Ihr spielt 4 Jahre bzw. 5 (zu zweit/dritt).

Jedes Jahr teilt sich in 2 PHASEN:

A - VORBEREITUNG:

nicht im 1. Jahr

1) ZUG-REIHENFOLGE FESTLEGEN:

- LEGE alle Gesellschafts-Marker von der Zugreihenfolge-Leiste links neben die Leiste. Dann beginnt die Person mit dem höchsten Ansehen und weiter in absteigender Reihenfolge mit der Platzierung ihres Markers auf 1 freien Königs-Gunst-Feld. Falls Patt: Person mit Spielfigur oben liegend ist eher dran.

- ERHALTE sofort die angezeigte Gunst: 3 Prestige / 5 Pfund / 2 Ansehen / 1 Wissen / Aktion "Exped. reservieren" / 1 Relikt nach Wahl aus Regionen-Beutel eigener Wahl

- Wer final am weitesten LINKS steht auf der Leiste, ist neuer START-Spieler.

2) FORSCHENDE SAMMELN:

- NIMM alle deine forschenden Spielfiguren zurück und PLATZIERE sie auf den entsprechenden Portraits auf deinem Gesellschafts-Tableau.

3) NEUE EXPEDITIONEN ANKÜNDIGEN:

- LEGT die Exped.-Karten der Felder 1 + 2 (rechts) vom Exped.-Bereichs ab. SCHIEBT die verbleibenden Karten 2 Felder nach rechts und FÜLLT die beiden LINKEN Felder auf. Ggf. Ablagestapel mischen = Nachzieh-Stapel.

B - AKTIVIERUNG:

- In ZUG-REIHENFOLGE führen die Personen abwechselnd Züge aus, bis sie alle ihre Forschenden aktiviert haben:

- WÄHLE 1 Forschenden von deinem Gesellschafts-Tableau. Jeder Forschende ist gekennzeichnet durch:

  1) Ein Portrait
  2) Eine temporäre Fähigkeit (ganz rechts auf Tableau), die die Organisation bestimmter Expeditionen erleichtert.
  3) Seine Expertise, die die Stärke seiner Aktionen und seine Fähigkeit, auf Expeditionen zu gehen, bestimmt.

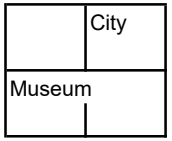
- **PLATZIERE** ihn an einem Ort im nummerierten Abschnitt (1 - 6), der seiner **EXPERTISE** entspricht, vorübergehend erhöht oder nicht.

Die **Expertise** (festgelegt während des Aufbaus) **kann** während des Spiels auf zwei Arten **zunehmen**. Eine Erhöhung wird dauerhaft auf dem Gesellschafts-Tableau markiert. Man darf nicht niedriger einsetzen als Expertise-Wert.

Um eine **AKTION zu verbessern**; kann eine Person (der Spieler) **ANSEHEN AUSGEBEN**, um die **EXPERTISE** eines Forschenden temporär für die Dauer der Aktion zu erhöhen **(Expertise Maximum: Stufe 6**).
Expertise kann nicht über den für die gewählte Aktion erford. Expertise-Wert hinaus erhöht werden, um ggf. später beim ORTS-BONUS Vorteile zu haben.

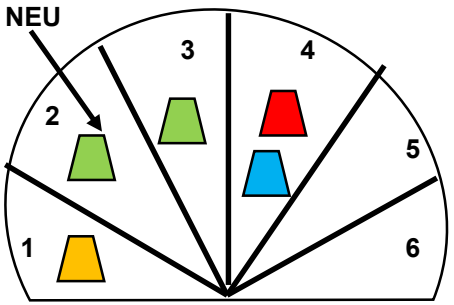
Je **höher die Expertise**, desto mehr Aktionen stehen dem Forschenden zur Verfügung ODER desto mächtiger sind die Effekte seiner Aktionen.
Je **niedriger die Expertise**, desto mehr Chancen hat er, von seinen Kollegen an einem Ort zu LERNEN. Ein Forschender kann immer 1 Aktion ausführen, die eine niedrigere Expertise erfordert, als er aktuell vorweist.

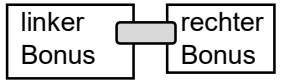
An jedem der 4 Londoner Orte können beliebig viele Forschende sein.



Die Orte "**The City**" und "**Royal Museum**" erfordern, dass der Spieler **ANSEHEN von mind. 4 bzw. 6 hat**, um dort einen Forschenden zu platzieren. Das Ansehen wird VOR AKTIVIERUNG überprüft und VOR jeder temporären Erhöhung seiner Expertise. Das bedeutet, dass man mit genügend Ansehen zu einem Ort gehen darf und dann erst 1 - x Ansehen ausgibt, um den gerade platzierten Forschenden mit mehr Expertise auszustatten.

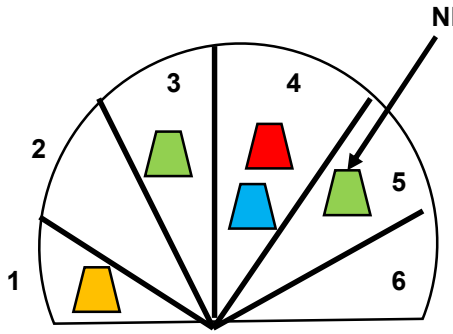
- VERTEILE Orts-Boni, FALLS dort bereits mind. 1 Forschender erfahrener ist, als dein gerade platzierter. Du erhältst DANN den LINKEN Bonus.
Der/die Forschenden mit höchster Expertise erhalten den RECHTEN Bonus.





Fall A: Dein Forschender hat weniger Expertise als andere.
Erhalte den LINKEN Bonus.

Beide erhalten den Bonus RECHTS, jeder komplett.

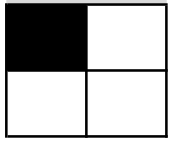


linker Bonus | rechter Bonus

Fall B: NIEMAND erhält BONUS, da du keinen erfahreneren Spieler vorfindest.

♦ **FÜHRE an einem ORT GENAU 1 AKTION aus.**

UNIVERSITY OF LONDON

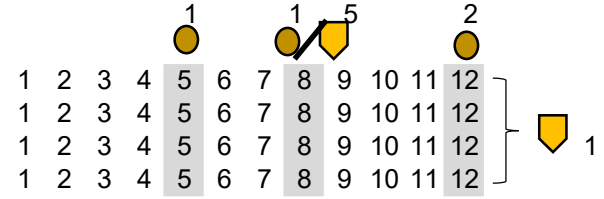


Hier gibt es WISSEN zu erwerben.

STUDIEREN: Für 1 - 2 EXPERTISE erhöhst du 1 WISSEN in Exped.-Region deiner Wahl.
Für 3 - x EXPERTISE erhöhst du 2 WISSEN in 1 - 2 Exped.-Regionen deiner Wahl.

WISSEN VERTIEFEN: Für 4 - x EXPERTISE darfst du 1 beliebigen RELIKT-Marker (der noch vor dir liegt) aus dem Spiel geben (offen abseits). ERHALTE dafür 3 WISSEN in GENAU der Region, die der des Relikt-Markers entspricht.

WISSENS-LEISTE:



Jedes Mal, wenn eine deiner Scheiben einen Punktestand von 5 / 8 / 12 erreicht / überschreitet, ERHÄLTST du 1 bzw. 5 .
Jeder Punkt Überlauf über 12 hinaus bringt dir 1 .

PP Gelehrsamkeit (eine der Punkteleisten)

JEDERZEIT während deines Zuges ist auch 1 - x-mal folgendes möglich:

➡ **ANSEHEN GEWINNEN:** PLATZIERE 1 deiner Gesellschafts-Scheiben unterhalb der Ansehens-Leiste und ERHALTE 2 ANSEHEN, max. bis zur 9.

➡ **EINEM GÖNNER DANKEN:** LEGE den auf einer deiner GÖNNER-Karten angegebenen RELIKT-Marker ab (offen abseits). DREHE die Karte auf die Rückseite und ERHALTE 1 ANSEHEN.
Unbedankte Gönner bringen später je 3 - 5 Minus-Punkte.

➡ **ROYAL SOC.-ZIELE:** Erfüllst du ein Ziel der 3 ausliegenden Plättchen (A / B / C), darfst du 1 Scheibe platzieren und die Belohnung erhalten.

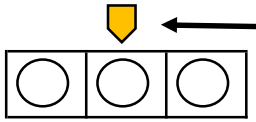
THE ROYAL MUSEUM



Hier kann man RELIKTE nutzen.

EIN RELIKT AUSSTELLEN: Du musst hier Ansehen von mind. 6 haben, bevor du 1 Forschenden aktivierst.

Expertise:	Relikt-Marker ablegen*	Scheibe(n) platzieren**
2 - 3	1	1
4 - 5	2	2
6	3	3



Sammlung (Beispiel)

ERHALTE Belohnung belieferter Sammlung.

! Platzierst du im selben Zug 2 oder 3 Relikte (bzw. Scheiben) in der selben Sammlung, gibt es nur 1-mal dort die Belohnung!

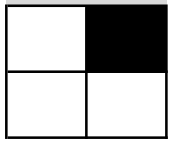
EIN RELIKT STUDIEREN: Du musst Ansehen von mind. 6 haben, bevor du 1 Forschenden aktivierst.

= GELEHRSAMKEIT

Expertise:	Relikt-Marker ablegen*	ERHALTE
1 - 4	1	1
5 - 6	2	2

*optional, offen neben dem Haupt-Spielplan
**in der Grand Gallery auf einem entsprechenden freien Feld der Sammlung eigener Wahl

THE CITY **Du findest hier einen KAPITALGEBER für Expeditionen.**

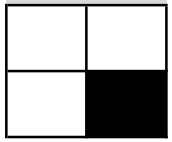


EINEN GÖNNER TREFFEN: Du musst hier Ansehen von mind. 4 haben, bevor du 1 Forschenden aktivierst.
ZIEHE 2 GÖNNER-Karten von oben und WÄHLE 1 davon aus, die mit heller Seite vor dir ausgelegt wird.
ERHALTE 3 bis 5 Geld je Expertise des eingesetzten Forschenden.
Die NICHT genutzte Karte legst du unter den Stapel der Gönner-Karten.

Jederzeit in deinem Zug kannst du den Gönnern (bisher ohne Dank) vor dir danken, indem du ihre Forderung erfüllst.
⇩
ERHALTE dann 1 Ansehen + DREHE die Gönner-Karte um, die du gerade erfüllt hast.

EIN RELIKT VERKAUFEN: Du musst hier Ansehen von mind. 4 haben, bevor du 1 Forschenden aktivierst.
VERLIERE 1 ANSEHEN und LEGE 1 RELIKT-Marker ab (neben Haupt-Plan).
ERHALTE 15 Geld.

PORT OF LONDON **Hier kannst du EXPEDITIONEN starten.**



EINE EXPEDITION ORGANISIEREN: NIMM 1 Karte aus dem Bereich der Expeditions-Karten / von der Hand.
Bei Wahl aus dem Bereich ist ggf. ANSEHEN zu zahlen und die übrigen. Karten rutschen nach rechts auf, bevor nachgefüllt wird.

Bedingungen:

1) PRÜFE, ob du die Voraussetzungen erfüllst, ZAHLE angezeigte KOSTEN.
Wenn du 2 ANSEHEN ZAHLST, sparst du 3 Geld der Kosten.
ODER ZAHLE 2 ANSEHEN, um das erforderliche Wissen um 1 zu senken.
Du kannst auch insg. 4 Ansehen ausgeben, um beide Effekte zu nutzen.

NUTZE ggf. die Spezial-Fähigkeit des eingesetzten Forschenden.
Diese ist auf deinem Tableau immer ganz rechts angegeben.
Es kann Kostenreduzierung um 3 Geld sein / +2 WISSEN temporär in angezeigter Region, wenn der Forschende dorthin jetzt expediert.

2) ERHALTE bei deinem gerade genutzten Forschenden 1 Expertise.
ERHALTE die Gewinne der Expedition in freier Reihenfolge.

♦ EXPEDITION RESERVIEREN:



NIMM 1 Expedition aus der Auslage und zahle ggf. Ansehen ODER NIMM 3 verdeckte Exped. vom Stapel und wirf 2 davon ab.

ENDE d. ZUGES: **ÜBERPRÜFE**, dass du nicht mehr als **3 Karten** auf der Hand hast.
Der nächste Spieler lt. SPIELER-REIHENFOLGE-LEISTE ist dran.

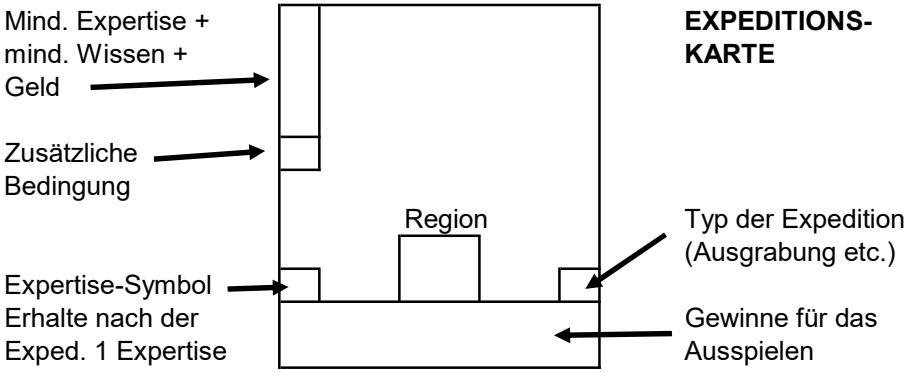
JAHRES-ENDE: Wenn alle Personen ihre je 3 Forschenden aktiviert haben, endet das laufende Jahr.

➡ **ÜBERPRÜFE** - je nach Jahr -, ob du die KÖNIGLICHE Anforderung erfüllst, d.h., bei 2 - 3 Spielern nach Jahr 3 und 5, bei 4 Spielern nach Jahr 2 und 4.
➡ RÜCKE den Jahres-Marker um 1 Feld vor. Ein neues Jahr startet.

SPIELENDE + WERTUNG: *Es gibt PP (Prestige-Punkte).*

1) GRAND GALLERY: Jede voll-/UNvollständige Sammlung = 12 / 6 PP für Spieler mit meisten Scheiben dort.
Patt: Beteiligte teilen sich die PP (ggf. gleichmäßig abrunden).

2) STUDIEN-Karten: ERHALTE Gelehrsamkeit basierend auf erreichten Zielen.
3) BLOOMSBURY-Pl., Spielende-Fähigk.: ERHALTE Gelehrsamkeit + PP.
4) GÖNNER-Karten: VERLIERE PP, wenn Karte nicht umgedreht wurde.
Setzt eure Gelehrsamkeits-Marker rüber auf die PP-Leiste. Niedrigere PP beider PP-Marker zählen. Höchste PP gewinnen. Patt: Jeder Beteiligte schaut nach dem Stand seiner 2. PP-Scheibe. Ansonsten entscheidet danach das Ansehen.



EXPEDITIONS-KARTE

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 04.10.26