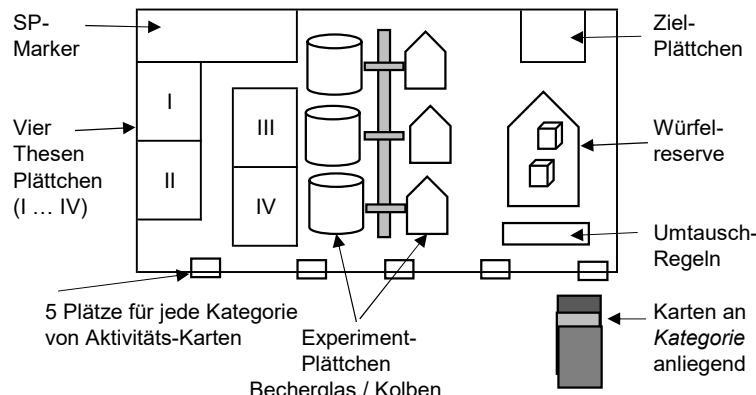


Auf den Wegen von Marie Curie - KSR (Seite 1 von 2)

Es wird stets im Uhrzeigersinn gespielt, bis der Zeitleisten-Marker 1934 erreicht hat, womit nur noch die laufende Runde beendet wird. Der Startspieler wechselt nicht.

Spieler-Tableau (LABOR)



Ablauf eines Zuges:

FÜHRE Schritte 1 - 4 in dieser Reihenfolge durch:

1) WERKSTATT:



- ◆ NIMM die Würfel aus dem Vorrat, die vom Werkstatt-Marker eingerahmt sind.
- ◆ WIRF sie in den Würfelturm und schau, was unten heraus kommt.

2) FORSCHUNG:

- ◆ ENTWEDER a) SAMMLE RESSOURCEN oder b) VERFAFFE 1 THESE.

- a) RESSOURCEN SAMMELN:** LEGE beliebige Würfel, die vor dem Turm liegen, in deine Würfel-Reserve. Beachte dein Limit für das NEHMEN von Würfeln (3 ... 6). Du beginnst mit 3 und erreichst durch umgedrehte Experiment-Plättchen bis max. 6 beim Limit.

b) EINE THESE VERFASSEN:

ZIEHE eine These von einem der Stapel (I ... IV) und decke sie auf. Zeige den Bonus vor und wende ihn an. LEGE das Thesen-Plättchen verdeckt auf seinen Platz in deinem Labor. Du musst deine max. 4 verfassbaren Thesen in der Reihenfolge I ... IV nehmen.

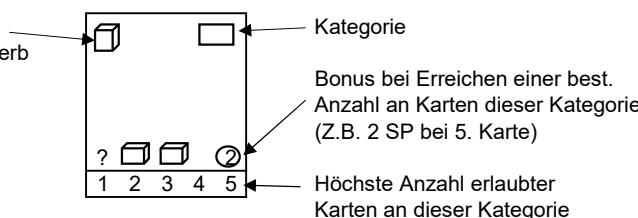
3) Aktionen:

in beliebiger Reihenfolge - optional

- | | |
|--------------------|--|
| Max. 1-mal im Zug: | ERWIRB 1 Aktivitäts-Karte. |
| Beliebig oft: | WANDLE Ressourcen im Labor bzw. durch Marie Curie. |
| 1-mal im Spiel: | FÜHRE 1 - x Experimente durch.
ERFÜLLE dein ZIEL-Plättchen. |

◆ ERWIRB 1 AKTIVITÄTS-KARTE:

ZAHLE die oben links auf der gewünschten Karte angegebenen Kosten und LEGE die Karte zu ihrer Kategorie unterhalb deines Tableaus an. ERHALTE sofort den Bonus, der der nun anliegenden Anzahl gleicher Karten am gerade gefüllten Slot entspricht. Du kannst nicht mehr Karten an einem Slot anlegen, als deren Kategorie maximal erlaubt. DECKE 1 neue Karte auf.



◆ RESSOURCEN UMWANDELN:

Verwende die auf deinem Labor angezeigten Umtausch-Regeln, die jedoch nie rückwärts angewendet werden können.

◆ MARIE CURIE-PLÄTTCHEN:

Hast du dieses Plättchen, darfst du beliebig oft je 2 GRAUE Würfel in 1 SP (Siegpunkt) wechseln.

◆ **EXPERIMENT(E) DURCHFÜHREN:**

NIMM das oberste Experiment-Plättchen (Becherglas oder Rundkolben).
LEGE es auf dein passendes oberstes (freie) Laborfeld und DECKE es auf.
SOBALD du den vorgegebenen Umtausch machst, drehst du es um,
womit sich dein Limit für das NEHMEN von Würfeln (Becherglas) bzw.
WÜRFEL in RESERVE halten (Rundkolben) erhöht.

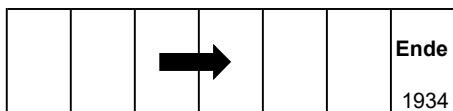
◆ **DEIN ZIEL ERFÜLLEN:** Jederzeit in deinem Zug darfst du dein Ziel erfüllen, womit
du dessen SP erhältst. DREHE das Ziel-Plättchen um,
außer es wäre das Nobelpreis-Plättchen.

4) PAUSE:

- ◆ PRÜFE dein Limit im Kolben mit der Würfel-Reserve und lege ggf. dort überschüssige Würfel nach deiner Wahl in den Vorrat zurück.
- ◆ BEWEGE den Werkstatt-Marker auf das nächste Feld des Werkstatt-Tableaus. Erreicht der Marker das Feld bei 6 Uhr (unten mittig), dann wende das Tableau und setze den Marker unten LINKS wieder ein.
- ◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Spielende:

Erreicht der Zeitleisten-Marker das Feld "1934", ist das Ende eingeleitet.
In diesem Fall wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt.



ZÄHLT alle eure SP-Marker. Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Radium (grau) bzw. danach Uran (gold) bzw. danach Pechblech (schwarz) gewinnt. Andernfalls = geteilter Sieg.

ROTES UHREN-SYMBOL:



Löst jemand einen Effekt oder Bonus mit diesem Symbol aus,
wandert der Zeitleisten-Marker um 1 Feld voran.
Ihr dürft alle **sofort** den Effekt des neuen Feldes nutzen, es
beginnt die Person am Zug, danach weiter im Uhrzeigersinn.