

Es werden unbestimmt viele Runden im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges in 3 Phasen:

I. AUSRICHTEN:

- Richte dein Teleskop neu aus, indem du es 1 - 3 Felder am Firmament NACH OBEN bewegst. Ist das letzte Feld erreicht und du dürftest und willst noch weiterziehen, zählst du unten beim ersten Feld OHNE X weiter. X-Felder dienen nur der Vorschau auf kommende Aktionen.

II. AKTIONEN:

- Jedes Feld am Firmament zeigt 1 FESTE Aktion (fest aufgedruckt) und 1 ROTIERENDES Aktions-Plättchen. Du kannst in beliebiger Reihenfolge 1 - 2 dieser Aktionen machen. Details: siehe folgende Seiten der KSR

III. AUFRÄUMEN (1 ... 4):

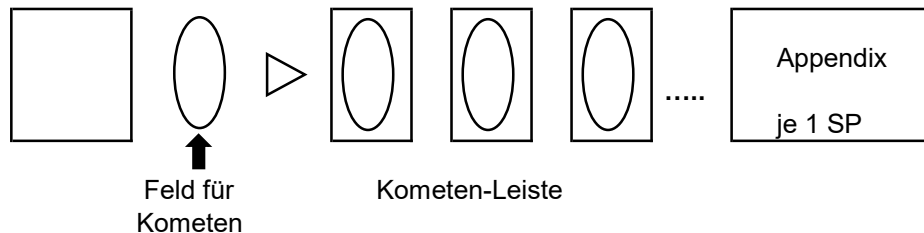
- 1) **ROTIERE*** deine Aktions-Plättchen um 1 Feld, indem du das genutzte Plättchen vom Firmament nimmst und ganz UNTEN wieder EINSCHIEBST.

- 2) **BUCH der KOMETEN** (links unterhalb von den Entdeckungen):

Liegen hier rechts daneben 1 - x deiner Kometen?

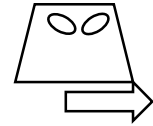
Wenn JA:

- ➡ **LEGE** 1 deiner Kometen auf ein freies Feld der Kometen-Leiste.
- ➡ **ERHALTE** den Bonus des Feldes, das abgedeckt wird.
- ➡ **WIEDERHOLE** das vorherige Geschehen für jeden deiner Kometen rechts neben dem Buch der Kometen.
- ➡ Jedes Feld der Kometen-Leiste hat Platz für genau 1 Kometen. Ist dort kein Platz mehr frei, kommt der Komet auf den Appendix.



3) BEFRAGUNG:

- Hast du in dieser Runde "ÜBERZEUGEN" ausgeführt, dann befragt dich der Inquisitor, wenn du mind. 1 Inquisitor um mind. 1 Feld nach rechts gezogen hast.
- Bei der Befragung zählt jeder Inquisitor in deinem Keller so viele Befragungspunkte, wie über dem Feld angegeben ist, auf dem er steht. Addiere alle Befragungspunkte = Befragungs-Wert (ggf. negativ).



Befragungs- Wert: < 0: ZIEHE deinen Ketzerei-Anzeiger auf der RUF-Leiste entsprechend viele Felder nach links.
> 0: ZIEHE deinen Ketzerei-Anzeiger ... nach rechts.

Erreicht der Anzeiger den linken / rechten Rand, bedeutet jede Überschreitung (egal, wie viele Felder), -2 / +2 SP.

4) ERRUNGENSCHAFTEN: *obere Ebenen der UNI*

- **ÜBERPRÜFE** nun, ob du in diesem Zug 1 - x Errungenschaften erzielt hast. Wer zuerst eine der Errungenschaften erzielt, erhält 7 SP und platziert 1 seiner Errungenschafts-Marker auf dem oberen Feld der Errungenschaft. Spätere Spieler erhalten nur noch 3 SP.



Wer 1 Errungenschaft erzielt, darf 1-mal den ABSCHIED des INQUISITORS ausführen, also:

- ➡ **ENTFERNE** 1 Inquisitor in deinem Keller von dem Feld ganz RECHTS in den Vorrat zurück. NIMM 1 LICHT-WÜRFEL deiner Wahl und 1 WINKEL. Ist auf dem Feld ganz rechts kein Inquisitor, entfällt der Effekt. Ausführung des Effektes ist freiwillig.

- Es sind immer 4 Errungenschaften im Spiel, 2 davon sind auf dem Spielplan aufgedruckt und in jeder Partie dabei.

Bei Errungenschaften steht dabei, WIE OFT du eine bestimmte Voraussetzung erfüllen musst, um sie zu erzielen.

*Falls dein Teleskop auf ein rotierendes Plättchen zeigt.

AKTIONEN:

- Während der Aktionen darfst du die Aktionen, auf die dein Teleskop zeigt, in beliebiger Reihenfolge ausführen oder auch darauf verzichten.
Ausnahme: "Inquisitor erhalten" und "Überzeugen" sind Pflicht.

FREIE AKTIONEN:

Jederzeit im eigenen Zug erlaubt.



ZUSÄTZLICH darfst du 1 - 4 WINKEL ausgeben, um **FREIE** Aktionen auszuführen. Du kannst so viele solche Aktionen machen, wie du bezahlen kannst und willst.

Oben auf deinem Astronomen findest du alle freien Aktionen. Deine aktuelle Aktion muss aber vollständig ausgeführt sein, bevor du eine freie Aktion ausführen darfst.

- ERHÄLTST du als BONUS eine weitere Aktion, ist diese VOR anderen Aktionen auszuführen.



BEOBACHTEN:

ENTWEDER 1 Himmelskörper beobachten.

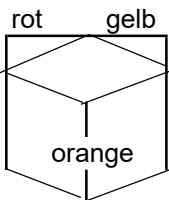


- WÄHLE 1 beliebigen Himmelskörper einer ausliegenden Entdeckung.

LICHT-WÜRFEL:



Du brauchst LICHT-WÜRFEL und kannst max. 4 lagern, max. 3-mal die selbe Farbe.



Himmelskörper benötigen immer eine Kombination aus 2 verschiedenen Farben an Licht-Würfeln, um die geforderte Farbe (orange - violett - grün) abzubilden.

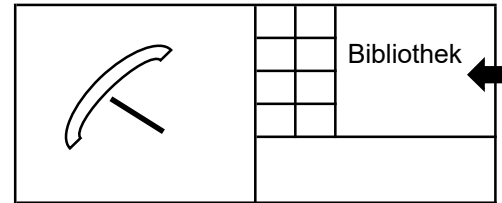
Beispiel:



Der Himmelskörper LUNA zeigt einen Würfel in orange neben sich mit einer "8" darin. Es muss eine Kombi aus gelben und roten Würfeln im Wert von mind. 8 gezahlt werden. Überzahlung verfällt. Dafür gibt es 7 SP und 1 Inquisitor ist auf das äußerst linke Feld im Keller zu setzen.

- ZAHLE die verwendeten **WÜRFEL + ggf. KOMETEN** in den **allg. Vorrat**.

- LEGE die Entdeckung (Karte mit Himmelskörper) **OFFEN** in deine Bibliothek.



Die Karte wird **QUER** gelegt mit dem Buchrücken nach **LINKS**.

Befanden sich Konstellations-Marker auf der Entdeckung, lege sie in die Schachtel zurück.

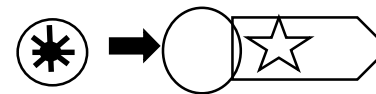


Konstellations-Marker

ZIEHE 1 neue Entdeckung vom Stapel und **LEGE** sie auf das leere Feld bei den Entdeckungen.

ODER 2 Konstellationen beobachten:

- Du darfst bis zu 2 Konstellationen auf genau einer Entdeckung beobachten. **WÄHLE** dazu eine der ausliegenden Entdeckungen.
- ADDIERE die Würfelwerte und **ZAHLE die Beobachtungs-Kosten in LICHT-WÜRFELN** (gelb, rot, blau) und **ggf. Kometen in den allg. Vorrat**.
- NIMM von deinem Observatorium den am weitesten links liegenden Konstellations-Marker und **LEGE** ihn auf das gewählte Konstellations-Feld.



Die Entdeckung verbleibt in der Auslage auf dem Spielbrett.

ERHALTE sofort dessen SP und evtl. noch BONI.
UND ERHALTE den BONUS unterhalb des Feldes auf deinem Observatorium, wo der Konstellations-Marker her kam.



Ist einer dieser Boni "1 Entdeckung erhalten", dann ziehe die oberste Entdeckung vom Stapel und lege sie verdeckt in deine Bibliothek.



ZIEHE 1 deiner UNI-Anzeiger um 1 Feld auf zugehör. UNI-Leiste nach oben. ERHALTE rechts davon angeg. BONI. Oben angekommen ist keine weitere Bewegung mehr möglich.

NIMM 1 LICHT-WÜRFEL in Farbe deiner Wahl aus dem Vorrat und **LEGE** ihn mit Wert "1" auf dein Observatorium. Liegen dort schon 4 Würfel, kannst du 1 in den Vorrat geben.


**KOMETEN
ENTDECKEN:**

- NIMM von deinem Observatorium den Kometen ganz LINKS und LEGE ihn oberhalb der Auslage mit den Entdeckungen ab.

Dieser Komet nutzt dir wie folgt:

Wenn du die Aktion **BEOBACHTEN** gewählt hast: Alle oder weniger deiner auf dem Spielplan liegenden Kometen kannst du nutzen, um aktuelle Beobachtungskosten um den Kometen-Wert (1 ... 2) zu reduzieren.



Beim Reduzieren von Kosten muss immer auch mind. 1 LICHT-WÜRFEL jeder benötigten Farbe genutzt werden.



Du darfst Kometen nur nutzen, wenn du regulär die Beobachtungskosten sonst nicht zahlen könntest.
Ausnahme: Du darfst 1 "2"-Komet nutzen, wenn das dazu führt, dass du einen Wert von 1 überzahlst.

Genutzter "1"-Komet: LEGE den Kometen in die Zone links unterhalb der Entdeckungen ab, drehe die "2" nach oben. Er darf bei einer späteren Beobachtungs-Aktion genutzt werden.

Genutzter "2"-Komet: LEGE den Kometen nach Nutzung rechts neben das BUCH der KOMETEN.

- Jeder Komet darf nur 1-mal pro Zug genutzt werden.


**BEOBACHTEN /
LICHTWÜRFEL
ERHALTEN:**

**WÄHLE 1 BEOBACHTEN-Aktion
ODER erhalte 1 LICHT-WÜRFEL.**


VERBESSERN:

**WÄHLE 1 deiner Aktions-Plättchen
und DREHE es um (goldene Seite
liegt nun oben).**

THEMEN: Oberhalb jeder UNI-Leiste liegt je 1 zufällig zugeordnetes Thema. Führst du eine LEHREN-Aktion aus, ziehst du 1 deiner UNI-Anzeiger auf seiner Leiste um 1 Feld nach oben. Erhalte den Bonus rechts daneben.



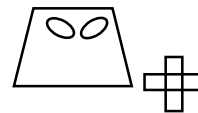
UNI: Die UNI hat 3 Bereiche:
... OBEN die Errungenschaften mit 2 Zeilen für 1. Spieler / weitere
... MITTIG die UNI-Leisten mit Themen
... UNTEN die RUFLEISTE mit Ketzerei-Anzeigern

**BIBLIO-
THEK:** Erhaltene Entdeckungen liegen als BUCHRÜCKEN dort aus. Durch die SCHREIBEN-Aktion kannst du BÜCHER über die Buchrücken nach rechts (immer) ziehen:

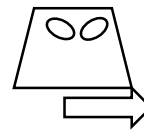
**Buch mit
Flagge:** **Buch abschließen:** ZIEHE 1 Buch auf das LETZTE BUCHRÜCKEN-Feld seiner Reihe.

**Buch mit
Zahl drauf:** **Neue Kapitel:** ZIEHE 1 oder mehr deiner Bücher um insges. so viele BUCHRÜCKEN-Felder vor, wie der Wert auf dem Buch angibt.

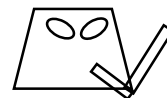
Nach dem ZIEHEN erhältst du die BONI aller BUCHRÜCKEN-Felder, über die du gezogen und auf denen du gelandet bist. Falls möglich, MUSST du alle Boni (von links nach rechts) nehmen.

INQUISITION:


1 Inquisitor erhalten: NIMM 1 Inquisitor aus dem Vorrat und platziere ihn auf dem Feld ganz links in deinem Keller. Du darfst auf diese Aktion nicht verzichten.



Überzeugen: ZIEHE 1 Inquisitor in deinem Keller 1 Feld nach RECHTS. Du darfst auf diese Aktion nicht verzichten.



ABSCHIED des Inquisitors: ENTFERNE 1 Inquisitor vom Feld ganz RECHTS in deinem Keller und lege ihn in den Vorrat zurück. ERHALTE 1 LICHT-WÜRFEL deiner Wahl sowie 1 WINKEL. Die Ausführung dieses Effekts ist immer freiwillig. Erhältst du ihn als Bonus, musst du den Effekt nicht ausführen.

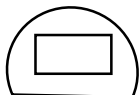
Spielende:

- Sobald die letzte Entdeckung vom Stapel gezogen wurde, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt. Danach ist jeder Spieler noch 1-mal dran.

Sollte nun noch ein Feld auf dem Spielplan bei den Entdeckungen LEER werden, ziehe zufällig 1 der übrigen Stufe III-Entdeckungen + lege sie darauf.

Schluss-Wertung: Tragt die jeweiligen SP ab.

- 1) **UNI-Leisten:** Schau, wie viele SP (im Stern) dein Marker dort erhält und wie oft du das Thema der Leiste erfüllst. Entsprechend oft erhältst du die SP.



- 2) **Tribunal:** Inquisitoren in deinem Keller:

- a. Addiere die unterhalb der Inquisitoren angegebenen Werte und erhalte diese SP.

Ketzerei-Anzeiger:

- b. Lese den oberhalb deines Ketzerei-Anzeigers abgebildeten Wert ab und erhalte diese SP.

Ermittelt die Summen eurer SP.

Patt: Es gewinnt der Beteiligte, dessen Gesamtwert aller Licht-Würfel auf seinem Observatorium höher ist. Bei weiterem Patt ist im Vorteil, wer mehr Winkel besitzt. Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.

Die Fähigkeiten der Astronomen:**GALILEO:**

- ➔ Galileo hat ein persönliches Feld des BUCHES DER KOMETEN auf seinem Astronomen-Tableau. Legt er 1 seiner Kometen dorthin, erhält er 2 Winkel.
- ➔ Immer dann, wenn Galileo eine BEOBACHTEN-Aktion ausführt, darf er 1 zusätzliche Konstellation beobachten. Dadurch darf er mit derselben Aktion ENTWEDER 1 Himmelskörper und 1 Konstellation beobachten ODER 3 Konstellationen.

KEPLER:

- ➔ Bei Spielaufbau legt Kepler sein zusätzliches Aktions-Plättchen auf das OBERSTE HELLE FELD des Firmaments (links neben "Winkel erhalten"). Dann wählt er 1 seinen normalen Aktions-Plättchen und legt es auf das Feld unterhalb seines Portraits.
- ➔ Immer dann, wenn Kepler die besondere Bewegungs-Aktion seines zusätzl. Aktions-Plättchens nutzt, wählt er 1 der folgenden Optionen:
 - 1) Er tauscht die Position von 2 Aktions-Plättchen auf seinem Firmament.
 - 2) Er tauscht 1 Aktions-Plättchen seines Firmaments gegen das auf seinem Portrait aus.

COPERNICUS:

- ➔ Copernicus hat 1 persönliches Feld des BUCHES DES KOMETEN auf seinem Astronomen-Tableau. Legt er 1 seiner Kometen dorthin, darf er 2 unterschiedliche Inquisitoren je 2-mal ÜBERZEUGEN (sie bewegen sich beide bis zu 2 Felder).
- ➔ Er hat zudem 4 Bibliotheks-Plättchen. Er darf 1-mal pro Zug als kostenlose FREIE AKTION 1 Bibliotheks-Plättchen auf die Buchrücken in seiner Bibliothek legen. Einmal gelegte Plättchen dürfen nicht mehr versetzt werden.
- ➔ Die abgedeckten Boni werden durch die Boni auf den Plättchen ersetzt. Bibliotheks-Plättchen dürfen nicht über Felder gelegt werden, auf denen sich bereits 1 Buch oder 1 anderes Bibliotheks-Plättchen befindet.
- ➔ Bibliotheks-Plättchen müssen vollständig auf den Feldern der Buchrücken liegen und dürfen nicht darüber hinausragen. Die Plättchen sind doppelseitig, daher darf Copernicus jedes Mal wählen, welche Seite er nutzt. Sie müssen jedoch so gelegt werden, dass die Symbole korrekt ausgerichtet sind.

BRUNO:

- ➔ Bruno hat 2 persönliche Felder des BUCHES DER KOMETEN auf seinem Astronomen-Tableau. Legt er 1 Kometen auf das erste Feld, darf er die ÜBERZEUGEN-Aktion bis zu 4-mal ausführen. Legt er 1 Kometen aufs 2. Feld, darf er 1 seiner Aktions-Plättchen verbessern.
- ➔ Bei Spielaufbau wird der Keller von Bruno's Observatorium mit seinem speziellen Keller-Plättchen abgedeckt.
- ➔ Auf dem 3. + 5. Feld des speziellen Kellers sind BONI abgebildet. Diese erhält Bruno immer dann, wenn 1 Inquisitor auf eines der Felder gezogen wird.