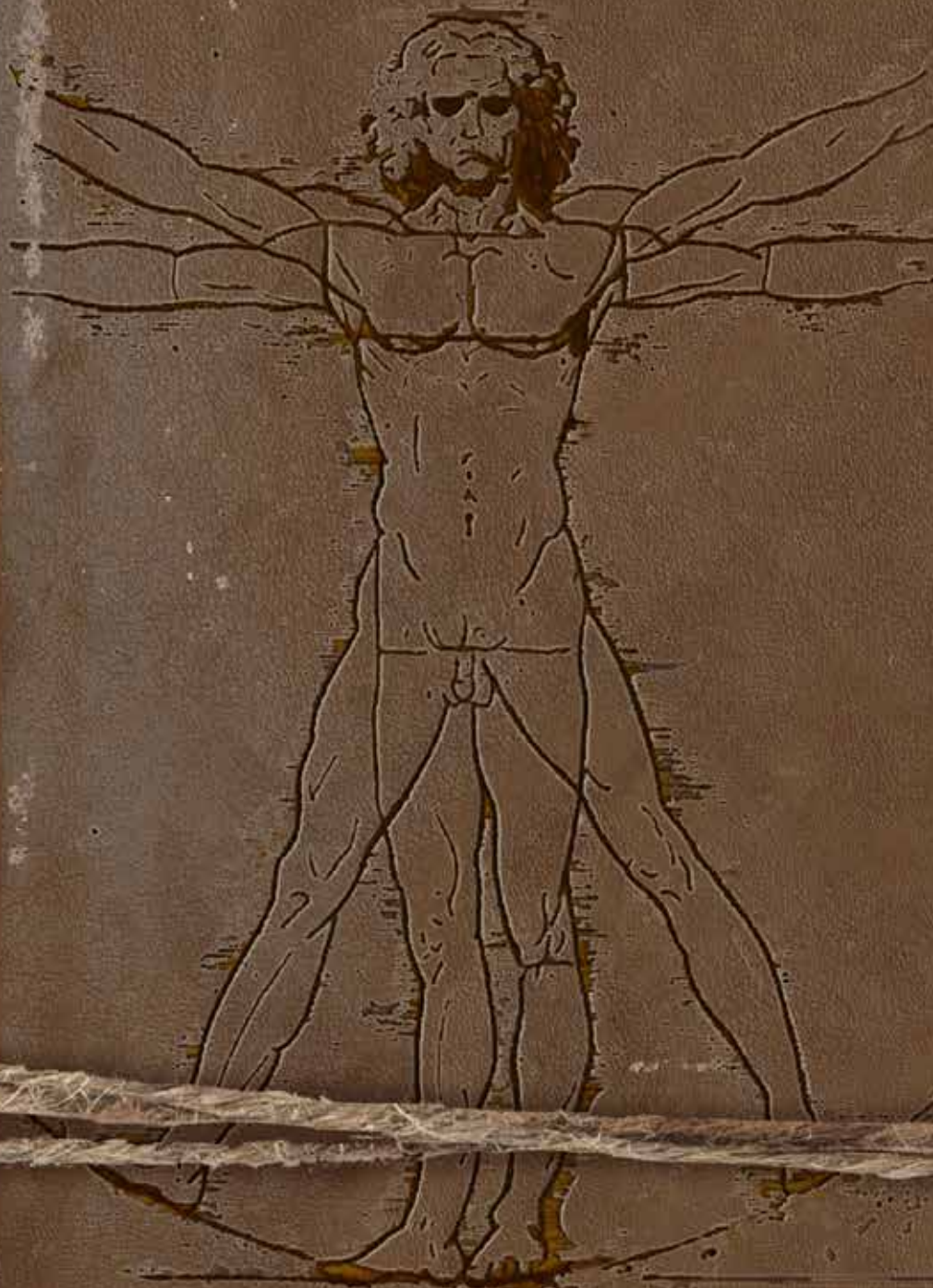




Ein Spiel von
Flaminia Brasini
Virginio Gigli
Stefano Luperto
Antonio Tinto
Changhyun Baek



Leonardo da Vinci's
Codex Leicester

Die Spieler nehmen die Rolle von Erfindern ein, die versuchen, ihren Entwürfen Leben einzuhauchen, die alle von den Notizen des Meisters höchstpersönlich inspiriert sind: dem Codex Leicester des Leonardo da Vinci. All diese Erfindungen, die von relativ einfachen bis hin zu epischen Konstruktionen reichen, benötigen Baumaterial und Zeit, um sie zu verwirklichen.

Natürlich reicht Genialität allein nicht aus, um diese Aufgabe zu erfüllen. Sichert euch die Unterstützung des Rates und der Gönner. Ihr werdet eure Werkstätten ausbauen und Automaten beschaffen, die von Leonardo selbst entworfen wurden, um eure Arbeitseffizienz zu steigern. Stellt Lehrlinge ein, die direkt von der Akademie kommen, um die begehrten Baumaterialien vor euren Konkurrenten auf dem Markt zu erwerben.

Die Zeit ist von entscheidender Bedeutung. Wettseiert darum, wer bei der Fertigstellung von Erfindungen die Nase vorn hat. Ihr erhaltet Belohnungen und Sondereffekte, wenn ihr die Erfindungen als erster vollendet. Andernfalls bekommt ihr eine geringere Belohnung ohne besondere Effekte. Nach 7 Runden wird der Spieler, der den größten Reichtum angehäuft hat, zum Sieger erklärt! Wer von euch wird der genialste Erfinder der Renaissance sein?



Spielinhalt



1 × doppelseitiger Spielbrett



8 × Ratsplättchen

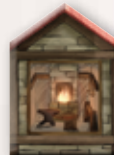


8 × Gönnerbelohnungsplättchen

5 × Sichtschirme



1 pro Spielerfarbe
(rot, blau, grün, gelb, lila)



1 ×
Spezialwerkraum



5 ×
Erweiterungsplättchen für den
Hammerwerkraum



5 ×
Spielertafeln



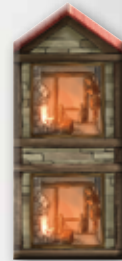
5 ×
Hammerwerkstätten



5 ×
Zangenwerkstätten



5 ×
Erweiterungsplättchen
für den Zangenwerkraum
mit vier Feldern



5 ×
Erweiterungsplättchen
für den Zangenwerkraum
mit zwei Feldern

125 × Baumaterial



25 × Erz



25 × Holz



25 × Ziegel



25 × Glas



25 × Seil



1 × Arbeitsplättchen
mit 2 Florentinern



2 × Arbeitsplättchen mit
3 Florentinern

70 × Florentiner



20 × 1
Florentiner



14 × 2
Florentiner



12 × 5
Florentiner



12 × 10
Florentiner



12 × 20
Florentiner



1 × Stoffbeutel für
Florentiner



12 × Aufbewahrungsschalen



1 × Rundenmarker und
1 × Wertmarker



25 × einfache
Erfindungskarten



15 × epische
Erfindungskarten



44 × Mehrzweckkarten

51 × Arbeiter



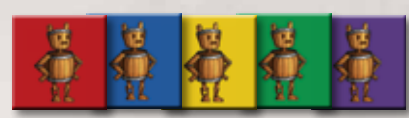
1 × grauer
Speziallehrling



45 × Lehrlinge



5 × Meister



15 × Automatplättchen

30 Werkzeugmarker



15 × Hammermarker



15 × Zangenmarker



30 × Erfüllungsmarker



5 × Zugreihenfolgemarkers



13 ×
Entschlossenheitsplättchen



5 × Wissensmarker

Anmerkung: Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Baumaterialien (Erz, Holz, Ziegel, Glas, Seil), Florentiner und Entschlossenheitsplättchen. Wenn euch bestimmte Baumaterialien oder Florentiner während des Spiels ausgehen, verwendet einen geeigneten Ersatz.

Aufbewahrungstipps: Sortiert das Baumaterial in 5 der Aufbewahrungsschalen. Legt die Ratsplättchen in eine der Aufbewahrungsschalen. Sortiert alle Spielmaterialien nach Spielerfarbe (Lehrlinge, Meister, Automatplättchen, Hammermarken (2 bunt, 1 schwarz), Zangenmarken (2 bunt, 1 schwarz), Erfüllungsmarker, Wissensmarker und Zugreihenfolgemarkers) in je eine Aufbewahrungsschale. Benutzt die letzte Aufbewahrungsschale, um die übrigen Kleinteile aufzubewahren.

Symbole



Sofortiger Effekt:
Du erhältst sofort und einmalig diesen Vorteil.



Permanenter Effekt:
Du erhältst den Vorteil jedes Mal, wenn er ausgelöst wird.



Bewältigte Arbeitswochen in Höhe der Anzahl dieses Symbols aus. **Dieses Symbol repräsentiert NICHT eine Hammerwerkstatt.**



Einmal-pro-Runde-Effekt:
Du erhält den Effekt einmal pro Runde, außer in der Deklarationsphase.



Du erhältst 1 Baumaterial deiner Wahl.



Du erhältst sofort 1 Entschlossenheitsplättchen. Außer in der Deklarationsphase kann eine beliebige Anzahl von Entschlossenheitsplättchen verwendet werden. Pro 1 Entschlossenheitsplättchen wird die erforderliche Arbeitszeit einer Erfindung um 1 Arbeitswoche verkürzt.



Dieses Symbol verhält sich wie ein aufgerüstetes oder nicht-aufgerüstetes Automatplättchen.



Dieses Symbol verhält sich wie ein Meister.



Dieses Symbol verhält sich wie ein Ratsplättchen.



Dieses Symbol verhält sich wie das Erweiterungsplättchen (unabhängig seines Typs).



Dieses Symbol verhält sich wie ein Lehrling.



Dieses Symbol verhält sich wie ein Florentiner.

Spielaufbau

1

Eine Seite des Spielbretts ist für 1-3 Spieler und die andere Seite ist für 4-5 Spieler. Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches mit der für die Spieleranzahl passenden Seite nach oben.

2

Für dein erstes Spiel wird empfohlen, dass ihr die 5 Gönnerbelohnungsplättchen verwendet, die rechts abgebildet sind. Wenn ihr euch an das Spiel gewöhnt habt, mischt die Gönnerbelohnungsplättchen und legt zufällig 5 von ihnen mit der Vorderseite nach oben auf jedes der leeren Felder. Legt die übrigen Plättchen in die Spielschachtel zurück.



3

Die Marktfelder (D - II) ermöglichen den Erwerb von Baumaterialien. Legt den Vorrat der 5 Baumaterialien in der Nähe des Spielbretts.

4

Epische Erfindungskarten haben auf ihrer Rückseite ein anderes Bild. Dies sind Erfindungen, die nur durch 15 Arbeitswochen vollendet werden können. Mischt alle epischen Erfindungskarten und legt eine bestimmte Anzahl von Karten unten auf das Spielbrett (4 Karten für 1-2 Spieler, 6 Karten für 3 Spieler, 8 Karten für 4-5 Spieler). Legt die restlichen epischen Erfindungskarten zurück in die Spielschachtel.

5

Im Laboratorium (B) könnt ihr eure Werkstatt ausbauen, Automaten erhalten oder Florentiner ausgeben, um Unterstützungen für eure Projekte zu erhalten. Legt so viele Erweiterungsplättchen auf die entsprechenden Felder, wie Spieler im Spiel sind. Legt pro Mitspieler 2 Automatplättchen auf die entsprechenden Felder.

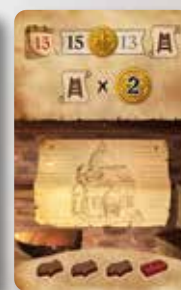


6

In der Akademie (G) könnt ihr Lehrlinge anheuern oder Florentiner ausgeben, um Materialien zu kaufen. Stellt hier pro Mitspieler 5 Lehrlinge hin.

12-1

Dies ist die Kartenreihe für die gegenwärtige Erfindungen. Nehmt die obersten Karten vom Erfindungsstapel und legt sie offen auf dafür vorgesehenen leeren Felder. Legt während der Spielvorbereitung keine 11 Erfindungskarten hier ab. Legt die 11 Erfindungskarten beiseite und ziehe Karten, bis 4 oder 7 Erfindungen gezogen worden sind.



7

Beim Rat (Rat) wird die Zugreihenfolge für die nächste Runde festgelegt. Außerdem hat man hier Zugriff auf die Ratsplättchen, die in der aktuellen Runde verwendet werden können. Mischt die 8 Ratsplättchen und legt 4 Plättchen zufällig auf jedes Feld. Bei einem Spiel mit 1-2 Spielern werden nur 3 Plättchen ausgelegt. Die restlichen Plättchen stapelt ihr verdeckt neben dem Spielbrett. Jeder Spieler platziert seine Zugreihenfolgemarken auf die Reihenfolgeleiste (siehe Seite 6).

13

Das Bankfeld (Bank) wird nur bei Spielen mit 4-5 Spielern verwendet.

9

Legt einen Vorrat von Florentinern in die Nähe des Spielbretts.

8

Legt einen schwarzen Wertmarker auf das Feld 0 der Wertleiste. Die untere Reihe der Wertleiste wird nur in Runde 7 benutzt.

10

Legt den schwarzen Rundenmarker auf das erste Rundenfeld der Rundenleiste. Legt das Arbeitsplättchen mit 2 Florentinern auf das Feld für Runde 4. Legt die beiden Arbeitsplättchen mit 3 Florentinern auf das Feld für Runde 6.

11

Legt den Spezialwerkraum, den Speziallehrling und die Entschlossenheitsplättchen in diesen Bereich.

12

Mischt die einfachen Erfindungskarten und legt sie verdeckt hier hin. Nachdem die Reihe der gegenwärtigen Erfindungen und die der zukünftigen Erfindungen gefüllt sind, mischt die beiseitegelegten Erfindungskarten in den Kartenstapel.

12-2

Dies ist die Kartenreihe für zukünftige Erfindungen. Nehmt die oberste Karte vom Erfindungsstapel und legt sie offen auf die dafür vorgesehenen leeren Felder. In einem Spiel mit 1-3 Spielern darf maximal 1 Erfindungskarte und bei einem Spiel mit 4-5 Spielern maximal 2 Erfindungskarten ausgelegt werden.

Anmerkung: Die einfachen Erfindungskarten bestehen aus Erfindungen, die 4, 7, oder 11 Arbeitswochen benötigen. Wenn ein Spieler eine Erfindung vollendet, nimmt er die Karte. Die übrigen Karten rechts davon werden sofort nach links geschoben, so dass die leeren Felder sich nur noch am rechten Ende der Reihe befinden. Füllt diese leeren Felder auf, indem ihr offen Karten vom Erfindungsstapel auslegt. Wenn der Erfindungsstapel aufgebraucht ist, werden keine weiteren Karten ausgelegt. In Spielen mit 1-3 Spielern werden nur 3 Erfindungskarten auf die Kartenreihe für gegenwärtige Erfindungen und die Kartenreihe für zukünftige Erfindungen gelegt.

Mehrzweckkarten

Die Mehrzweckkarten erfüllen drei verschiedene Aufgaben (Startressourcen, Erfindungssymbole und bei Solospielen). Mischst sie und legt sie verdeckt zu einem Stapel.



Bist du die zweite Person, die eine Erfindung vollendet, erhältst du die entsprechende Karte nicht (siehe Seite 11). In einem Spiel mit 3-5 Spielern erhältst du stattdessen eine Mehrzweckkarte mit dem gleichen Symbol, was angibt, dass du die zweite Person warst, die die Erfindung vollendet hat. Sie zeigt nur das Symbol, dass du erhältst, und hat keine weiteren Auswirkungen. In diesen Regeln wird sie später nur noch Symbolkarte genannt.

Dies zeigt dir an, welche Ressourcen du zu Beginn des Spiels nehmen musst. Nimm diese Baumaterialien aus dem Vorrat oder vom Spielbrett. Wenn dort „/“ steht, wählst du nur einen der angezeigten Baumaterialien aus. Wenn du wählst, nimm 1 Lehrling vom Feld des Spielbretts. Achte darauf, dass du nicht den Lehrling von deiner Spielertafel nimmst oder den grauen Speziallehrling.

Nur für Solospiele. Siehe Seite 19 für Details.

Aufbau für Spieler

❁ Sichtschirme

Jeder Spieler wählt eine Farbe aus. Nehmt den Sichtschirm der entsprechenden Farbe. Die Innenseite des Bildschirms enthält eine Zusammenfassung, die das Spiel erleichtern soll. Bewahrt die Florentiner und Baumaterialien, die ihr im Laufe des Spiels erhaltet, hinter deinem Sichtschirm auf, so dass eure Mitspieler sie nicht sehen können.



Seht euch die linke Seite eures Bildschirms an und bereite euren persönlichen Bereich wie folgt vor:

- 1** Nehmt 1 Meister und 3 Lehrlinge eurer Farbe. Dann erhaltet ihr 4 zufällige Mehrzweckkarten.
- 2** Legt die vorläufige Zugreihenfolge zufällig fest, dann setzt jeder Spieler seinen Zugreihenfolgemarkers unter die entsprechende Zahl in der unteren Zeile der Zugreihenfolgeleiste. Dies ist eine vorläufige Zugreihenfolge, die sich, wie im nächsten Abschnitt erklärt, ändern wird.
- 3** Jeder Spieler erhält 3 Florentiner. (In Spielen mit 1-3 Spielern erhält man 2 statt 3 Florentiner.) Der Spieler, dessen Zugreihenfolgemarkers unter dem 1-Feld der Zugreihenfolgeleiste liegt, wählt, auf welches Zahlenfeld der obersten Zeile er seinen Zugreihenfolgemarkers stellen möchte. Wiederholt diesen Vorgang von links nach rechts für alle verbleibenden Zugreihenfolgemarkers in der unteren Zeile der Zugreihenfolgeleiste. Sobald alle Spieler ihre Zugreihenfolge für die erste Runde festgelegt haben, erhält jeder Spieler zusätzliche Komponenten entsprechend der Anzahl der Spieler. Seid ihr 5 Spieler, erhalten der erste und der zweite Spieler keine zusätzlichen Komponenten. Der dritte Spieler erhält 1 Florentiner und der vierte Spieler nimmt sich ein Baumaterial seiner Wahl. Der letzte Spieler erhält 1 Florentiner und 1 Baumaterial seiner Wahl.
- 4** In Zugreihenfolge wählt jeder Spieler 2 Karten der 4 Mehrzweckkarten, die er erhalten hat, und erhält zusätzliche Ressourcen, die auf den Karten abgebildet sind. Je nach Karte kann man Florentiner, Baumaterialien, Lehrlinge, Erweiterungsplättchen, Automatplättchen, Entschlossenheitsplättchen und so weiter erhalten. Wenn du keinen Werkraum hast, in den du dein Automatplättchen platzieren kannst, bewahre es in deiner Werkstatt auf und benutze es erst, wenn du es platzieren kannst (siehe Seite 8).

Nachdem alle Spieler die zusätzlichen Komponenten und Ressourcen erhalten haben, deckt alle eure Startressourcen auf. Nachdem jeder Spieler die Chance hatten, den Startstatus seiner Mitspieler zu sehen, legt ihr eure Florentiner und Baumaterialien hinter eure Sichtschirme. Von nun an haltet ihr eure Florentiner und Baumaterialien bis zum Ende des Spiels geheim. Legt alle Mehrzweckkarten zurück auf den Stapel. Die Mehrzweckkarten werden im weiteren Verlauf des Spiels als Symbolkarten für Erfindungen verwendet.

♣ Spielertafel

Jeder Spieler erhält 1 Spielertafel.

Dies sind 6 Gönneraufträge. Lege wie gezeigt einen der Erfüllungsmarker in jedes leere Feld.

Um diesen Auftrag zu erfüllen, musst du der erste Spieler sein, der einen Meister oder Lehrling zweimal in den Rat platziert. Jedes Mal, wenn du der erste Spieler bist, schiebst du den Erfüllungsmarker um ein Feld nach rechts. Der Gönnerauftrag ist erfüllt, wenn der Erfüllungsmarker zum zweiten Mal auf diese Weise bewegt wird.

Um diesen Auftrag zu erfüllen, musst du deine 3 Erweiterungsplättchen und 2 Automatplättchen aus dem Laboratorium  genommen haben.

Um diesen Auftrag zu erfüllen, musst du alle deine Lehrlinge aus der Akademie  einstellen.

Um diesen Auftrag zu erfüllen, musst du mindestens 1 Erfindung vollenden, unabhängig davon, ob du dafür die Erfindungs- oder Symbolkarte erhältst oder nicht.

Um diesen Auftrag zu erfüllen, musst du 2 identische Symbole erhalten.

Um diesen Auftrag zu erfüllen, musst du mindestens 1 epische Erfindung vollenden.

Dies ist die Wissensleiste. Lege deinen Wissensmarker auf dieses obere Feld. Jedes Mal, wenn du einen Gönnerauftrag erfüllst, bewegst du deinen Wissensmarker um 1 Feld nach unten, und du erhältst sofort die Belohnung für das erreichte Feld.

Lege die Entschlossenheitsplättchen, die du hast, so ab, dass jeder sie leicht sehen kann.

Lege dein 1 Automatplättchen und 1 Lehrling hier ab. Diese kannst du nur durch die Belohnungen der Wissensleiste erhalten.

Stelle deinen Meister hierhin.

Lege deine 3 Lehrlinge hier ab. Diese Lehrlinge müssen nicht bezahlt werden (siehe Seite 16).

Wenn du mehr als 3 Lehrlinge während des Spiels hast, dann stelle sie hier hin. Die verfügbaren Lehrlinge und der Meister sollten immer aufrecht stehen, damit deine Mitspieler sie leicht sehen können.

♣ Werkstatt

Jeder Spieler erhält 1 Hammerwerkstatt und 1 Zangenwerkstatt.

Dies ist die Hammerwerkstatt. Es gibt 3 Werkräume, die du sofort benutzen kannst. Du kannst diesen Bereich mit dem 2er Erweiterungsplättchen erweitern, welcher einen Raum enthält, der ein Automatplättchen aufnehmen kann.

Die Zangenwerkstatt kann nur genutzt werden, wenn die Werkräume erweitert werden. Du kannst sie erweitern mit 4er- und 2er Erweiterungsplättchen, die 2 Automatplättchen aufnehmen können.

Der Kalender zeigt dir den Status deiner Erfindungen an. Ein schwarzer Werkzeugmarker zeigt an, wie viele Wochen die Konstruktion dieser Erfindung dauert. Der Werkzeugmarker in deiner Farbe zeigt an, wie viele Arbeitswochen du bereits bewältigt hast.

Lege deine 2 Hammer- und 2 Zangenmarker in die entsprechenden Werkstätten. Ein Marker aus jeder Werkstatt wird verwendet, um die gewählte Erfindung anzuzeigen. Der andere dient dazu, um die bereits bewältigten Arbeitswochen für die Fertigstellung dieser Erfindung anzuzeigen.

Lege einen schwarzen Hammermarker und einen schwarzen Zangenmarker hier hin. Die schwarzen Marker werden verwendet, um die benötigten Arbeitswochen für die Fertigstellung einer Erfindung anzugeben.



Dies ist ein Kellerraum, in dem du die Baumaterialien für die Erfindungen, an denen du arbeitest, unterbringst.

Spielablauf

Diese Regeln gehen von einem Spiel mit 3-5 Spielern aus. Für 2-Spieler- und Solospiele, siehe Seite 19.

Das Spiel läuft über sieben Runden, wobei der Spieler mit den meisten Florentinern am Ende der siebten Runde gewinnt. Wiederholt die folgenden Schritte in jeder Runde:

Runde

In jeder Runde gibt es drei Phasen:

- ❶ **Deklarationsphase:** Ihr könnt bereits deklarierte Erfindungen zurücknehmen oder den Bau neuer Erfindungen deklarieren.
- ❷ **Zuweisungsphase:** Platziert einen oder mehrere Arbeiter in euren Werkstätten oder in Bereichen auf dem Spielbrett.
- ❸ **Abwicklungsphase:** Beginnt mit dem Bereich  und wickelt jeden Bereich von Bereich  bis Bereich  auf dem Spielbrett ab.

In der Deklarationsphase bekommt jeder Spieler die Gelegenheit, seine eigene Phase durchzuführen.

In der Zuweisungsphase und der Abwicklungsphase sind die Spieler abwechselnd am Zug.

❶ Deklarationsphase



In dieser Phase kannst du Automatplättchen bewegen, deklarierte Erfindungen zurücknehmen und neue Erfindungen deklarieren. Diese Phase verläuft in der umgekehrten Reihenfolge der Zugreihenfolgeleiste. Somit informiert der Spieler auf dem Feld 5 zuerst über seine Absichten, und die Phase endet mit dem Spieler auf Feld 1 der Zugreihenfolgeleiste. Nachdem ein Spieler seine Deklarationsphase abgeschlossen hat, ist der nächste Spieler dran.

Während dieser Phase kannst du deine Automatplättchen frei von einer deiner Werkstätten zu einer anderen bewegen, unabhängig davon, ob die betreffende Werkstatt ein laufendes Projekt hat. Ein Automat kann jedoch nur in einem bestimmten Werkraum platziert werden, wie unten beschrieben. (siehe Seite 10 für die Effekte von Automaten.)



Die Basiswerkräume und das Erweiterungsplättchen der Hammerwerkstatt.



Die Erweiterungsplättchen der Zangenwerkstatt.

Du kannst einen Automaten in einem Werkraum platzieren, in dem ein Ofen brennt. Er kann nur auf einigen Erweiterungsplättchen platziert werden, wie links gezeigt. Wenn du einen Automaten hast, aber keinen Werkraum, in den du ihn legen kannst, dann kannst du ihn momentan nicht benutzen. Hebe deine Automatplättchen in einer deiner Werkstätten auf und platziere sie, sobald du den entsprechenden Werkraum hast.

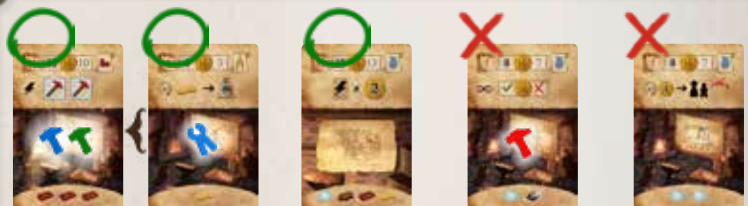
Tipp: Du darfst auch einen Arbeiter (Meister oder Lehrling) in einen Werkraum stellen, in den du einen Automat stellen könntest.



Du kannst auch die laufende Arbeit an Erfindungen abbrechen. Wenn du sie abbrichst, legst du das Material im Keller der Werkstatt hinter deinen Schirm zurück. Lege dann die Werkzeugmarker auf der Erfindungskarte und dem Kalender auf die Ursprungfelder der entsprechenden Werkstatt zurück. Du kannst direkt eine neue Erfindung in der Werkstatt deklarieren, in der du gerade die Arbeit abgebrochen hast.

Hinweis Du verlierst die Arbeitswochen des abgebrochenen Werks. Es gibt keinen Ausgleich für die bisher geleistete Arbeit.

Du kannst neue Erfindungen deklarieren. Um eine neue Erfindung zu deklarieren, musst du eine leere Werkstatt haben und alle Materialien, die für die Erfindung benötigt werden. Du kannst zwischen einfachen Erfindungen und epischen Erfindungen wählen. Wenn du eine Erfindung deklarieren möchtest, kannst du eine aus den Kartenreihen für gegenwärtige oder zukünftige Erfindungen wählen. Es ist wichtig zu wissen, dass zukünftige Erfindungen nur deklariert und bearbeitet, aber nicht abgeschlossen werden können (siehe Seite 10). Da die Deklaration einer Erfindung nicht das gleiche ist wie ihre Fertigstellung, darfst du auch Erfindungen deklarieren, an denen andere Spieler arbeiten. Nur weil jemand eine Erfindung zuerst deklariert hat, heißt das nicht, dass er sie auch zuerst fertigstellen kann. Du kannst allerdings keine Erfindung deklarieren, an der du bereits arbeitest, oder eine Erfindung, die bereits fertiggestellt wurde.



Derzeitige Erfindungen

Zukünftige Erfindungen

Epische Erfindungen

Erfindungen, die du bereits deklariert hast

Erfindungen, die jemand bereits vollendet hat

Die Deklaration einer neuen Erfindung läuft folgendermaßen ab:

- 1 Wähle eine leere Werkstatt aus, die du benutzen möchtest. Nimm einen deiner bunten Werkzeugmarker (Hammer oder Zange) aus der Werkstatt und lege ihn auf die Erfindungskarte, die du deklarieren möchtest. Die übrigen Werkzeugmarker werden verwendet, um den Arbeitsfortschritt anzuzeigen.
- 2 Überprüfe die Arbeitswochen, die für die Fertigstellung dieser Erfindung benötigt werden, und lege den schwarzen Werkzeugmarker auf das entsprechende Feld des Werkstattkalenders. Wenn du über einen Effekt verfügst, der die Zahl der Arbeitswochen senkt, dann setze ihn entsprechend ein. Wenn oben links auf der Erfindungskarte  aufgedruckt ist, bedeutet das, dass es 7 Arbeitswochen erfordert, sie fertigzustellen.
- 3 Lege nun die benötigten Baumaterialien für die Erfindung in den Keller der Werkstatt. Du darfst keine Erfindung deklarieren, für die dir die nötigen Materialien fehlen. Nachdem du die Erfindung deklariert hast, kannst du kein Baumaterial mehr hinzufügen oder entfernen.



Beispiel: Du hast in der Hammerwerkstatt eine Erfindung deklariert. 

Die Zangenwerkstatt verfügt über keinen eingebauten Werkraum, daher ist es unmöglich, hier eine Erfindung zu deklarieren, solange die Werkstatt nicht erweitert wurde. Die Spieler können entscheiden, welches der Erweiterungsplättchen sie zuerst legen wollen. Du kannst innerhalb einer Phase in jeder Werkstatt eine andere Erfindung anmelden. Im Laufe der Runde kannst du Erweiterungsplättchen an eine Werkstatt anlegen, in der du bereits arbeitest, und auch Automatplättchen dort platzieren.

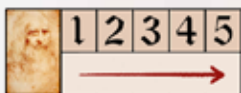
Anmerkung Wenn in einer Werkstatt keine Arbeit verrichtet wird, dann lege die Werkzeugmarker auf ihren dafür vorgesehenen Platz. So können deine Mitspieler gut erkennen, wo gearbeitet wird.

Tipp: Selbst wenn du nicht vorhast, eine Erfindung zu vollenden, kannst du strategisch eine Erfindung deklarieren, sofern du die Baumaterialien und die Werkstatt hast. Dadurch werden zwar deine Baumaterialien für deine Mitspieler sichtbar, doch es setzt sie auch unter Druck.

Anmerkung Während der Deklarationsphase kann man weder den Effekt von Erfindungskarten noch von Entschlossenheitsplättchen verwenden.

II Zuweisungsphase

Sowohl der Meister als auch die Lehrlinge sind Arbeiter. In dieser Phase setzen die Spieler ihre Arbeiter ein.



Der Spieler auf Feld 1 der Zugreihenfolgeleiste beginnt. Die Spieler folgen abwechselnd in Zugreihenfolge. Wenn du am Zug bist, kannst du Arbeiter auf einen Bereich des Spielbretts oder in eine deiner Werkstätten stellen, in der du eine Erfindung deklariert hast. Da die Spieler eine unterschiedliche Anzahl von Lehrlingen haben und mehrere Lehrlinge in einem Zug platzieren können, gehen manchen Spielern die Arbeiter schneller aus als anderen. Die Spieler sind so lange an der Reihe, bis alle ihre Arbeiter platziert haben.



Wenn du keinen Spezialeffekt nutzt, musst du in deinem Zug mindestens einen Arbeiter einsetzen. Wenn du einen Lehrling aus dem vorangegangenen Zug erhältst, kannst du ihn sofort im nächsten Zug innerhalb derselben Runde einsetzen.

Wenn du einen Arbeiter platzierst, wähle einen Meister oder einen Lehrling aus, den du platzieren möchtest. Du kannst einen oder mehrere Lehrlinge am selben Ort platzieren, aber man kann nicht gleichzeitig Lehrlinge und den Meister platzieren. Du kannst zusätzliche Lehrlinge dort platzieren, wo du deinen Meister platziert hast, oder deinen Meister dort platzieren, wo du deine(n) Lehrling(e) platziert hast. Du kannst jedoch keine Lehrlinge hinzufügen, wo du bereits Lehrling(e) platziert hast. Diese Regeln gelten sowohl für die Werkstatt als auch für alle Bereiche des Spielbretts.



- Mehrere Lehrlinge können gleichzeitig platziert werden.



- Der Meister kann dort platziert werden, wo zuvor ein oder mehrere Lehrlinge platziert worden sind.



- Lehrling(e) können hinzugefügt werden, wo zuvor der Meister platziert worden ist.



- Meister und Lehrling(e) können nicht zur gleichen Zeit platziert werden.



- Lehrling(e) kann/können nicht hinzugefügt werden, wo dein(e) Lehrling(e) zuvor platziert worden sind.

Anmerkung Einmal platziert, kann ein Arbeiter nicht mehr bewegt werden, es sei denn, es wird ein Spezialeffekt verwendet.

❁ Zuweisung zu einer Werkstatt (wird sofort abgewickelt)

Only one of the following can be placed in each Craft Room: Automata, Master, or Apprentice. You will gain works immediately when you place workers in the Craft Room.

- Ein Meister bewältigt 2 Arbeitswochen.
- Ein Lehrling bewältigt 1 Arbeitswoche.
- Jeder Automat in dieser Werkstatt bewältigt je 1 Arbeitswoche, sobald dieser Werkstatt der erste Arbeiter zugewiesen wird.

Wenn du den ersten Arbeiter in der Werkstatt platzierst, gehen alle Automaten in der Werkstatt sofort in Betrieb. Automaten arbeiten nicht durch später hinzugefügte Arbeiter. Wenn du einen Automat zu einer Werkstatt hinzufügst, in der du bereits einen Arbeiter hast, wird dieser Automat dadurch nicht aktiviert.

Auch wenn deine Werkstatt einen Automaten hat, funktioniert er nicht, solange nicht ein Arbeiter platziert wird.



Beispiel: Der Rote Spieler platziert seinen Meister, und bewältigt so 4 Arbeitswochen (2 für den Meister, 1 für jeden Automat). In einem späteren Zug platziert Rot 2 Lehrlinge, und bewältigt so 2 weitere Arbeitswochen. Auf diese Weise hat Rot in dieser Werkstatt insgesamt 6 Arbeitswochen bewältigt.



Immer wenn ein Arbeiter in einer Werkstatt platziert wird, rückst du den bunten Werkzeugmarker entsprechend der so bewältigten Arbeitswochen vor. Erreicht oder überholt der Werkzeugmarker deiner Farbe den schwarzen Werkzeugmarker, ist die Erfindung vollendet, es sei denn, sie liegt auf der Reihe für zukünftige Erfindungen. Der erste Spieler, der eine Erfindung vollendet, erhält die Erfindungskarte. Überschüssige Arbeitswochen, die bewältigt worden sind, verfallen. Du musst die Erfindung nicht in der in der Runde, in der du sie deklariert hast, vollenden. Ist die Erfindung unvollendet, bleibt der Werkzeugmarker auf seinem neuen Feld. Du kannst in späteren Runden an dieser Erfindung weiterarbeiten.

Es gibt zwei Kartenreihen der einfachen Erfindungen. Die linke Kartenreihe ist für gegenwärtige Erfindungen, die rechte für zukünftige Erfindungen. Thematisch gesehen, können die gegenwärtigen Erfindungen jederzeit abgeschlossen werden, da alle dafür erforderlichen Konstruktionsstrukturen bereits erforscht worden sind. Zukünftige Erfindungen hingegen können zwar bearbeitet, aber nicht fertiggestellt werden, weil die zu Grunde liegenden Konstruktionsstrukturen noch nicht vollständig erforscht sind.

Immer wenn jemand eine gegenwärtige Erfindung fertigstellt und ihre Karte nimmt, werden alle Karten rechts von dieser Karte um ein Feld nach links verschoben. Dann wird eine zukünftige Erfindung zu einer gegenwärtigen Erfindung. Danach wird die oberste Karte des Erfindungsstapels gezogen und auf das äußerste rechte Feld der Reihe der zukünftigen Erfindungen gelegt. Ist der Stapel aufgebraucht, werden keine neuen Karten mehr ausgelegt.

Beispiel:

Gegenwärtige Erfindungen

Zukünftige Erfindungen



- 1 Der Rote Spieler hat eine gegenwärtige Erfindung vollendet und ihre Karte genommen.
- 2 Jede Erfindungskarte wird nach links geschoben.
- 3 Die zukünftige Erfindung, an der der Blaue Spieler arbeitet, wird zu einer gegenwärtigen Erfindung.
- 4 Die letzte Erfindungskarte wird nach links bewegt, wodurch ein leeres Feld entsteht.
- 5 Legt 1 neue Erfindungskarte vom Stapel offen auf das leere Feld.



❁ Verkürzung der Arbeitswochen und Bedingungen für die Vollendung von Erfindungen

Folgende Situationen können während des Spiels auftreten:



Einige der Erfindungskarten oder Gönnerbelohnungen bewirken eine Verkürzung der Arbeitswochen. Sobald du diesen Effekt erhältst, verschiebst du den schwarzen Werkzeugmarker um die Anzahl der verkürzten Arbeitswochen. Durch das Verschieben des schwarzen Werkzeugmarkers wird die Erfindung jedoch nicht automatisch abgeschlossen. Der Spieler muss mindestens eine weitere Arbeitswoche bewältigen, um die Erfindung zu vollenden.



Nehmen wir einmal an, dass du schon so viele Wochen wie möglich an einer zukünftigen Erfindung gearbeitet hast. Nachdem eine der gegenwärtigen Erfindungen vollendet worden ist, wird diese zukünftige Erfindung zu einer gegenwärtigen Erfindung. In diesem Fall gilt die Erfindung dadurch aber nicht automatisch als vollendet. Das bedeutet, dass du mindestens eine weitere Arbeitswoche bewältigen musst, um die Erfindung zu vollenden.



❁ Entschlossenheitsplättchen

Wenn du Entschlossenheitsplättchen hast, kannst du während deines Zuges so viele davon einsetzen, wie du möchtest. Jedes Mal, wenn du ein Plättchen benutzt, wird dadurch 1 Arbeitswoche bewältigt. Lege das benutzte Plättchen zurück in den Vorrat. Wenn du mit Plättchen, Gönnerbelohnungen oder den Effekten von Bereichen des Spielfelds arbeitest, kannst du die Erfindungen so abschließen, als ob du Arbeiter platziert hättest. Dadurch werden jedoch keine Automaten aktiviert.

Anmerkung Du kannst die Entschlossenheitsplättchen nur einsetzen, während du deinen Zug während der Zuweisungs- oder Abwicklungsphase durchführst.

❁ Belohnungen für Erfindungen

Es können zwar mehrere Spieler eine Erfindung deklarieren, doch je nachdem in welcher Reihenfolge sie sie vollenden, erhalten sie dafür unterschiedliche Belohnungen. Die Belohnung erhält man, sobald die Erfindung vollendet ist.

Der erste Spieler, der eine Erfindung vollendet, erhält die Anzahl an Florentinern, die links neben dem Münzsymbol abgebildet sind. (In diesem Beispiel sind es 4 Florentiner.)

Alle anderen Spieler, die nach dem ersten Spieler eine Erfindung vollenden, erhalten die Anzahl an Florentinern, die rechts neben dem Münzsymbol abgebildet sind. (In diesem Beispiel wären es 3 Florentiner.)

Der Effekt der Karte ist nur für den Spieler verfügbar, der diese Erfindung als erster vollendet hat. Du kannst den Effekt sofort nutzen, sobald du die Karte erhältst. (In diesem Beispiel besteht der Effekt der Karte darin, dass man einmal pro Runde 1 Glas gegen 1 beliebiges Baumaterial tauschen kann.)

Wenn du der erste Spieler bist, der sie vollendet, nimm die Erfindungskarte und lege sie vor dich. Lass die Werkzeugmarker der anderen Spieler auf der Karte. Es ist ihnen weiterhin erlaubt, auf die Vollendung dieser Erfindung hinzuwirken, um eine mögliche Sekundärbelohnungen zu erhalten.



Der zweite Spieler, der diese Erfindung vollendet, kann die Karte nicht erhalten und somit auch nicht den Effekt dieser Karte nutzen. Der zweite Spieler erhält jedoch das Symbol in der oberen rechten Ecke der Karte. Nimm eine Karte mit demselben Symbol vom Symbolkartenstapel (Mehrzweckstapel) und lege die Karte vor dir ab. Während des Spiels hat die Symbolkarte keine andere Wirkung als die, das abgebildete Symbol darzustellen. Ab dem dritten Spieler, der diese Erfindung vollendet, erhält man nur noch die Belohnung in Florentinern.

Anmerkung Symbolkarten werden in Spielen mit 1-2 Spielern nicht verwendet.



Sobald ihr eure Erfindungen vollendet habt, legt ihr alle Baumaterialien, die ihr im Keller der entsprechenden Werkstatt aufbewahrt habt, in den allgemeinen Vorrat zurück. Alle Werkzeugmarker, die ihr auf der Erfindungskarte und dem Kalender platziert haben, kommen zurück auf die ihnen zugewiesenen Felder der Werkstatt.

Du kannst die epischen Erfindungen genauso wie die Erfindungen der gegenwärtigen Erfindungsreihe deklarieren und vollenden. Dies ist jedoch zu Beginn des Spiels kein leichtes Unterfangen, da epische Erfindungen viele Baumaterialien und eine lange Arbeitszeit von 15 Wochen erfordern. Für epische Erfindungen gelten die gleichen Regeln wie für einfache Erfindungen, mit Ausnahme von zwei Dingen: Die Karten für epische Erfindungen werden nicht aufgefüllt, so dass die Spieler nur die Karten bauen können, die bei Spielbeginn gezogen worden sind, und die Effekte der epischen Erfindungskarten werden erst am Ende des Spiels angewendet.

❁ Zuweisung zu Bereichen (werden in der nächsten Phase abgewickelt)



Anders als die Werkstätten werden die Bereiche **A** - **D** auf dem Spielbrett erst in der Phase abgewickelt, die auf die Phase folgt, in der die Arbeiter auf ihnen platziert werden. Die Rangfolge des Einflusses in einem Bereich ist wichtig, daher muss man die Einflüsse der Arbeiter berücksichtigen, wenn man sie platziert.

Der Spieler mit dem größten Einfluss in einem Bereich hat den Vorrang in dieser Runde. Wenn der Einfluss gleich ist, hat der Spieler, der seine Arbeiter früher platziert hat, den höheren Einfluss. Daher sollten die Spieler ihre Arbeiter immer in der richtigen Reihenfolge platzieren, beginnend mit der linken Seite des Feldes.

Beispiel:



- 1 Rot platziert einen Lehrling.
- 2 Als nächstes platziert Blau einen Meister.
- 3 Gelb platziert 3 Lehrlinge gleichzeitig.
- 4 Rot platziert zusätzlich den Meister.

If Würde die Zuweisungsphase jetzt enden, wäre der Einfluss auf den Bereich **B** wie folgt:

Rot hat 3 Einfluss. (1 Lehrling und der Meister)
Blau hat 2 Einfluss. (Meister)
Gelb hat 3 Einfluss. (3 Lehrlinge)

Tipp: Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Arbeiter, die in einem Bereich platziert werden können. Man kann auch dann noch Arbeiter platzieren, wenn der Bereich „voll“ ist.

Rot und Gelb sind mit 3 Einflusspunkten im Bereich gleichauf. Rot gewinnt aber bei Gleichstand, da seine Arbeiter vor denen von Gelb platziert worden sind. Somit hat Gelb den zweitgrößten Einfluss und Blau den drittgrößten Einfluss.

III Abwicklungsphase

In dieser Phase wickeln die Spieler die Effekte der Bereiche auf dem Spielbrett ab, von bis (: Rat, : Laboratorium, : Akademie, : Märkte, : Bank).

Bei der Abwicklung jedes Bereichs sind nur die Spieler am Zug, die einen oder mehrere Arbeiter in diesem Bereich platziert haben, beginnend mit dem einflussreichsten Spieler. Spieler, die keinen Arbeiter in dem Bereich haben, gehen bei der Abwicklung des Bereichs leer aus.

✿ Rat



Im Rat können die Spieler ihre Zugreihenfolge für die nächste Runde festlegen. Außerdem können Spieler mit hohem Einfluss ein Ratsplättchen wählen und den Effekt sofort nutzen. Die Spieler zahlen in diesem Bereich keine Aktionskosten.



Der Spieler, der den größten Einfluss im Rat hat, bestimmt die Zugreihenfolge für die nächste Runde. Bewege deinen Zugreihenfolgemarkers auf das erwünschte nummerierte Feld in der untersten Reihe. Spieler, die keinen Arbeiter im Rat platziert haben, können ihre Zugreihenfolge nicht wählen und müssen ihre Marker entsprechend der aktuellen Zugreihenfolge auf die verbleibenden Felder stellen.

Nehmen wir an, es handelt sich um ein Spiel mit 5 Spielern (wie im Bild oben dargestellt). Rot hat den größten Einfluss und beschließt, in der nächsten Runde als erster zu ziehen. Gelb hat den zweitgrößten Einfluss und beschließt, in der nächsten Runde als Zweiter zu ziehen. Blau hat den drittgrößten Einfluss und beschließt, in der nächsten Runde als Vierter zu ziehen, da er fühlt, dass es ihm keinen wirklichen Vorteil gibt, früher zu ziehen. (Dies ist eine Strategie, die man in Erwägung ziehen sollte, da es seine Vorteile haben kann, wenn man viele Lehrlinge hat und später in der Zugreihenfolge dran ist.)

Grün und Lila können ihre Reihenfolge nicht wählen, da sie keine Arbeiter im Rat platziert haben. Ihre Reihenfolge wird automatisch festgelegt. Grün, welches in dieser Runde vorne lag, wird in der nächsten Runde Dritter, und Lila wird Fünfter.

Wenn die Reihenfolge für die nächste Runde feststeht, werden die Zugreihenfolgemarkers in die obere Zeile verschoben.



Darüber hinaus erhalten Spieler mit hohem Einfluss im Rat Ratsplättchen.

Beginnend mit dem Spieler mit dem höchsten Einfluss, nimmt 1 der aufgedeckten Ratsplättchen.

- In einem Spiel mit 4-5 Spielern könnt ihr nur Ratsplättchen nehmen, wenn ihr an 1.-3. Stelle in der Einflussrangfolge seid.
- In einem Spiel mit 3 Spielern könnt ihr nur Ratsplättchen nehmen, wenn ihr an 1. oder 2. Stelle in der Einflussrangfolge seid.

- In einem Spiel mit 2 Spielern kann nur der Spieler, der den 1. Platz in der Einflussrangfolge einnimmt, ein Ratsplättchen nehmen.

Anmerkung Spieler, die zwar Arbeiter in den Rat gesetzt haben, aber nicht in der oben genannten Einflussrangfolge stehen, können keine Ratsplättchen nehmen.

Wenn du ein Ratsplättchen auswählst, nimmst du, falls sich unter dem Plättchen Florentiner befinden, diese ebenfalls an dich. Jedes Plättchen kann bis zu 2 Florentiner aufnehmen. Ratsplättchen, die einen Rabatt in einem bestimmten Bereich liefern, gelten nur in dieser Runde. Alle anderen Ratsplättchen werden verwendet, sobald sie erhalten werden. Wenn du die Vorteile nicht sofort nutzen kannst, wird es abgeworfen. Die benutzten oder abgeworfenen Ratsplättchen werden beiseitegelegt, und wenn der Stapel der Ratsplättchen aufgebraucht ist werden die Plättchen gemischt, um einen neuen Stapel zu bilden.

✿ Effekte der Ratsplättchen



Du kannst sofort 1 Baumaterial deiner Wahl für 3 Florentiner verkaufen, oder 1 Baumaterial nach deiner Wahl für 1 Florentiner kaufen. Du kannst nicht mehrere Baumaterialien kaufen oder verkaufen.



Du erhältst sofort 1 Florentiner.



Du kannst sofort alle oder einige deiner Arbeiter, die sich in einem der Bereiche - befinden, in einen anderen Bereich versetzen. Zu diesem Zeitpunkt ist der Rat nicht wählbar.



Verwende in dieser Runde die Wertleiste dieses Plättchen, wenn du das Laboratorium und die Akademie benutzt. Dieser Preis gilt nur für dich.



Du bewältigst sofort 2 Arbeitswochen. Du kannst 2 Arbeitswochen in einer Werkstatt oder je 1 Arbeitswoche in zwei Werkstätten bewältigen.



Du erhältst sofort 1 Baumaterial.



Du bewältigst sofort 1 Arbeitswoche. Außerdem darfst du in dieser Runde legal eine zukünftige Erfindung vollenden. So kannst du z.B. 1 zukünftige Erfindung vollenden, indem du den Effekt des Laboratoriums einsetzt.



Die Kosten für den Kauf von Baumaterialien auf den Märkten - in dieser Runde oder der Verkauf von Materialien in Runde 7 werden an den Preis auf diesem Plättchen angepasst. Dieser Preis gilt nur für dich.

❁ Wertleiste

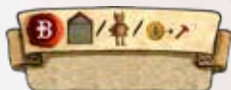
Von bis - , beginnend mit dem Spieler, der in jeweiligen Bereich den größten Einfluss hat, sind die Spieler der Reihe nach am Zug und führen eine Aktion durch. Jeder Bereich bietet den Spielern 4 Möglichkeiten, eine Aktion mit steigenden Kosten (, , , Florentiner) durchzuführen. Der Wertmarker wird auf der Wertleiste platziert, um die Kosten der Aktion, beginnend auf dem Feld anzuzeigen.



Die untere Zeile der Wertleiste. Sie wird nur in Runde 7 verwendet.

Beginnend mit dem einflussreichsten Spieler kann man eine Aktion durchführen oder seinen Zug aussetzen. Die Kosten für die erste Aktion betragen Null. Wenn du eine Aktion ausführst, bewegst du den Wertmarker um ein Feld nach rechts. Wenn du passt, werden alle deine Arbeiter in diesem Bereich zurück auf deine Spielertafel gestellt und der Wertmarker bleibt dort, wo er ist. Zur weiteren Veranschaulichung: Nehmen wir an, der Spieler mit dem zweitgrößten Einfluss führt eine Aktion durch oder passt. Wenn der vorherige Spieler eine Aktion durchgeführt hat, betragen die Aktionskosten für den aktuellen Spieler 2. Wenn der aktuelle Spieler eine Aktion durchführen möchte, zahlt er 2 Florentiner in den Vorrat und bewegt den Wertmarker 1 Feld nach rechts. Entscheidet sich der aktuelle Spieler zu passen, so lässt er den Wertmarker dort, wo er ist (d.h. es kostet 2 Florentiner für den Spieler mit dem drittgrößten Einfluss, um eine Aktion durchzuführen) und nimmt alle seine Arbeiter zurück. Dieser Vorgang wiederholt sich für jeden nachfolgenden Spieler, je nach Einflussrangfolge. Nachdem der letzte Spieler an der Reihe war, wird der Prozess mit dem Spieler fortgesetzt, der den größten Einfluss hat und immer noch Arbeiter in diesem Bereich hat (die Rangfolge kann sich ändern, wenn Arbeiter entfernt worden sind). Man kann also mehr als einen Zug im selben Bereich machen, obwohl die Kosten jedes Mal steigen. Wenn ein Spieler die 4. Aktion eines Bereichs durchführt oder wenn alle Arbeiter in diesem Bereich entfernt worden sind, wird der Wertmarker auf das auf das Feld zurückgelegt und der nächste Bereich wird abgewickelt. Diese Regeln für die Wertleiste werden für alle Bereiche von - verwendet.

❁ Laboratorium



Im Laboratorium kann man für 1 Florentiner pro Zug 1 Erweiterungsplättchen, 1 Automatplättchen oder 1 Arbeitswoche erwerben. Zahle die Aktionskosten gemäß der Wertleiste und wähle eine der drei Aktionen, die du durchführen möchtest.



Du darfst nur Automatplättchen deiner eigenen Farbe kaufen.



Du darfst nur 1 Erweiterungsplättchen pro Typ haben, lege es auf die entsprechende Werkstatt, sobald du es erhältst.



Du bewältigst 1 Arbeitswoche, indem du 1 Florentiner bezahlst. In den Runden 4-5 zahlst du 2 Florentiner für 2 Arbeitswochen und in den Runden 6-7 zahlst du 3 Florentiner für 2 Arbeitswochen (siehe Seite 16).

Beispiel: Rot, Blau und Grün haben ihre Arbeiter ins Laboratorium gestellt.

1



Rot hat den größten Einfluss und erhält ein Automatplättchen umsonst.

2



Blau, der Spieler mit dem zweitgrößten Einfluss, zahlt 2 Florentiner, um 1 Erweiterungsplättchen zu nehmen.

3



Grün, der dritteinflussreichste Spieler, kann keine 3 Florentiner zahlen, holt sich Arbeiter zurück und gibt die Aktion auf.

4



Jetzt ist wieder Rot am Zug. Rot hat 1 Arbeitswoche mit 4 Florentinern bezahlt (3 Florentiner für die Aktionskosten und 1 Florentiner für die Arbeitswoche).

5



Blau ist wieder an der Reihe und da er keine Lust hat, 4 Florentiner zu zahlen, holt er sich die Arbeiter zurück.

6



Jetzt ist wieder Rot am Zug. Rot bezahlt 4 Florentiner und erhält ein Automatplättchen.

Alle vier Aktionen sind vorbei, also kann niemand mehr im Laboratorium handeln. Der Wertmarker wird wieder auf das Feld der Wertleiste zurückgestellt.

❁ Akademie



In der Akademie kannst du pro Zug 1 Lehrling erhalten oder 1 Baumaterial für 1 Florentiner kaufen. Bezahle für die Aktion entsprechend der auf der Wertleiste angegebenen Kosten, dann wähle, welche Aktion du durchführen willst. Der Effekt durch das Kaufen von Baumaterial ändert sich in Runde 6 und 7. In Runde 6 und 7 bewältigst du 2 Arbeitswochen für einen Preis von 3 Florentinern, anstatt Baumaterial zu kaufen (siehe Seite 16).

Beispiel: Nur Rot hat Arbeiter in der Akademie gestellt. Da Rot 4 Züge durchführen kann, zahlt Rot 9 Florentiner und stellt 4 Lehrlinge ein.

❁ Märkte -



Auf jedem Markt kann man pro Zug 1 entsprechendes Baumaterial erwerben. Bezahle die Aktionskosten gemäß der Wertleiste und kaufe 1 entsprechendes Baumaterial. In Runde 7 kauft man jedoch keine Baumaterialien auf dem Markt, sondern verkauft seine eigenen Baumaterialien. Wenn du das Baumaterial auf dem Markt verkauft, bezahlst du nicht die Aktionskosten, sondern verkaufst Materialien gemäß der untersten Zeile der Wertleiste (siehe Seite 16).

Anmerkung Um das Spiel zu beschleunigen, können die Spieler ihre Züge gleichzeitig durchführen, sofern auf jedem Markt nicht mehr als ein Spieler steht.

❖ Bank I



Die Bank wird nur in Spielen mit 4-5 Spielern verwendet. Hier wird, anders als beim Rat, nicht die Wertleiste verwendet. Der Spieler mit dem meisten Einfluss erhält 2 Florentiner, während der Spieler mit dem zweitmeisten Einfluss nur 1 Florentiner erhält.

Gönneraufträge

Auf der linken Seite deines Spielertableaus befinden sich 6 Gönneraufträge. Jedes Mal, wenn du einen Gönnerauftrag erfüllst, erhöht sich dein Wissen um 1 und du erhältst eine beliebige Gönnerbelohnung. Bewege deinen Wissensmarker auf der Wissensleiste ein Feld nach unten und nimm dir die Belohnung, die an der Stelle steht, wo der Wissensmarker gelandet ist. Dann nimmst du den Erfüllungsmarker des erfüllten Auftrags, um anzuzeigen, dass du diesen Auftrag erfüllt hast. Wähle eine der 7 Gönnerbelohnungen, die auf der linken Seite des Spielbretts abgebildet sind, und lege den Erfüllungsmarker, den du genommen hast, darauf. Gönnerbelohnungen sind sofort nach Erhalt wirksam. Wenn du mehrere Aufträge gleichzeitig erfüllst, erhältst du eine Belohnung für jeden erfüllten Auftrag.



• Sei zweimal der Spieler mit dem größten Einfluss im Rat

Der Spieler, der den größten Einfluss im Rat hat, bewegt seinen Erfüllungsmarker um ein Feld nach rechts. Wenn er dieses Feld ein zweites Mal erreicht, hat er den Auftrag erfüllt.

Tipp: Den ersten Platz in der Einflussrangfolge zu besetzen ist nicht notwendigerweise das gleiche, wie den ersten Platz in der Zugreihenfolge zu besetzen.



• Erhalte 3 Arten von Erweiterungsplättchen und alle deine Automatplättchen aus dem Laboratorium

Sobald du alle 3 Erweiterungsplättchen und 2 Automatplättchen gesammelt hast, erfüllst du den Auftrag. Das Automatplättchen, das du als Belohnung auf der Wissensleiste erhalten kannst, zählt in diesem Fall nicht.



• Stelle alle deine Lehrlinge aus der Akademie ein

Sobald du alle deine Lehrlinge aus der Akademie angeheuert hast, erfüllst du den Auftrag. Der Lehrling, den du als Belohnung auf der Wissensleiste erhalten kannst, zählt in diesem Fall nicht.

Tipp: Auch wenn ein Lehrling nach Abschluss dieses Auftrags zur Akademie zurückkehrt, weil sein Gehalt nicht gezahlt worden ist, ändert sich nichts an der Erledigung dieses Auftrags (siehe Seite 16).



• Vollende eine Erfindung

Sobald du deine erste Erfindung vollendet hast, hast du den Auftrag erfüllt. Auch wenn du keine Erfindungskarte oder Symbolkarte erhalten solltest, gilt der Auftrag als erfüllt.



• Erhalte zwei gleiche Symbole

Sobald du (über Erfindungs- oder Symbolkarten) 2 Symbole desselben Typs erhältst, gilt der Auftrag als erfüllt.



• Vollende eine epische Erfindung

Sobald du eine epische Erfindung vollendest, hast du diesen Auftrag erfüllt. Auch wenn du keine epische Erfindungskarte oder Symbolkarte erhältst, gilt der Auftrag als erfüllt.

❖ Wissensleiste



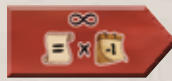
- 1 Jedes Mal, wenn du einen Gönnerauftrag erfüllst, erhöht sich dein Wissen um eins. Bewege deinen Wissensmarker ein Feld nach unten und erhalte eine Belohnung.
- 2 Auf dem zweiten und vierten Feld der Wissensleiste kannst du einen Lehrling oder ein Automatplättchen erhalten. Dann wird das Lehrlings- oder Automatplättchen nicht aus dem Laboratorium oder der Akademie genommen, sondern von deiner Spielertafel. Die hier platzierten Lehrlings- und Automatplättchen können nur über die Wissensleiste erlangt werden. Für das zweite Feld der Wissensleiste wählst du zwischen einem Lehrling oder einem Automatplättchen. Auf dem vierten Feld der Wissensleiste erhältst du die übrig gebliebene Belohnung. Wenn du diese Belohnung nicht willst, kannst du entscheiden, sie nicht zu nehmen. Aber wenn du die Belohnung ausschlagen solltest, kannst du sie nicht später doch erhalten.
Tipp: Automaten können auch dann erhalten werden, wenn es keinen Werkraum gibt, in den man sie stellen kann.
- 3 Lege den freigewordenen Erfüllungsmarker auf das Feld der erwünschten Gönnerbelohnung auf dem Spielbrett. Du kannst deinen Marker auch auf eine Belohnung platzieren, die andere Spieler bereits erhalten haben. Du kannst jedoch keinen Marker auf eine Belohnung legen, du bereits erhalten hast. Die Gönnerbelohnung muss sofort eingesetzt werden. Du kannst den Effekt später nicht mehr nutzen.

❁ Gönnerbelohnungen

Die folgenden Belohnungen sind auf dem Spielbrett aufgedruckt, also kannst du sie in jedem Spiel erhalten.

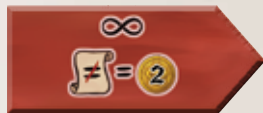


Sobald du dich für diese Belohnung entscheidest, werden alle Automatplättchen, die du besitzt oder noch erhalten wirst, aufgewertet. Jedes aufgewertete Automatplättchen bewältigt 2 Arbeitswochen anstatt 1. Dadurch wird aber nicht die Anzahl der Arbeitswochen gesteigert, die Automatplättchen bisher schon erledigt haben.

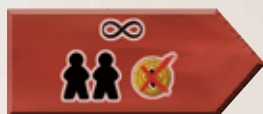


Sobald du diese Belohnung wählst, wird die Zahl der benötigten Arbeitswochen für Erfindungen mit diesem Symbol um 1 Arbeitswoche pro passender Erfindungs- oder Symbolkarte verkürzt. Zum Beispiel, wenn du bereits 2 rote Symbole hast, wird die Arbeitswoche der dritten, noch unvollendeten, roten-Symbol-Erfindung um 2 Wochen verkürzt.

Die folgenden Belohnungen werden vor jedem Spiel zufällig gewählt:



Wenn du diese Belohnung wählst, dann erhältst du 2 Florentiner für jedes neue Symbol, das du ab dann erhältst. Diese Belohnung gilt auch, wenn du das erste Symbol erhältst. Allerdings gilt dies erst, ab dem Zeitpunkt, an dem du den Marker auf diese Belohnung gelegt hast.



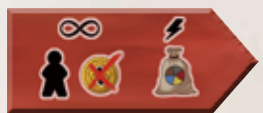
Wenn du diese Belohnung wählst, zahlst du das Gehalt von zwei zusätzlich eingestellten Lehrlingen nicht (siehe Seite 16). Wenn du jedoch keinen Lehrling hast, dessen Lohn du bezahlen müsstest, bekommst du keine Florentiner als Ersatz dafür.



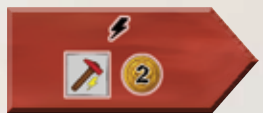
Wenn du diese Belohnung wählst, dann bewältigst du sofort 2 Arbeitswochen. Wenn du keine Arbeit zu bewältigen hast, bringt dir diese Belohnung keinen Vorteil. Du kannst die 2 Wochen in einer Werkstatt einsetzen oder auf zwei Werkstätten verteilen.



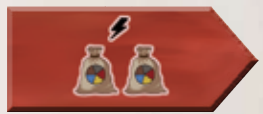
Wenn du diese Belohnung wählst, erhältst du 5 Florentiner.



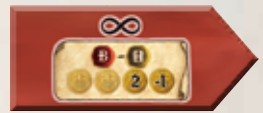
Wenn du diese Belohnung wählst, zahlst du den Lohn eines zusätzlich eingestellten Lehrlings nicht (siehe Seite 16). Wenn du jedoch keinen Lehrling hast, dessen Lohn du bezahlen müsstest, bekommst du keine Florentiner als Ersatz dafür. Du erhältst außerdem sofort 1 Baumaterial deiner Wahl.



Wenn du diese Belohnung wählst, erhältst du 1 Entschlossenheitsplättchen und 2 Florentiner.



Wenn du diese Belohnung wählst, erhältst du 2 Baumaterialien deiner Wahl. Du kannst auch zwei des gleichen Baumaterials erhalten, wenn du willst.



Wenn du diese Belohnung wählst, zahlst du nur 2 Florentiner für die 3. Stufe der Wertleiste und 1 Florentiner weniger auf der 4. Stufe der Wertleiste. In Verbindung mit dem Ratsplättchen bedeutet das, dass man auf der letzten Stufe nur 2 Florentiner bezahlen muss. Die Kosten für die 3. Stufe bleiben aber gleich, auch wenn man Ratsplättchen benutzen sollte.

Anmerkung Du kannst nicht mit Baumaterialien bezahlen, sofern du noch Florentiner hast. Es hat auch keinen Effekt auf die Preise in Runde 7.

Ende der Runde und Vorbereitung der nächsten Runde

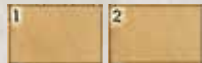
Nachdem der letzte Bereich abgewickelt worden ist, hat jeder Spieler die Möglichkeit, Effekte von Karten zu nutzen, die er vielleicht bis jetzt vergessen hat. Dann endet die Runde. Legt alle eure Arbeiter vom Spielbrett oder aus euren Werkstätten auf eure Spielertafeln zurück.

Legt 1 Florentiner auf jedes Florentinerfeld der übrigen Ratsplättchen im Ratsbereich. Auf jedem Plättchen können nur bis zu 2 Florentiner gestapelt werden. Wenn ein Plättchen bereits 2 Florentiner hat, wirf das Ratsplättchen und die darauf liegenden Florentiner ab. Dann wird auf jedes freie Feld ein neues Ratsplättchen gelegt. Wenn es keine neuen Plättchen gibt, werden alle benutzten und abgeworfenen Plättchen zu einem neuen Stapel zusammengemischt.



❖ Aufbau für die nächste Runde

Bewegt den Rundenmarker auf der Rundenleiste rechts vom Spielbrett um ein Feld nach unten.

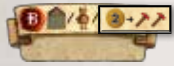


Außer in den Runden 1-2 gibt es Änderungen zu Beginn oder nach dem Ende der Runde.



Nach den Runden 3, 5 und 7 müssen die Spieler den Lohn für zusätzlich eingestellte Lehrlinge bezahlen, und zwar 1 Florentiner pro zusätzlich eingestelltem Lehrling. (Wenn man also zu diesem Zeitpunkt 5 Lehrlinge hat, muss man den Lohn der 2 neuen Lehrlinge bezahlen, aber nicht den der 3, die man bereits zu Beginn des Spiels hatte.) Die Gehälter werden in den Vorrat gezahlt. Wenn du nicht genug Florentiner hast, bezahlst du mit den Baumaterialien entsprechend der Anzahl an Florentinern, die du nicht bezahlen konntest. Du kannst die zu zahlenden Baumaterialien auswählen. Wenn du nicht genug Baumaterialien hast, werden alle nicht bezahlten Lehrlinge an die Akademie zurückgeschickt. Wenn du diese Lehrlinge später verwenden willst, musst du sie erneut einstellen.

Anmerkung Du kannst nicht mit Baumaterialien bezahlen, solange du Florentiner hast. Wenn du Florentiner zur Verfügung hast, musst du diese zuerst verwenden. Wenn du dann auf Baumaterialien zurückgreifen musst, musst du mit ihnen bezahlen, soweit wie du dazu in der Lage bist. Du kannst deine Lehrlinge nicht an die Akademie zurückschicken, um Florentiner oder Baumaterialien zu sparen.



Einige Effekte des Laboratoriums ändern sich ab Runde 4. Du kannst ab jetzt für 2 Florentiner 2 Arbeitswochen bewältigen, anstatt 1 Arbeitswoche für 1 Florentiner. Decke den Teil des Laboratoriums mit der Aktion „1 Arbeitswoche“ mit dem Arbeitsplättchen mit 2 Florentinern ab, das beim Spielaufbau auf das Feld für Runde 4 der Rundenleiste gelegt wurde.



Einige Effekte des Laboratoriums und der Akademie ändern sich ab Runde 6. Du kannst ab jetzt für 3 Florentiner 2 Arbeitswochen bewältigen. Entferne das Arbeitsplättchen mit 2 Florentinern aus dem Laboratorium und lege eines der Arbeitsplättchen mit 3 Florentinern, welches auf dem Feld für Runde 6 der Rundenleiste gelegt wurde, auf das Laboratorium. Decke das Feld der Akademie mit der Aktion, um 1 Baumaterial zu kaufen, mit dem verbleibenden Arbeitskostenplättchen mit 3 Florentinern ab.

❖ Baumaterialien in Runde 7 verkaufen



In Runde 7 kannst du Baumaterialien auf den Märkten - verkaufen, anstatt sie zu kaufen. Du kannst nur die entsprechenden Baumaterialien im jeweiligen Markt verkaufen. Baumaterialien, die im Keller deiner Werkstätten liegen, kannst du nicht verkaufen. Du musst für die Verkaufsaktion nicht bezahlen. Der Verkaufspreis wird auf der unteren Reihe der Wertleiste angegeben.



Der Spieler, der als erster verkauft, gibt 1 Baumaterial für 2 Florentiner ab. Du kannst nur einmal pro Zug 1 Material verkaufen. Der zweite Spieler, der verkauft, verkauft 1 Baumaterial für 1 Florentiner. Der Spieler, der als dritter verkauft, verkauft 2 der entsprechenden Baumaterialien für 1 Florentiner. Der letzte Spieler, der verkauft, verkauft 3 der entsprechenden Baumaterialien für 1 Florentiner.

Alle verbleibenden Baumaterialien, die nicht verwendet werden, werden am Ende des Spiels nicht gewertet. Es wird also empfohlen, alle verbleibenden Baumaterialien zu verkaufen, falls man welche hat.

Anmerkung Du musst mindestens 1 Arbeiter auf dem Markt platzieren, der dem Material entspricht, das du verkaufen willst. Auf Markt kann zum Beispiel nur Erz verkauft werden.

Ende des Spiels und Endwertung

Je nach Art des Symbols auf den Erfindungs- oder Symbolkarten erhalten die Spieler zusätzliche Florentiner, und sie erhalten Bonusflorentiner durch epische Erfindungen.

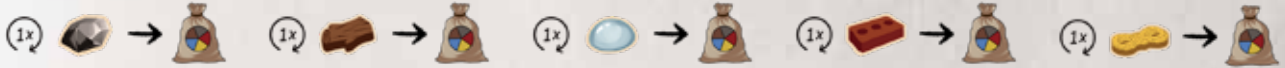
• Bonus für verschiedene Symbole

-

Erfindungskarten

Einfache Erfindungskarten

❖ Erfindungen, die 4 Arbeitswochen erfordern



Einmal pro Runde, außer in der Erfindungsphase, darfst du 1 angegebenes Baumaterial in ein beliebiges anderes Baumaterial umwandeln. Wenn du die Effektkarten, die man nur einmal pro Runde benutzen kann, verwendet hast, drehst du sie um 90 Grad, um anzuzeigen, dass die Vorteile bereits in dieser Runde aktiviert wurden. Lege aktivierten Karten zu Beginn der neuen Runde in ihre ursprüngliche Position zurück.

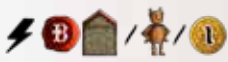
❖ Erfindungen, die 7 Arbeitswochen erfordern



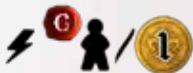
Sobald du diese Erfindung vollendet hast, erhältst du 1 Entschlossenheitsplättchen. Du darfst so viele davon in einer Runde einsetzen, wie du möchtest.



Sobald du diese Erfindung vollendet hast, erhältst du 1 Baumaterial deiner Wahl.



Sobald du diese Erfindung vollendet hast, erhältst du 1 Erweiterungsplättchen oder 1 Automatplättchen aus dem Laboratorium **B** umsonst. Wenn du es nicht nehmen kannst oder willst, erhältst du stattdessen 1 Florentiner. Erweiterungsplättchen oder Automatplättchen, die du auf diese Weise erhältst, können sofort in deine Werkstatt gelegt werden.



Sobald du diese Erfindung vollendet hast, kannst du 1 Lehrling aus der Akademie **G** umsonst einstellen. Wenn du ihn nicht einstellen kannst oder willst, erhältst du stattdessen 1 Florentiner. Der Lehrling kann in einem späteren Zug dieser Runde direkt eingesetzt werden.

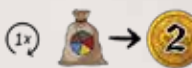


Sobald du diese Erfindung vollendet hast, erhältst du das besondere Erweiterungsplättchen. Lege das besondere Erweiterungsplättchen wie gezeigt oben rechts an deine Hammerwerkstatt an.

Anmerkung Das besondere Erweiterungsplättchen kann nicht an die Zangenwerkstatt angelegt werden.



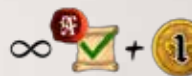
Sobald du diese Erfindung vollendet hast, kannst du 1 Lehrling aus dieser Werkstatt neu einsetzen. Falls du dies nicht kannst oder willst, erhältst du stattdessen 1 Florentiner.



Einmal pro Runde, außer in der Deklarationsphase, kannst du 1 Baumaterial deiner Wahl für 2 Florentiner verkaufen.



Einmal pro Runde kannst du, im Gegenzug für 1 Florentiner, in der Deklarationsphase passen. Wenn du passt, setzt du deine Arbeiter nicht ein und der nächste Spieler ist am Zug. Wenn du das nächste Mal am Zug bist, kannst du deine Arbeiter wieder einsetzen.



Jedes Mal, wenn du ein Ratsplättchen vom Rat erhältst, erhältst du zusätzlich 1 Florentiner.
Anmerkung: Du kannst diesen Effekt nicht einsetzen, wenn du einen Arbeiter in den Rat gestellt hast, aber auf Grund eines niedrigen Einflussrangs kein Ratsplättchen erhalten hast.



Selbst wenn du nicht der erste Spieler bist, der eine Erfindung vollendet, bekommst du Florentiner, als wärest du es gewesen.

Beispiel: Wenn du der dritte Spieler bist, der eine Siebener-Erfindung vollendet, erhältst du trotzdem 8 Florentiner anstatt 7. Trotzdem bekommst du keine Symbolkarten.

❖ Erfindungen, die 11 Arbeitswochen erfordern



Sobald du diese Erfindung vollendet hast, erhältst du 2 Baumaterialien deiner Wahl. Diese Baumaterialien können gleich oder verschieden sein.



Sobald du diese Erfindung vollendet hast, erhältst du 1 der vier abgebildeten Symbole deiner Wahl. Suche dir eine Karte mit dem gewählten Symbol aus dem Symbolkartenstapel aus.



Sobald du diese Erfindung vollendet hast, erhältst du 2 Entschlossenheitsplättchen. Du darfst so viele von ihnen in einer Runde einsetzen, wie du möchtest.



Sobald du diese Erfindung vollendet hast, erhältst du den grauen Speziallehrling. Verwende diesen Speziallehrling genauso, wie du einen deiner normalen Lehrlinge benutzen würdest. Du musst dem Speziallehrling keinen Lohn zahlen.

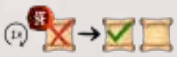


Einmal pro Runde, nach der Zuweisungsphase, darfst du einen deiner Lehrlinge in einen anderen Bereich auf dem Spielbrett verschieben, wenn du 1 Florentiner bezahlst. Du kannst ihn auch in einen Bereich bewegen, in dem bereits einige deiner Lehrlinge stehen. Ein Lehrling, der auf diese Weise bewegt wurde, wird behandelt, als ob er der letzte gesetzte Lehrling ist.

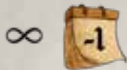
Anmerkung Du kannst nicht deinen Meister bewegen. Du kannst keinen Lehrling in eine Werkstatt bewegen.



Einmal pro Runde, außer in der Deklarationsphase, kannst du 1 Florentiner bezahlen, um 1 zukünftige Erfindung zu vollenden. Dies hat keinen Einfluss auf die Arbeitswochen. Du musst trotzdem die benötigten Arbeitswochen bewältigen.

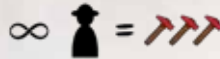


Einmal pro Runde, wenn du ein Ratsplättchen vom Rat nimmst, darfst du den Effekt den ein Mitspieler gewählt hat oder den eines verbleibenden Ratsplättchens duplizieren, anstatt den Effekt des von dir gewählten Plättchens zu nutzen. Dies hat keinen Einfluss auf die unter den Feldern der Ratsplättchen gestapelten Florentiner.



Reduziere die Anzahl der erforderlichen Arbeitswochen aller deiner Erfindungen um 1.

Anmerkung: Sobald du diese Karte erhältst, werden auch die erforderlichen Arbeitswochen von Erfindungen reduziert, an denen du bereits arbeitest. Du kannst durch diesen Effekt die Erfindung allerdings nicht sofort vollenden.



Wenn du deinen Meister in einer Werkstatt platzierst, bewältigt er 3 Arbeitswochen anstatt 2.

Anmerkung: Dies gilt nicht für einen Meister, der bereits in deiner Werkstatt steht.

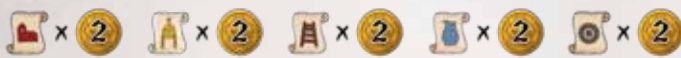


Du musst für zwei deiner zusätzlichen Lehrlinge keinen Lohn zahlen. Du kannst diesen Effekt mit der Gönnerbelohnung kombinieren, die den benötigten Lohn reduziert. Du erhältst allerdings keine Florentiner als Ersatz für diesen Effekt, wenn du keine Lehrlinge haben solltest, denen du Lohn bezahlen müsstest.

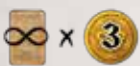
Epische Erfindungskarten

Wie bei den allgemeinen Erfindungen erhalten Spieler, die eine epische Erfindung vollenden, die entsprechenden Florentiner sofort. Der erste Spieler, der eine epische Erfindung vollendet, nimmt die Erfindungskarte, der zweite Spieler nimmt die entsprechende Symbolkarte. Die Effekte epischer Erfindungen werden erst am Ende des Spiels wirksam.

Am Ende des Spiels erhält man Bonusflorentiner für jede epische Erfindung, die man besitzt. Denke bei der Ermittlung der Bonusflorentiner daran, die entsprechende epische Erfindungskarte auch zu berücksichtigen.



Du erhältst 2 Florentiner für jedes Symbol, dass du besitzt.



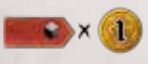
Du erhältst 3 Florentiner für jede deiner Erfindungen, die einen permanenten Effekt haben.



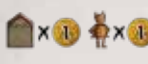
Du erhältst 2 Florentiner für jede deiner Erfindungen, die einen Einmal-pro-Runde-Effekt haben.



Du erhältst 2 Florentiner für jede deiner Erfindungen, die einen Sofortigen Effekt haben.



Du erhältst 1 Florentiner für jeden deiner Erfüllungsmarker, der auf den Gönnerbelohnungen auf dem Spielbrett steht.

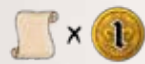


Du erhältst 1 Florentiner für jedes Erweiterungsplättchen und Automatplättchen, das du besitzt. Dies gilt nicht für den Basiswerkraum der Hammerwerkstatt. Außerdem erhältst du 1 Florentiner für den Spezialwerkraum, wenn du die dafür erforderliche Karte besitzt. Du erhältst auch 1 Florentiner für jedes Automatplättchen, das noch nicht in die Werkstatt gelegt wurde.

Anmerkung: Wenn du alle Automatplättchen und Erweiterungsplättchen, inklusive des Spezialwerkraums besitzt, erhältst du so insgesamt 7 Florentiner.



Du erhältst 2 Florentiner für jedes nicht genutzte Baumaterial. Du kannst keine Baumaterialien abrechnen, die du in den Keller deiner Werkstätten gelegt hattest.

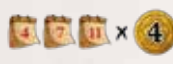


Du erhältst 1 Florentiner für jede Erfindungs- und Symbolkarte, die du besitzt.

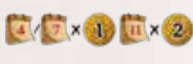


Du erhältst 1 Florentiner für jeden Lehrling, denn du eingestellt hast, außer für den Meister und deine 3 ursprünglichen Lehrlinge. Du erhältst auch 1 Florentiner für den Speziallehrling, wenn du ihn durch den Effekt der entsprechenden Karte erhalten hast.

Anmerkung: Wenn du alle Lehrlinge und den Speziallehrling eingestellt hast, erhältst du so insgesamt 7 Florentiner.



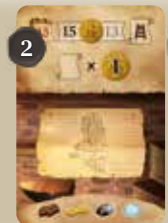
Du erhältst 4 Florentiner für jeden Satz von 4-, 7- und 11-Erfindungen, die du besitzt.



Du erhältst 1 Florentiner für jede 4- und 7-Erfindungen, die du besitzt. Und du erhältst 2 Florentiner für jede 11-Erfindung, die du besitzt.

Anmerkung: Alle Effekte einer epischen Erfindungskarte werden nur auf den Spieler angewendet, der diese Karte besitzt. Sie können nicht auf andere Spieler angewendet werden.

Beispiel: Wenn du 3 Erfindungskarten, 1 Symbolkarte und 3 epische Erfindungen wie folgt besitzt, erhältst du am Ende des Spiels die folgende Anzahl an Florentinern.



1 Die epische Erfindungskarte auf der linken Seite bringt 2 Florentiner pro rotem Symbol. Du erhältst 8 Florentiner, weil du 4 rote Symbole hast.

2 Die epische Erfindungskarte in der Mitte bringt 1 Florentiner pro Erfindungs- und Symbolkarte. Du erhältst 7 Florentiner, weil du 7 Karten hast.

3 Die epische Erfindungskarte auf der rechten Seite bietet 4 Florentiner pro Satz von 4-, 7- und 11 -Erfindungen. Du erhältst 4 Florentiner, weil du 1 Satz gesammelt hast.

Du hast insgesamt 19 Florentiner durch die epischen Erfindungskarten erhalten.

2-Spieler-Spiel

Baut das Spiel nach den allgemeinen Regeln auf und wendet die folgenden Änderungen an. (Zur Erinnerung: In Spielen mit 1-2 Spielern werden nur 3 Ratsplättchen und 4 epische Erfindungen verwendet.)

Bei einem Spiel mit 2 Spielern wählst du eine unbenutzte Farbe für einen Pseudo-Spieler und legst 1 Lehrling dieser Farbe auf jeden Bereich des Spielbretts. Sobald alle Lehrlinge platziert wurden, wählt der zweite Spieler in der Zugreihenfolge einen Bereich seiner Wahl und entfernt den dort platzierten Lehrling.

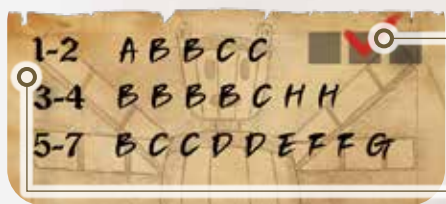
Danach werden zu Beginn jeder Runde alle Lehrlinge des Pseudo-Spielers platziert, und der zweite Spieler in der Zugreihenfolge entfernt einen von ihnen. Pseudo-Lehrlinge, die auf diese Weise platziert werden, gelten als die ersten, die platziert wurden, und es wird so getan, als hätten sie in der Abwicklungsphase den Aktionspreis gemäß der Wertleiste bezahlt.

Im Rat kann nur der Spieler mit dem größten Einfluss das Ratsplättchen nehmen. Wenn du eine Erfindung als zweites vollendest, erhältst du keine Symbolkarte. Alle anderen Regeln gelten wie in einem Spiel mit 3-5 Spielern.

Solospiel

Bei einem Solospiel geht es darum, gegen zwei Bots zu punkten. Bau das Spiel nach den allgemeinen Regeln auf und wende die folgenden Änderungen an:

Nachdem du die Komponenten der Farbe genommen hast, die du verwenden willst, bereite zwei Farben von Lehrlingen, Erfüllungsmarkern und Zugreihenfolgemarkern für die beiden Bots vor. Du erhältst die Startkomponenten mit Hilfe einer Mehrzweckkarte gemäß den Grundregeln. Dann mischst du die Mehrzweckkarten und legst sie verdeckt auf einen Stapel. Dies ist von nun an der Bot-Kartenstapel. Im Solospiel werden die Symbolkarten nicht verwendet, da du nur beim ersten Mal, wenn du eine Erfindung vollendest, Karten nimmst.



Bot-Wahl: Während des Spiels wird dieses Symbol benutzt, wenn ein Bot eine Wahl treffen muss. Normalerweise gibt es drei Optionen, und der Bot wählt die mit dem roten Häkchen. Wenn du eine Karte wie die rechts abgebildete ziehst, dann wählt der Bot die mittlere Option.

Zuweisungsphase der Bots: Die Zahlen auf der linken Seite stehen für die Runde. Je nach aktueller Runde platzierst du die Bot-Arbeiter in den rechts abgebildeten Bereichen.

Wenn der Bot-Stapel aufgebraucht ist, mischst du die benutzten Karten wieder zu einem neuen Stapel.



● Bestimme die Zugreihenfolge der ersten Runde

Decke die oberste Karte des Bot-Stapels auf. Lege deinen Zugreihenfolgemarkern auf das markierte Feld der Bot-Wahl und platziere die Zugreihenfolgemarkern der Bots auf die beiden anderen Felder. Das Bild auf der linken Seite zeigt die Zugreihenfolge der ersten Runde, wenn der Spieler Rot ist und die Bots Blau und Grün sind, und das mittlere Feld auf der aufgedeckten Karte markiert ist.

● Deklarationsphase

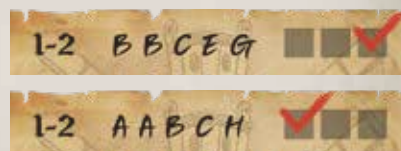
Die Deklarationsphase findet in umgekehrter Zugreihenfolge statt, genau wie in den Grundregeln. Die Bots deklarieren immer nur gegenwärtige Erfindungen und verwenden Erfüllungsmarker anstelle von Werkzeugmarkern. Wenn ein Bot eine Erfindung deklariert, ziehe eine Bot-Karte und lege 1 Erfüllungsmarker dieses Bots auf die gegenwärtige Erfindung, die durch das Wahl-Feld der Bot-Karte angegeben wird. Im Gegensatz zu Spielern können die Bots zusätzliche Marker auf Erfindungen legen, die bereits einen Erfüllungsmarker in ihrer Farbe haben. In seltenen Fällen, wenn ein Bot keine Erfüllungsmarker mehr hat, verwendet er Wissensmarker der gleichen Farbe.

● Zuweisungsphase

Platziere die Arbeiter in Zugreihenfolge, wie in den Grundregeln angegeben. Es gibt jedoch Ausnahmen. Die Bots und der Spieler platzieren ihre Arbeiter gleichzeitig. Gemäß der oben abgebildeten Zugreihenfolge platziert der Spieler alle Arbeiter, nachdem Blau alle Arbeiter platziert hat. Dann setzt Grün seine Arbeiter ein.

Bots benutzen den Meister nicht. Wenn der Bot an der Reihe ist, Arbeiter zu platzieren, zieht er eine Bot-Karte und platziert die Lehrlinge des Bots in den angegebenen Bereichen.

Beispiel: Runde 1 verläuft folgender Reihenfolge: Blauer Bot, Spieler, Grüner Bots. Ziehe eine Bot-Karte für den Blauen Bot. Platziere 2 blaue Lehrlinge in Bereich B und je einen in die Bereiche C, E und G. Dann platzierst du alle deine Arbeiter in die Bereiche und Werkstätten. Ziehe eine weitere Bot-Karte für den grünen Bot. Lege 2 grüne Lehrlinge in Bereich A, je einen in die Bereiche B, C und H. Die Zuweisungsphase ist beendet.



● Abwicklungsphase

Wie in den Grundregeln wird jeder Bereich abgewickelt, beginnend mit Bereich .

Im Rat nehmen die beiden mit dem höchsten Einfluss Ratsplättchen. Die Bots wählen immer das Plättchen mit den meisten Florentinern. Wenn es mehrere Plättchen mit den meisten Florentinern gibt, zieht man eine Bot-Karte, um zu bestimmen, welches Plättchen gewählt wird. Die Karten werden so lange gezogen, bis eine Karte aufgedeckt wird, die eines der Plättchen mit den meisten Florentinern zeigt. Die vom Bot gewählten Ratsplättchen und Florentiner werden abgeworfen. Ziehe dann erneut eine Bot-Karte und bestimme die Zugreihenfolge für die nächste Runde. Es werden so lange Bot-Karten gezogen, bis eine Karte aufgedeckt wird, die ein verfügbares Feld für die Zugreihenfolge zeigt.

In Bereichen  -  gelten die Lehrlinge der Bots als bereits bezahlt und entsprechend der Wertleiste aktiviert. Wenn der Spieler eine Erfindung mit einem Bot-Marker vollendet, gibt er alle Bot-Marker zurück, die auf dieser Karte gelegen haben.

● Ende der Runde

Da Bots keine Werkstätten haben, vollenden sie ihre Erfindungen am Ende der Runde. Überprüfe die Anzahl der Erfüllungsmarker die auf den Erfindungskarten liegen. Wenn auf der Erfindungskarte  4 oder  7 2 Bot-Marker der gleichen Farbe liegen, ist die Erfindung von diesem Bot vollendet worden.

Wenn auf Erfindungskarte  11 3 gleichfarbige Bot-Marker hat, dann hat dieser Bot die Erfindung vollendet. Liegt der Werkzeugmarker des Spielers nicht auf der vollendeten Erfindung, werden alle Bot-Marker zurückgegeben und die Erfindungskarte wird aus dem Spiel genommen. Wenn der Werkzeugmarker des Spielers auf einer Erfindungskarte liegt, die von einem Bot vollendet wurde, kann der Spieler weiterarbeiten. Bedenke jedoch, dass du in einem Einzelspielerspiel keine Symbolkarte erhältst. Wenn du also die Erfindung nach dem Bot fertigstellst, erhältst du nur Florentiner.

Am Ende des Spiels berechnet der Spieler sein Endergebnis und notiert sich die Summe der Florentiner.

Impressum

Ein Spiel von

Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto, Changhyun Baek

Solospiel: Changjin Lee Kunst: Seongho Lee Grafikdesign: Gahyun Lee

Deutsche Übersetzung: Julia Rawcliffe

Produktion: DiceTree Games

Wir bedanken uns bei Domenico Di Giorgio, Dario Iacononi, Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Ma× Colamesta, Pietro Cremona, Devan Maggi, Andrea Puggelli, Sergio Roscini und all ihren Spielgruppen. Die Autoren möchten sich bei allen an der Entwicklung dieses Spiels beteiligten Spieltestern bedanken, insbesondere bei Luca Iennaco und den Freunden von via Bombicci, den Freunden von Tana dei Goblin und von IdeaG. Ein großes Dankeschön geht auch an die folgenden Spieltester Hyunjin Ahn, Hongkyung Lim, Jinho Jang, Sungho Jung, Jihye Choi, Kyungsoo Oh, und Hyungak Koo.

Sehr geehrter Kunde, wir unterstützen unsere Spiele auch nach ihrer ersten Veröffentlichung. Trotz rigoroser Spieltests und mehrerer interner und externer Korrekturvorgänge und Lektorate werden gelegentlich Regelkorrekturen oder kleinere Spielanpassungen erst mehrere Monate oder Jahre nach der Herstellung des Spiels entdeckt werden. Wir versprechen, dass wir bei Bedarf zeitnahe Regelaktualisierungen sowie erweiterte FAQ-Klarstellungen erstellen, die auf unserer Website zum Download bereitstehen werden.



©2023 DiceTree Games

Website: <http://dicetreegames.com>

RM806, Hosu-ro 646-30, Ilsandong-gu, Gyeonggi-do, 10401 Korea.
Tel: +82-31-813-9233 | www.boardpia.co.kr