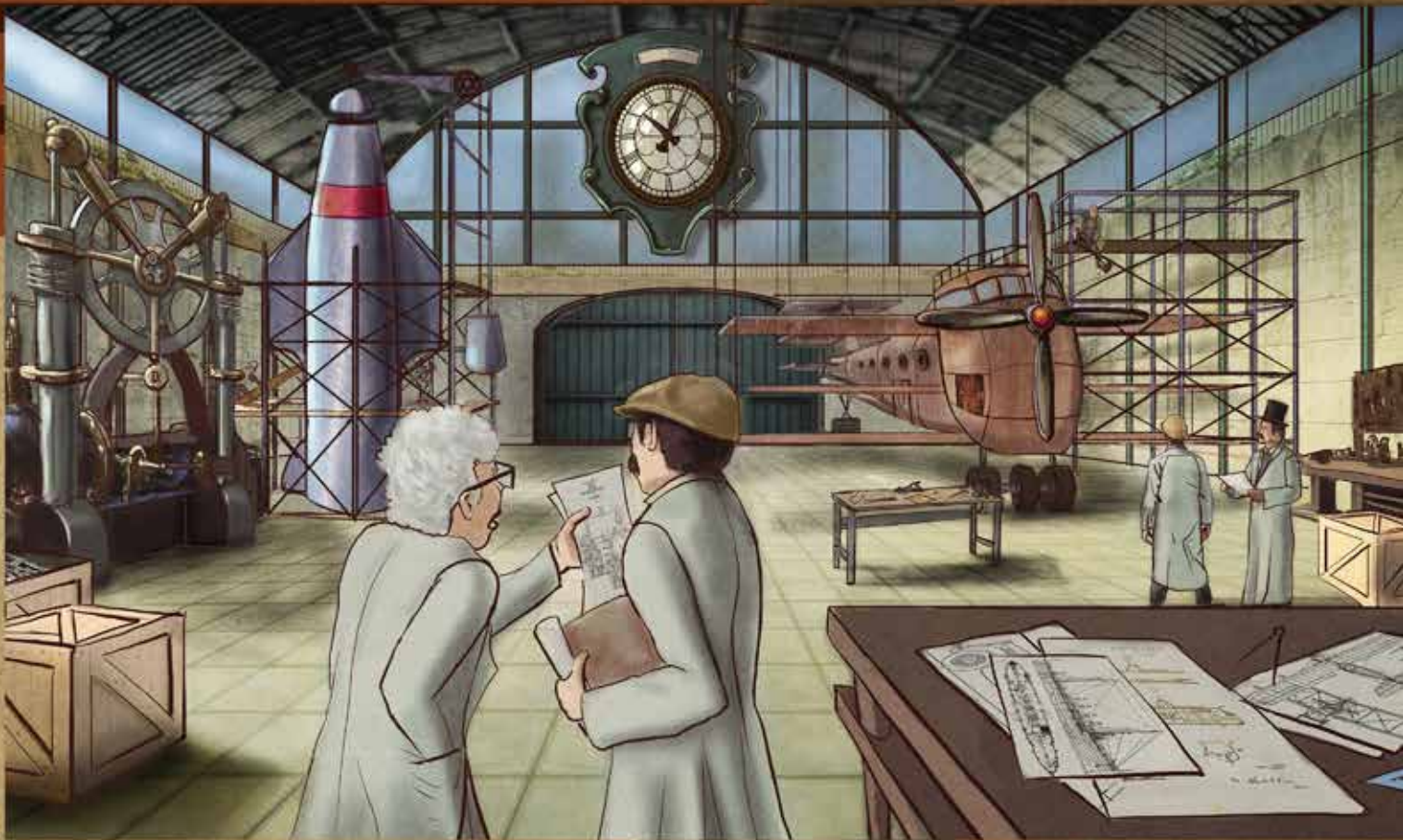


EXPO 1906



SPIELREGELN

CREDITS

Autoren: Remo Conzadori, Nestore Mangone

Illustration: Erebus (Giorgio De Michele)

Englische Korrekturlesung: Dave Thorby

Deutsche Übersetzung: Johannes N. Spicker

Die Autoren danken Stefania Aggazio, Valentina Bria, Luigi Maiolino, Battista Aversa und Giuseppe Zaccara für ihre Unterstützung bei Entwicklung und Test des Spiels.

Bei Kommentaren, Fragen und Anregungen schreibt uns am besten auf Englisch an:

Gotha Games Ltd

Unit 201

Room2Spare

Great Weston Trade Park

Weston Super Mare

BS22 8NA

UNITED KINGDOM

Oder schreibt uns eine e-Mail an info@gothagames.co.uk

Bemerkung: Keiner von uns ist englischer Muttersprachler, nichtsdestotrotz haben wir keine Mühen gescheut ein funktionales Regelbuch in einfachem Englisch zu verfassen (bzw. dieses zu übersetzen). Wir hoffen, dass einige unvermeidbare Grammatikfehler entschuldigt werden.

TRADEMARKS

Wenn nicht anders angegeben sind alle im Spiel vorkommenden Materialien, einschließlich Text, Spieldesign, Graphiken, Logos, Symbole und Bilder, sowie deren Auswahl und Anordnung Eigentum von Gotha Games und durch internationales Urheberrecht geschützt. Alle anderen urheberrechtlich geschützten Materialien sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Markenzeichen und Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Jegliche (direkten oder indirekten) Referenzen auf Markenzeichen und Marken dritter Parteien dienen ausschließlich informativen Zwecken; es werden keine besitzergreifenden Interessen verfolgt.



EXPO
1906

EXPO 1906

EIN SPANNENDES SPIEL UM ERFINDUNGEN UND TECHNISCHE ERRUNGENSCHAFTEN

Number of players: 1-4
Playing Time: 60-90 min
Age: 14+

Mailand, frühes 20. Jahrhundert, die Stadt ist in Aufruhr. Mehr als 200 neue Gebäude sollen rechtzeitig fertiggestellt werden um die klügsten Köpfe des Planeten willkommen zu heißen. Die Weltausstellung von 1906 steht bevor und als eine der 40 ausstellenden Nationen bist du zuversichtlich, dass deine Ingenieure und Wissenschaftler die Welt begeistern werden. Wer wird die bahnbrechendsten technologischen Neuheiten präsentieren? Welche Energiequelle wird sich durchsetzen: Die majestätische Dampfkraft oder die elegantere und effizientere Elektrizität? Kannst du die anderen Nationen im Wettstreit um Ruhm und Ansehen übertrumpfen?

KOMPONENTEN

1 Spielbrett
4 Laborbretter
20 Spielsteine (4 Farben)
13 Technologieplättchen
30 Projektplättchen
96 Ressourcenplättchen
20 Schrottplättchen
16 Juryplättchen
4 Zugreihenfolge-/ +30 SP Plättchen
24 Aktionskarten (4 Decks)
5 aufgewertete Aktionskarten
6 Bonus-SP-Plättchen



SPIELBRETT

Das Spielbrett besteht aus folgenden Bereichen:

1. Förderungsskala

Die Position der Spielsteine auf dieser Skala gibt die Menge Geld an die einem Spieler zur Verfügung steht. Geld dient dem Kauf von Ressourcen, Technologien und Projekten.

2. Prestigeskala

Die Position der Spielsteine auf dieser Skala gibt die momentanen Siegpunkte (SP) an. Sieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten bei Spielende.



3. Akademie

Projekte und Technologien die zur Verfügung stehen werden in diesem Bereich platziert. Während des Spiels werden Projekte zur Ausstellung bei der Weltausstellung und Technologien, die helfen die Projekte fertigzustellen, erworben.

4. Bahnhof

Ressourcenplättchen werden in diesem Bereich platziert, sie werden zur Fertigstellung von Projekten benötigt. Auf jedem Feld kann nur ein Plättchen gleichzeitig liegen. Pro Spieler werden 3 Ressourcenplättchen auf den Bahnhof gelegt.

5. Die Jury

Die Jury bewertet die Erfindungen die auf der Weltausstellung gezeigt werden. Bei Spielende drückt die Jury eine Vorliebe für Projekte aus die mit Dampfkraft  oder mit Elektrizität  betrieben werden.

Die Spieler können die Jury beeinflussen indem sie Plättchen auf die 10 zu Spielbeginn leeren Felder der 12 Juryfelder legen.

Der Begriff Dampfkraft wird hier sowohl für Dampfkraft als auch für Technologien die diese in mechanische Energie umwandeln gebraucht.

6. Patentamtsskala.

Das Patentamt dokumentiert Erfindungen der Spieler. Es gibt 6 Innovationspfade:

MATERIALKUNDE:	STAHL  ODER KUPFER 
ARBEITSPROZESS:	MANUELL  ODER AUTOMATISIERT 
FORSCHUNGSMETHODE:	THEORETISCH  ODER EMPIRISCH 

Um bei Spielende mehr SP für fertiggestellte Projekte zu erhalten, sowie um Bonus SP zu erlangen, kämpfen die Spieler um die Führung in denen von ihnen gewählten Innovationspfaden.

LABORBRETT

Jeder Spieler erhält ein Laborbrett (Labor). Darauf werden Projekte, Technologien und Ressourcen platziert. Zu Spielbeginn liegen Schrottplättchen vergangener Projekte in den Laboren. Die Spieler müssen diese entweder entfernen oder ihre Projekte um sie herumzubauen.

PLÄTTCHEN

Es gibt fünf verschiedene Plättchentypen: Ressourcen-, Projekt-, Technologie-, Schrott- und Juryplättchen.

				
<p>RESSOURCEN</p> <p>Die Ressourcen im Spiel sind Stahl, Kupfer, Manuelle Arbeit, Automatisierte Maschinen, Empirische Forschung, Theoretische Forschung, Dampfkraft und Elektrizität. Auf jedem Ressourcenplättchen finden sich 2 Arten von Ressourcen. Dabei stellen zwei Seiten je 2 Rohstoffe einer Art und zwei Seiten je 1 Rohstoff einer anderen Art zur Verfügung.</p>	<p>PROJEKTE</p> <p>Es gibt Projekte in 5 verschiedenen Formen: L-Form, T-Form, S-Form, I-Form, und quadratisch. Jedes Projekt benötigt zur Fertigstellung eine bestimmte Anzahl Ressourcen von 4 verschiedene Ressourcentypen. Bei Fertigstellung eines Projekts werden dem Spieler die aufgedruckten SP auf der Prestigeskala gutgeschrieben.</p>	<p>TECHNOLOGIEN</p> <p>Es gibt 2 Arten von Technologieplättchen: Ressourcentechnologien, die die zur Fertigstellung eines Projekts benötigten Ressourcen der abgebildeten Typen reduzieren und Verbesserungstechnologien, die die Aktionen eines Spielers aufwerten.</p>	<p>SCHROTT</p> <p>Schrottplättchen werden zu Spielbeginn auf den Laborbrettern der Spieler platziert. Sie können nur mit der Aktion „Laboratorium“ entfernt werden.</p>	<p>JURY</p> <p>Juryplättchen werden zufällig gezogen oder vom aktiven Spieler am Ende einer Spielrunde ausgewählt. Ein Juryplättchen kann entweder für Dampfkraft oder für Elektrizität stimmen.</p>

SPIELZIEL

Der Spieler mit den meisten SP bei Spielende gewinnt. SP werden durch fertiggestellte Projekte, Innovationspfade im Patentamt und bei Komplettierung eines Innovationspfads gewählte Zusatzbedingungen erlangt. Um ein Projekt fertigzustellen muss ein Spieler Ressourcen und Projekte mit Fördergeld erwerben und diese dann in geeigneter Anordnung in seinem Labor platzieren. Um das Fertigstellen von Projekten zu beschleunigen können Technologien erworben werden. Diese verbrauchen allerdings Platz im Labor und sollten demnach mit Blick auf noch zu realisierende Projekte platziert werden.

3\$, der zweite Spieler auf 4\$, der dritte Spieler auf 5\$ und der letzte Spieler auf 6\$.

6. Jeder Spieler erhält 5 Schrottplättchen und platziert sie wie abgebildet in seinem Labor.

7. Die Juryplättchen werden gemischt und verdeckt neben das Spielbrett gelegt. Zwei Juryplättchen werden gezogen und offen auf ein freies Juryfeld gelegt.

Nun kann das Spiel beginnen. Der Startspieler führt seinen ersten Zug der ersten Spielrunde durch.

SPIELVORBEREITUNG

1. Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt.

2. Die Ressourcenplättchen werden gemischt und verdeckt in Stapeln neben das Spielbrett gelegt. Pro Spieler werden nun 3 Ressourcenplättchen aufgedeckt auf den Bahnhof gelegt.

3. Die Projektplättchen werden nach Formen sortiert, gemischt und in separaten Stapeln neben das Spielbrett gelegt. Pro Form wird nun ein Projektplättchen auf die Akademie gelegt. Auch die Technologieplättchen werden in den Bereich Akademie gelegt.

4. Ein zufällig ermittelter Startspieler beginnt das Spiel, darauf folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

5. Beginnend mit dem Startspieler erhält jeder Spieler ein Laborbrett, ein Deck aus 6 Aktionskarten und fünf Spielsteine seiner Farbe. Jeder Spieler stellt drei Spielsteine auf Schritt 1 der Patentamtsskala, einen Spielstein auf Schritt 0 der Prestigeskala und den Letzten auf die Förderungsskala. Der Startspieler auf



**EXPO
1906**



BAHNHOF

Du kannst bis zu 3 Ressourcenplättchen vom Bahnhof auf dem Spielbrett kaufen, wobei das erste Plättchen 1\$, das Zweite 2\$ und das Dritte 3\$ kostet. Lege die gekauften Ressourcen offen vor dich.



AKADEMIE

Du kannst entweder ein Projektplättchen oder ein Technologieplättchen für 2\$ aus der Akademie kaufen. Lege das gekaufte Plättchen offen vor dich.



LABORATORIUM

Platziere bis zu 3 Plättchen (Projekte, Ressourcen, Technologien) aus deinem Vorrat in deinem Labor oder entferne bis zu 3 Plättchen aus deinem Labor (Projekte, Ressourcen, Technologien, Schrott). Gemischte Kombinationen sind möglich. Z. B. kannst du ein Plättchen aus deinem Labor entfernen und zwei Plättchen darin platzieren. Entfernte Plättchen werden auf den Ablagestapel gelegt. Schrottplättchen können nur entfernt werden.

Wenn das Entfernen eines Plättchens dazu führen würde, dass ein bereits fertiggestelltes Projekt unvollständig gemacht würde, dann kann das Plättchen nicht entfernt werden.



ZEITSCHRIFT

Bewege deine Spielstein im Patentamt um insgesamt 3 Schritte. Gemischte Kombinationen sind möglich. Z. B. kannst du einen deiner Spielsteine 1 Schritt auf dem Automatisierter Arbeitsprozess Innovationspfad nach vorne bewegen und einen anderen deiner Spielsteine 2 Schritte auf dem Stahl Innovationspfad nach vorne bewegen.



WOLKENKRATZER

Erhöhe deine Geldmenge um 4\$ auf der Förderungsskala.



KONFERENZRAUM

Führe zwei der folgenden Aktionen durch. Danach ist die Spielrunde beendet:

- Bewege und/oder rotiere bis zu 3 Plättchen (Projekte, Ressourcen, Technologien) in deinem Labor. **Sollte dadurch ein fertiggestelltes Projekt unvollständig werden kann ein Plättchen nicht bewegt werden.**
- Erhöhe deine Geldmenge um 1\$ auf der Förderungsskala.
- Bewege einen deiner Spielsteine im Patentamt um 1 Schritt nach vorne.
- Wähle ein Juryplättchen und lege es offen in den Bereich Jury auf dem Spielbrett. Nachdem du die zwei Aktionen durchgeführt hast beginnt die Aufräumphase.

VERLAUF EINER SPIELRUNDE

Das Spiel dauert zehn Runden. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn am Zug bis die Runde endet. Dabei können Spieler mehrere Züge in einer Runde durchführen. Eine Runde endet wenn ein Spieler die Aktionskarte „Konferenzraum“ spielt.

SPIELERZUG

In seinem Zug spielt ein Spieler eine Aktionskarte indem er sie offen vor sich legt. Nachdem er die auf der Karte beschriebene Aktion (siehe Liste links) durchgeführt hat ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

WICHTIG!

Ein Spieler kann in seinem Zug nicht die gleiche Aktionskarte spielen die der Spieler zu seiner Rechten gerade gespielt hat.

Es ist nicht erlaubt die Aktionskarte „Konferenzraum“ im ersten eigenen Zug einer Runde zu spielen!

PROJEKTE UND RESSOURCEN

Du erhältst ein Projekt indem du **Akademie** spielst und deine Fördergelder um 2\$ reduzierst.

Du erhältst Ressourcen indem du **Bahnhof** spielst. Die Kosten sind abhängig davon wie viele Plättchen du kaufst.

Wenn du die Aktion **Laboratorium** spielst kannst du Projekt- und Ressourcenplättchen auf leeren Feldern in deinem Labor platzieren

Projektplättchen belegen 4 Felder im Labor. Es gibt Projekte in verschiedenen Formen. Es gilt sie im Labor effizient anzuordnen.

Ressourcenplättchen belegen nur ein Feld im Labor. Jedes Ressourcenplättchen ist diagonal in zwei verschiedene Rohstofftypen geteilt, wobei jeder Rohstofftyp von zwei Seiten aus verfügbar ist. Ein Ressourcenplättchen versorgt ein anliegendes Projekt mit dem angrenzenden Rohstofftyp. Richtig gedreht kann ein Ressourcenplättchen einem Projekt zwei verschiedene Rohstofftypen zur Verfügung stellen oder auch einen Rohstofftyp zwei verschiedenen Projekten zur Verfügung stellen.



Ein Projekt ist fertiggestellt sobald die erforderlichen Mengen Ressourcen der verschiedenen Typen angrenzend liegen. Dabei zählen nur orthogonal direkt anliegende Ressourcen. Diagonale Verbindungen sind ungültig.



BEISPIEL

Um Cellophan zu erfinden muss das Projekt angrenzend liegen zu 2 Empirische Forschung, 2 Automatisierte Arbeit, 1 Kupfer und 2 Dampfkraft Ressourcen. Durch geschicktes Rotieren von Plättchen A hat der Spieler das Projekt mit 2 Empirische Forschung und 1 Kupfer versorgt. Plättchen B stellt die 2 benötigten Automatisierte Arbeit zur Verfügung, wobei die Elektrizität an das Telephonprojekt geht. Plättchen C stellt die 2 benötigten Dampfkraft Ressourcen zur Verfügung. Somit wurde Cellophan erfunden und wird auf der Weltausstellung ausgestellt. Die Theoretische Forschung auf Plättchen C bleibt momentan ungenutzt. Das Telephonprojekt benötigt zur.

TECHNOLOGIEN



AUFGEWERTETER BAHNHOF

Du kannst bis zu 3 Ressourcenplättchen vom Bahnhof auf dem Spielbrett kaufen, wobei das erste Plättchen 1\$, das Zweite 1\$ und das Dritte 2\$ kostet.



AUFGEWERTETE AKADEMIE

Du kannst ein Projektplättchen oder ein Technologieplättchen für 2\$ kaufen. Wenn du diese Aktion spielst erhältst du zusätzlich ein kostenloses Ressourcenplättchen vom Bahnhof.



AUFGEWERTETES LABORATORIUM

Du kannst bis zu 4 Plättchen in dein Labor legen/aus deinem Labor entfernen.



AUFGEWERTETE ZEITSCHRIFT

Bewege deine Spielsteine im Patentamt um insgesamt 4 Schritte. Zahle 1\$ weniger wenn du zwischen Innovationspfaden wechselst.



AUFGEWERTETER WOLKENKRATZER

Erhöhe deine Geldmenge um 6\$ auf der Förderungsskala.

Du erhältst Technologien indem du Akademie spielst und deine Fördergelder um 2\$ reduzierst. Du kannst ein beliebiges der in der Akademie noch verfügbaren Technologieplättchen wählen.

Wenn du die Aktion Laboratorium spielst kannst du Technologieplättchen auf leere Felder in deinem Labor legen. Die Technologie ist erst wirksam nachdem sie im Labor platziert wurde. Technologieplättchen belegen 4 Felder im Labor.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Technologieplättchen:

- Ressourcentechnologien stellen allen angrenzenden Projekten jeweils zwei Ressourcen von zwei verschiedenen Typen zur Verfügung, bzw. im Falle des Verbrennungsmotors und der Batterien vier Ressourcen eines Typs..
- Verbesserungstechnologien werten die Aktionen eines Spielers auf. Wer eine solche Technologie in seinem Labor platziert tauscht seine entsprechende Aktionskarte gegen die aufgewertete Version, unabhängig davon ob die Aktionskarte sich in seiner Hand oder auf dem Tisch befindet. Die ausgetauschte Karte kommt auf den Ablagestapel.

BEISPIEL

Die Verbrennungsmortertechnologie gibt angrenzenden Projekten 4 Dampfkraft – hier dem Cellophan- und dem Laparoskopieprojekt, die ihre Dampfkräftenforderungen nun komplett erfüllen*.

Die Verbesserungstechnologie Bahnhof ermöglicht dem Spieler das Benutzen der Aktionskarte Aufgewerteter Bahnhof. Die Technologie muss dafür nicht an ein Projekt angrenzen.



Das Cellophanprojekt ist bis auf 2 Automatisierte Arbeit Ressourcen fertiggestellt. Das Laparoskopieprojekt hingegen benötigt zur Fertigstellung noch 1 Empirische Forschung, 2 Automatisierte Arbeit und 2 Kupfer Ressourcen.

* Der Verbrennungsmotor stellt jedem angrenzenden Projekt 4 Dampfkraft zur Verfügung. Dies scheint viel zu sein, insbesondere da kein Projekt 4 Ressourcen eines Typs benötigt, allerdings wird eine zukünftige Expansion vollen Nutzen aus dieser Technologie ziehen.

PATENTAMT

Das Patentamt zeigt den Fortschritt veröffentlichter Artikel und Patente im Amtsblatt an.

6 der 8 Ressourcen im Spiel sind durch einen Innovationspfad repräsentiert:

Materialkunde: **Stahl** oder **Kupfer**

Arbeitsprozess: **Manuell** oder **Automatisiert**

Forschungsmethode: **Empirisch** oder **Theoretisch**

Zu Spielbeginn sind alle Spielfiguren im gemeinsamen Feld auf der linken Seite des Patentamts (Schritt 1). Von dort werden die Spielfiguren mit den Aktionen „Zeitschrift“ und „Konferenzraum“ entlang der Innovationspfade bewegt.

BEWEGUNGSREGELN

Jeder Schritt nach rechts kostet 1 Bewegungspunkt. Zeitschrift bringt 3 Bewegungspunkte (4 mit der Aktion Aufgewertete Zeitschrift) und Konferenzraum bringt (optional) 1 Bewegungspunkt. Betritt ein Spielstein ein Feld auf dem schon ein Spielstein steht, so wird der neu angekommene Spielstein unter alle schon Anwesenden gestellt. Rückwärtsbewegungen sind verboten. Bewegungen zwischen verschiedenen Innovationspfaden sind nur an auf dem Spielbrett angezeigten Stellen möglich und erfordern einen Bewegungspunkt sowie meist eine dort angegebene Menge Geld. Dies ist der einzige Weg Spielsteine von einem Innovationspfad auf einen anderen zu bewegen. Spieler können mehrere Sprünge zwischen Innovationspfaden tätigen, vorausgesetzt sie haben genügend Bewegungspunkte und Fördergelder.

Der Spieler dessen Spielstein am weitesten rechts auf einem Innovationspfad steht führt in diesem Ressourcentyp. Sollten mehrere Spielsteine auf dem selben Feld stehen ist der oberste führend.

Der in einem Ressourcentyp Führende erhält zusätzliche SP. Stellt ein Spieler ein Projekt fertig erhält er einen zusätzlichen SP für jeden im Projekt genutzten Ressourcentyp in dessen Innovationspfad er führt.

Der erste Spieler der einen Spielstein auf das letzte Feld eines Innovationspfads (Schritt 10) bringt wählt ein Bonus-SP-Plättchen aus und platziert es dort.



BEISPIEL

Der grüne Spieler hat das Cellophanprojekt unter Benutzung von Empirischer Forschung, Automatisierter Arbeit, Kupfer und Dampfkraft Ressourcen fertiggestellt.

Im Patentamt führt er in Automatisierter Arbeit und Kupfer. Er erhält 3SP für das Projekt und je 1SP für seine Führung in Automatisierter Arbeit und Kupfer. Insgesamt erhält er 5SP.

Bei Spielende erhalten die Spieler zusätzliche SP abhängig von den endgültigen Positionen ihrer Spielfiguren im Patentamt. Spielfiguren auf Feld 8 und 9 bringen je 1 SP. Spielfiguren auf Feld 10 bringen so viele Siegpunkte wie auf dem Bonus-SP-Plättchen angegeben.



BEISPIEL

Das Bild zur Linken zeigt die Situation am Ende eines Spiels mit vier Spielern.

Der grüne Spieler erhält Bonuspunkte für die „Paris 1900“ Scheibe und die „Liege 1905“ Scheibe. Einen seiner Spielsteine hat der grüne Spieler nicht von Schritt 1 wegbewegt.

Der blaue Spieler erhält Bonuspunkte von der „Milan 1906“ Scheibe. Seine beiden anderen Spielsteine bringen ihm leider keine Punkte.

Der rote Spieler erhält Bonuspunkte von der „Milan 1906“ Scheibe und 1 SP für seinen Stein auf Schritt 8 eines Innovationspfads. Außerdem erhält er die Bonuspunkte der „Milan 1906“ Scheibe trotz des blauen Spielsteins.

Der gelbe Spieler erhält stattdessen nur 1 SP für seinen Spielstein auf Schritt 9 eines Innovationspfads..

AUFRÄUMPHASE

Die Aufräumphase wird am Ende jeder Runde durchgeführt, nachdem ein Spieler die Aktionskarte Konferenzraum gespielt hat:

Sollte der Spieler der den Konferenzraum gespielt hat kein Juryplättchen gewählt haben wird zufällig ein Juryplättchen gezogen und offen auf ein freies Juryfeld gelegt.

Jedes Projektplättchen in der Akademie, das NICHT die Energiequelle (Dampfkraft oder Elektrizität) verwendet die auf dem gerade gezogenen (oder ausgesuchten) Juryplättchen abgebildet ist, wird unter den entsprechenden Stapel geschoben. Danach wird jeder freie Projektplatz in der Akademie mit dem obersten Projekt vom Stapel der jeweiligen Form aufgefüllt. Ist kein Projekt einer bestimmten Form verfügbar bleibt der Platz leer.

Alle verbleibenden Ressourcenplättchen werden vom Bahnhof genommen und der Bahnhof mit 3 Ressourcenplättchen pro Spieler offen aufgefüllt. Sind keine verdeckten Ressourcenplättchen mehr verfügbar werden die Abgeworfenen zu einem neuen Stapel gemischt.

Jeder Spieler nimmt sein komplettes Aktionskartendeck zurück auf seine Hand.

Nachdem die Aufräumphase abgeschlossen ist beginnt eine neue Runde und der nächste Spieler spielt seinen Zug.

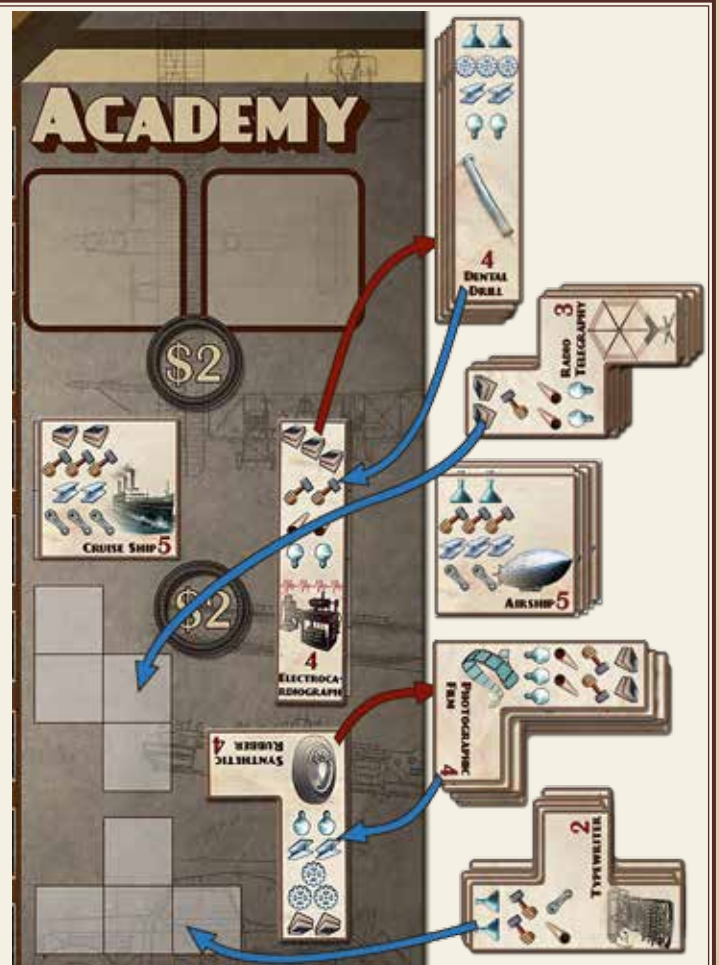


BEISPIEL

Der rote Spieler hat gerade die Aktionskarte Konferenzraum gespielt und dabei 1\$ Fördergeld und einen Schritt mit einem Spielstein im Patentamt gewählt. Da er kein Juryplättchen ausgesucht hat, wird zufällig eins gezogen und auf das Spielbrett gelegt. Das gezogene Plättchen zeigt Dampfkraft.

Noch drei Projektplättchen liegen in der Akademie. Das quadratische Projekt „Kreuzfahrtschiff“ (Dampfkraft), das I-förmige Projekt „Elektrokardiograph“ (Elektrizität) und das L-förmige Projekt „Synthetisches Gummi“ (Elektrizität). Da die Jury gerade Dampfkraft gewählt hat werden die Projekte „Elektrokardiograph“ und „Synthetisches Gummi“ unter die jeweiligen Stapel geschoben (s. rote Linien). Das „Kreuzfahrtschiff“ bleibt in der Akademie, da es mit Dampfkraft betrieben wird. Nun werden die leeren Akademiefelder (alle bis auf das Quadratische) mit Projekten der entsprechenden Formen aufgefüllt (s. blaue Linien).

Alle Ressourcenplättchen werden vom Spielbrett genommen und der Bahnhof entsprechend der Spielerzahl neu aufgefüllt. Schließlich nehmen alle Spieler ihre gespielten Aktionskarten wieder auf die Hand. Der Spieler links vom roten Spieler beginnt die nächste Runde.



SPIELENDEN UND PUNKTWERTUNG

WÄHREND DES SPIELS

Wenn ein Spieler ein Projekt fertigstellt erhält er die auf dem Projektplättchen angezeigte Anzahl SP und dazu noch 1 SP pro für das Projekt benötigter Ressource in deren Innovationspfad er führt. Die SP werden dem Spieler auf der Prestigeskala gutgeschrieben.

SPIELENDEN UND ENDWERTUNG

Das Spiel endet sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Nach 10 Runden, sobald alle Juryfelder gefüllt sind.
- Sobald ein Spielstein auf Schritt 10 jedes Innovationspfads steht.
- Sobald ein Spieler sein fünftes Projekt fertigstellt.

Führt ein Spieler das Spielende herbei sind alle anderen Spieler reihum noch einmal am Zug. Sie können ungeachtet der vom Vorspieler gespielten Karte jede Karte aus ihrer Hand spielen außer dem Konferenzraum. Die übliche Einschränkung wird aufgehoben.

Nachdem alle Spieler an der Reihe waren beginnt die Endwertung. Jeder Spieler erhält:

2 SP pro Projekt das die von der Jury bevorzugte Energiequelle nutzt. Bei gleich vielen Juryplättchen für Dampfkraft und Elektrizität erhält niemand Punkte.

1 SP für jeden seiner Spielsteine auf Schritt 8 oder 9 eines Innovationspfads im Patentamt.

Für jeden Spielstein auf Schritt 10 eines Innovationspfads die auf dem Bonus-SP-Plättchen angegebene Anzahl SP.

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten (SP) gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Fördergeld. Herrscht auch dort Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

MOMENT, WIE GEWINNT MAN NOCHMAL?

Man gewinnt indem man mehr SP als die Gegner ansammelt.

Während des Spiels sammelt man SP durch Fertigstellen von Projekten und die führende Position in den entsprechenden Innovationspfaden im Patentamt zum Zeitpunkt der Fertigstellung eines eigenen Projekts.

Bei Spielende erhält man zusätzliche SP für Projekte die die von der Jury bevorzugte Energiequelle nutzen und für Spielsteine am Ende von Innovationspfaden.

BEISPIEL

Das Spiel wurde beendet. Auf den Juryfeldern liegen 7 Dampfkraft Plättchen und 5 Elektrizität Plättchen. Die Situation im Patentamt ist wie im Beispiel auf Seite 7. Der Prestigepunktstand vor Verteilung der Bonuspunkte ist: Grün 17 SP, blau 24 SP, rot 21 SP und gelb 21 SP.

Grün und rot haben beide zwei fertiggestellte dampfkraftbetriebene Projekte und erhalten dafür 4 SP. Blau erhält nur 2 SP für sein dampfkraftbetriebenes Projekt, wohingegen gelb 8 SP für seine vier dampfkraftbetriebenen Projekte erhält.

Nun werden die Punkte vom Patentamt abgerechnet.

Der grüne Spieler erhält 4 SP für seinen Spielstein auf dem Bonus-SP-Plättchen „Paris 1900“ (für die zwei Technologieplättchen in seinem Labor) und zusätzlich 3 SP für seinen Spielstein auf dem „Liege 1905“ Plättchen. Sein Endstand beträgt 28 Prestigepunkte. Der blaue Spieler erhält 3 SP für seinen Spielstein auf dem „Milan 1906“ Plättchen (für die 3 unterschiedlichen Projektformen in seinem Labor). Sein Endstand beträgt 29 Prestigepunkte.

Der rote Spieler erhält 5 SP für seinen Spielstein auf dem „Milan 1906“ Plättchen (da er alle fünf verschiedenen Projektformen in seinem Labor hat) und zusätzlich 1 SP für seinen Spielstein auf Schritt 8 des Innovationspfads Kupfer im Patentamt. Sein Endstand beträgt 31 Prestigepunkte.

Schließlich erhält der gelbe Spieler nur 1 SP für seinen Spielstein auf Schritt 9 des Innovationspfads Stahl im Patentamt. Sein Endstand beträgt 30 Prestigepunkte.

Der Gewinner dieses knappen Spiels ist demnach der rote Spieler mit 31 Prestigepunkten.

	AKTUELLER STAND	JURY SP	PATENTAMT SP	ENDSTAND
GRÜN	17 SP	+4	+4 +3	28 SP
BLAU	24 SP	+2	+3	29 SP
ROT	21 SP	+4	+5 +1	31 SP
GELB	21 SP	+8	+1	30 SP



SONSTIGE REGELN

Plättchen können weder aufeinander gelegt werden, noch frei bewegt oder rotiert werden sobald sie im Labor liegen. Um Plättchen zu entfernen muss die Aktion Laboratorium gespielt werden. Alternativ können mit der Aktion Konferenzraum Plättchen bewegt und rotiert werden (ausgenommen Schrottplättchen).

Entfernte Ressourcenplättchen werden beiseite gelegt und formen bei Bedarf einen neuen Stapel für den Bahnhof. Entfernte Projektplättchen werden unter den entsprechenden Stapel neben der Akademie gelegt. Entfernte Technologieplättchen werden zurück in die Akademie gelegt und können wieder erworben werden.

Wenn eine Verbesserungstechnologie durch die Aktion Laboratorium entfernt wird, dann wird die aufgewertete Aktionskarte direkt gegen die normale ausgetauscht, unabhängig davon ob sie sich in der Hand oder auf dem Tisch befindet. Die Verbesserungstechnologie wird wieder in die Akademie gelegt.

Plättchen werden nacheinander, Plättchen für Plättchen, platziert, bewegt, entfernt oder rotiert. Falls dabei nach Bewegen eines Plättchens ein zuvor fertiggestelltes Projekt unvollständig würde, kann diese Bewegung nicht durchgeführt werden.

Es ist nicht verpflichtend die Aktion auf der gespielten Aktionskarte durchzuführen (z. B. muss beim Spielen von Akademie kein Projekt und keine Technologie gekauft werden).

Die Aktionskarten vor anderen Spielern dürfen nicht betrachtet werden.

Die Prestigeskala ist nach oben offen. Erreicht ein Spieler mehr Siegpunkte als auf der Skala abgebildet werden können wird das +30 SP Plättchen (Rückseite der Zugreihenfolgeplättchen) verwendet.

Die Fördergeldskala hingegen ist limitiert. Ein Spieler kann nie mehr als 12\$ Fördergeld besitzen. Überschüssiges Geld geht verloren.

SPIEL MIT 2 SPIELERN

Im Spiel mit 2 Spielern werden 6 Spielsteine dergewählten Farben, einer pro Innovationspfad, links im Patentamt auf Schritt 1 gestellt. Diese heißen Geisterspielsteine.

Wenn die Aktion Zeitschrift gespielt wird passiert Folgendes bevor der Spieler seine Spielsteine bewegen darf:

Es werden zwei Ressourcenplättchen vom Stapel gezogen; die Geisterspielsteine auf den entsprechenden Innovationspfaden werden entsprechend der auf den Plättchen aufgedruckten Anzahl Ressourcen viele Schritte nach rechts bewegt (Dampfkraft und Elektrizität werden ignoriert);

die gezogenen Ressourcenplättchen werden auf den Ablagestapel gelegt.

Erreicht ein Geisterspielstein als erster das letzte Feld eines Innovationspfads (Schritt 10) wird zufällig ein Bonus-SP-Plättchen gezogen und dort platziert.

BEISPIEL

Bob hat die Aktion Zeitschrift gespielt. Er zieht sofort zwei Ressourcenplättchen. Das erste zeigt 2 Manuelle Arbeit und 1 Elektrizität; das Zweite zeigt 2 Dampfkraft und 1 Stahl. Bob bewegt den Geisterspielstein auf dem Innovationspfad Manuelle Arbeit, Stahl zwei Felder nach rechts und den Geisterspielstein auf dem Stahl Innovationspfad Stahl um ein Feld nach rechts.

SOLITÄRSPIEL

Im Solitärspiel gelten die gleichen Regeln für Geisterspielsteine wie im Spiel mit 2 Spielern. Einziger Unterschied ist, dass drei Ressourcenplättchen vom Stapel gezogen werden sobald die Aktion Zeitschrift gespielt wird.

Zusätzlich wird im Solitärspiel zu Beginn jeder Runde ein Geisterdeck aus zwei unbenutzten Aktionskartendecks gemischt, wobei eine der Karten Konferenzraum entfernt wird. Das Geisterdeck besteht also insgesamt aus 11 Karten: Jeweils 2 mal Akademie, Zeitschrift, Bahnhof, Laboratorium, Wolkenkratzer und 1 mal Konferenzraum.

Der Spieler startet mit 4\$ Fördergeld. Der Spieler zieht abwechselnd eine Karte vom Geisterdeck und spielt eine eigene Aktionskarte. Das Geisterdeck beginnt das Spiel. Der Spieler kann nicht die gerade vom Geisterdeck aufgedeckte Aktionskarte spielen. Sollte vom Geisterdeck eine Aktionskarte aufgedeckt werden die der Spieler gerade gespielt hat wird eine neue Karte gezogen.

Ist der Konferenzraum die erste aufgedeckte Karte einer Runde wird das Geisterdeck neu gemischt und eine neue Karte gezogen.

Wird der Konferenzraum gezogen endet die Spielrunde und eine Aufräumphase wird durchgeführt (ein zufälliges Juryplättchen wird gezogen).

Im Solitärspiel hat man gut gespielt wenn man mehr als 30 SP erreicht.

NEUE SPIELER

Um neuen Spielern zu helfen kann folgendes getan werden:
Erstsemester: Vor Spielbeginn werden zwei Schrottplättchen im Labor des Spielers durch zufällige Ressourcenplättchen ausgetauscht (es bleiben 3 Schrottplättchen);
Laborassistent: Vor Spielbeginn wird ein Schrottplättchen im Labor des Spielers durch ein zufälliges Ressourcenplättchen ausgetauscht (es bleiben 4 Schrottplättchen);
Wissenschaftler: Normales Spiel.





TOUR EIFFEL - PARIS 1889

Nach Zählen aller anderen Punkte erhält der Spieler 1 SP pro 8 Prestigepunkten (aufgerundet). (Bei 22 SP erhält man 3 SP zusätzlich.)



FERRIS WHEEL - CHICAGO 1893

Je 2\$ Fördergeld bringen 1 SP (aufgerundet). (Bei 5\$ erhält man 3 SP zusätzlich.)



PALEIS DER KOLONIËN - BRUSSELS 1907

Jedes überbaute Feld auf dem ursprünglich ein Schrottplättchen lag bringt 1 SP.



PARIS METRO - PARIS 1900

Jedes Technologieplättchen im Labor bringt 2 SP.



PALAIS DE BEAUX ARTS - LIEGE 1905

Erhalte bei Spielende 3 SP.



SIMPLON TUNNEL - MILAN 1906

Jede unterschiedliche Projektform im Labor bringt 1 SP. Die Projekte müssen nicht fertiggestellt sein. (Bei 1 unvollständigen T-Projekt, 1 unvollständigen und 1 vollständigen S-Projekt und 1 quadratischen Projekt erhält man 3 SP.)

