





















Inhaltsverzeichnis

	Seite
Kapitel 1: Spielvorbereitung	1
Kapitel 2: Spielablauf	2
Kapitel 3: Vorbereitung einer neuen Runde	4
Kapitel 4: Spielende	4

Kapitel 1: Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält in seiner Farbe alle Erfindungssteine , den Patentanzeiger , die Spielfigur , 3 (3 Spieler) bzw. 2 (4 oder 5 Spieler) Aktionsscheiben  und seine Fabrikkarte (produziert ein Holz / Rückseite in Spielerfarbe). 
- Jeder Spieler erhält 2 Münzen , 1 Holz- , 1 Metall- , 1 Technik- , 1 Werkzeug- , 3 Kohlequader  und 1 Entwicklungsstein .
- Jeder Spieler erhält 3 (3 Spieler), 5 (4 Spieler) oder 1 (5 Spieler) Bonus-Aktionsscheibe .
- Alle 24 Nicht-Spieler-Fabrikarten verdeckt mischen, 5 davon auf die 5 Fabrikfelder legen. Der Rest bildet den Nachziehstapel.
- Alle 12 Starterfindungen ( in der Kartenecke) mischen, 7 davon auf die 7 Erfindungsfelder legen. Der Rest bildet den Nachziehstapel.
- Die 27 Erfindungskarten werden nach Art (Telefon, Auto,...) sortiert in 9 Stapel à 3 Karten offen ausgelegt.
- Die Lagerhallen und Schiffe werden mit Rohstoffquadern belegt. Kohle  je 3 Stück und die Restlichen je 2 Stück.
- Spielrundenanzeiger  kommt auf die 1 der Rundenspur .
- Patentanzeiger  kommt auf das unterste Feld der Patentanzeige.
- Alle Spielfiguren  kommen auf die 0 der Einflussleiste.
- Der Startspieler  erhält die Startspielerfigur.

Kapitel 2: Spielablauf

1. Phase: Setzen der Aktionsscheiben ●




- Der Startspieler setzt die erste Aktionsscheibe ●. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Die Phase endet, wenn alle Aktionsscheiben ● gesetzt wurden.
- Ein Spieler darf nur auf freie Aktionsfelder setzen und nicht auf beide Aktionsfelder einer Aktion.

2. Phase: Ausführen der Aktionen










- Der Startspieler führt die erste Aktion aus. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Jeder Spieler kann eine beliebige Aktion ausführen, bei der noch eine seiner Aktionsscheiben ● liegt.
- Anschließend nimmt er die Aktionsscheibe ● vom Spielplan.
- Eine Aktion muss nicht ausgeführt werden, sie kann auch verfallen gelassen werden.

Aktionen

Bauen von Fabriken

- **Maximal 3 Fabriken** zu ihren Baukosten (Beispiel:  , 1 Kohle und 4 Holz) erwerben.
(Die Baukosten für Holz sind auf den Karten farblich falsch abgebildet)
- Leere Plätze werden nicht aufgefüllt.
- Siegpunkte  auf Fabrikkarten gibt es nur einmalig nach ihrem Kauf.







Rohstoffe produzieren

- Alle eigenen Fabriken produzieren. Je nach Fabrik zum Beispiel Münzen  = 2x , Entwicklungssteine  = 1x  oder Rohstoffe  = 3x .  bedeutet entweder oder, d.h. entweder 2 Werkzeug - oder 2 Metallquader .

Rohstoffe kaufen

- Pro Lager/Schiff eine Münze ● bezahlen und alle dort liegen Rohstoffquader nehmen.
Es gibt je 2 voneinander getrennte Kohle- und Holzlager.
- **Maximal 3 Münzen ●** ausgeben.





Der Tauschmarkt

- In allen 3 Bereichen zusammen **maximal 5 Aktionen** ausführen.
- Von den 5 Aktionen dürfen **pro Bereich maximal 3 Aktionen** genutzt werden.
(In der untersten Zeile werden entweder 2 Rohstoffquader oder 2 Münzen ● gegen 1 anderen Rohstoffquader oder 1 Münze ● getauscht. Die **2 Rohstoffquader müssen nicht gleich** sein und der neue Rohstoffquader darf nicht den verwendeten entsprechen. Beispiel: 1 Kohle  und 1 Holz  dürfen weder in 1 Kohle  oder 1 Holz  getauscht werden oder 2 Kohle  nicht 1 Kohle )
- Gekaufte "Bonus-Aktionsscheiben" dürfen erst in der Folgerunde eingesetzt werden.

Erfindungen machen oder Patente anmelden

- Ein Spieler darf nur eine der beiden Möglichkeiten "Erfindungen oder Patente" nutzen.

Erfindungen machen

- Beliebige viele Erfindungen mit Gesamtkosten von **maximal 7 Entwicklungssteinen ●** machen.
- Zuerst muss das goldene Feld  einer Erfindung besetzt werden, bevor das silberne Feld  zur Verfügung steht.
- Ein Spieler darf beide Felder (Gold und Silber) besetzen, auch innerhalb einer Aktion "Erfindungen machen".
- Nur nach goldenen Erfindungen werden die 3 dazugehörigen Erfindungskarten neben den offen liegenden Ablagestapel für Erfindungskarten gelegt.
- Der Erfindungsstein  kommt auf das **linke Feld** und der Spieler erhält die dort abgebildeten Einflusspunkte .

(Einflusspunkte bei Entwicklung  Einflusspunkte bei Produktion | Einflusspunkte bei Entwicklung  Münzen bei Produktion)

Patente anmelden

- **Maximal 2 Patente** anmelden.
- Die Kosten pro Patent stehen neben diesem. Diese werden komplett bezahlt (1, 2, 3, 4, 5 und 7 Münzen ●).
- Der Patentanzeiger ■ wird auf das entsprechende Feld der Patentanzeige (Kosten ●●●●● Einflusspunkte) gesetzt.
- Für jedes Patent erhält er die rechts beim Patent stehenden Einflusspunkte ○.
- Pro Patent **darf** ein Spieler auf einer Erfindung einen seiner Erfindungssteine vom linken Feld auf das untere Patenfeld ●● ziehen. Er kann auf diesen Schritt auch verzichten. Später im Spiel kann dieser Schritt nicht nachgeholt werden.

Erfindungen produzieren

- **Maximal 3 Erfindungen** zu ihren Baukosten (Beispiel: ♠♠♠) erwerben.
- Baukosten mit einem "?" (Beispiel: ♠?) dürfen nur aus einer beliebigen Kombination von Metall-■, Technik-■ und/oder Werkzeugquadern■ bezahlt werden.
- Für jede produzierte Erfindung erhält er deren Ertrag. Je nach Erfindung: Münzen●, Entwicklungssteine● oder Einflusspunkte○. Die Zahl im Symbol gibt die Menge an. Beispiel: ● = 2 Einflusspunkte.
- Plagiatskarten (? in der Kartenecke) dürfen nur von Spielern genommen werden, deren Erfindungsstein■ weder auf dem zur Erfindung gehörenden goldenen oder/und silbernen Erfindungsfeld steht.
- Hat ein Spieler auf dem zur Erfindung gehörenden goldenen oder/und silbernen Erfindungsfeld einen Erfindungsstein■ stehen, so erhält er den dortigen Ertrag (Einflusspunkte○ oder Münzen●) nicht.
- Für Plagiatskarten? erhalten die Spieler nur einen Ertrag, wenn sie ihren Erfindungsstein auf dem Patentfeld● der Erfindung stehen haben. Kontrolliert ein Spieler das goldene● und das silberne● Erfindungsfeld, so muss er für beide je ein Patent anmelden.

Bonus-Aktionsscheibe ●

- Immer nur nach einem eigenen Zug spielbar.
- Mit ihr darf jede Aktion auf dem Spielplan genau 1x ausgeführt werden (1 Erfindung oder 1 Fabrik produzieren, von 1 Schiff/Lagerhalle die Rohstoffe nehmen, 1 Aktion auf dem Tauschmarkt durchführen, 1 Erfindung machen, 1 Patent anmelden oder 1 Fabrik kaufen), auch die Aktion, die ein Spieler zuvor genutzt hatte.


Vorteile der Einflussleiste

- Ein Spieler erhält nur die auf der Einflussleiste angegeben Vorteile, wenn er auf dem Feld mit seiner Spielfigur■ landet.
- Überspringt ein Spieler Felder mit Vorteilen, z.B. er zieht von 5 auf 8 Einflusspunkte ●●●●●, so erhält er diese nicht.
- Macht ein Spieler mehrere Aktionen, durch die er Einflusspunkte erhält, so kommt es auf die Reihenfolge an, in der diese Aktionen ausgeführt werden. Beispiel: Ein Spieler macht 3 Erfindungen. Nach jeder einzelnen Erfindung wird die Spielfigur■ auf der Einflussleiste weiterbewegt und der Spieler erhält ggf. einen Vorteil. Es werden nicht erst alle Einflusspunkte addiert und dann einmal vorangeschritten!


Eine Spielrunde endet, wenn alle Aktions scheiben● vom Spielplan genommen wurden.

Kapitel 3: Vorbereitung einer neuen Runde

Erfindungsleiste

- Von der Erfindungsleiste werden alle Start-Erfindungen (🏰 in der Kartenecke) aus dem Spiel genommen. (Alle Start-Erfindungen im Ablage- und Nachziehstapel bleiben im Spiel)
- Alle Erfindungen auf den 3 Feldern rechts oben werden auf den Ablagestapel gelegt. 
- Die übrigen Erfindungen rücken auf.
- Neue Erfindungen gemacht, d.h. neue Erfindungskarten dazugekommen:
Die neuen Erfindungen, der Ablage- und der Nachziehstapel werden zusammengemischt.
Alle leeren Erfindungsfelder werden anschließend mit neuen Erfindungskarten belegt.
- Keine neue Erfindung gemacht: Der Ablagestapel bleibt liegen. Neue Karten kommen nur vom Nachziehstapel.
- Nachziehstapel leer: Der Ablagestapel wird gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Fabrikkarten

- Alle Fabrikkarten auf den 3 Feldern rechts oben werden auf den Ablagestapel gelegt. 
- Die übrigen Fabrikkarten rücken auf.
- Der Ablagestapel bleibt liegen. Neue Karten kommen nur vom Nachziehstapel.
- Ist der Nachziehstapel leer, so wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Rohstoffe

- Leeres Feld: Wieder Rohstoffe entsprechend der Angabe auf dem Spielplan auf das Schiff/die Lagerhalle legen.
- Feld mit Rohstoffen: Ein Rohstoff der gleichen Art dazulegen.

- Spielrundenanzeiger 📊 ein Feld weitersetzen.
- Die Startspielerfigur 🧑 wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler gegeben.

Kapitel 4: Spielende

Das Spiel endet nach der...

- 9. Runde (3 Spieler)
- 8. Runde (4 Spieler)
- 10. Runde (5 Spieler)

Ermittlung der finalen Einflusspunkte

- Punktzahl auf der Einflussleiste.
- Punktzahl durch letztmalige Benutzung des Tauschmarkts.
- 5 Punkte für den Spieler, der...
 - auf der Spitzenposition der Patentanzeige 📊 🏰 🏰 steht.
 - die meisten Entwicklungssteine 🟦 (Wert ⚙️) in Entwicklungen investiert hat.
 - die größte Produktionskapazität hat (Zahlen oben auf den Karten, Beispiele: 🟡, ⚙️ oder 🟣 = 6).

(Bei **Gleichstand** in einer Kategorie erhält jeder der beteiligten Spieler 3 (2 Spieler), 2 (3 Spieler) oder 1 (4 oder 5 Spieler) Einflusspunkt)

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Einflusspunkten.

(Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler mit den meisten Erfindungen. Wenn auch hier Gleichstand herrscht, dann gewinnen alle beteiligten Spieler)



brettspiele-report.de

Brett- und Kartenspiele im Test

RSS

<http://www.brettspiele-report.de/feed/>

Twitter

http://twitter.com/brettspiele_rep

Facebook

<http://www.facebook.com/BrettspieleReport>