

Es wird in Runden gespielt, immer im Uhrzeigersinn.

Ablauf eines Zuges:

Ein Spielzug besteht aus 2 Teilen:

1) Trend(s) aktivieren:

Auf jedem Element sind beliebig viele Kolben erlaubt.

Unten auf dem Spielplan gibt es 5 Felder mit Trends im Periodensystem.

Ordnungszahl + / -	Ionisierungs-Energie erhöhen	Atom-Radius vergrößern	Atom-Masse erhöhen	Atom-Masse senken
-----------------------	---------------------------------	---------------------------	-----------------------	----------------------

a) ENTWEDER gibst Du **Energie-Marker** für 1 - MEHRERE **Aktivierungen** aus:

- ➔ Lege 1 Energie-Marker auf 1 der 5 Trend-Felder + bewege Deinen Kolben um 1 - 5 Felder in Richtung, die der Trend vorgibt, über das Periodensystem.
- ➔ Jeder weitere Trend, den Du jetzt aktivieren willst, kostet 2 Energie-Marker. Dabei kann auch ein gerade von Dir aktivierter Trend erneut aktiviert werden.

ODER Du **erhältst 1 - x Energie-Marker UND 1 Aktivierung**:

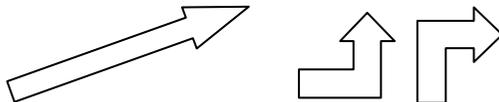
- ➔ Nimm **ALLE** Energie-Marker von einem Trend nach Deiner Wahl. Bewege Deinen Kolben um 1 - 5 Felder in Richtung, die der Trend vorgibt, über das Periodensystem.
- ➔ Sollte auf dem gewählten Trend kein Energie-Marker liegen, erhältst Du von dem Spieler mit den meisten Energie-Markern 1 Marker.  
*Patt: Du wählst einen der Beteiligten aus.*  
(Spiel zu zweit: Nimm 1 Marker aus der Schachtel.)

Ordnungszahl erhöhen oder senken:

Du kannst Deinen Kolben von dem Element, auf dem er steht, um bis zu + / - 5 Ordnungszahlen voran / zurück.  
*Bsp.: Standort Na(11): Ziel = ein Element mit einer Ordnungszahl von 6 bis 16.*

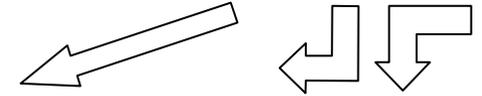
Ionisierungs-Energie erhöhen:

Du kannst Deinen Kolben von dem Element, auf dem er steht, um bis zu +/- 5 Felder nach rechts und/oder oben bewegen.



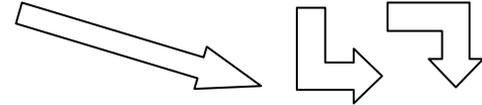
Atomradius vergrößern:

Du kannst Deinen Kolben von dem Element, auf dem er steht, um bis zu +/- 5 Felder nach links und/oder unten bewegen.



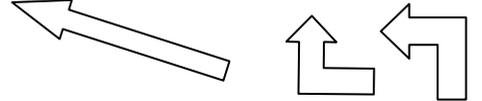
Atommasse erhöhen:

Du kannst Deinen Kolben von dem Element, auf dem er steht, um bis zu +/- 5 Felder nach rechts und/oder unten bewegen.



Atommasse senken:

Du kannst Deinen Kolben von dem Element, auf dem er steht, um bis zu +/- 5 Felder nach links und/oder oben bewegen.



Löcher in der Systemtafel:



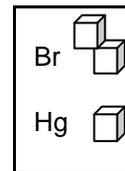
*Beispiele:* Von Ba(56) nach Hf(72) ist 1 Schritt. oder von Be(4) nach B(5) ebenso.

b) Elemente erforschen (DIREKT nach jeder Bewegung möglich):

- ➔ Liegt am Ende Deiner Bewegung 1 Ziel-Marker, markierst Du das Element unter dem Zielmarker auf einer Ziel-Karte mit 1 eigenem Forschungsmarker. Du darfst jedes Element derselben Zielkarte 1-mal erforschen. Es gibt Ziel-Marker in grün, blau, lila und rosa. Es können verschiedene Ziel-Marker auf dem selben Ziel-Element liegen. Jedes einzelne Element mit Ziel-Marker darf jeder Spieler erforschen (also erreichen).
- ➔ Kannst Du mehrere Trends aktivieren, kannst Du bei jedem Trend Deine Bewegung auf einem Ziel-Element beenden.

2) Nach dem Zug aktualisieren:

a) Abgeschlossene Ziel-Karte(n) (jedes Element darauf hat also 1 Forschungsmarker von Dir) aktualisieren:



- 1) **JEDER** Mitspieler, der 1 oder mehrere Forschungsmarker auf der jetzt abgeschlossenen Ziel-Karte hat, **MUSS** seine(n) Forschungsmarker zurücknehmen. Hatte ein Mitspieler 1 Marker dort, erhält er 1 Labor-Marker (Wert 3), für genau 2 Marker gibt es 1 Labor-Marker (Wert 5).

II) Du als der die Ziel-Karte abschliessende Spieler erhältst die ZIEL-KARTE. Sie zeigt unten rechts ihren Wert. UND außerdem: Nimm 1 Auszeichnungs-Plättchen Deiner Wahl vom Stapel oberhalb der Ziel-Karte (wenn verfügbar).

III) Decke eine neue Ziel-Karte von ihrem Stapel auf. Die Ziel-Marker dieses Stapels werden auf die Elemente im Periodensystem gelegt, die auf der Ziel-Karte angegeben sind.

**b)** Voranschreiten auf Elementgruppen-Karte:

I) Beendest Du Deinen Zug, wenn Dein Kolben auf einem Element ist, das zu der Element-Guppe gehört, die auf der NÄCHSTEN Elementgruppen-Karte ist, bewegst Du Dein Mikroskop im Uhrzeigersinn auf die(se) nächste Gruppenkarte.

II) Ziehst Du Dein Mikroskop vor, geht Deine Scheibe auf der Wissenschaftsleiste um 1 Feld vor. Auf den Feldern mit 18 / 23 / 28 Punkten gibt es ein Limit an erlaubten Scheiben dort. Dazu sind dort Pünktchen aufgedruckt.

**Der nächste Spieler zur Linken ist an der Reihe.**

**Spielende:**

Tritt eine der folgenden Bedingungen ein, wird das Spielende eingeleitet:

- Es wird die letzte Ziel-Karte von einem der Zielkarten-Stapel genommen.
- 2 Spieler haben ihre Scheibe auf die beiden rechten Felder der Wissenschaftsleiste gelegt.



Nun führt jeder Spieler (außer dem Spielende-Auslöser) 1 letzten Zug aus. Löste die Bedingung "letzte Ziel-Karte" das Spielende aus, werden 4 Ziel-Karten für den leeren Stapel aufgefüllt. Danach erfolgt die Endwertung.

ENDWERTUNG: Jeder Spieler addiert seine Punkte ...

- 1) auf seinen Ziel-Karten (je 6 bis 9) und Labor-Markern (je 3, 5 oder 15)
- 2) von der Wissenschaftsleiste (0 - 28)
- 3) von eigenen Forschungsmarkern auf NICHT abgeschlossenen Ziel-Karten: Man erhält Labor-Marker, als wäre die Karte abgeschlossen worden.
- 4) von eigener Agenda-Karte

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

*Patt: Beteiligter mit höchster Position auf Wissenschaftsleiste führt bzw. danach der Beteiligte mit mehr Energie-Markern*

**ZIEL-KARTEN:**

- ◆ Jeder Spieler darf auf der selben Ziel-Karte die selben Elemente erforschen. Die Karten gehören so lange niemandem, bis ein Spieler alle Elementvorgaben darauf mit einem seiner Forschungsmarker belegt hat.

**AUSZEICHNUNGS-PLÄTTCHEN:**

- ◆ Im eigenen Zug darf man beliebig viele seiner Auszeichnungs-Plättchen nutzen, um deren einmaligen Bonus zu erhalten. Nach Nutzung ist es abzugeben.

GRÜNE SCHLEIFEN: Verstärke 1 von Dir genutzten Trend um 1 - 3 Felder.

ROSA SCHLEIFEN: Stelle Deinen Kolben irgendwann in Deinem Zug auf ein beliebiges Element, das zu der hinten auf dem Auszeichnungs-Plättchen abgebildeten Gruppe gehört.

LILA SCHLEIFEN: Irgendwann im eig. Zug darfst Du den auf dem Auszeichnungs-Plättchen abgebildeten Trend kostenlos aktivieren.

BLAUE SCHLEIFEN: Irgendwann zu Beginn Deines Zuges darfst Du insgesamt 2 Energie-Marker von 1 oder 2 Trends nehmen. Es erfolgt keine Aktivierung dieser Trends dadurch. Danach wird Dein Zug normal ausgeführt.

**AGENDA-KARTEN:**

- ◆ Jede Ziel-Karte, die man erfüllt, kann für genau 1 Aufgabe der eigenen Agenda-Karte gewertet werden. Diese Punkte gibt es bei der Endwertung. Man muss nicht beide Aufgaben erfüllen.

LABOR-MARKER:

Der gelbe Marker (Wert 15) dient nur zum Einwechseln von kleineren Markern.

SEITENWECHSEL:

Man darf in einer Aktion die Spielplanseiten verlassen und auf der Gegenseite wieder eintreten (siehe Pfeile an beiden Seiten).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.10.19

## Elemente - Spielhilfe

Ablauf eines Zuges:

### 1) Trend(s) aktivieren:

a) ENTWEDER 1 - x Energie-Marker für Aktivierung auf Trend-Felder legen:

Zahle erst 1 Energie und dann immer 2 Energie-Marker für jede weitere beliebige Aktivierung (ggf. mehrmals die selbe).

ODER erhalte alle Energie-Marker von EINEM Trend und führe diesen aus. Es kann auch ein Trend ohne Marker sein:

⇒ *Kein Energie-Marker auf Trend? Erhalte 1 Marker vom Mitspieler mit den meisten Energie-Markern.*

*Zu zweit: Nimm 1 Energie-Marker aus der Schachtel.*

TRENDS: *Dein Kolben bewegt sich um ...*

- Ordnungszahl: bis zu + / - 5 Ordnungszahlen
  - Ionisierung:
  - Atomradius:
  - Atommasse erhöhen:
  - Atommasse senken:
- } 1 - 5 Felder

b) Elemente erforschen je aktiviertem Trend: Wenn Bewegung auf Ziel-Marker endet: 1 Forschungswürfel auf eine Ziel-Karte mit der Elementvorgabe wie unter dem Ziel-Marker setzen.

### 2) Trends aktualisieren:

a) Abgeschlossene Ziel-Karte(n): Beteiligte Mitspieler erhalten Labor-Marker (Wert 3 bzw. 5) und Du die Ziel-Karte. Suche Dir 1 Auszeichnungs-Plättchen (oberhalb Ziel-Karte) aus.

b) Ist Dein Kolben auf einem Element, das zur nächsten Elementgruppenkarte vor Deinem Mikroskop gehört, wandert Dein Mikroskop im Uhrzeigersinn auf dieser Gruppenkarte UND Deine Scheibe auf der Wissenschaftsleiste geht +1 vor.

Spielende: Es gibt Punkte von ...

- 1) eigenen Ziel-Karten (je 6 bis 9) und Labor-Markern (3, 5, 15)
- 2) der Wissenschaftsleiste (0 - 28)
- 3) eigenen Forschungsmarkern auf NICHT abgeschl. Ziel-Karten: Man erhält Labor-Marker, als wäre die Karte abgeschlossen.
- 4) eigener Agenda-Karte

## Elemente - Spielhilfe

Ablauf eines Zuges:

### 1) Trend(s) aktivieren:

a) ENTWEDER 1 - x Energie-Marker für Aktivierung auf Trend-Felder legen:

Zahle erst 1 Energie und dann immer 2 Energie-Marker für jede weitere beliebige Aktivierung (ggf. mehrmals die selbe).

ODER erhalte alle Energie-Marker von EINEM Trend und führe diesen aus. Es kann auch ein Trend ohne Marker sein:

⇒ *Kein Energie-Marker auf Trend? Erhalte 1 Marker vom Mitspieler mit den meisten Energie-Markern.*

*Zu zweit: Nimm 1 Energie-Marker aus der Schachtel.*

TRENDS: *Dein Kolben bewegt sich um ...*

- Ordnungszahl: bis zu + / - 5 Ordnungszahlen
  - Ionisierung:
  - Atomradius:
  - Atommasse erhöhen:
  - Atommasse senken:
- } 1 - 5 Felder

b) Elemente erforschen je aktiviertem Trend: Wenn Bewegung auf Ziel-Marker endet: 1 Forschungswürfel auf eine Ziel-Karte mit der Elementvorgabe wie unter dem Ziel-Marker setzen.

### 2) Trends aktualisieren:

a) Abgeschlossene Ziel-Karte(n): Beteiligte Mitspieler erhalten Labor-Marker (Wert 3 bzw. 5) und Du die Ziel-Karte. Suche Dir 1 Auszeichnungs-Plättchen (oberhalb Ziel-Karte) aus.

b) Ist Dein Kolben auf einem Element, das zur nächsten Elementgruppenkarte vor Deinem Mikroskop gehört, wandert Dein Mikroskop im Uhrzeigersinn auf dieser Gruppenkarte UND Deine Scheibe auf der Wissenschaftsleiste geht +1 vor.

Spielende: Es gibt Punkte von ...

- 1) eigenen Ziel-Karten (je 6 bis 9) und Labor-Markern (3, 5, 15)
- 2) der Wissenschaftsleiste (0 - 28)
- 3) eigenen Forschungsmarkern auf NICHT abgeschl. Ziel-Karten: Man erhält Labor-Marker, als wäre die Karte abgeschlossen.
- 4) eigener Agenda-Karte