



SPIELREGEL

ZIEL DES SPIELS

Du willst das größte Erfinder-Team aller Zeiten stellen. Dieses wird anhand der errungenen Siegpunkte ermittelt. Siegpunkte erhältst du, indem deine Erfinder an bedeutenden Erfindungen mitwirken und, wichtiger noch, sie das Patent nach Fertigstellung für sich beanspruchen.

SPIELMATERIAL



20 ERFINDEKÄRTCHEN UND 33 START-WISSENSPLÄTTCHEN:

- 1 Name des Erfinders
- 2 Sein Wissen in Physik, Chemie, Mechanik und Mathematik
- 3 Die Werte seiner Start-Wissensplättchen
- 4 Sein Aufwertungsziel
- 5 Siegpunktbelohnung für das Aufwertungsziel
- 6 Start-Wissensplättchen

36 ERFINDEKARTEN

- 1 Name der Erfindung
- 2 Notwendiges Wissen, um die Erfindung fertigzustellen
- 3 Ordnungszahl: 0 für Waffen ⚔, 1 für Transport 🚗, 2 für Kommunikation 📞, 3 für Freizeit 🎮, 4 für Zeitmesser ⌚ und 5 für elektrischen Strom ⚡
- 4 Siegpunktbelohnung für das Patentieren dieser Erfindung
- 5 Zeitalter der Erfindung (I, II oder III)



52 BELOHNUNGSPLÄTTCHEN:

- 1 Siegpunktplättchen
- 2 Aufwertungsplättchen
- 3 Auffrischungsplättchen
- 4 Geniestreichplättchen
- 5 Ordnungszahlplättchen

Hinweis: Alle Belohnungsplättchen zeigen auf ihrer Rückseite eine 1.

SPIELAUFBAU

- 1 Jeder von euch wählt ein Team, bestehend aus vier Erfindern mit derselben Hintergrundfarbe, und nimmt sich die zugehörigen Spielsteine. (Die Teams sind gemäß den Zeitaltern zusammengestellt, in denen die Erfinder lebten.) Dann setzt ihr die Start-Wissensplättchen in die Erfinderkärtchen ein, entsprechend den Startwerten des jeweiligen Erfinders.
- 2 Sortiert die Karten mit den Erfindungen gemäß ihren Rückseiten in drei Stapel (Zeitalter I, II und III), mischt jeden Stapel einzeln und legt sie als drei verdeckte Stapel an eine Seite des Tisches. Zieht vom ersten Zeitalter 3 Karten mehr, als Spieler an der Partie teilnehmen, und legt diese aufgedeckt in die Tischmitte. Übrige Karten dieses Zeitalters legt ihr zurück in die Spielschachtel.
- 3 Legt alle Belohnungsplättchen in den Beutel. Zieht für jede Erfindung in der Tischmitte 2 Belohnungsplättchen aus dem Beutel und legt sie auf die Erfindung, sodass deren Vorderseite zu sehen ist (nicht die 1).
- 4 Bestimmt zufällig einen Startspieler. Dieser erhält die Leonardo-Figur und stellt sie vor sich ab.

Und los geht's ...



WOFÜR ERHÄLTST DU SIEGPUNKTE?

Es gibt vier verschiedene Möglichkeiten, Siegpunkte zu erlangen. Alle hängen aber direkt davon ab, wie die Belohnungen nach Fertigstellung einer Erfindung verteilt werden (siehe „Belohnungen verteilen“).

▣ **Patente beanspruchen** (Erfindungskarten nehmen): Auf jeder Erfindung ist angegeben, wie viele Siegpunkte sie wert ist. Der Wert steigt mit jedem Zeitalter an, genauso wie die Schwierigkeit, die Erfindung fertigzustellen:



▣ **Siegpunktplättchen sammeln.**



▣ **Erfinder aufwerten:** Du kannst jederzeit das Wissen eines deiner Erfinder in einem Gebiet verbessern, indem du ein Aufwertungsplättchen in deinem Besitz einsetzt. Wenn ein Erfinder sein Aufwertungsziel erreicht oder übertrifft (rechts auf seinem Kärtchen), ist er bei Spielende die angegebene Anzahl an Siegpunkten wert.



Hinweis: Du darfst deine Erfinder auch in Wissensgebieten oder über Werte hinaus aufwerten, die dir nicht dabei helfen, deren Aufwertungsziele zu erfüllen. Vielleicht ist das sogar manchmal hilfreich, es bringt dir nur hinsichtlich der Siegpunkte nichts.

Bonus-Siegpunkte für eine oder mehrere Reihen: Jede Erfindung zeigt eine blaue Ordnungszahl. Bei Spielende erhältst du für jede fortlaufende Reihe (0-1-2-...), die du bilden kannst, so viele Siegpunkte, wie die höchste blaue Zahl in dieser Reihe angibt. Eine Reihe besteht aus mindestens 2 Karten, muss mit einer 0 beginnen und Ordnungszahlen in lückenloser, aufsteigender Reihenfolge enthalten.

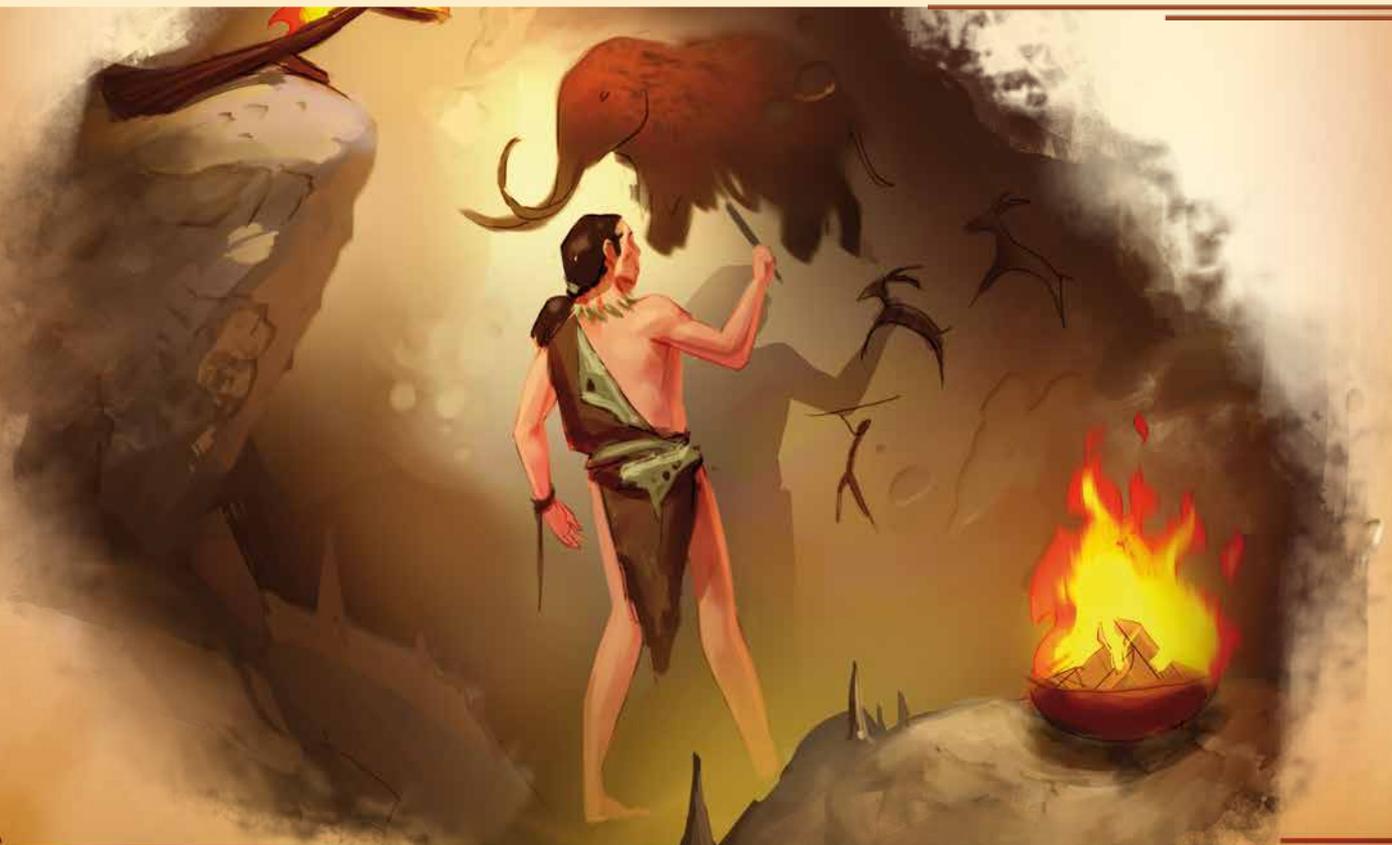


$$3 + 3 + 1 + 2 = 9$$

+

$$0 + 1 + 2 + 3 = +3$$

= 12



SPIELABLAUF

Wenn du am Zug bist, musst du eine der beiden folgenden Aktionen durchführen:

▣ **Einen Erfinder ans Werk schicken**

ODER

▣ **Alle Erfinder wieder einsatzbereit machen**

▣ **Einen Erfinder ans Werk schicken:** Du wählst einen deiner aktiven (senkrecht liegenden) Erfinder aus und lässt ihn an einer der ausliegenden Erfindungen mitarbeiten. Hierzu platzierst du (maximal) so viele deiner Spielsteine auf unbesetzten, passenden Feldern der gewünschten Erfindung, wie es dem Wissen dieses Erfinders in den verschiedenen Gebieten entspricht. Danach deaktivierst du den Erfinder, indem du ihn um 90° drehst, sodass er nun waagrecht liegt.

Bei dieser Aktion musst du Folgendes beachten:

- Du musst mindestens einen Spielstein platzieren.
- Du musst alle Spielsteine auf derselben Erfindung platzieren.
- Wenn dir der gewählte Erfinder erlauben würde, mehr Spielsteine zu platzieren, als unbesetzte, passende Felder auf der Erfindung verfügbar sind, so kannst du die überzähligen Spielsteine nicht einsetzen und legst sie in deinen Vorrat zurück.

Beispiel: Heiko führt das Antike-Team (Hypatia, Archimedes, Aristoteles und Hippokrates) und ist am Zug. Er lässt Archimedes an der Erfindung des Bogens arbeiten. Derzeit hat Archimedes den Wert 1 in Physik und den Wert 2 in Mechanik, daher platziert Heiko 1 Spielstein auf ein unbesetztes Physik-Feld und 2 Spielsteine auf unbesetzte Mechanik-Felder. Danach dreht er Archimedes um 90°, sodass er waagrecht liegt. Solange der Erfinder in dieser Position liegt, kann Heiko ihn nicht mehr nutzen.

1



2



ODER

▣ **Alle Erfinder wieder einsatzbereit machen:** Du drehst alle deine deaktivierten (waagrecht liegenden) Erfinder um 90° zurück in die senkrechte Position. Damit du diese Aktion ausführen kannst, musst du mindestens einen deaktivierten Erfinder haben.

Beispiel: Heiko ist erneut am Zug. Drei seiner Erfinder sind derzeit deaktiviert. Er könnte nun seinen letzten Erfinder ans Werk schicken, entscheidet sich aber dafür, seine drei deaktivierten Erfinder einsatzbereit zu machen. So wird er in seinem nächsten Zug frei entscheiden können, welchen seiner dann vier aktiven Erfinder er ans Werk schickt.





EINE ERFINDUNG FERTIGSTELLEN

Eine Erfindung ist dann fertiggestellt, wenn alle Felder auf ihr besetzt sind. Der Spieler, der die Erfindung fertigstellt (also einen Spielstein auf das letzte unbesetzte Feld platziert), nimmt die Leonardo-Figur und stellt sie vor sich ab. Dann werden die Belohnungen verteilt.

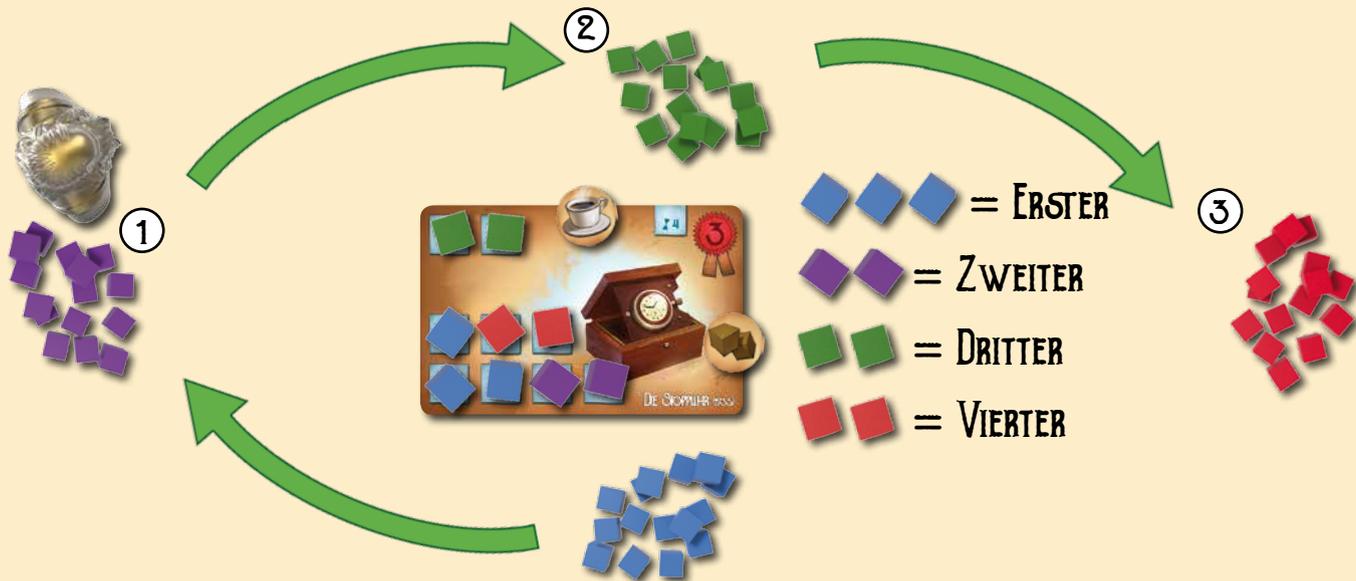
BELOHNUNGEN VERTEILEN

Um an der Verteilung der Belohnungen teilhaben zu dürfen, musst du mindestens einen Spielstein auf der fertiggestellten Erfindung platziert haben. Der Spieler, der den bedeutendsten Beitrag geleistet hat (also die meisten Spielsteine auf dieser Erfindung platziert hat), darf als Erster eine Belohnung wählen. Danach folgt der Spieler mit den zweitmeisten Spielsteinen usw.



Haben mehrere Spieler gleich viele Spielsteine platziert, werden diese Gleichstände folgendermaßen aufgelöst:

- 1 Der Spieler, vor dem die Leonardo-Figur steht.
- 2 Der Spieler, der in Spielreihenfolge am nächsten zum Spieler mit der Leonardo-Figur sitzt.
- 3 Der nächstfolgende Spieler in Spielreihenfolge.

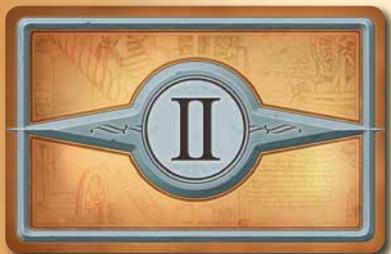


Jeder beteiligte Spieler erhält genau eine Belohnung: Entweder das Patent (die Erfindungskarte) oder eines der beiden Belohnungsplättchen, die auf der Erfindung liegen. Es können maximal 3 Spieler eine Belohnung erhalten. Jeder legt seine gewählte Belohnung vor sich ab. Übrig gebliebene Belohnungen werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Wenn die Belohnungen verteilt sind, nimmt jeder Spieler seine Spielsteine zurück und die Partie geht beim Spieler links von der Leonardo-Figur weiter.

WICHTIG: Sobald die vorletzte Erfindung des ersten Zeitalters fertiggestellt ist (und die zugehörigen Belohnungen verteilt sind), endet das Zeitalter. Gebt die Spielsteine auf der letzten, nicht fertiggestellten Erfindung an ihre Eigentümer zurück und legt die Erfindung samt den Belohnungsplättchen in die Spielschachtel zurück. Dann setzt ihr die Partie mit Zeitalter II fort.

ZEITALTER II



- ▣ Zieht vom Stapel des zweiten Zeitalters 3 Karten mehr, als Spieler an der Partie teilnehmen, und legt diese aufgedeckt in die Tischmitte. Übrige Karten dieses Zeitalters legt ihr zurück in die Spielschachtel.
- ▣ Zieht für jede Erfindung in der Tischmitte 2 Belohnungsplättchen aus dem Beutel und legt sie auf die Erfindung, sodass die Vorderseite zu sehen ist (nicht die 1).
- ▣ Setzt die Partie genau dort fort, wo ihr sie am Ende von Zeitalter I unterbrochen habt. Alle Erfinder bleiben in der Position, in der sie am Ende des Zeitalters waren (senkrecht oder waagrecht). Der Spieler links von der Leonardo-Figur macht den ersten Zug im neuen Zeitalter.
- ▣ Ansonsten wird das Zeitalter II genauso gespielt wie das erste.

ZEITALTER III



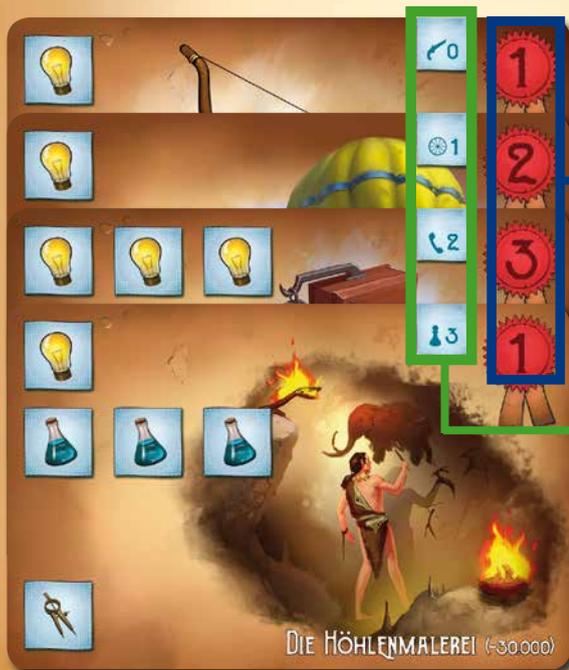
Zeitalter III wird wie die beiden vorangegangenen gespielt, wobei ihr natürlich die Erfindungen vom Stapel des dritten Zeitalters nehmt.

SPIELUNDE UND SPIELSIEG

Sobald ihr die vorletzte Erfindung des dritten Zeitalters fertiggestellt habt, endet die Partie. Jeder von euch zählt dann seine Siegpunkte. Diese ergeben sich aus:

- 1 den Punkten der beanspruchten Patente,
- 2 den Punkten für Reihen,
- 3 den Punkten auf den Siegpunktplättchen,
- 4 den Punkten auf den Erfindern, wenn diese ihr Aufwertungsziel erreicht haben.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt die Partie. Bei Gleichstand ist derjenige Spieler besser platziert, der mehr Patente beansprucht hat. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich diese Spieler die Platzierung.



①

$$1 + 2 + 3 + 1 = 7$$

+

②

$$1 + 1 + 2 + 3 = 7$$

= 10

3

$$\text{2} + \text{3} = 5$$

4

$$\text{1} + \text{2} + \text{3} + \text{6} = 9$$

$$\text{1} + \text{2} + \text{3} + \text{4} = 24$$



DIE BELOHNUNGSPLÄTTCHEN

Es gibt fünf verschiedene Arten von Belohnungsplättchen:



Aufwertungsplättchen: Ein solches Plättchen verbessert das Wissen eines Erfinders. Die Werte gehen von 1 bis 4. Du kannst jederzeit ein Plättchen in deinem Besitz einsetzen, um das Wissen eines deiner Erfinder in einem der wissenschaftlichen Gebiete zu verbessern. Hierbei darfst du den bestehenden Wert aber nur um genau 1 erhöhen. Eine 1 darfst du in ein bislang leeres Feld einsetzen, mit einer 3 ersetzt du einen bereits bestehenden Wert 2 usw. Einmal eingesetzte Aufwertungsplättchen kannst du nicht mehr versetzen.



Siegpunktplättchen: Ein solches Plättchen bringt die darauf angegebenen Siegpunkte.



Auffrischungsplättchen: Ein solches Plättchen erlaubt dir, alle deine deaktivierten Erfinder einsatzbereit zu machen (von einer waagerechten in eine senkrechte Position zu drehen). Dies zählt nicht als Aktion und du kannst das zu Beginn deines Zuges tun, um einen so einsatzbereit gemachten Erfinder sofort zu nutzen. Das Plättchen wird nach Nutzung abgeworfen.



Geniestreichplättchen: Ein solches Plättchen erlaubt dir, 2 zusätzliche Spielsteine einzusetzen, wenn du einen Erfinder ans Werk schickst – selbst in Wissensgebieten, in denen der Wert des Erfinders 0 ist. Das Plättchen wird nach Nutzung abgeworfen.



Ordnungszahlplättchen: Ein solches Plättchen erlaubt dir, eine fehlende blaue Zahl in einer Reihe zu ersetzen (auch 0 oder eine Zahl größer als 5 ist möglich).

WICHTIG:



Auf den Rückseiten aller Belohnungsplättchen befindet sich eine 1. Du kannst jedes Plättchen in deinem Besitz umdrehen und als Aufwertungsplättchen mit Wert 1 nutzen.

- ▣ Du kannst Belohnungsplättchen so lange aufbewahren, wie du möchtest, und sie einsetzen, wenn es dir sinnvoll erscheint.
- ▣ Es gilt niemals als Aktion, ein Belohnungsplättchen einzusetzen.

CREDITS

▣ **Autor:** Frédéric Henry

▣ **Grafische Gestaltung:** Loïg Hascoët

▣ **Illustration:** Gaël Lannurien

▣ **Biografien:** Thomas Hervet, Laura Rouquié,
Lénaïck Petitjean

Übersetzung & Redaktion der deutschen Ausgabe: Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff