

Spielziel: Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP).
SP gibt es durch ...

- ➔ Bauen von Prototypen und Anheuern von Personen. } *im*
- ➔ Fortschritte auf der Buzzleiste. } *Spiel*

- ➔ Erfüllung von Stufen seines Auftrags. } *zum*
- ➔ abgedeckte Forschungsfelder. } *Ende*
- ➔ Vermeidung von Minuspunkten bei Kreditaufnahmen. } *des*
- ➔ Führung auf der Buzzleiste (Öffentlichkeitswirkung). } *Spiels*
- ➔ Führung im Black Market. }

Eine Partie verläuft über 5 Runden zu je 7 aufeinanderfolgenden Phasen.

1) Würfel einstellen und bezahlen:

- ♦ Gleichzeitig und geheim bestimmt Ihr die Augenzahlen Eurer Würfel (anfangs 4). Schatzkisten sind Sichtschutz, bis alle Spieler diese gleichzeitig aufdecken. Nun addiert jeder Spieler die Augen seiner Würfel und führt diese Schritte aus:
- ♦ Ihr verändert diese Werte in aktueller Runde durch nichts mehr!

a) Augensumme in Geld bezahlen:

Bezahlt Eure Augensummen in Pfund.

Notfalls muss man 1 Kredit aufnehmen (jederzeit im eig. Zug möglich):

- ➔ Zufälliges Kreditplättchen offen auf freies eigenes Forschungsfeld legen. Sollte kein Feld frei sein, wird 1 beliebiges Forschungsplättchen entfernt.
- ➔ Der Kredit ist 10 Pfund und wird aus dem Vorrat genommen. Sind alle Forschungsfelder mit Kredit belegt, diesen neben Tableau legen.
- ➔ Kredite sind jederzeit im eigenen Zug tilgbar = 10 Pfund zahlen. Einen beliebigen Kredit auf seine Rückseite drehen (-5 SP bei Spielende). Ungetilgte Kredite kosten 8 bis 10 SP zum Spielende.

b) Startspieler ermitteln:

Höchste Augensumme = neuer Startspieler.

Patt: Beteiligter mit höherem Einzelwert führt usw. ggf. nächsttiefere Werte. Bei unlösbarem Patt gewinnt, wer in vorheriger Runde früher dran war.

c) Zeitung erhalten:

Der/die Spieler mit niedrigster Augensumme erhalten je 1 Zeitung.
Der Startspieler erhält in keinem Fall 1 Zeitung.

ZEITUNG:

Auf dem eigenen Tableau befindet sich rechts eine Leiste (7 ... 0).
Wer 1 Zeitung erhält, zieht den Marker auf der Zeitungsleiste 1 Feld nach oben. Jederzeit ist Abgabe von Zeitungen möglich, um folgendes zu erhalten:

- 4 Zeitungen: Erhalte 1 neuen Würfel (ggf. noch in Phase 1 nutzbar).
- 3 Zeitungen: Marker auf Einkommensleiste 1 Feld nach oben ziehen.
- 2 Zeitungen: Erhalte 1 Zahnrad.
- 1 Zeitung: Erhalte 1 Pfund.

2) Würfel einsetzen:

- ♦ Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn setzt man jeweils genau 1 Würfel auf ein beliebiges freies WÜRFEL-EINSATZFELD auf einem beliebigen Ort ein. Dort dürfen mehrere Würfel des selben Spielers sein.
 - ➔ Der Würfelwert muss mind. dem Wert auf dem Einsatzfeld entsprechen.
 - ➔ Über manchen Feldern wird zusätzlich eine Gebühr in Geld verlangt.
 - ➔ Über manchen Feldern ist ein Assistenten-Symbol abgebildet. Damit darf man nur sofort eine Assistenten-Aktion ausführen.
- ♦ Es wird solange reihum eingesetzt, bis alle Würfel platziert wurden. Man darf auch vorzeitig passen, um ggf. Einsetzkosten zu sparen.

Assistenten-Aktion:



Durch Karteneffekt herabgesetzt: bringt kein Zahnrad!

- ♦ ENTWEDER rückt 1 Assistent auf eigenem Tableau um 1 Stufe hoch, sofern die Bedingung der neuen Stufe jetzt erfüllt ist. Angezeigte SP gibt es zum Spielende.
- ♦ ODER 1 neuer Assistent darf auf unterstes freie Feld im BLACK MARKET eingesetzt werden, was den dort angezeigten Geldbetrag kostet.
- ♦ ODER 1 vorhandener Assistent wandert auf das nächst höhere freie Feld gegen Zahlung des Betrages dort im BLACK MARKET.

! Nach jedem Einsatz eines Würfels auf ein Einsatzfeld darf man direkt 1 seiner Assistenten im BLACK MARKET herabsetzen = auf das nächste freie Feld unterhalb seiner Position. Ggf. fällt der Assistent aus dem Black Market heraus und kommt in den Vorrat des Spielers zurück.

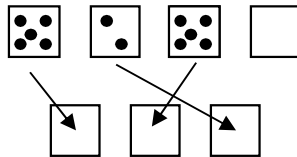
➔ Hat der herabgesetzte Assistent zuvor auf Stufe 3 oder höher gestanden, darf man sich noch ein evtl. vorhandenes Zahnrad aus dem Banner nehmen.

3) Aktionen ausführen:

- ♦ Ab Ort "1" aufsteigend bis Ort "8" führt man Aktionen der Würfel dort aus. Die Anzahl verfügbarer Aktionen ist durch die brauen Aktionsfelder begrenzt, welche meist weniger sind, als die Würfelfelder des Ortes.

Abläufe am jeweiligen Ort:

- a) 1 Würfel auf das am weitesten links liegende freie Aktionsfeld verschieben, d.h., von seinem Würfeinsatz-Feld herunter.



Der Spieler mit höchstem Würfel beginnt.

Patt: Beteiligter Würfel weiter links auf den Einsatzfeldern ist eher dran.

- b) Ist auf dem Aktionsfeld ein Bonus abgebildet, erhält man ihn direkt. Ebenso ist ein evtl. Malus sofort zu zahlen.
- c) An den Orten 7 und 8 darf jede Aktionsmöglichkeit nur insgesamt 1-mal verwendet werden.
- d) Man darf auf die Durchführung einer Aktion verzichten und belegt dann aber kein Aktionsfeld. Das bringt kein Pfund ein (wie bei e).
- e) Kann ein Würfel nicht mehr auf ein Aktionsfeld verschoben werden, weil alle Felder belegt sind, erhält dessen Besitzer 1 Pfund.
- f) Nach absteigendem Würfelwert werden evtl. weitere Würfel abgehandelt, so wie bei den Schritten von a) - e) beschrieben.

ORTE: **A:** Aktion **B:** Bonus

1 - PATENT OFFICE:

- A:** Nimm 1 der dort ausliegenden Patent-Karten und lege sie mit blauer Seite oben links an Dein Tableau. Kosten werden später fällig (beim Prototyp bauen).

Auffüllung erfolgt erst in Phase 7.

- B:** Die ersten beiden Nutzer erhalten je 1 Zeitung.

2 - BRITISH MUSEUM:

- A:** Nimm 1 der verfügbaren Forschungs-Plättchen, das auf ein freies Forschungs-Feld des eigenen Tableaus kommt. Alles voll? = 1 Pl. abwerfen. Forschungs-Plättchen bringen sofortigen Bonus oder dauerhaften Nutzen in Phase 6.

3 - BANK OF ENGLAND:

- A:** Nimm 1 verfügbare Aktie. Erhöhe Deine Marker bei Einkommen und Siegpunkten entsprechend.

4 - WESTMINSTER:

- A:** Setze Deinen Spielermarker dort um 1 Feld weiter nach rechts UND erhalte den Bonus dort.
 II: 2 Pfund III: Nutze sofort 1 dauerhaften Bonus mit grünem Banner, also Forschungs-Plättchen / Assistent auf Bonus im Black Market.
 IV: Erhalte 1 Energie.
 V: Erhalte 2 Buzz = 2 Schritte auf Buzzleiste.
 Ist aber Feld V schon erreicht, erhält man nach Wahl 1 Energie oder 2 Buzz.

- B:** Der erste Nutzer der Aktion erhält 1 Pfund.

5 - REFORM CLUB:

Auffüllung erfolgt in Phase 7.

- A:** Nimm 1 der verfügbaren Personen-Karten UND zahle sofort deren Kosten im Banner oben links.
 ➔ Ggf. unten links angezeigte Sofortboni im grauen Banner erhalten.
 ➔ SP abtragen (blaues Banner rechts), je nach Jahreszahl der aktuellen Runde. Danach:
 ➔ Prüfen, ob 1 - 2 eigene gebaute Patente (Prototypen) eine Verknüpfung zu der Person haben. Wenn JA: Trage je 4 SP ab.
 ➔ Karte auf Rückseite drehen und rechts vom eigenen Tableau überlappend ablegen.

- B:** 1. + 2. Nutzer dieser Aktion: je 1 Buzz-Schritt

6 - LONDON TIMES:

- A:** Prüft, wie gut Ihr die Bedingung der akt. Runde auf dem Verlags-Plättchen unterhalb des Jahresmarkers erfüllt: Ihr zieht entsprechend viele Felder auf der Buzz-Leiste vor.

- B:** 1. + 2. Nutzer dieser Aktion erhält 1 Zeitung.

7 - PORT OF LONDON:

Orts-Aktionen von links
im Spiel zu VIERT/FÜNFT:

- 1) Bis zu 2 Assistenten einsetzen. Setzt man den 1. Assistenten in den Black Market, kostet das nichts. Ein weiterer Assistent würde Kosten verursachen.
- 2) Erhalte 2 Zahnräder vom Vorrat.
- 3) Erhalte 1 neuen Würfel aus dem Vorrat in eigener Farbe (gilt ab Folgerunde).
- 4) Erhalte 1 neuen Würfel aus dem Vorrat in eigener Farbe (gilt ab Folgerunde) und zahle 2 Pfund.
- 5) TICKET-FELD: Tausche 1 Würfel in SP ein: a) für das aktuelle Jahr UND b) für die Würfel-Augen. Der Würfel kommt auf das am weitesten links liegende freie Würfelfeld des Ticket-Bereichs, der aus 3 Feldern besteht. Ein Ticket auf den Würfel legen, der bis zum Spielende dort bleibt.

8 - WATERLOO STATION:

Orts-Aktionen von links
im Spiel zu VIERT/FÜNFT:

- 1) Erhalte 2 Energie.
- 2) Erhalte 1 Energie und nutze 1 dauerhaften Bonus (Forschungs-Plättchen oder Bonusfeld mit Assistenten im Black Market).
- 3) Erhalte 1 Energie UND 2 Schritte auf der Buzz-Leiste.
- 4) Nutze 1 beliebigen dauerhaften Bonus (normalerweise Auslösung in Phase 6) oder erhalte 2 Schritte auf der Buzz-Leiste.

4) Gehalt bezahlen und Personenfähigkeiten nutzen:

- ♦ Je nach eigener Position in Westminster ist Gehalt gemäß Farbcode jeder Personenkarte zu zahlen.
- ♦ Reicht das Geld nicht aus, muss man Kredit aufnehmen.
- ♦ Nach Zahlung aller Gehälter dürfen die Personen-Fähigkeiten genutzt werden, die neben einem orangefarbenen Banner mit einer "4" abgebildet sind.
- ♦ Auf Seite 16 der Spielregel sind die Details nachzulesen. Tipp von R. Winner: Ggf. gebt Ihr allen Spielern eine Kopie des Abschnitts zu den Personenkarten.

A: Würfel vom Aktions-Feld auf eine der max. 5 Orts-Aktionen setzen. Das nun geräumte Aktions-Feld gilt als genutzt in dieser Runde. Jede der Aktionen ist insges. 1-mal nutzbar in jeder Runde.

A: Würfel vom Aktions-Feld auf eine der max. 4 Orts-Aktionen setzen. Das nun geräumte Aktions-Feld gilt als genutzt in dieser Runde. Jede der Aktionen ist insges. 1-mal nutzbar in jeder Runde.

5) Patente in Prototypen umwandeln:

max. 2 pro Runde je Spieler

- ♦ In Spielerreihenfolge DARF man seine Patent-Karten in Prototypen umwandeln. Wer dran ist, baut ggf. direkt seine 2 Prototypen hintereinander.
- ♦ Man darf jetzt auch Personenfähigkeiten neben einem BLAUEN BANNER mit der "5" nutzen, wenn es passende Prototypen (nicht Patente) betrifft.
- ♦ Zum Bau eines Prototypen bezahlt man dessen angezeigte Kosten im ROTEN BANNER oben links auf der blauen Vorderseite..
- ♦ Als Belohnung erhält man die rechts oben im BLAUEN BANNER angegebenen SP, abhängig von der aktuellen Jahreszahl.
- ♦ Prüft nun, ob 1 - 2 Eurer Personen eine Verknüpfung mit dem Prototypen haben, damit Ihr jeweils zusätzlich 4 SP erhaltet.
- ♦ Löst den Effekt unten auf dem Prototypen aus und wendet ihn komplett an auf einen beliebigen Spieler (ggf. sich selbst), mit positiven wie negativen Effekten. Nicht zahlbare Effekte erfordern Kreditaufnahme.
- ♦ Prototypen auf Rückseite drehen und rechts unten ans eigene Tableau legen, dort ggf. überlappend.

6) Einkommen, Dauereffekte, Buzzleiste:

- ♦ Schritte in angegebener Reihenfolge ausführen, am besten in Spielerreihenfolge:
- 1) Einkommen: Erhaltet so viele Pfund wie eig. Marker auf Einkommensleiste zeigt. Steht der eigene Marker neben eine Angabe "- 1 SP", verliert man diesen.
- 2) Sonderausgaben: Zieht Eure Spielermarker auf der Einkommensleiste um 3 Schritte nach unten. Nicht abtragbare Schritte kosten je 1 Pfund. Bei jedem einzelnen Anschlag (je Schritt) am oberen bzw. unteren Rand der Leiste gewinnt bzw. verliert man je 1 Pfund.
- 3) Dauerhafte Effekte mit grünem Banner: Alle solche Effekte darf man erst jetzt nutzen, wenn sie eine "6" zeigen. Man findet Effekte auf Forschungs-Plättchen und neben Assistenten im Black Market sowie evtl. auf der Taschenuhr.
- 4) Buzzleiste: Nehmt Euch die Boni, die Ihr durch Eure auf Postern abgesetzten Buzzmarker erhaltet.

JEDERZEIT im eigenen Zug 4 Pfund = 1 Energie

5 Pfund = 1 Zahnrad

beliebig oft tauschen: 1 Energie / 1 Zahnrad = 1 Pfund

7) Vorbereitung der nächsten Runde:

nicht nach 1851

- Black Market:** Füllt Zahnräder im Black Market wieder auf, falls notwendig. Setzt alle Assistenten im Black Market um 1 Feld nach unten. Ggf. wandern dadurch Assistenten zu ihren Spielern zurück.
- Orte 1 - 8:** Nehmt alle Würfel zurück, außer solche mit Ticket.
- Patent Office: Nr. 1** Entfernt die verbliebenen Patentkarten und legt sie unter ihren Stapel. Füllt die Ablagefelder mit neuen Karten auf.
- British Museum: Nr. 2** Nehmt die verbliebenen Forschungs-Plättchen aus dem Spiel und füllt die Angebotsfelder mit neuen Plättchen auf.
- Bank of England: Nr. 3** Nehmt die verbliebenen Aktien-Plättchen aus dem Spiel und füllt die Angebotsfelder mit zufälligen Aktien der nächsten Runde auf (Rundenanzeiger!). Überzählige Aktien der Runde werden nicht mehr benötigt.
- Reform Club: Nr. 5** Entfernt die verbliebenen Personen-Karten und legt sie unter ihren Stapel. Füllt die Ablagefelder mit neuen Karten auf.
- London Times: Nr. 6** Rundenanzeiger +1 Feld nach rechts.

Spielende:

- ◆ Nach der 5. Runde endet das Spiel mit der Weltausstellung.
- ◆ Übrige Energie, Zahnräder und Zeitungen bringen je 1 Pfund. Nun können noch offene Kredite getilgt werden .
Je 10 Pfund tauscht man in eine "10"-Pfundnote um und legt diese auf ein freies Forschungsfeld seines Tableaus.
- ◆ **Buzzleiste:** Je nach Platzierung gibt es 6 / 4 / 2 / 0 SP. Es müssen nicht die Felder I / II / III erreicht worden sein. Patt: Beteiligte teilen sich SP der betroffenen Ränge. ggf. wird abgerundet.
Beispiel für Patt auf Rang 1 mit 2 Spielern:
Punkte = 6 + 4 / 2 = je 5 SP.
Nächster Rang für Folgeplatzierte wäre Rang 3.
- Black Market:** Wer den Assistenten am höchsten platziert hat, erhält 3 SP, der zweithöchste 2 SP, der dritthöchste 1 SP.
- Spielertableau:** SP der aktuellen Auftragsstufe erhalten. SP für Kredite abziehen (-5, -8, -9, -10). Freie Forschungsfelder kosten je 2 SP.

Es gewinnen der/die Spieler mit den meisten SP.

VERWALTUNGS-TABLEAU:**BUZZLEISTE (Öffentlichkeitswirkung):**

- ◆ Hier wird Buzz abgetragen.
- ◆ Zieht man auf/über ein Wurfzettel, erhält man sofort den Bonus darauf.
- ◆ Zieht man auf/über ein Posterfeld, muss man sofort entscheiden, ob man dort einen Buzz-Marker platziert oder nicht (weil man ihn später einsetzt). Boni auf Posterfeldern gibt es immer in Phase 6, sofern man 1 seiner Buzz-Marker dort eingesetzt hat.
- ◆ Wer zuerst Feld "40" erreicht, setzt seinen Marker auf Feld "I" usw.. Ggf. weiterer Buzz verfällt. SP dafür gibt es zum Spielende. Auf jeden Fall zählt die Reihenfolge der Spielermarker auf der Buzz-Leiste, wenn niemand das Feld "40" erreicht.

Hinweise zum BLACK MARKET:

- ◆ Wird ein Assistent durch ein Kartenergebnis herabgesetzt, erhält man kein Zahnrad.
- ◆ Sobald das letzte freie Feld besetzt ist, wird der Markt gesprengt: Alle Assistenten (außer dem gerade eingesetzten) wandern zurück zu ihren Besitzern. Sie erhalten kein Zahnrad.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.07.20