

Spiel-Vorbereitungen:

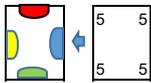
- 1) Jeder Spieler nimmt alle 12 Spielsteine einer Farbe und 1 Spieler-Tableau.
- 2) Auf jedes "X" auf seinem Spieler-Tableau legt man 1 seiner Spielsteine.
- 3) Schiebt die gemäß Spieleranzahl erforderlichen Forschungs-Karten in den Forschungs-Plan ein und legt ihn auf den Spieltisch. Bei Partien zu viert werden alle Felder mit "9" mittels der Abdecksteine abgedeckt, zu zweit: alle Felder mit der "6".
- 4) Legt die Katzen-Karten als verdeckten Stapel bereit. Bei 2 / 3 / 4 / 5 Spielern werden folgende Katzen-Karten (immer 5-fach) gebraucht: Werte 1 - 5 / 1 - 6 / 1 - 8 / 1 - 9.
- 5) Wählt einen Startspieler, der die Rundenstartkarte erhält.

Ablauf einer Runde:

1) Vorbereitung:

- a. **Kartenausgabe:** Mischt alle Karten verdeckt und gibt jedem Spieler 10 (2 - 4 Sp.) bzw. 9 (zu fünft) auf die Hand. Jeder Spieler legt 1 seiner Karten (nach Ansicht) verdeckt neben dem Forschungs-Plan ab. Diese Karten sind damit NICHT im Spiel.
- b. **Stichzahl ansagen** (nicht in Partie zu zweit):
Im Uhrzeigersinn muss - beginnend mit dem Startspieler - jeder Spieler eine Stichanzahl anzeigen, die er in der aktuellen Runde GENAU gewinnen will.
Dazu legt er direkt 1 seiner Spielsteine auf die entsprechende Zahl auf seinem Spieler-Tableau, also zu viert/fünft: auf 1 / 2 / 3, zu dritt auf 1 / 3 / 4.

2) STICH-Phase:

- Der Startspieler beginnt + spielt 1 Karte OFFEN aus, die Mitspieler tun das reihum ebenso.
- Der jeweils 1 Karte ausspielende Spieler muss die von ihm gespielte FARBE BENENNEN und 1 eig. Spielstein auf dem Forschungs-Plan passend zum Kartenwert und der Farbe platzieren. Das Wertfeld auf dem Plan muss dazu noch frei sein.
- Die gespielte Karte wird AN der BENANNTEN z.B.:  blau wurde angesagt
Farbseite am eigenen Spieler-Tableau angelegt.

STARTSPIELER:

- ▼ Solange die Trumpffarbe ROT auf dem Forschungs-Plan NICHT markiert wurde, darf der **Startspieler** NICHT ROT anspielen, außer er hätte keine andere Möglichkeit.

FOLGENDE SPIELER:

Wer 1 Karte ausspielt, darf JEGLICHE Farbe benennen, soweit das "X" dieser Farbe auf dem eigenen Spieler-Tableau noch mit einem Spielstein belegt ist.
Sollte es nicht die angespielte Farbe sein, muss man seinen Abdeck-Spielstein der angespielten Farbe vom eigenen Spieler-Tableau entfernen, wo dann ein "X" erscheint.

STICH-GEWINNER:

- Die höchste Karte im Stich gewinnt in angespielter Farbe, ABER ist ROT im Stich, gewinnt die höchste ROTE Karte.
- Der gewonnene Stich wird verdeckt vor seinem Gewinner abgelegt. Dieser Spieler spielt die 1. Karte des nächsten Stichs auf.

ENDE der STICH-Phase:

- Es geht solange, bis jeder Spieler nur noch 1 Karte hält => abwerfen. Tritt aber ein PARADOXON auf, endet die STICH-Phase SOFORT:
→ Kann man keine Karte regelkonform benennen, tritt ein Paradoxon ein und der betreffende Spieler zeigt seine Handkarten vor. Bereits in den Stich gespielte Karten werden abgeworfen, der Forschungs-Plan wird jedoch NICHT bereinigt.
- In beiden Fällen wird nun die WERTUNGS-Phase abgehandelt.

3) WERTUNGS-Phase:

Sieg-Punkte (SP) notieren

- a. Jeder gewonnene Stich = 1 SP, der Spieler mit Paradoxon erhält je eig. Stich **MINUS 1 SP**.
- b. **BONUS:** Stimmt die angesagte Stichanzahl, gibt es so viele SP, wie die Anzahl der größten zusammenhängenden Gruppe eigener Spielsteine auf dem Forschungs-Plan beträgt. Die Gruppe bildet sich aus waagrecht und senkrecht benachbarten Spielsteinen. Der Paradoxon-Spieler bekommt **NULL** Punkte.

- NEUE RUNDE:**
- Spielsteine vom Forschungs-Plan kommen zurück zu den Spielern, die auf ihren Spieler-Tableaus wieder jedes "X" mit 1 Spielstein abdecken.
 - Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn und erhält die Rundenstartkarte.

SPIELENDE: War jeder Spieler 1-mal Startspieler, endet die Partie. Meiste SP = Sieger.
Patt: Beteiligter mit mehr SP inkl. Bonuswertung in der Endrunde ist besser.
Ansonsten ist dann der Sieg als geteilt anzusehen.

Änderungen im Spiel zu zweit:

- Nach der **Kartenausgabe** sind 5 Karten über, von denen die oberen 3 aufgedeckt werden. Jeder Wert darauf wird durch 1 neutralen Spielstein auf dem Forschungs-Plan abgedeckt. Kommt dabei ein Wert nur 1-mal vor, wird er jeweils auf der GRÜNEN Reihe abgedeckt. Kommt ... 2-mal vor, wird er je 1-mal auf GRÜNER + GELBER Reihe abgedeckt. Kommt ... 3-mal vor, wird er je 1-mal auf GRÜNER + GELBER + BLAUER Reihe abgedeckt.
- **WERTUNGS-Phase:** Wenn Du <=4 Stiche gewonnen hast und KEIN Paradoxon verursacht hast, erhältst Du zusätzliche Punkte gemäß Bonus-Regel (zusammenhängende Spielsteine).