seine Hand**.
- Jeder von euch erhält das gesamte aktivierte **Einkommen vom Regal** seines Studientableaus.

Erhältst du **Siegpunkte**, bewege deinen Marker auf der Siegpunktleiste entsprechend voran.

Aktiviertes Einkommen kannst du durch komplettierte Reihen und Spalten deines Regals erhalten oder über Einkommensplättchen, die du auf dein Regal gelegt hast.

BEISPIEL: Du erhältst das folgende Einkommen: 2 SP und 4 SP für komplettierte Reihen und Spalten; 1 SP für das Medizin-Einkommensplättchen, 1 Trank für das Einkommensplättchen.

- Legt alle **aufgedeckten Aktionskarten** in den drei Reihen **unter** den jeweiligen **Stapel** (beginnend mit der Karte rechts neben dem Stapel). **Zieht** dann von jedem Stapel **drei neue Karten**. (In einer Solo-Partie nur je zwei neue Karten.)

Die Kartenmenge ist begrenzt. Sollten in einem Stapel nicht mehr genügend Karten vorhanden sein, legt alle restlichen aus.

- Gebt das **Startspieler-Plättchen** im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

Spielende

Die Partie endet nach der Aufräumphase der sechsten Runde. Die Anzahl der bereits gespielten Runden könnt ihr jederzeit anhand der Aktionskarten erkennen, die ihr am Ende jeder Runde unter eure Studientableaus schiebt. In der Aufräumphase der sechsten Runde nehmt ihr euch nur noch euer Einkommen und führt sämtliche weiteren Schritte nicht mehr durch.

Ihr erhaltet nun die Siegpunkte für die Zielfelder, die mit einer Spielfigur eurer Farbe (Reisewürfel, Student, Marker) besetzt sind.

Ihr erhaltet außerdem die Siegpunkte der Meisterkarten, die ihr im Verlauf der Partie gespielt habt.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten SP.
Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten die Platzierung.

Wertung Solo-Partie

Die folgende Auflistung zeigt dir, welchen akademischen Rang du mit deinem Ergebnis erreicht hast:

Siegpunkte	Akademischer Rang
0 - 40	Analphabet
41 - 50	Schreiberling
51 - 60	Student
61 - 70	Gelehrter
71 - 80	Professor
81 - 90	Dekan
91 - 100	Koryphäe
101 - 110	Hort des Wissens
111 - 120	Genie
121+	Wissenschaftslegende

BEISPIEL: Du beendest die Partie wie links dargestellt. Du hast Reisewürfel in Bologna, Paris, Leipzig, Amsterdam, Napoli, Athenai, Istanbul, Krakow und auf dem Zielfeld. Zwei deiner Studenten stehen auf Zielfeldern des Technologiebaums und dein Marker hat das Zielfeld der Arbeitsleiste erreicht. Du hast die drei unten abgebildeten Meisterkarten gespielt und die oben abgebildeten Bonusplättchen gesammelt. Außerdem hast du 34 SP während der Partie als Einkommen und durch Bonusse erhalten. Bei Spielende erhältst du daher SP für die folgenden erreichten Ziele:

12 SP für den Besuch von 4 Universitäten

10 SP für 5 gesammelte Bonusplättchen

12 SP für 3 gespielte Meisterkarten

5 SP für 1 besuchte Kulturstätte.

Außerdem erhältst du 11 SP für die Meisterkarten:

Damit hast du insgesamt 84 Siepunkte erreicht!

Plättchen und Karten

Auf den folgenden Seiten werden die einzelnen Spielkomponenten detailliert erläutert und beschrieben.

Bonusplättchen

Ein Bonusplättchen bringt dem Spieler, der es erhält, einen sofortigen Bonus. Ihr könnt Bonusplättchen auf dem Spielplan und im Technologiebaum erhalten.

Bewegt sich dein Gelehrter oder einer deiner Studenten auf oder über ein Bonusplättchen, nimm es dir und führe seinen Effekt aus. (Du musst deine Bewegung nicht auf dem Plättchen beenden.) Lege es danach neben dein Studientableau.

Du erhältst so viele Münzen wie angezeigt.

Du erhältst sofort so viele SP wie angezeigt.

Du erhältst so viele Tränke wie angezeigt.

Stelle einen neuen Studenten auf das Startfeld des Technologiebaums.

Spezialisierungsplättchen

Spezialisierungsplättchen bringen dir entweder ein Einkommens- oder Ideenplättchen.

Immer, wenn einer deiner Studenten (im Technologiebaum) oder dein Marker (auf der Arbeitsleiste) seine Bewegung auf einem Spezialisierungsplättchen beendet, nimm das darauf abgebildete Ideen- oder Einkommensplättchen und lege es auf dein Studientableau *(siehe rechts)*. Bei einem ?-Plättchen hast du die freie Wahl, welches Plättchen du nimmst und legst es entsprechend. Du kannst diese Entscheidung später nicht mehr ändern.

Ideenplättchen

Ideenplättchen zeigen Symbole, die den Wert der entsprechenden Basisaktion verbessern, wenn du diese durchführst.

Immer, wenn du ein Ideenplättchen nimmst (weil du es über ein Spezialisierungsplättchen erhalten hast), legst du es auf ein freies Schubladenfeld in der zweiten Reihe deines Schreibtisches.

Sollten all fünf Schubladen bereits voll sein, darfst du eines der alten Plättchen durch das neue ersetzen. Du musst das aber nicht tun und kannst auf das neue Plättchen verzichten.

(Medizin-)Einkommensplättchen

Einkommensplättchen bringen dir in jeder Aufräumphase das entsprechende Einkommen (2 SP, 2 Münzen, 1 Trank).

Das Medizin-Einkommensplättchen bringt dir 1 bis 3 SP abhängig von der Anzahl an Städten mit Medizinsymbol, die du besucht hast *(siehe nächste Seite)*.

Immer, wenn du ein Ideenplättchen nimmst (weil du es über ein Spezialisierungsplättchen erhalten hast), legst du es auf ein freies Einkommensfeld auf deinem Regal. Sollten all fünf Einkommensfelder bereits voll sein, darfst du eines der alten Plättchen durch das neue ersetzen. Du musst das aber nicht tun und kannst auf das neue Plättchen verzichten.

Erfindungsplättchen

Erfindungsplättchen bringen dir einen sofortigen Bonus.

Immer, wenn einer deiner Studenten (im Technologiebaum) oder dein Marker (auf der Arbeitsleiste) seine Bewegung auf einem Erfindungsplättchen beendet, erhältst du sofort den angegebenen Bonus.

Du erhältst 1 Trank und 6 SP.

Du erhältst 2 Tränke und 3 SP.

Du erhältst 5 Münzen und bringst einen deiner Studenten ins Spiel.

Du erhältst 2 SP und 2 Münzen für jede deiner gespielten Meisterkarten.

Du erhältst 2 SP und führst eine Technologie-Basisaktion mit Wert 1 durch für jede Kulturstätte, die du besucht hast (mit einem deiner Reisewürfel darauf).

Du erhältst 2 SP für jede Universität, die du besucht hast (mit einem deiner Reisewürfel darauf).

Du erhältst 1 SP und führst eine Arbeiten-Basisaktion mit Wert 1 durch für jede komplettierte Reihe oder Spalte deines Regals.

Du erhältst 2 Münzen und führst eine Studieren-Basisaktion mit Wert 3 durch.

Du erhältst 2 SP und führst eine Lehrstunde-Basisaktion mit Wert 3 durch.

Du erhäl tst 1 Trank und führst eine Reisen-Basisaktion mit Wert 3 durch.

***Wichtig!** Alle Basisaktionen, die du aufgrund eines Erfindungsplättchens durchführst, haben (maximal) den auf dem Plättchen angegebenen Wert. Du kannst ihn weder mittels der Symbole auf deinem Schreibtisch erhöhen, noch indem du 2 Münzen ausgibst.*

Stadtplättchen

Stadtplättchen bringen dir einen sofortigen Bonus.

Immer, wenn du einen Reisewürfel auf das Plättchen legst (wenn dein Wissenschaftler seine Bewegung dort beendet oder durch den Effekt einer Meisterkarte, *siehe Seite 16*), erhältst du sofort den angegebenen Bonus.

Du erhältst 4 Münzen.

Du erhältst 2 Tränke.

Bringe einen deiner Studenten ins Spiel.

Zahle 2 Münzen und lege einen Reisewürfel auf eine Universität deiner Wahl.

Zahle 2 Münzen und lege einen Reisewürfel auf eine Kulturstätte deiner Wahl.

Medizin-Stadt: Ist das die erste Medizin-Stadt, die du besuchst, nimm ein Medizin-Einkommensplättchen vom Spielplan und lege es mit der 1 SP-Seite nach oben auf eines deiner Einkommensfelder. Erreichst du die zweite Medizin-Stadt, wende das Medizin-Einkommensplättchen, sodass die 3 SP-Seite nach oben zeigt.

Zielplättchen

Zielplättchen bringen dir bei Spielende Siegpunkte, abhängig davon, wie du im Verlauf der Partie die abgebildeten Anforderungen erfüllt hast. Zielplättchen liegen auf dem Spielplan, am Ende der Arbeitsleiste und auf vier Schlussfeldern des Technologiebaums.

Um ein Zielfeld betreten zu dürfen, musst du die davor abgebildeten 4 Folianten haben.

Befindet sich ein Reisewürfel bzw. Marker bzw. Student bei Spielende auf einem Zielfeld, erhältst du für dieses Zielplättchen Siegpunkte abhängig von seiner Art.

Du erhältst 1 SP für jede Münze, die du bei Spielende besitzt. Du kannst so maximal 14 SP erhalten, auch wenn du mehr als 14 Münzen besitzt.

Du erhältst 2 SP für jeden Trank, den du bei Spielende besitzt. Du kannst so maximal 14 SP erhalten, auch wenn du mehr als 7 Tränke besitzt.

Du erhältst 2 SP für jedes Bonusplättchen, das du bei Spielende besitzt. Du kannst so maximal 14 SP erhalten, auch wenn du mehr als 7 Bonusplättchen besitzt.

Du erhältst 3 SP für jede Universität, die du im Laufe der Partie besucht hast (mit einem deiner Reisewürfel darauf). Du kannst so maximal 15 SP erhalten, auch wenn du mehr als 5 Universitäten besucht hast.

Du erhältst 5 SP für jede Kulturstätte, die du im Laufe der Partie besucht hast (mit einem deiner Reisewürfel darauf).

Du erhältst 4 SP für jeden deiner Studenten, der das Schlussfeld eines Pfads im Technologiebaum erreicht hat *(für Schlussfelder siehe Seite 6)*.

Du erhältst 4 SP für jede Meisterkarte, die du im Verlauf der Partie gespielt hast.

Du erhältst 4 SP für je 3 Regalplättchen, die du im Verlauf der Partie auf dein Regal gelegt hast.

Du erhältst 5 SP für je 3 verschiedene Folianten, die auf deinen verfügbaren Aktionskarten sowie gespielten Meisterkarten abgebildet sind. Als verfügbar gelten die Aktionskarten auf deiner Hand sowie auf deinem Schreibtisch, nicht aber die, die du unter dein Studiertableau geschoben hast.

Du erhältst 3 SP für je 2 Aktionskarten (nicht Start-Aktionskarten), die du bei Spielende verfügbar hast. Als verfügbar gelten die Aktionskarten auf deiner Hand sowie auf deinem Schreibtisch, nicht aber die, die du unter dein Studiertableau geschoben hast. Du kannst so maximal 15 SP erhalten, auch wenn du mehr als 10 Aktionskarten verfügbar hast.

Sondereffekte der Aktionskarten

Alle Aktionskarten (außer den Start-Aktionskarten) haben einen Sondereffekt, der in der oberen Kartenhälfte abgebildet ist.

Gib das links des Pfeils Abgebildete ab, um das rechts Abgebildete zu erhalten.

1 Foliant deiner Wahl.

Du erhältst 1 SP je Foliant in der abgebildeten Farbe, den du aktuell verfügbar hast (auf deinem Schreibtisch oder deinen gespielten Meisterkarten). Du darfst keine Tränke einsetzen, um Folianten für diesen Sondereffekt zu ersetzen.

Gib 3 Münzen aus, um ein zweites Regalplättchen in der derzeit durchgeführten Studieren-Aktion zu legen. Du musst den Wert der Aktion auf die beiden Plättchen aufteilen. Beispiel: Du führst mit dieser Karte eine Studieren-Aktion mit Wert 3 durch. Du darfst daher 2 Regalplättchen in die 1er-Reihe legen oder eines in die 1er- und eines in die 2er-Reihe.

Verdopple den Effekt eines Bonusplättchens, das du während der Technologie-Aktion dieser Karte erhältst.

Gib 2 Münzen aus, um deinen Gelehrten in ein freies Dorf (silberner oder goldener Rand ohne Bonusplättchen) zu bewegen. Du darfst diesen Effekt vor oder nach deiner Reisen-Aktion durchführen.

Führe den Sofort-Effekt (Blitzsymbol) einer Aktionskarte durch, die bereits auf deinem Schreibtisch liegt.

Wirf 1 (Start-)Aktionskarte aus deiner Hand ab und nimm sie aus dem Spiel. Du erhältst 4 SP und 2 Münzen.

Du erhältst 4 SP für jedes Set aus 3 gleichen Folianten, die du aktuell verfügbar hast (auf deinem Schreibtisch oder deinen gespielten Meisterkarten). Du darfst keine Tränke einsetzen, um Folianten für diesen Sondereffekt zu ersetzen.

Gib 4 Münzen aus, um die Bedingungen eines Buchfelds bei dieser Studieren-Aktion zu ignorieren.

Gib 2 Münzen aus, um einen zweiten Reisewürfel während dieser Reisen-Aktion zu legen. (Du darfst einen Würfel auf ein Feld legen, durch das du dich bewegst, sowie auf das Feld, auf dem du die Bewegung beendest.)

Die Meisterkarten

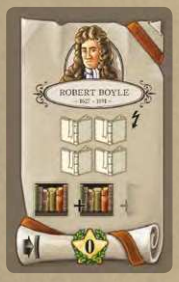
Jeder Meister hat eine besondere Fähigkeit und bringt Siegpunkte bei Spielende.

Eine Meisterkarte kann auf vier verschiedene Weisen gespielt werden:

- Wenn einer deiner **Studenten** seine Bewegung auf dem **Meister-Schlussfeld** am Ende eines Pfads im **Technologiebaum** beendet.
- Wenn dein **Marker** seine Bewegung auf dem **Meisterfeld** auf der **Arbeitsleiste** beendet.
- Wenn du einen **Reisewürfel** auf das **Meisterfeld** auf dem **Spielplan** setzt.
- Wenn du dein **neuntes Regalplättchen** legst.

Immer, wenn du eine Meisterkarte spielst, legst du sie neben dein Studientableau. Hat sie einen sofortigen Effekt (Blitzsymbol), führe diesen sofort aus.

Handelt es sich bei dem sofortigen Effekt um eine Basisaktion, führst du sie mit (maximal) dem angegebenen Wert durch. Du kannst ihn weder mittels der Symbole auf deinem Schreibtisch erhöhen, noch indem du 2 Münzen ausgibst.



Robert Boyle: Führe eine Studieren-Aktion mit Wert 4 durch. Du darfst bei dieser Aktion den Wert auf mehrere Regalplättchen aufteilen. (Du darfst also z. B. 1 Plättchen in Reihe 1 und eines in Reihe 3 legen; oder 4 Plättchen in Reihe 1 usw.) Du musst die Bedingungen aller Buchfelder, die du belegen möchtest, erfüllen.

Tycho Brahe: Du hast ab jetzt 2 blaue Folianten dauerhaft verfügbar.

Thomas Browne: Führe eine Lehrstunde-Aktion mit Wert 4 durch. Du darfst bei dieser Aktion den Wert auf mehrere Aktionskarten aufteilen. (Du darfst also z. B. 1 Karte mit Wert 1 und eine mit Wert 3 nehmen; oder 4 Karten mit Wert 1 – wenn so viele ausliegen – usw.)

Giordano Bruno: Du erhältst 6 Münzen.

René Descartes: Führe eine Lehrstunde-Aktion mit Wert 1 durch. Führe danach sofort eine Basis-Aktion mit der Karte durch, die du genommen hast, so als hättest du sie auf deinen Schreibtisch gelegt. Der Wert der Aktion entspricht der Gesamtzahl der Symbole dieser Aktion, die auf deinem Schreibtisch sichtbar ist, plus 1.

Margaret Cavendish: Entferne deine beiden nächsten Regalplättchen aus dem Spiel.

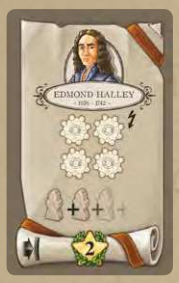
Nicolaus Copernicus: Führe eine Studieren-Aktion mit Wert 3 durch. Ignoriere die Bedingung des Buchfelds, das du belegen möchtest.

Nicola Cusano: Du erhältst 3 Tränke.

Daniel Fahrenheit: Du hast ab jetzt 1 Folianten beliebiger Farbe dauerhaft verfügbar. Immer, wenn du die Fähigkeit dieses Meisters nutzt, darfst du neu entscheiden, welche Farbe der Foliant hat.

Galileo Galilei: Führe eine Reisen-Aktion mit Wert 3 durch. Du darfst auch in jedes Feld, durch das du dich bewegst, einen Reisewürfel legen.

William Gilbert: Bringe einen deiner Studenten ins Spiel.



Edmond Halley: Führe eine Technologie-Aktion mit Wert 4 durch. Du darfst bei dieser Aktion den Wert auf mehrere Studenten aufteilen. (Du darfst also z. B. 1 Student um 1 Feld und einen anderen um 3 Felder bewegen; oder 4 Studenten um je 1 Feld usw.)

Christiaan Huygens: Führe eine Arbeiten-Aktion mit Wert 3 durch. Solltest du mit dieser Aktion das Zielfeld am Ende der Leiste erreichen, ignorierst du die Bedingung für das Betreten des Felds.

Johannes Kepler: Führe eine Arbeiten-Aktion mit Wert 6 durch. Du erhältst keine Münzen für diese Aktion.

Gottfried Leibniz: Du hast ab jetzt 2 orangefarbene Folianten dauerhaft verfügbar.

Isaac Newton: Du hast ab jetzt 2 grüne Folianten dauerhaft verfügbar.

Paracelsus: Führe eine Basisaktion deiner Wahl mit Wert 3 durch.

Blaise Pascal: Führe eine Reisen-Aktion mit Wert 5 durch. Du bezahlst keinerlei Reisekosten während dieser Aktion.

Evangelista Torricelli: Führe eine Technologie-Aktion mit Wert 3 durch. Solltest du mit dieser Aktion ein Zielfeld erreichen, ignorierst du die Bedingung für das Betreten des Felds.

Maria Winkelmann: Lege 1 Reisewürfel auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan. Du darfst es weder auf das Meisterfeld noch auf das Zielfeld legen.

Danksagungen

Nestore Mangone dankt: ‚I Belli di Roma' (Flaminia, Gabriele, Marco, Tommaso und Virginio), der Congrega del Dado Incantato, Battista und Valentina für ihre Unterstützung und die Hilfe beim Testen. Und ganz besonders Marilena, ohne die das Spiel nicht das wäre, was es ist.

Simone Luciani dankt: Samantha Milani, die bei jedem neuen spielerischen Abenteuer an seiner Seite ist, Claudio Ciccalè, Martina und Andrea, Luigi Coccia, Paolo Toffanello, Enrico Tombolini, Daniel Marinangeli, Daniele Tascini, Ido Traini, Franco Mari und den Moie-Spielern, den Leuten von Spazio Ludico und den Rolling Gamers für ihre Begeisterung bei jedem Testspiel.

CRANIO CREATIONS EDITION:
Autoren: Nestore Mangone und Simone Luciani
Illustrationen und Grafik: atelier198
Englische Regeln: Laura Dadson Bubola
Redaktion: Giuliano Acquati

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE:
Übersetzung: Sebastian Rapp
Redaktion und Lektorat: Christian Kox und Sebastian Rapp
Grafik: Kristina Lanert