

Es werden 6 Runden zu je 3 Phasen (a, b, c) gespielt. PP = Prestige-Punkte  
 Bücher sind als unlimitiert im Vorrat zu betrachten.  
 Man darf im Spiel nie unter 0 PP fallen.

**Ablauf einer Runde:**

- ◆ Phasen-Marker auf das Feld der aktuellen Phase ziehen.

**a) AKTIONS-Phase:**

In Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler immer EINE von 3 Möglichkeiten:

**MAGISTER EINSETZEN:**

Versetze 1 - x Magister vom Archiv-Feld auf ein Aktions-Feld des Spielplans oder auf ein Aktionsfeld (falls vorh.) eines eigenen Studenten.  
 Führe die entsprechende Aktion aus.

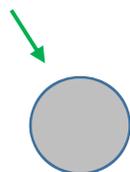
**Eine VORLESUNG HALTEN:**

Wähle EINEN Deiner bereiten Professoren UND zahle 1 entsprechendes Buch (wie auf der Professor-Karte liegt), um seine Aktion auszuführen.  
 Bereit = nicht gedreht neben Deiner Uni liegend.

**PASSEN für den Rest der Runde.**

**AKTIONS-FELDER:**

**MAGISTER:**



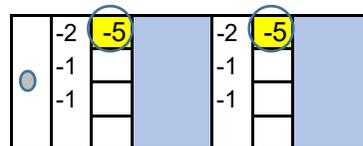
- ◆ Auf einem runden Aktions-Feld dürfen mehrere Magister verschiedener Farben stehen.
- ◆ Ist das Aktions-Feld noch frei, darfst Du genau 1 Magister hineinsetzen. Andernfalls musst Du 1 Magister mehr einsetzen, als in der Farbe mit den meisten Magistern dort schon sind.  
 (zB.: Rot hat 2 Magister dort = Du musst 3 Magister einsetzen)
- ◆ Du darfst das Aktions-Feld nur wählen, wenn noch kein Magister von Dir dort ist.

**TUTOREN:**

gelber Meeple

- ◆ Tutoren sind spezielle Magister, die man nur über einen bestimmten Professor erhält.
- ◆ Ein Tutor ist wie ein eigener Magister zu behandeln und wird nach seinem Einsatz in den allg. Vorrat gelegt.

**AKADEMIE:**



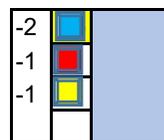
zB. Akademie "Pi"

- ◆ Wähle 1 Professor aus der Reihe, wo Du gerade Magister platziert hast.
- ◆ Es entstehen Anwerbe-Kosten:

1) Zahle die angegebenen Taler (Bsp: 5)

UND 2 Bücher EINER Farbe  
 UND 1 Buch einer anderen Farbe  
 UND 1 Buch einer dritten Farbe. } Beispiele

2) Nimm eine **Professor-Karte** und lege sie neben Deine Uni.  
 Platziere von den gezahlten Büchern (nur aus Deinem Lager) je 1 Buch auf den entsprechenden Plätzen links vom Professor-Feld.



- ◆ Sollte später ein **Mitspieler** auch diesen Professor anwerben, muss er Bücher in den angegebenen Farben und Mengen bezahlen, aber nun keine Taler.
- ◆ Man darf den identischen Professor nur 1-mal besitzen.  
 Identisch = Funktion ist komplett gleich.

- ◆ Direkt nach einer Anwerbung darfst Du mit diesem Professor sofort eine Vorlesung halten. Tappe diesen um 90 Grad. Führe seine Aktion aus und nimm 1 Buch der Farbe (von der Du eben am meisten gezahlt hast) aus dem allg. Vorrat und lege es auf den Professor.
- ◆ Jede weitere Nutzung (später) des Professors kostet Dich immer nur 1 Buch in dieser Farbe.

**ANTIQUARIAT:**

Zahle 3 Taler für 1 Lehrbuch.  
 Zahle 6 Taler für 1 Lehrbuch + 1 Lexikon (gelb)  
 Wähle 1-mal: Zahle 9 Taler für 1 Lehrbuch + 2 Lexika (gelb)

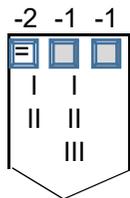
**LABOR:**

Erhalte 1 grünen ODER 3 schwarze Fortschritte.  
 Grün = Ziehe auf Forschungsleiste 1 Feld vor (ohne Kosten)  
 Schwarz = wie grün, aber zahle für jeden erreichten Schritt.  
 Kommst Du auf Marker eines Mitspielers, legst Du Deinen Marker oben drauf und führst ggü. diesem Spieler dort.

**PARK:**

Zahle 1-mal 10 Taler für 77 PP.

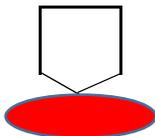
**CAMPUS:** ♦ Es gibt 4 Campus-Aktionsfelder. Besetzt Du eines, wählst Du 1 beliebigen Studenten aus der entsprechenden Reihe und musst Kosten zahlen, die jeweils von der Spalte abhängen.



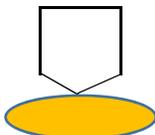
Bsp.: Zahle 2 gleichfarbige Lehrbücher der Reputation I oder II UND 1 Lehrbuch der Reputation I - III (in anderer Farbe als die ersten beiden Bücher) UND 1 beliebiges Lehrbuch (einer dritten Farbe).  
! In Runde 1 gibt es noch keine Reputation und man darf beliebige Lehrbücher zahlen.

- ♦ Der angeworbene Student kommt in den noch freien Hörsaal mit kleinster Zahl. Jeder Hörsaal nimmt genau 1 Studenten auf. A-Hörsäle erhöhen Deine Lagerkapazität für Bücher. Der Hörsaal Nr. 6 bringt Dir einen weiteren Magister. Die Hörsäle 7 - 11 erfordern vor Anwerbung 1 - 5 Taler extra.
- ♦ Man darf einen komplett gleichen Studenten nicht 2x anwerben.
- ♦ Manche Studenten haben einen Sofort-Effekt nach Platzierung.

**Besondere AKTIONS-FELDER:** Bischof und Kolloquium erlauben Einsatz beliebig vieler Magister aller Spieler.



**BISCHOF:** Du darfst 1 - x Magister gleichzeitig einsetzen und erhältst 2 / 5 / 8 Taler.  
Du darfst mehrmals pro Runde hier x Magister einsetzen, aber nur neu eingesetzte bringen Taler. Magister LINKSBÜNDIG einsetzen, da später die Spielerreihenfolge danach bestimmt wird.



**KOLLOQUIUM:** Setzt Du 1 Magister ein, wähle 1 Option:

- KAUF 1 - x 1 Lexika (gelb) aus dem Vorrat für je 4 Taler.
- KAUF 1 - x Bücher aus EINER Mitspieler-Bibliothek von links nach rechts. Zahle je 2 - 4 Taler an diesen.
  - ♦ Du darfst weitere Bücher dieser Farbe für je 4 Taler vom allg. Vorrat kaufen. Die Taler dafür gehen in diesem Fall in den allg. Vorrat.
  - ♦ Danach wählst Du genau 1 Regal, aus dem Du aktuell gekauft hast und das noch nicht umgedreht wurde.
  - ♦ Erhalte die dort angegebenen PP. Der Besitzer dreht das Regal auf die dunkle Seite nach oben (bleibt so).

Hier dürfen beliebig viele Magister sein. Du darfst hier mehrmals je Runde je 1-mal 1 Magister setzen.

**RUHMES-HALLE:** ♦ Erfüllst Du während Deines Zuges die Anforderungen eines belieb. Ruhmes-Plättchens (a / b / c), nimmst Du 1 Büsten-Karte mit entsprechendem Buchstaben aus dem Stapel unter dem Rektor dort.

- Büsten-Karten bringen sofort Boni und später PP. (Boni: Magister / 2 Lexika + 1 Lehrbuch / 2 grüne Fortschritte: auf Spielplan aufgedruckt)
- Ab sofort hast Du die Fähigkeit des Rektors, der auf dem Stapel (a / b / c) liegt und da liegen bleibt.

**REKTOREN:** ♦ Rektoren bringen Zugriff auf spezielle Fähigkeiten. Das kann dauerhaft oder 1-mal je Zug etc. sein.

- ♦ Jeder Spieler kann bis zu 4 Rektoren-Fähigkeiten haben: seinen Start-Rektor und die 3 Rektoren auf den 3 Stapeln in der Ruhmeshalle.

keine Aktion erforderlich

♦ Die AKTION-Phase endet, wenn alle Spieler gepasst haben. Andernfalls ist man immer wieder am Zug und hat die Wahl aus den Aktionen "Magister einsetzen / Vorlesung halten / Passen".

b) VERWALTUNGS-Phase:

1) Spilerreihenfolge bestimmen:

Anhand Anzahl eigener Magister auf dem Bischofs-Feld wird die neue Reihenfolge bestimmt. Wer die meisten Magister dort hat, kommt auf Platz 1 usw..  
*Patt: Der Beteiligte, der früher im Bischofs-Feld einsetzte, ist im Vorteil. Spieler ohne Magister beim Bischof behalten ihre relative Reihenfolge bei.*

2) Lagergröße überprüfen:

eigene Bücher-Lagermenge Der zuletzt belegte A-Hörsaal bestimmt die Evtl. überzählige Bücher im Lager kommen in den allg. Vorrat.

3) Bücher-Reputation (erst **ab 2. Runde** festlegen):

Wer vorn auf der Forschungs-Leiste liegt, legt 1 Buch aus allg. Vorrat in seiner Spielerfarbe auf Rang I usw. für die nachfolgenden Spieler.  
*Patt: Wer im Stapel oben liegt, ist im Vorteil.*

4) Eigene Professoren zurückdrehen auf "bereit".

5) Eigene Magister von Aktions- und Schlafsaal-Feldern zurück auf das eigene Archiv-Feld stellen. Der Schlafsaal wird durch bestimmte Kosteneffekte belegt.

6) Rundenmarker +1 Feld voran. Endfeld erreicht?, dann sofortiges Spielende.

## c) EINKOMMENS-Phase:

In Spielerreihenfolge ausführen:

1) Bibliothek umräumen:

- ◆ Erhalte 1 Taler je Buch in Deiner Bibliothek.
- ◆ Schiebe mit Deinem 7. Regal alle anderen Regale von rechts nach links, so dass 1 Regal herausfällt. Sollte 1 Buch darin sein, geht es in den allg. Vorrat. Das herausgeschobene Regal wird rechts neben den A-Hörsälen abgelegt, ohne seine Seite zu ändern.

2) Erhalte Taler und/oder Bücher durch Studenten mit Einkommens-Symbol, also eine geöffnete Handfläche.

3) Erhalte 0 - 3 Taler gemäß Deines Platzes auf der Bücher-Reputationsleiste.

**Ende der Runde:**

- ◆ Nur nach der **Runde 1** ist jetzt einmalig Schritt **b3)** "Reputation" auszuführen.

**ENDWERTUNG:**

Jeder Spieler ermittelt seine PP:

- |                  |  |
|------------------|--|
| 1) 1 Taler       | für jedes Lehrbuch im eigenen Lager  |
| 2) 1 PP          | je 4 Taler Restgeld  |
| 3) 1 PP          | für jedes Lexikon im eigenen Lager   |
| 4) 12 / 7 / 3 PP | gemäß Platz auf Bücher-Reputation in Partie zu viert   |
| 12 / 5 / 0 PP    | gemäß Platz auf Bücher-Reputation in Partie zu zweit/dritt   |
| 5) x PP          | aus Anzahl erreichter Meilensteine (max. 5) mal Anzahl eigener Professoren                           |
| 6) x PP          | auf eigenen Professoren oben rechts  |
| 7) x PP          | auf eigenen Mathe-Studenten  |
| 8) 0 - 30 PP     | Anzahl eigener Studenten (max. 6) in A-Hörsälen mal Anzahl eigener Studenten (max. 5) in B-Hörsälen. |
| 9) 12 / 7 / 3 PP | für je 3 / 2 / 1 Büsten-Karten   |

Wer die meisten PP erzielte, gewinnt das Spiel.

*Patt: Der Beteiligte in Spielerreihenfolge weiter vorn ist im Vorteil.*

**Allgemeine Hinweise:**

**Lehrbücher:** Lehrbücher gibt es in beliebigen Spielerfarben. Neue Bücher legt man in sein Lager (rechts neben seiner Uni). Ist ein STERN auf einer Vorgabe für ein neues Buch, darf man dafür 1 richtiges Buch vom allg. Vorrat in eigener Spielerfarbe nehmen und in seine Bibliothek (von rechts nach links) ODER in sein Lager setzen. Man darf keine Bücher zwischen Lager und Bibliothek versetzen.

**Bibliothek:** Die eigene Bibliothek enthält nur Bücher der eigenen Farbe, max. 1 Buch je Regal. Diese Bücher dürfen nur an Mitspieler verkauft werden, d.h., es ist keine Nutzung zum Anwerben erlaubt.

**Forschungs-Leiste:** Grüner Fortschritt: Ziehe 1 Schritt voran, der gratis ist.  
Schwarzer Fortschritt: wie oben, aber kostenpflichtig bzw. mit Anforderungen verbunden

Es gilt jeweils, was neben der Zielstufe rechts gefordert wird.

**Meilensteine:**



Erreicht man die vorletzte Zeile einer der Forschungs-Karte, zieht man direkt weiter auf das nächste Feld (Meilenstein-Feld). Erreicht man den 5. Meilenstein, kommt die eigene Scheibe je nach Zeitpunkt auf die Pos. 1 / 2 / 3 unterhalb der Reputationsleiste.

**Magister:** Weitere Magister zu den anfänglichen 4 je Spieler gibt es durch Erfüllung der Anforderungen des Ruhmes-Plättchens "a" ODER durch Platzierung eines Studenten im Hörsaal Nr. 6 ODER mit Erreichen von 15 PP. Mehr als 6 Magister kann niemand besitzen.

**Lexika:** Diese gelben Bücher braucht man zum Anwerben von Studenten (Medizin, Mathematik), ggf. auch für Professoren, wenn jemand bei Erstanwerbung mit Lexika bezahlt hat.