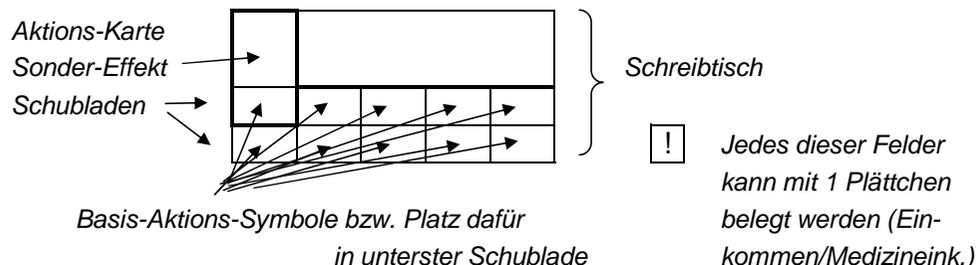


Man spielt 6 Runden zu je 2 Phasen: Aktions-Phase und Aufräum-Phase.

Aktions-Phase:

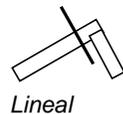
Zusatz-Aktionen: Siehe Seite 2 der KSR

- ◆ Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Es beginnt der Startspieler.
 - ◆ Im eigenen Zug MUSST Du 1 Aktions-Karte aus Deiner Hand spielen UND auf Deinen Schreibtisch legen = auf das erste freie Feld von links. Die unterste Schublade bleibt jeweils frei.
 - ◆ Du DARFST die BASIS-Aktion und ggf. den Sonder-EFFEKT durchführen. Die Basis-Aktion ist in der unteren Kartenhälfte angezeigt, der Sonder-Effekt ist in der oberen Kartenhälfte abgebildet.
Es kann auch auf Basis-Aktion und/oder Sonder-Effekt verzichtet werden.
- Reihenfolge von Basis-Aktion / Sonder-Effekt / Zusatz-Aktionen ist beliebig.
- ◆ Der Wert einer Basis-Aktion = Gesamtzahl Symbole dieser Aktion, die auf Deinem Schreibtisch und darunter sichtbar sind, inkl. auf aktueller Karte.



BASIS-AKTIONEN:

- Arbeiten:**
- ◆ Eigenen Marker auf Arbeitsleiste (im Technologiebaum) max. Felder wie Aktions-Wert voranziehen = so viele Münzen nehmen. Zielfeld erreicht: Es gibt trotzdem den vollen Wert (auch erneut).
 - ◆ Die vor dem Zielfeld angezeigte Bedingung ist zu erfüllen.
 - ◆ Sonderfeld-Effekt nutzen: Marker muss Bewegung dort beenden.



- Technologie:**
- ◆ 1 eigenen Studenten max. so viele Felder wie Aktions-WERT voranziehen, d.h., im Technologiebaum.
 - ◆ Beim Erreichen / Passieren eines Bonus-Plättchens wird dieses genommen und ausgeführt.
 - ◆ Sonderfeld-Effekt nutzen: Student muss Bewegung dort beenden. 4 Schlussfelder sind Zielfelder: Zum Betreten Bedingung erfüllen!
 - ◆ Von jeder Farbe darf max. 1 Student jedes Schlussfeld betreten.
 - ◆ Es dürfen beliebig viele Studenten auf demselben Feld sein.



- Reisen:**
- ◆ Eigenen Gelehrten auf Europaplan max. so viele Felder wie Aktions-WERT bewegen. Teilweise sind Weg-Kosten zu zahlen.
 - ◆ Beim Erreichen / Passieren eines Bonus-Plättchens wird dieses genommen und ausgeführt.
 - ◆ Bei Bewegungsende auf Stadt / Uni / Kultstätte / Zielfeld / Meisterfeld nimmst Du 1 REISE-WÜRFEL von Deinem Tableau und LEGST ihn auf das erreichte Feld.



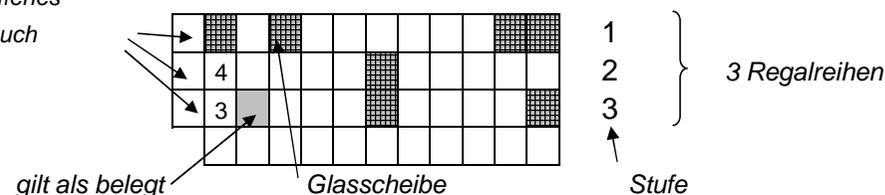
Reise-Würfel werden zeilenweise von rechts nach links und von oben nach unten entnommen.

Im Verlauf werden ggf. 1, 2, 4, 8 Siegpunkte (SP) fällig.

- ◆ Von jeder Farbe darf nur 1 Reise-Würfel auf einem Feld liegen.
 - ◆ Es dürfen beliebig viele Gelehrte auf demselben Feld sein.
 - ◆ Das Zielfeld erfordert zum Betreten die Erfüllung der Bedingung.
- Lehrstunde:**
- ◆ Nimm genau 1 der 9 u.m. ausliegenden Aktions-Karten auf die Hand mit einer Stufe max. so hoch wie Basis-Aktions-WERT.
 - ◆ Die Stufe stimmt mit der Anzahl an Lehrstunde-Symbolen auf ihrer Rückseite überein (1 - 3 Magisterhüte).
 - ◆ Nutzung der Karte ist ab nächstem Zug erlaubt.



- Studieren:**
- ◆ Nimm 1 Deiner Regal-Plättchen* und lege es auf ein Buchfeld Deiner Wahl in einer Regalreihe, deren Stufe (1 - 3) max. dem WERT der Aktion entspricht.



- ◆ Regal-Plättchen werden von oben nach unten von Deinen Vorräten genommen. Das jeweils letzte Plättchen bringt sofort einen Bonus ein. Erst wenn die 3 Regal-Plättchen des obersten Stapels weg sind, darf man vom 2. Stapel Plättchen nehmen usw..
- ◆ Sind nun alle Buchfelder einer Reihe / Spalte mit Regal-Plättchen belegt, gibt es ab jetzt das Einkommen in Siegpunkten, auf das der Pfeil der Reihe / Spalte zeigt. Wann? = in Aufräum-Phase.
- ◆ Die Bedingungen des Buchfeldes müssen erfüllt sein, um ein Regal-Plättchen dort abzulegen (weiteres später).
- ◆ Glasscheiben begrenzen Reihen / Spalten.

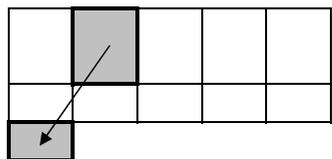
- Joker:  ♦ Aktions-Karte mit JOKER-Symbol = beliebige Basis-Aktion.
 ♦ Der WERT der Aktion ergibt sich aus Anzahl der vorkommenden Symbole auf eigenem Tableau in der gewählten Basis-Aktion PLUS 1 für den aktuellen Joker.

ZUSATZ-AKTIONEN: *beliebig viele sind im eigenen Zug erlaubt*

- ♦ Vor, während, nach Basis-Aktion gibt es gegen Geld Zusatz-Aktionen.
- 1 Decke 2 Aktions-Karten von 1 Stapel auf. Mehrfach je Zug möglich. Die Karten kommen offen neben den zugehörigen Stapel.
- 2 Erhöhe den Wert einer Basis-Aktion um 1. 1-mal je Zug erlaubt. Nicht bei Nutzung eines Erfindungs-Plättchens / Meisterkarte möglich.
- 3 Kaufe 1 Trank. Mehrfach im Zug erlaubt. Nimm Dir 1 Trank aus dem allgemeinen Vorrat.
- 5 Bringe 1 neuen Studenten ins Spiel. Mehrfach im Zug erlaubt. Nimm 1 Studenten, der neben Deinem Tableau steht und stelle ihn auf das Startfeld des Technologiebaums.

Aufräum-Phase: *Rundenende (In Runde 6: Es gibt NUR Einkommen)*

- ♦ Jeder Spieler hatte 5 Züge (Schreibtische sind komplett mit Karten belegt).
- ♦ Jeder Spieler schiebt EINE beliebige** Aktions-Karte (vom Schreibtisch) unter sein Tableau, links unten beginnend. Die untere Hälfte bleibt sichtbar.
- ♦ Alle übrigen gespielten Karten kommen auf die Hand.



Beispiel: Auf Wunsch wandert die 2. Karte nach links unten, dabei halb unter das Tableau.

- ♦ Das Startspieler-Plättchen wechselt zum nächsten Spieler nach LINKS.
- ♦ Jeder Spieler erhält gesamtes aktiviertes Einkommen (SP) seines Tableaus.
- ♦ Alle aufgedeckten Aktions-Karten in den 3 Reihen werden unter jeweiligen Stapel gelegt (beginnt jeweils mit der Karte ganz rechts). Von jedem Stapel werden 3 neue Karten gezogen.

Spielende:

- ♦ Nach der 6. Runde endet das Spiel. Jeder Spieler hat nun 5 untergeschobene Aktions-Karten aus den Vorrunden ausliegen.
- ♦ Es gibt jetzt noch Siegpunkte für die Zielfelder mit eigener Figur darauf.
Figur = Reisewürfel / Student / Markerscheibe der Arbeitsleiste
- ♦ Gespielte Meister-Karten bringen je bis zu 7 Siegpunkte ein.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.
 Patt: Alle Beteiligten sind gleichplatziert.

Bedingungen für Regalplättchen und vor Zielfeldern:

Um ein Regal-Plättchen platzieren zu können, gelten diese Regeln:

- ♦ Universitäts- / Kulturstätte-Bedingung wird durch Besuch des entsprech. Ortes erfüllt. Es liegt somit 1 eigener Reisewürfel dort.
- ♦ Eine Folianten-Bedingung erfüllt man, wenn die entsprechenden Folianten sichtbar auf dem eigenen Schreibtisch liegen bzw. auf selbst gespielten Meister-Karten abgebildet sind. Erfüllung mehrerer Bedingungen mit ein- und demselben Folianten ist ok. Das kann auch über mehrere Züge vorkommen.
- ♦ Muss man bei einer "Studieren"-Aktion / beim Betreten eines Zielfeldes eine Bedingung erfüllen, kann man TRÄNKE einsetzen, die die Erfüllung erleichtern. Jeder Trank ersetzt dabei 1 fehlenden Folianten.
 ! 3 Tränke ersetzen 1 Reise zu einer Universität / Kultstätte.

Hinweise:

Nur Bonus-/ Einkommens- / Ideen- / Medicineinkommens-Plättchen werden vom Spielplan / Fortschrittsplan entnommen.

*Die Abbildung von Büchern auf den Regal-Plättchen hat keine Relevanz.
 **aber nicht den Joker, der immer auf die Hand zurück kommt

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.03.19

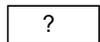
MEISTER-KARTEN: Sie kann man auf 4 Arten spielen:

- ... wenn einer Deiner Studenten seine Bewegung auf einem Meister-Schlussfeld am Ende eines Pfads im Technologie-Baum beendet.
- ... wenn Dein Arbeitsmarker seine Bewegung auf dem Meisterfeld der Arbeitsleiste beendet.
- ... wenn Du 1 Reisewürfel auf das Meisterfeld auf dem Spielplan setzt.
- ... wenn Du Dein 9. Regal-Plättchen setzt.

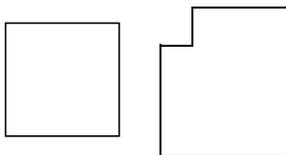
Sofort-Effekte (Blitz) sind beim Ausspielen ausführen.
Ist der Effekt eine Basis-Aktion führst Du sie maximal mit dem angegebenen Wert durch. Der Effekt kann nicht verstärkt werden.

SPEZIALISIERUNGS-PLÄTTCHEN:

- ◆ Immer wenn einer Deiner Studenten im Techno-Baum / auf der Arbeitsleiste seine Bewegung auf einem Spezialisierungsplättchen beendet, nimm das darauf abgebildete Ideen- / Einkommens-Plättchen (Trank, 2 SP, 2 Geld) und lege es auf Dein Tableau.
- "?": Freie Wahl aus Ideen- / Einkommens-Plättchen.



SONDER-FELDER:



- ◆ Beendet Dein Student seine Bewegung auf einem Sonderfeld, darfst Du dessen Effekt ausführen.
- ◆ Das Sonderfeld wird aber nicht entfernt.

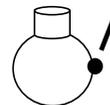
SCHLUSS-FELDER: ◆ Von jeder Farbe darf nur je 1 Student auf ein Schlussfeld eines Pfades gesetzt werden.

MEDIZIN-EINKOMMENS-PLÄTTCHEN:

- ◆ Bei Deinem 1. Besuch einer Stadt mit Medizin-Symbol nimmst Du 1 Medizin-Einkommens-Plättchen mit "1 Siegpunkt" - Symbol.
- ◆ Bei Deinem 2. Besuch einer Stadt mit Medizin-Symbol drehst Du Dein Medizin-Einkommens-Plättchen auf Seite mit "3 Siegpunkte" - Symbol.

EINKOMMENS-PLÄTTCHEN:

- ◆ Erhältst Du ein solches Plättchen, legst Du es auf ein "!" - Feld auf Deinem Tableau.
- ◆ Sollten alle 5 Felder voll sein, darfst Du eines der Plättchen dort durch ein neu erhaltenes Plättchen ersetzen.
- ◆ In der Aufräum-Phase erhältst Du den Nutzen:



Trank



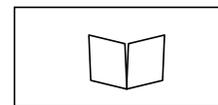
Siegpunkte



2 Münzen

IDEEN-PLÄTTCHEN:

- ◆ Das sind die rechteckigen Plättchen mit den Symbolen: Doktorhut, Kompass, Lineal, offenes Buch, Zahnrad
- ◆ Ideen-Plättchen darf man nur jeweils auf eine der 5 unteren Schubläden legen. Sollten alle Plätze belegt sein, darf man ggf. ein weiteres neues Plättchen gegen ein altes austauschen oder auch auf das neue Plättchen verzichten.



Bsp.: offenes Buch

FOLIANT:

