

ALMA MATER

Ein neues Zeitalter ist angebrochen! Zu Beginn des 15. Jahrhunderts werden in Europa mehr und mehr Universitäten gegründet, um die Wissenschaften dem Griff der Kirche zu entwenden. Noch ahnten die Gründer nicht, dass sie hierdurch das Fundament für eine kulturelle Revolution legen würden.

Ihr übernehmt die Rolle des Rektors einer aufstrebenden Universität während der Renaissance. Euer Ziel ist es, die beste und ruhmreichste Bildungsinstitution zu werden. Um dieses Ziel zu erreichen, müsst ihr hervorragende Studenten und hochqualifiziertes Lehrpersonal aus unterschiedlichen Fachbereichen für euch gewinnen, und Wissen mit anderen Universitäten austauschen. Wir wünschen euch viel Erfolg für die kommenden Semester!

Regelheft

VIRGINIO GIGLI - FLAMINIA BRASINI - ANTONIO TINTO - STEFANO LUPERTO

Spielmaterial

1 Spielplan (doppelseitig)



24 Gründungskarten



10 Rektorkarten



12 Büstenkarten



16 Igotuskarten



20 Forschungskarten (4 pro Buchstabe)



48 Studentenplättchen (4 verschiedene pro Fakultät)



4 Universitäten (1 pro Spielerfarbe)



48 Professorkarten (4 verschiedene pro Fakultät)



9 Ruhmesplättchen (3 pro Buchstabe)



28 Bücherregale (7 pro Spielerfarbe)



100 Lehrbücher (25 pro Spielerfarbe)



20 Lexika



24 Magister (6 pro Spielerfarbe)



6 Tutoren



9 Preisplättchen (6x 2/4, 3x 3/3)



50 Münzen (30x 1, 10x 5, 10x 10 Taler)



12 Scheiben (3 pro Spielerfarbe)



1 Rundenmarker & 1 Phasenmarker



Spielvorbereitung

- 1 Legt den **Spielplan** mit der Seite für die entsprechende Anzahl an Spielern nach oben, in die Mitte des Tisches.
- 2 Sortiert die **Forschungskarten** nach den Buchstaben auf ihrer Rückseite. Mischt die Stapel separat und legt jeweils eine zufällige Karte mit passendem Buchstaben offen auf die fünf entsprechenden Felder, um die **Forschungsleiste** zu bilden.
- 3 Sortiert die **Studentenplättchen** und platziert jeweils 3 (im 2- oder 3-Spieler Spiel nur 2) gleiche Plättchen als offenen Stapel auf jedes Studentenfeld des **Campus** mit passender Fakultät (Kunst, Recht, Medizin, Mathematik).
- 4 Sortiert die **Professorkarten** und bestimmt zufällig 2 unterschiedliche Professoren pro Fakultät. Platziert dann von diesen jeweils 3 (im 2- oder 3-Spieler Spiel nur 2) gleiche Karten als offenen Stapel auf jedes Professorfeld der **Akademie** mit passender Fakultät.
- 5 Sortiert die **Ruhmesplättchen** nach den Buchstaben auf ihrer Rückseite. Mischt diese separat und legt jeweils 1 zufälliges Plättchen mit passendem Buchstaben offen auf die entsprechenden Felder der **Ruhmeshalle**.
- 6 Legt pro Spieler ein Set **Büstenkarten** (a, b und c) auf die entsprechenden Felder der **Ruhmeshalle**.
- 7 Mischt alle 10 **Rektorkarten**. Zieht 2 Karten und legt sie offen auf die Büstenkarten „b“ und „c“ in der **Ruhmeshalle**. Zieht anschließend 1 Rektorkarte mehr, als die Anzahl Spieler, und legt diese offen neben den Spielplan.
- 8 Platziert den **Rundenmarker** auf Feld 1 der **Rundenanzeige** und den **Phasenmarker** ganz links auf der **Phasenanzeige**.
- 9 Jeder wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich jeweils 1 **Universität**, alle 7 **Bücherregale** und 4 **Magister** in dieser Farbe. Setzt anschließend die 4 Magister auf das **Archiv**-Feld eurer Universität.
- 10 Mischt die **Gründungskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.
- 11 Platziert jeweils eine **Scheibe** jeder gewählten Spielerfarbe auf Feld 0 der **Prestigeleiste**. Legt dann eine Scheibe jeder gewählten Spielerfarbe auf die Anzeige der **Spielerreihenfolge** und eine weitere unter die **Forschungsleiste** (die Anordnung dieser Scheiben wird in der Gründungsphase bestimmt).
- 12 Bildet neben dem Spielplan einen Vorrat aus den beiden übrigen **Magistern** und allen **Lehrbüchern** in euren Spielerfarben, sowie allen **Tutoren**, **Preisplättchen**, **Münzen** und **Lexika**.
- 13 Im 2-Spieler Spiel müssen weitere Spielvorbereitungen getroffen werden (siehe „Variante für 2 Spieler“ S. 12).
- 14 Legt alle nicht verwendeten Karten, sowie das Material nicht genutzter Spielerfarben zurück in die Schachtel.

The diagram illustrates the setup of the board game 'Alma Mater'. It shows a central board with various areas and components. The board is divided into four quadrants by a central path. The top-left quadrant is 'Bücherreputation' (1), the top-right is 'Akademie' (4), the bottom-left is 'Forschungsleiste' (2), and the bottom-right is 'Ruhmeshalle' (5). The board is surrounded by various components: 'Bücherregale' (10) on the left, 'Scheiben' (11) on the left, 'Gründungskarten' (10) on the left, 'Magister' (7) on the left, 'Lehrbücher' (12) on the left, 'Tutoren' (12) on the left, 'Preisplättchen' (12) on the left, 'Münzen' (12) on the left, and 'Lexika' (12) on the left. The board is also surrounded by 'Büstenkarten' (6), 'Rektorkarten' (7), 'Rundenmarker' (8), 'Phasenmarker' (8), 'Scheiben' (11), 'Magister' (13), 'Lehrbücher' (14), 'Tutoren' (14), 'Preisplättchen' (14), 'Münzen' (14), and 'Lexika' (14). The board is also surrounded by 'Bücherregale' (10), 'Scheiben' (11), 'Gründungskarten' (10), 'Magister' (7), 'Lehrbücher' (12), 'Tutoren' (12), 'Preisplättchen' (12), 'Münzen' (12), and 'Lexika' (12). The board is also surrounded by 'Büstenkarten' (6), 'Rektorkarten' (7), 'Rundenmarker' (8), 'Phasenmarker' (8), 'Scheiben' (11), 'Magister' (13), 'Lehrbücher' (14), 'Tutoren' (14), 'Preisplättchen' (14), 'Münzen' (14), and 'Lexika' (14).

Gründungsphase

1. Gründungskarten

Jeder von euch zieht 4 Gründungskarten vom entsprechenden Stapel. Wählt dann aus diesen 4 Karten geheim eine aus und gebt die anderen 3 verdeckt an euren linken Nachbarn weiter. Wählt aus den erhaltenen 3 Karten erneut geheim eine aus und gebt die anderen beiden verdeckt an euren linken Nachbarn weiter. Aus diesen 2 Karten wählt ihr geheim eine aus und gebt die Letzte verdeckt an euren linken Nachbarn weiter. Jeder von euch besitzt nun 4 Karten. Wählt geheim 3 davon aus und legt die übrige Karte verdeckt zurück in die Schachtel.

Deckt jetzt gleichzeitig eure 3 Gründungskarten auf und zählt die **weißen** Zahlen oben auf euren 3 Karten zusammen. Wer die **niedrigste Gesamtsumme** hat, legt seine Scheibe auf den 1. Platz der Anzeige der Spielerreihenfolge (bei Gleichstand derjenige, mit der niedrigsten grünen Kartennummer auf einer seiner Karten). Wer die zweitniedrigste Gesamtsumme hat, legt seine Scheibe auf den 2. Platz und so weiter. Stapelt die Scheiben in gleicher Reihenfolge auf der Start-Stufe unten auf der Forschungsleiste übereinander, diejenige des Spielers mit der niedrigsten Gesamtsumme nach **oben**.

2. Rektorkarten

In Spielerreihenfolge wählt jeder von euch einen der offen ausliegenden Rektoren und platziert ihn neben der eigenen Universität. Legt den übriggebliebenen Rektor offen auf die Büstenkarten „a“ in der Ruhmeshalle.

3. Bibliothek

In Spielerreihenfolge platziert jeder von euch 6 eurer Bücherregale in beliebiger Reihenfolge in der eigenen Bibliothek und das 7. rechts daneben. Alle Regale werden mit der bunten Seite nach oben platziert, sodass die Prestigepunkte sichtbar sind.

4. Startressourcen

In Spielerreihenfolge erhält jeder von euch alle Startressourcen, die auf den eigenen Gründungskarten abgebildet sind. Erhältst du:

- , ziehst du deine Scheibe entsprechend viele Stufen auf der Forschungsleiste vor. Erreichst du dadurch den ersten Meilenstein, erhältst du sofort den abgebildeten Bonus (siehe „Forschung“ S. 5).
- oder , legst du sie in dein Lager neben deiner Universität.
- , darfst du sie in dein Lager legen oder in deine Bibliothek einordnen (siehe „Bücher in die Bibliothek einordnen“ S. 5).
- , platzierst du diese in dem jeweils nächsten freien Hörsaal deiner Universität (siehe „Campus“ S. 8).
- , legst du diese in dein Lager.
- , ziehst du deine Scheibe auf der Prestigeleiste entsprechend viele Felder vor.

Legt danach alle Gründungskarten in die Schachtel und beginnt mit der ersten Runde.

Büchervorrat

Die Anzahl der Bücher ist nicht limitiert. Wenn der Vorrat erschöpft ist, benutze anderes Material als Ersatz.

Lager

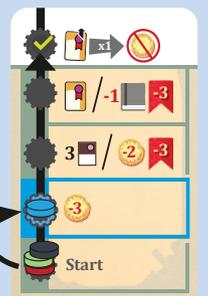
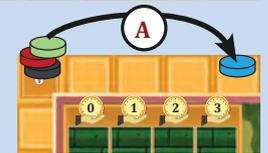
Bücher und Taler legst du in deinem Lager neben deiner Universität ab. Das Lager darf am Ende einer Runde nur eine bestimmte Anzahl Bücher beinhalten (siehe „Lagergröße überprüfen“ S. 6).

Beispiel – Gründungsphase

Martin hat diese 3 Gründungskarten gewählt. Die Summe der weißen Zahlen auf seinen Karten beträgt 20 (9+7+4). Damit landet er hinter **Alex** und **Laura** auf dem 3. Platz in der Spielerreihenfolge, aber vor **Julia**, die sich für höherwertige Karten entschieden hat.



Nachdem jeder Spieler einen Rektor ausgewählt hat, nimmt sich jeder nacheinander die eigenen Startressourcen. **Martin** erhält 4 Prestigepunkte (A) sowie 1 grünen Forschungsschritt (B) und zieht seine Scheiben auf den entsprechenden Leisten vor. Die 2 blauen Lehrbücher (C) ordnet er in seine Bibliothek ein. Er entscheidet sich, 1 rotes Lehrbuch (D) zu nehmen und legt es in sein Lager. Den Studenten (E) nimmt er vom Campus und platziert ihn in seinem nächsten freien Hörsaal und erhält sofort 1 Taler durch dessen Fähigkeit. Wegen seines Rektors (F) erhält er nun sofort 1 Lexikon und 3 Taler (G). Zusammen mit den 3 Talern (H) von den Karten hat er also insgesamt 7 Taler (I) in seinem Lager.



Lehrbücher

Lehrbücher sind Bücher in einer **beliebigen Spielerfarbe**. Dies beinhaltet auch Bücher der eigenen Farbe. Erhältst du , musst du diese in dein Lager legen.

Lehrbücher mit einem Stern sind immer Bücher in **der eigenen Spielerfarbe**. Erhältst du , darfst du diese in deine Bibliothek einordnen (siehe „Bücher in die Bibliothek einordnen“ S. 5) oder in dein Lager legen.

Beispiele für Gruppen von Lehrbüchern:

3 3 Lehrbücher in beliebigen Farben (rot, rot, blau) 3 3 Lehrbücher der gleichen Farbe (rot, rot, rot) 3 3 Lehrbücher in verschiedenen Farben (rot, blau, grün)

Lexika

Lexika sind besondere Bücher, mit denen du Professoren und die besten Studenten anwerben kannst.

Beachte: Du darfst keine Lexika als Ersatz für Lehrbücher ausgeben.

Bücher in die Bibliothek einordnen

Erhältst du Lehrbücher mit Stern, nimmst du dir die entsprechende Anzahl an Büchern in deiner Spielerfarbe aus dem Vorrat und darfst diese in deine Bibliothek einordnen. Sie müssen stets **von rechts nach links** platziert werden. In jedes Bücherregal darfst du nur 1 Lehrbuch einordnen. In das 7. Bücherregal rechts neben deiner Bibliothek darfst du kein Buch einordnen.

Beachte: Du darfst keine Bücher aus deiner Bibliothek in dein Lager legen oder umgekehrt.

Beispiel - Bücher in die Bibliothek einordnen

Martin hat einen Magister auf das Aktionsfeld seines Studenten **(A)** gesetzt und 4 Taler gezahlt, um 4 blaue Lehrbücher zu kaufen. 2 davon ordnet er in seine Bibliothek ein **(B)** und die anderen 2 legt er in sein Lager **(C)**. Auf den schwarzen Forschungsschritt **(D)** verzichtet er.



Prestigepunkte

Ein Großteil der Prestigepunkte wird bei der Endwertung vergeben. Aber auch während des Spiels kannst du Punkte erhalten und abgeben. Du kannst nicht mehr Punkte abgeben, als du besitzt und daher deine Scheibe auf der Prestigeleiste **nicht unter Feld 0 ziehen**.

Zusätzliche Magister

Es gibt 3 Möglichkeiten, an zusätzliche Magister zu kommen:

- Erfülle die Anforderungen des Ruhmesplättchens „a“ in der Ruhmeshalle (siehe „Ruhmeshalle“ S. 10).
- Erreiche mindestens 15 Prestigepunkte.
- Platziere einen Studenten in Hörsaal 6 (siehe „Campus“ S. 8).

Sobald du eine dieser Bedingungen erfüllst, erhältst du sofort 1 zusätzlichen Magister aus dem Vorrat und setzt ihn auf das Archiv-Feld deiner Universität. Du kannst maximal 2 zusätzliche Magister erlangen, selbst wenn du alle 3 Bedingungen erfüllt hast.

Beachte: Du verlierst den Magister, den du durch das Erreichen von mindestens 15 Prestigepunkten erhalten hast, nicht, wenn du im weiteren Spielverlauf unter 15 Prestigepunkte fällst. Außerdem erhältst du keinen weiteren Magister, sobald du erneut 15 Prestigepunkte erreichst.

Forschung

Der Forschungsstand deiner Universität wird auf der Forschungsleiste festgehalten.



Erhältst du 1 grünen Forschungsschritt, darfst du deine Scheibe eine Stufe auf der Forschungsleiste weiterziehen, **ohne** dass du die dort abgebildeten Anforderungen erfüllen oder die Kosten zahlen musst.



Erhältst du 1 schwarzen Forschungsschritt, darfst du deine Scheibe eine Stufe auf der Forschungsleiste weiterziehen, **wenn** du entweder die dort abgebildeten Anforderungen erfüllst, **oder** die Kosten zahlst.

Liegt auf der nächsten Stufe bereits die Scheibe eines Mitspielers, legst du deine Scheibe **oben** auf diese drauf.

Es ist möglich während eines Zuges sowohl grüne als auch schwarze Forschungsschritte zu erhalten. In diesem Fall darfst du entscheiden, in welcher Reihenfolge du die Schritte verwenden möchtest. Du darfst keine Forschungsschritte für einen späteren Zug aufsparen.

Meilensteine

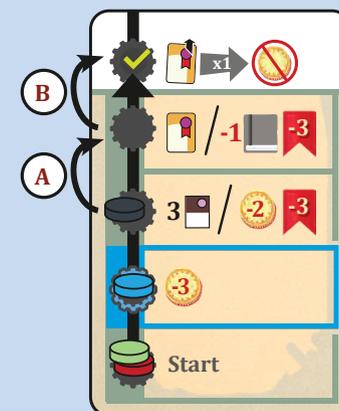
Die oberste Stufe auf jeder Forschungskarte ist der sogenannte Meilenstein. Erreichst du die Stufe unter einem Meilenstein, ziehst du deine Scheibe automatisch eine Stufe weiter und erhältst **sofort** die abgebildete Belohnung. Dies erfordert keinen Forschungsschritt.

Erreichst du als erster oder zweiter Spieler (oder dritter im 4-Spieler Spiel) den 5. Meilenstein, legst du deine Scheibe auf das jeweilige Feld **1**, **2** oder **3** über der Forschungsleiste, um deine Platzierung festzuhalten. Jeder weitere Spieler, der den 5. Meilenstein erreicht, verbleibt mit seiner Scheibe auf der obersten Stufe der Forschungsleiste.

Beispiel - Forschung & Meilensteine

Alex erhält 1 **schwarzen** Forschungsschritt. Da er **keinen Professor hat**, muss er ein beliebiges Lehrbuch und 3 Prestigepunkte abgeben, um seine Scheibe eine Stufe auf der Forschungsleiste weiterzuziehen **(A)**.

Dadurch erreicht er die Stufe unter dem Meilenstein und zieht seine Scheibe erneut weiter **(B)**. Er erhält sofort die abgebildete Belohnung, die es ihm erlaubt, einen Professor anzuwerben, ohne die Taler zu zahlen.



Tipp - Forschung

Forschung zu betreiben hat diverse Vorteile. Zum einen erhältst du durch das Erreichen von Meilensteinen wertvolle **Belohnungen**. Zum anderen erhöht eine hohe Position auf der Forschungsleiste die **Reputation** deiner Lehrbücher.

Außerdem erhältst du bei der Endwertung zusätzliche Prestigepunkte durch Forschung (siehe „Endwertung“ S. 11).

Spielablauf

Alma Mater wird über 6 Runden gespielt.
Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

a) Aktionsphase

b) Verwaltungsphase

c) Einkommensphase



Zieht den Phasenmarker auf das entsprechende Feld der Phasenanzeige, um den aktuellen Abschnitt der Runde anzuzeigen.

In der Verwaltungsphase der 6. Runde endet das Spiel, sobald der Rundenmarker auf das Endfeld der Rundenanzeige gezogen wird.

Führt dann die Endwertung durch. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt.

a) Aktionsphase



In Spielerreihenfolge wählt jeder von euch **eine** der folgenden zwei Optionen:

- **Magister einsetzen:** Setze einen oder mehrere deiner Magister von dem Archiv-Feld deiner Universität auf **ein** Aktionsfeld des Spielplans oder eines eigenen Studenten (siehe „Aktionsfelder“ S. 8) und führe die entsprechende Aktion aus.
- **Eine Vorlesung halten:** Wähle **einen** deiner bereiten Professoren. Zahle ein entsprechendes Buch, um seine Aktion auszuführen (siehe „Akademie“ S. 9). Erschöpfe anschließend den Professor.

Dies setzt ihr in Spielerreihenfolge fort. Kannst oder willst du keine der beiden Optionen wählen, musst du passen und darfst in dieser Runde keine weiteren Aktionen durchführen. Erschöpfe in diesem Fall alle deine noch bereiten Professoren, und setze alle deine noch verfügbaren Magister vom Archiv-Feld auf das Schlafsaal-Feld.

Da im weiteren Spielverlauf jeder von euch unterschiedlich viele Magister und Professoren haben kann und mehrere Magister zugleich auf ein Aktionsfeld gesetzt werden können, ist es möglich, dass ein Spieler noch mehrere Aktionen durchführen kann, obwohl andere schon gepasst haben.

Nachdem jeder von euch gepasst hat, endet die Aktionsphase.



b) Verwaltungsphase

In der Verwaltungsphase führt ihr die folgenden Schritte nacheinander aus, wie auf der Phasenanzeige im unteren Bereich des Spielplans abgebildet:



1. Spielerreihenfolge bestimmen

Derjenige Spieler, der die meisten Magister auf das Bischof-Feld (siehe „Bischof“ S. 10) gesetzt hat, wird Startspieler. Legt die Scheibe dieses Spielers auf den 1. Platz der Anzeige der Spielerreihenfolge. Die Scheibe des Spielers mit den zweitmeisten Magistern auf dem Bischof-Feld legt ihr auf den 2. Platz und so weiter. Bei Gleichstand liegt der Spieler vorn, der zuerst einen oder mehrere Magister auf das Bischof-Feld gesetzt hat. Haben mehrere Spieler keine Magister auf das Feld gesetzt, bleibt die relative Reihenfolge dieser Spieler gleich.

Beispiel - Spielerreihenfolge bestimmen

In dieser Runde haben **Julia** und **Martin** jeweils 2 Magister auf das Bischof-Feld gesetzt. Da **Julia** einen ihren Magister zuerst auf das Feld gesetzt hat, kommt sie auf Platz 1 und **Martin** auf Platz 2 der Spielerreihenfolge. **Alex** und **Laura** haben keine Magister auf das Feld gesetzt und kommen daher auf die Plätze 3 und 4, in gleicher Reihenfolge wie in der vorherigen Runde.

alte Spielerreihenfolge



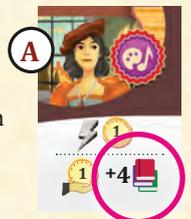
neue Spielerreihenfolge



2. Lagergröße überprüfen

Die Lagergröße jedes Spielers wird über dem zuletzt besetzten A-Hörsaal auf der Universität des Spielers angegeben. Durch den rechts abgebildeten Studenten, kann sie noch zusätzlich erhöht werden.

Habt ihr mehr Bücher in eurem Lager als eure Lagergröße zulässt, müsst ihr jetzt überzählige Bücher zurück in den Vorrat legen. Die Bücher in eurer Bibliothek werden dabei nicht mitgezählt.



Beispiel - Lagergröße überprüfen

Laura hat eine Lagergröße von 7 und muss daher eines ihrer 8 Bücher zurück in den Vorrat legen. Die 6 Bücher in ihrer Bibliothek werden nicht mitgezählt.



3. Bücherreputation



In der 1. Runde ist die Bücherreputation noch nicht festgelegt.

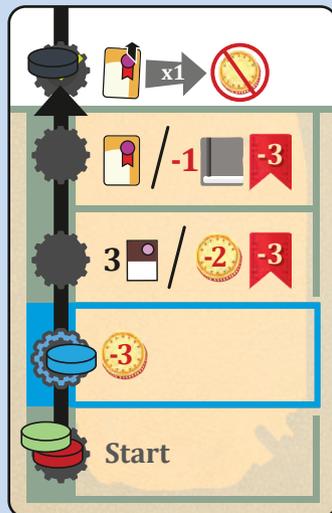
Nehmt am Ende der 1. Runde ein Buch jeder Spielerfarbe aus dem Vorrat und bestimmt die Reihenfolge. Platziert das Lehrbuch in Farbe desjenigen Spielers, dessen Scheibe am weitesten vorne auf der **Forschungsleiste** liegt, auf Platz I der Bücherreputation. Die weiteren Plätze belegt ihr auf die gleiche Weise entsprechend der Reihenfolge auf der Forschungsleiste. Bei Gleichstand zählt die Scheibe, die oben liegt als weiter vorne.

In den darauffolgenden Runden werden diese Lehrbücher dann entsprechend der Reihenfolge auf der Forschungsleiste neu angeordnet.

Beispiel - Bücherreputation

Am Ende der ersten Runde wird die Bücherreputation zum ersten Mal festgelegt:

Alex ist am weitesten auf der Forschungsleiste vorangeschritten. Daher wird ein schwarzes Buch aus dem Vorrat auf Platz I der Bücherreputation gelegt. **Martin** liegt dahinter, also wird ein blaues Buch auf Platz II gelegt. **Laura** und **Julia** sind auf dem gleichen Feld. In diesem Fall ist entscheidend, welche Scheibe weiter oben liegt (**Lauras**). Dementsprechend wird ein grünes Buch auf Platz III und ein rotes Buch auf Platz IV gelegt.



4. Professoren bereitmachen



Macht alle eure Professoren bereit.

Wenn du mit einem Professor eine Vorlesung hältst, musst du ihn erschöpfen, d.h. die Professorkarte um 90° im Uhrzeigersinn drehen. Mit einem erschöpften Professor kannst du keine Vorlesung halten.

In der Verwaltungsphase machen alle Spieler ihre Professoren bereit, d.h. sie drehen die Professorkarten um 90° gegen den Uhrzeigersinn. Die Professoren sind nun wieder bereit und können in der folgenden Aktionsphase Vorlesungen halten.

5. Magister einsammeln



Nehmt alle eure Magister von den Aktionsfeldern und von eurem Schlafsaal-Feld und setzt sie auf das Archiv-Feld eurer Universität.

6. Rundenmarker weiterziehen



Zieht den Rundenmarker nach rechts auf das nächste Feld der Rundenanzeige.

Beachtet: Wenn der Rundenmarker auf das Endfeld gezogen wird, endet das Spiel **sofort** und die Einkommensphase wird **nicht** mehr durchgeführt.

c) Einkommensphase



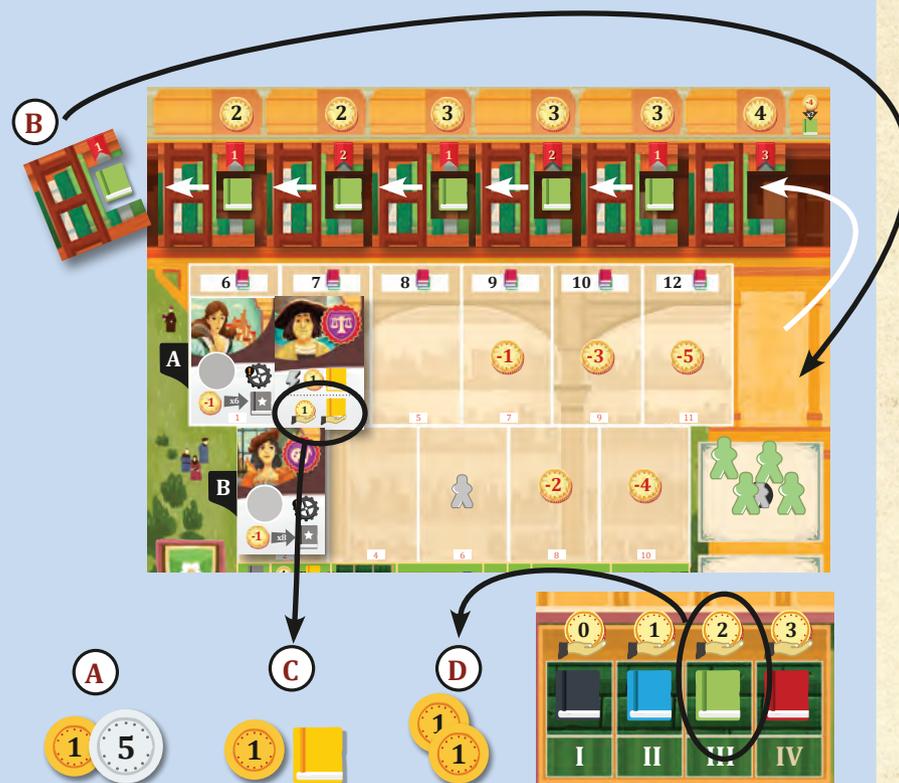
In Spielerreihenfolge führt jeder von euch folgende Schritte durch (erfahrene Spieler können diese auch gleichzeitig abhandeln):

- Bibliothek umräumen:** Du erhältst 1 Taler pro Buch in deiner Bibliothek. Schiebe anschließend mit dem 7. Bücherregal, das neben deiner Bibliothek liegt, alle anderen Bücherregale von **rechts nach links**, sodass 1 Bücherregal links herausfällt. Sollte es ein Buch enthalten, so wird dieses in den Vorrat gelegt. Das Regal, das aus der Bibliothek geschoben wurde, wird wieder rechts neben der Bibliothek platziert. Achtet dabei darauf, dass die gleiche Seite nach oben zeigt und ihr es nicht umdreht.
- Du erhältst Taler und/oder Bücher durch Studenten mit Einkommenssymbol.
- Du erhältst Taler entsprechend deiner Platzierung in der Bücherreputation.



Beispiel - Einkommen

Laura erhält 6 Taler für die 6 Bücher in ihrer Bibliothek (A). Anschließend schiebt sie mit ihrem 7. Bücherregal die Bücherregale in ihrer Bibliothek nach links. Das Buch, das dabei aus der Bibliothek geschoben wird, legt sie in den Vorrat und das herausgeschobene Bücherregal rechts neben ihre Bibliothek (B). Durch einen ihrer Studenten erhält sie 1 Taler und 1 Lexikon (C). Da sie auf Platz III der Bücherreputation steht, erhält sie 2 Taler (D).



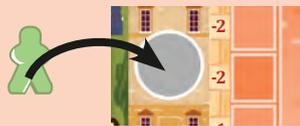
Tipp - Einkommen

Geld ist eine wichtige Ressource, also achte darauf, dass du ein stetiges Einkommen generierst. Bücher in der eigenen Bibliothek einzuordnen ist eine gute Einkommensquelle.

Aktionsfelder

Magister

In der Aktionsphase darfst du einen oder mehrere deiner Magister auf ein Aktionsfeld des Spielplans oder eines eigenen Studenten setzen, um die jeweilige Aktion auszuführen.



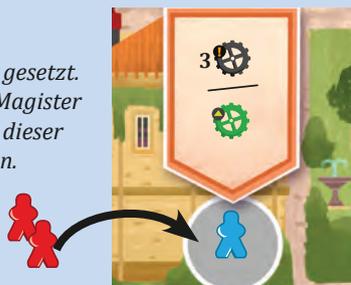
Die folgenden Regeln gelten für alle Aktionsfelder **mit Ausnahme** der besonderen Aktionsfelder Bischof und Kolloquium:

Ein freies Aktionsfeld darfst du nur mit genau 1 Magister besetzen. Befinden sich bereits 1 oder mehrere Magister auf dem Feld, musst du 1 Magister mehr setzen, als die höchste Anzahl an Magistern einer Farbe, die sich bereits auf dem Feld befinden. Du darfst ein Aktionsfeld **nicht** besetzen, wenn sich bereits 1 oder mehrere **deiner** Magister dort befindet oder wenn du die jeweilige Aktion nicht (wenigstens teilweise) ausführen kannst.

Beachte: Auf dem Spielplan für 2-3 Spieler gibt es nur 1 Aktionsfeld für das Antiquariat und das Labor. Wenn du dort einen Magister einsetzt, musst du dich für eine der beiden Aktionen entscheiden.

Beispiel - Aktionsfelder

Martin hat in seinem Zug 1 Magister auf das Labor-Feld gesetzt. **Julia** nutzt in ihrem Zug dasselbe Feld und muss dazu 2 Magister setzen. Möchte ein dritter Spieler das Labor-Feld noch in dieser Runde nutzen, so müsste er 3 Magister auf das Feld setzen.



Tutoren



Tutoren sind spezielle Magister, die du durch einen bestimmten Professor erhalten kannst. Sie werden für alle Spieleffekte wie ein eigener Magister behandelt. Setzt du einen Tutor auf ein Aktionsfeld, lege ihn in den Vorrat zurück, nachdem du deinen Zug beendet hast. Auf diese Weise ist es möglich, dass du ein Aktionsfeld mehrfach pro Runde nutzt. Am Ende jeder Runde müssen in jedem Fall alle Tutoren zurück in den Vorrat gelegt werden.

Beachte: Tutoren, die auf das Bischof-Feld gesetzt wurden, werden bei der Bestimmung der Spielerreihenfolge nicht berücksichtigt (siehe „Bischof“ S. 10).



Campus



Es gibt 4 Campus-Aktionsfelder auf dem Spielplan. Besetzt du eines dieser Felder, wählst du einen der Studenten aus der entsprechenden Reihe und musst die Kosten abhängig von der Fakultät (Spalte) des Studenten zahlen. Die Kosten sind oberhalb der Auslage der Studenten auf dem Spielplan vermerkt. Die **Bücherreputation** schränkt dabei ein, welche Lehrbücher du in entsprechenden Mengen zahlen musst. Zum Beispiel, um einen Recht-Studenten anzuwerben, musst du die folgenden Bücher zahlen: 2 gleiche Lehrbücher von Platz I oder Platz II der Bücherreputation, 1 Lehrbuch von Platz I, II oder III (und von einer anderen Farbe als die ersten beiden Lehrbücher) und 1 beliebiges Lehrbuch (einer dritten Farbe).

Beachte: In der 1. Runde ist die Bücherreputation noch nicht festgelegt und du darfst beliebige Lehrbücher unterschiedlicher Farben in entsprechenden Mengen bezahlen.

Du platzierst den angeworbenen Studenten in einem freien Hörsaal deiner Universität. Die Hörsäle sind durchnummeriert. Ein Student muss immer im nächsten freien Hörsaal mit der **kleinsten** Zahl platziert werden. Wenn es ein A-Hörsaal ist, erhöht sich deine Lagergröße, wie über dem entsprechenden Hörsaal angegeben. Hast du den 6. Studenten platziert, erhältst du sofort 1 zusätzlichen Magister aus dem Vorrat (siehe „Zusätzliche Magister“ S. 5).

Die Hörsäle 7-11 erfordern zusätzliche Kosten (1-5 Taler). Wenn du einen Studenten anwerben und in einem dieser Hörsäle platzieren möchtest, musst du diese Kosten **vorab** zahlen. Wenn du sie nicht zahlen kannst, darfst du den Studenten nicht anwerben.

Sind alle Hörsäle belegt, darfst du keine Studenten mehr anwerben.

Beachte: Du darfst den gleichen Studenten nicht mehrfach anwerben.

Einige Studenten lösen einen sofortigen Effekt ⚡ aus, **nachdem** sie in einem Hörsaal platziert wurden.

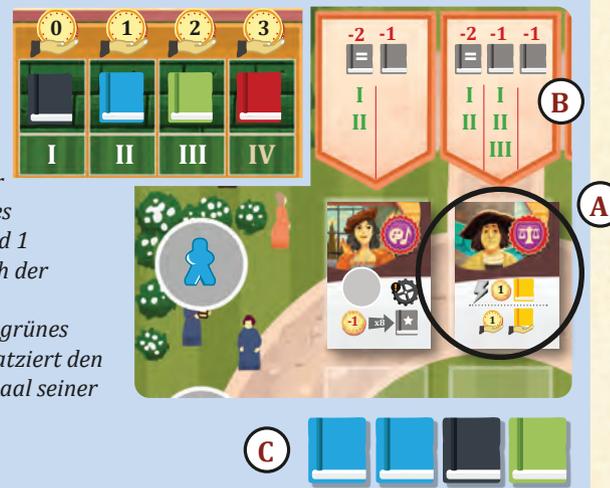
Die Effekte aller Studenten werden im Appendix auf den Seiten 16 und 17 erklärt.

Beispiel - Campus

Martin hat in seinem Zug 1 Magister auf ein Campus-Feld gesetzt, um einen Recht-Studenten anzuwerben (A).

Dazu muss er 2 gleiche Lehrbücher von Platz I oder II, 1 andersfarbiges Lehrbuch von Platz I, II oder III und 1 beliebiges andersfarbiges Lehrbuch der Bücherreputation zahlen (B).

Er legt 2 blaue, 1 schwarzes und 1 grünes Lehrbuch in den Vorrat (C) und platziert den Studenten im nächsten freien Hörsaal seiner Universität.



Aktionsfelder auf eigenen Studenten

Du darfst freie Aktionsfelder nur auf **eigenen** Studentenplättchen besetzen. Es gibt zwei verschiedene Studenten mit einem Aktionsfeld und beide erlauben es dir, Lehrbücher deiner Spielerfarbe aus dem Vorrat zu kaufen und einen schwarzen Forschungsschritt zu erhalten. Du beginnst das Spiel mit dem rechts abgebildeten Studenten.



Akademie



Es gibt 4 (im 2- oder 3-Spieler Spiel nur 2) Akademie-Aktionsfelder auf dem Spielplan. Besetzt du eines dieser Felder, wählst du einen dem Feld zugeordneten Professor. Je nachdem ob der gewählte Professor bereits angeworben wurde, musst du entsprechende Kosten zahlen.

- Wenn kein Mitspieler diesen Professor zuvor angeworben hat, musst du, entsprechend der Angaben links neben dem Professor **(A)**, Taler und Bücher (Lehrbücher und/oder Lexika) zahlen. *In dem Beispiel rechts muss der Spieler 5 Taler und 2 Bücher einer Farbe, 1 Buch einer anderen Farbe und 1 Buch einer dritten Farbe zahlen.* Danach nimmst du dir die Professorkarte und legst sie neben deine Universität. Von den Büchern, mit denen du gerade gezahlt hast, platzierst du jeweils eines auf den entsprechenden Plätzen links neben dem Professor **(B)**. Diese zeigen dann die Kosten des Professors für deine Mitspieler an.



- Wenn ein Mitspieler den Professor vor dir angeworben hat, musst du genau die Anzahl an Büchern in den gleichen Farben zahlen, die dieser Spieler gezahlt hat, aber keine Taler. Danach nimmst du dir die Professorkarte und legst sie neben deine Universität. Lege **alle** Bücher, mit denen du gezahlt hast, in den Vorrat.

Direkt nachdem du einen Professor angeworben hast, darfst du mit diesem **sofort** kostenlos eine Vorlesung halten. Wenn du dich dafür entscheidest, führe die Aktion aus und erschöpfe den Professor.

Anschließend nimmst du dir ein Buch der Farbe, von der du am meisten gezahlt hast, aus dem Vorrat und platzierst es auf dem Buchsymbol der Professorkarte **(C)**. Dieses Buch zeigt die Farbe, von der du jedes Mal ein Buch zahlen musst, wenn du das nächste Mal mit diesem Professor eine Vorlesung halten möchtest.

Beachte: Du darfst den gleichen Professor nicht mehrfach anwerben.

Die Effekte aller Professoren werden im Appendix auf den Seiten 14 und 15 erklärt.



Beispiel - Akademie

Martin hat in seinem Zug einen Magister auf ein Akademie-Feld gesetzt, um als erster Spieler den abgebildeten Professor anzuwerben. Zusätzlich zu den 6 Talern entscheidet er sich dazu 3 blaue Lehrbücher, 2 rote Lehrbücher und 1 Lexikon zu zahlen. Er platziert jeweils eines der Bücher auf den Plätzen neben dem Professor. Die 6 Taler sowie die übrigen Bücher legt er in den Vorrat.

Martin legt den Professor neben seine Universität. Er nutzt sofort die kostenlose Vorlesung um 1 grünen Forschungsschritt zu erhalten (Fähigkeit des Professors) und erschöpft den Professor . Anschließend platziert er ein blaues Lehrbuch aus dem Vorrat auf dem Buchsymbol der Professorkarte. Immer wenn er das nächste Mal mit diesem Professor eine Vorlesung halten möchte, muss er jedes Mal ein blaues Lehrbuch aus seinem Lager zahlen.



Antiquariat

Besetzt du dieses Aktionsfeld, wählst du **eine** der folgenden drei Möglichkeiten, um Bücher aus dem Vorrat zu kaufen und führst den gewählten Kauf 1 mal durch:

- Zahle 3 Taler für 1 Lehrbuch.
- Zahle 6 Taler für 1 Lexikon und 1 Lehrbuch.
- Zahle 9 Taler für 2 Lexika und 1 Lehrbuch.



Labor

Besetzt du dieses Aktionsfeld, wählst du **eine** der folgenden zwei Möglichkeiten:

- Erhalte 1 grünen Forschungsschritt.
- Erhalte 3 schwarze Forschungsschritte.



Park

Besetzt du dieses Aktionsfeld, zahlst du 10 Taler und erhältst 7 Prestigepunkte. Führe dies nur 1 mal durch.



Besondere Aktionsfelder

Auf dem Spielplan gibt es 2 besondere Aktionsfelder: den Bischof und das Kolloquium. Die bisher erläuterten Regeln für das Setzen der Magister gelten nicht für diese Felder. Du darfst sowohl das Bischof- als auch das Kolloquium-Feld mehrfach pro Runde besetzen. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Magister sich bereits auf dem jeweiligen Feld befinden.

Bischof

Auf dieses Aktionsfeld darfst du immer mehrere Magister gleichzeitig setzen:

- Setzt du 1 Magister, erhältst du 2 Taler.
- Setzt du 2 Magister, erhältst du 5 Taler.
- Setzt du 3 Magister, erhältst du 8 Taler.



Du darfst mehrmals pro Runde Magister auf dieses Feld setzen. Für die Anzahl der Taler, die du erhältst, werden aber nur die im jeweiligen Zug gesetzten Magister berücksichtigt.

Beachte: Die Gesamtzahl (und unter Umständen die Reihenfolge) der Magister auf diesem Feld, bestimmt die Spielerreihenfolge für die nächste Runde (siehe „Spielerreihenfolge bestimmen“ S. 6). Setze daher die Magister auf diesem Feld von links nach rechts.

Beispiel – Bischof

Julia setzt in ihrem Zug 1 Magister auf das Bischof-Feld und erhält dafür 2 Taler. **Martin** setzt danach in seinem Zug 2 Magister auf dieses Feld und erhält dafür 5 Taler. Später in der Runde setzt **Julia** erneut 1 Magister auf dieses Feld und erhält dafür 2 Taler.

Kolloquium

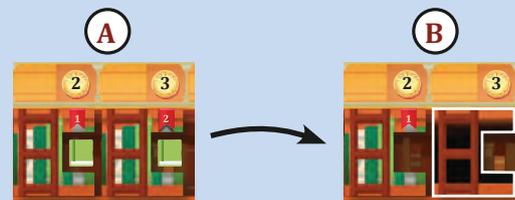
Setzt du 1 Magister auf dieses Feld, wählst du **eine** der folgenden zwei Möglichkeiten:

- **Kaufe Bücher von einem Mitspieler:** Du darfst beliebig viele Bücher aus der Bibliothek eines Mitspielers kaufen und musst ihm für jedes Buch den Betrag zahlen, der über dem jeweiligen Buch vermerkt ist. Bücher müssen **von links nach rechts** (im Preis ansteigend) gekauft werden. Möchtest du mehr Bücher kaufen, als ein Spieler in seiner Bibliothek hat, darfst du weitere Bücher dieser Farbe für jeweils 4 Taler aus dem Vorrat kaufen (die Taler für diese Bücher gehen nicht an den Spieler, sondern in den Vorrat). Anschließend wählst du genau **1 Bücherregal**, das noch nicht gedreht wurde und aus dem du in diesem Zug ein Buch gekauft hast und erhältst sofort die abgebildeten Prestigepunkte. Das Bücherregal wird danach auf die dunkle Rückseite gedreht, bleibt aber auf der ursprünglichen Position. Sind alle Bücherregale, aus denen du Bücher gekauft hast, schon umgedreht, erhältst du keine Prestigepunkte. Sobald eines deiner Bücherregale auf die Rückseite gedreht wurde, darf es nicht wieder zurückgedreht werden. Du kannst aber weiterhin ein Buch in diesem einordnen.
- **Kaufe Lexika:** Du darfst beliebig viele Lexika aus dem Vorrat für jeweils 4 Taler kaufen.

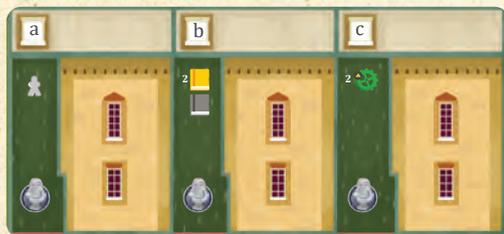


Beispiel – Kolloquium

Julia hat in ihrem Zug 1 Magister auf das Kolloquium-Feld gesetzt, um 2 Lehrbücher von **Laura** zu kaufen (A). Sie zahlt 5 Taler an **Laura** und erhält dafür die beiden grünen Lehrbücher links in **Lauras** Bibliothek und legt sie in ihr Lager. Dann wählt sie das Rechte der beiden Bücherregale und erhält 2 Prestigepunkte. Das gewählte Bücherregal wird anschließend auf die dunkle Rückseite gedreht (B).



Ruhmeshalle



In der Ruhmeshalle kann jeder Spieler Belohnungen erhalten. Das Erfüllen der Anforderungen auf einem der Ruhmesplättchen gewährt dir Zugriff auf eine weitere Rektoren-Fähigkeit, zusätzliche Ressourcen und später auch Prestigepunkte.

Wenn du während deines Zuges die Anforderungen eines Ruhmesplättchen erfüllst, kannst du dir eine Büstenkarte mit dem entsprechenden Buchstaben aus dem Stapel unter

dem Rektor nehmen. Sie dient als Erinnerung an die Fähigkeit des Rektors, die du von jetzt an zusätzlich zu der Fähigkeit deines Rektors nutzen kannst. Bei der Endwertung erhältst du Prestigepunkte für deine Büstenkarten. Nimmst du dir die Büstenkarte, erhältst du auch sofort den jeweiligen Bonus (1 Magister / 2 Lexika + 1 Lehrbuch / 2 grüne Forschungsschritte).

Beachte: Du kannst eine Büstenkarte und den jeweiligen Bonus nicht mehrfach erhalten. Es ist jedoch möglich alle 3 Büstenkarten „a“, „b“ und „c“ mit den dazugehörigen Boni zu erhalten.

Die Fähigkeiten aller Rektoren sowie die Anforderungen auf den Ruhmesplättchen werden im Appendix auf den Seiten 13 und 18 erklärt.

Rektoren

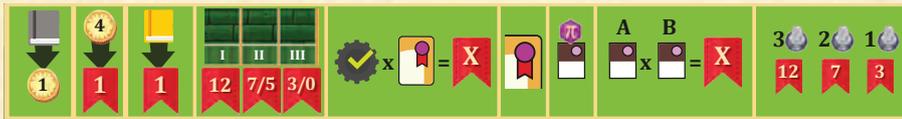
Rektoren geben dir Zugriff auf spezielle Fähigkeiten. Einige gelten dauerhaft, andere verwendest du nur einmal pro Zug/Runde/Spiel (entsprechend der Angabe auf der Rektorkarte). Diese Fähigkeiten gelten nicht als Aktion und können zu unterschiedlichen Zeitpunkten ausgelöst oder verwendet werden.

In einem Spiel kannst du bis zu 4 Rektoren-Fähigkeiten gleichzeitig haben.



Endwertung

Sobald das Spiel endet, führt jeder Spieler die folgenden Schritte durch:



1. Nimm dir für jedes Lehrbuch in deinem Lager 1 Taler aus dem Vorrat.
2. Für je 4 Taler in deinem Lager erhältst du 1 Prestigepunkt.
3. Für jedes Lexikon in deinem Lager erhältst du 1 Prestigepunkt.
4. Du erhältst 12/7/3 Prestigepunkte entsprechend deiner Platzierung (I/II/III) in der Bücherreputation. Im 2- oder 3-Spieler Spiel erhältst du 12/5/0 Prestigepunkte entsprechend deiner Platzierung (I/II/III) in der Bücherreputation.
5. Multipliziere die Anzahl deiner erreichten Meilensteine (maximal 5) auf der Forschungsleiste mit der Anzahl deiner Professoren. Du erhältst entsprechend viele Prestigepunkte.
6. Du erhältst die oben rechts auf deinen Professorkarten vermerkten Prestigepunkte.
7. Du erhältst die auf deinen Mathematikstudenten vermerkten Prestigepunkte.
8. Multipliziere die Anzahl der Studenten in deinen A-Hörsälen (maximal 6) mit der Anzahl der Studenten in deinen B-Hörsälen (maximal 5). Du erhältst entsprechend viele Prestigepunkte.
9. Du erhältst 12/7/3 Prestigepunkte für jeweils 3/2/1 deiner Büstenkarten.

Gewinner

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der in der Spielerreihenfolge, die am Ende von Runde 6 bestimmt wurde, weiter vorne steht.

Variante für 2 Spieler

Zusätzliche Spielvorbereitung für 2 Spieler

Im 2-Spieler Spiel wird ein dritter Spieler „Ignotus“ hinzugefügt, dessen Züge automatisch abgehandelt werden.

Mischt am Ende der Spielvorbereitungen die 16 Ignotuskarten und legt den Stapel verdeckt neben den Spielplan. Ignotus erhält 1 Universität, alle 7 Bücherregale, 3 Magister und eine Scheibe in einer Farbe eurer Wahl. Setzt die Magister auf das Archiv-Feld der Universität und legt die Scheibe auf die Start-Stufe der Forschungsleiste. Platziert dann 6 Bücherregale nach Prestigepunkten sortiert, in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts in der Bibliothek: 1/1/1/1/2/2 und das 7. Regal mit der 3 rechts neben der Bibliothek. Legt danach alle Lehrbücher der gewählten Spielerfarbe in den Vorrat. Beachtet, dass keine Scheibe von Ignotus auf der Anzeige der Spielerreihenfolge liegt und ihr nur die ersten beiden Plätze verwendet.

Spielablauf

Zu Beginn jeder Aktionsphase, bevor der Startspieler seine 1. Aktion ausführt, deckt ihr die oberste Karte vom Stapel der Ignotuskarten auf und führt folgende Schritte durch:

- Zieht die Scheibe von Ignotus die angegebene Anzahl an grünen Forschungsschritten auf der Forschungsleiste vor.
- Nehmt die angegebene Anzahl Lehrbücher von Ignotus aus dem Vorrat und ordnet sie in seine Bibliothek ein. Folgt dabei den üblichen Regeln (siehe „Bücher in die Bibliothek einordnen“ S. 5).
- Setzt jeweils 1 Magister von Ignotus auf die angegebenen Aktionsfelder des Spielplans, ohne die Aktion auszuführen.

Sobald die Scheibe von Ignotus auf der Forschungsleiste die Stufe unter einem Meilenstein erreicht, zieht ihr die Scheibe sofort weiter auf den Meilenstein. Dies zählt **nicht** als ein Forschungsschritt von Ignotus und er erhält **nicht** die abgebildete Belohnung.

Wenn ein Spieler Bücher von Ignotus kauft, wird das Geld in den Vorrat gelegt.

In der Einkommensphase werden die Bücherregale von Ignotus nach links geschoben, wie die jedes anderen Spielers. Ignotus erhält aber **kein** Einkommen und **keine** Ressourcen.



Beispiel - Aktionsphase im 2-Spieler Spiel

Ihr deckt die oberste Ignotuskarte auf (A). Ignotus erhält 2 grüne Forschungsschritte und ihr zieht seine Scheibe 2 Stufen auf der Forschungsleiste vor (B). Danach ordnet ihr 4 Lehrbücher in die Bibliothek von Ignotus ein (C). Schließlich setzt ihr jeweils 1 Magister von Ignotus auf die entsprechenden Aktionsfelder auf dem Spielplan (D).



Appendix: Rektorkarten

Glarean



Gründungsphase:
Ziehe 3 Gründungskarten, behalte 1.
Wenn du eine Vorlesung hältst:



Erhalte 1 Prestigepunkt.

Immer wenn du mit einem deiner Professoren eine Vorlesung hältst, erhältst du einen Prestigepunkt.

Wählst du diesen Rektor in der Gründungsphase, ziehst du sofort 3 Gründungskarten vom entsprechenden Stapel, legst eine davon zu deinen anderen Gründungskarten und die anderen beiden in die Schachtel.

Desiderius Erasmus



Einmal pro Runde, wenn du Magister auf das Bischof-Feld setzt:



Einer der Magister zählt wie 2 Magister.

Einmal pro Runde:
Setzt du 1 oder 2 Magister auf das Bischof-Feld, zählt es für alle Spieleffekte so, als hättest du einen zusätzlichen Magister gesetzt. Dies beeinflusst sowohl die Anzahl der ausgezahlten Taler als auch die Spielerreihenfolge.

Als Erinnerung kannst du ein Lehrbuch deiner Spielerfarbe aus dem Vorrat nehmen und auf dem Bischof-Feld platzieren. Lege dann das Buch in der Verwaltungsphase zurück in den Vorrat.

Leonardo da Vinci



Einmal pro Zug, wenn du auf der Forschungsleiste weiterziehst:



Erhalte 1 schwarzen Forschungsschritt.

Einmal pro Spiel:
Verdopple den Bonus eines

Einmal pro Zug:
Nachdem du eine Stufe auf der Forschungsleiste weitergezogen bist, erhältst du 1 schwarzen Forschungsschritt.

Einmal pro Spiel:
Nachdem du einen Meilenstein auf der Forschungsleiste erreicht hast, darfst du die abgebildete Belohnung sofort ein zweites Mal erhalten.

Paracelsus



Einmal pro Runde:



Mache einen deiner Professoren bereit.

Einmal pro Runde:
Mache einen deiner erschöpften Professoren bereit. Wenn du in dieser Runde schon gepasst hast, darfst du diese Fähigkeit nicht verwenden.

Als Erinnerung kannst du diesen Rektor erschöpfen. Mache ihn dann in der Verwaltungsphase wieder bereit.

Georgius Agricola



Wenn du Magister auf ein bereits besetztes Aktionsfeld setzt:



Setze einen Magister weniger ein.

Immer wenn du Magister auf ein bereits **besetztes** Aktionsfeld setzt, verwendest du einen Magister weniger, als üblicherweise vorgesehen.

Dies gilt nicht für die besonderen Aktionsfelder.

*Beispiel: Auf einem Feld befinden sich 1 roter und 2 grüne Magister. Normalerweise müsste **Martin** nun 3 Magister setzen. Mit diesem Rektor muss er nur 2 Magister setzen. Wenn **Alex** danach das Feld ebenfalls nutzen möchte, müsste er dann 3 Magister setzen.*

Vannoccio Biringuccio



Wenn du einen Studenten in einem B-Hörsaal platzierst:



Erhalte 1 Lexikon und 3 Taler.

Immer wenn du einen Studenten in einem B-Hörsaal platzierst, erhältst du sofort ein Lexikon und 3 Taler.

Wählst du diesen Rektor in der Gründungsphase, gilt diese Fähigkeit bereits für Studenten von Gründungskarten.

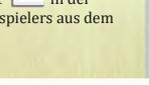
Nicolaus Marschalk



Im Zug deiner Mitspieler:



Wenn ein Mitspieler aus deiner Bibliothek kauft, erhaltet ihr beide



Danach erhältst du 1 in der Spielerfarbe des Mitspielers aus dem Vorrat.

Immer wenn ein Mitspieler 1 oder mehrere Lehrbücher aus deiner Bibliothek kauft, erhaltet du und dieser Spieler 1 Prestigepunkt.

Zusätzlich erhältst nur du ein Lehrbuch in der Spielerfarbe des Mitspielers aus dem Vorrat.

Nicolaus Copernicus



Einkommensphase:



Verdopple dein Einkommen im Schritt „Bibliothek umräumen“.

Einkommensphase:
Verdopple das Einkommen im Schritt „Bibliothek umräumen“. Du erhältst also 2 Taler für jedes Buch in deiner Bibliothek (siehe „Einkommensphase“ S. 7).

Duarte Pacheco Pereira




Immer wenn du Magister auf eines der Aktionsfelder Antiquariat, Bischof, Park oder Labor setzt, ersetzt du die Effekte auf dem Spielplan durch die entsprechenden verbesserten Effekte von dieser Karte.

Leon Battista Alberti



Wenn du eine Vorlesung hältst:



Zahle dafür kein Buch.

Immer wenn du mit deinen Professoren Vorlesungen hältst, musst du dafür kein Buch bezahlen.

Kosten, die mit der Aktion des Professors zusammenhängen, musst du wie üblich bezahlen.

Als Erinnerung kannst du darauf verzichten, ein Buch auf deinen Professorkarten zu platzieren.

Appendix: Professorkarten



Ordne jeweils ein Lehrbuch deiner Spielerfarbe aus dem Vorrat in **jedes** freie Bücherregal deiner Bibliothek ein. Du musst keine Taler für diese Bücher zahlen.



Aktiviere einen deiner bereits gesetzten Magister und führe die entsprechende Aktion erneut durch. Du kannst auch einen Magister wählen, der als Teil einer Gruppe gesetzt wurde.



Du erhältst 3 schwarze Forschungsschritte (siehe „Forschung“ S. 5).



Führe einmal den Schritt „Bibliothek umräumen“ durch. Erhalte also sofort das entsprechende Einkommen und schiebe anschließend deine Bücherregale von rechts nach links.

In der Einkommensphase führst du diesen Schritt wie gewöhnlich durch.



Wirb sofort einen Studenten an und zahle dabei ein beliebiges **Lehrbuch** weniger. Für diese Aktion musst du keinen Magister auf ein Campus-Feld setzen.

Die Kosten können durch andere Effekte weiter verringert werden.



Du erhältst 1 grünen Forschungsschritt (siehe „Forschung“ S. 5)



Setze einen Tutor aus dem Vorrat auf dein Archiv-Feld (siehe „Tutoren“ S. 8).



Du erhältst 1 schwarzen Forschungsschritt (siehe „Forschung“ S. 5) und 1 Lexikon aus dem Vorrat.

Appendix: Professorkarten



Wirb sofort einen Studenten an und zahle dabei 1 beliebiges **Lehrbuch** weniger. Du erhältst Prestigepunkte je nach Fakultät des angeworbenen Studenten. Für diese Aktion musst du keinen Magister auf ein Campus-Feld setzen.

Die Kosten können durch andere Effekte weiter verringert werden.



Wähle entweder:

- Zahle 5/10 Taler in den Vorrat und erhalte dafür 5/10 Prestigepunkte.
- oder
- Gib 1/2 Prestigepunkt(e) ab und erhalte dafür 5/10 Taler aus dem Vorrat.



Du erhältst 1 Lexikon, 1 beliebiges Lehrbuch und 1 Lehrbuch deiner Spielerfarbe aus dem Vorrat.



Du erhältst 2 Taler aus dem Vorrat für jeden Magister auf deinem Archiv-Feld. Dies schließt Tutoren mit ein.



Du erhältst 1 Prestigepunkt für jeden Magister auf deinem Archiv-Feld. Dies schließt Tutoren mit ein.



Du erhältst 1 Prestigepunkt für jedes Buch in deiner Bibliothek. Bücher in deinem Lager zählen nicht dazu.



Du erhältst 1 Prestigepunkt für jeden Studenten in deinen A-Hörsälen.

Dies schließt den aufgedruckten Studenten in Hörsaal 1 mit ein.



Du erhältst Prestigepunkte für jeden deiner Professoren:

- 1 Prestigepunkt für jeden Mathematik-, Medizin- und Rechtprofessor.
- 2 Prestigepunkte für jeden Kunstprofessor (diesen Professor eingeschlossen).

Appendix: Studentenplättchen

Student in Hörsaal 1



Aktionsfeld:

Besetzt du dieses Feld, kannst du bis zu 6 Lehrbücher deiner Spielerfarbe aus dem Vorrat kaufen. Zahle für jedes Buch 1 Taler und entscheide für jedes einzeln, ob du es in deine Bibliothek einordnest oder es in dein Lager legst.

Du erhältst außerdem 1 schwarzen Forschungsschritt (siehe „Forschung“ S. 5).



Aktionsfeld:

Besetzt du dieses Feld, kannst du bis zu 8 Lehrbücher deiner Spielerfarbe aus dem Vorrat kaufen. Zahle für jedes Buch 1 Taler und entscheide für jedes einzeln, ob du es in deine Bibliothek einordnest oder es in dein Lager legst.

Du erhältst außerdem 1 schwarzen Forschungsschritt (siehe „Forschung“ S. 5).



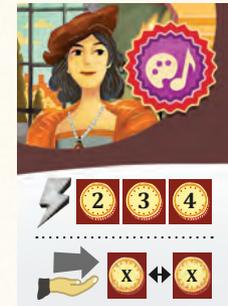
Du erhältst sofort 1 Taler.

In jeder Einkommensphase erhältst du 1 Taler.

Deine Lagergröße wird um 4 erhöht.



Immer wenn du das Bischof-Feld besetzt, erhältst du 1 zusätzlichen Taler für jeden eingesetzten Magister und 1 schwarzen Forschungsschritt (siehe „Forschung“ S. 5).



Du erhältst sofort 3 Preisplättchen (2x 2/4, 1x 3/3) und platzierst sie oberhalb deiner Bibliothek, um die Preise für 3 deiner Bücherregalplätze dauerhaft zu verändern. Entscheide dich, welche Seite nach oben zeigt, aber beachte: Die Preise müssen von links nach rechts ansteigen oder gleichbleiben.

In jeder Einkommensphase darfst du die Preisplättchen beliebig ändern unter Berücksichtigung der oben genannten Einschränkung.



Du erhältst sofort 1 Taler und 1 Lexikon.

In jeder Einkommensphase erhältst du 1 Taler und 1 Lexikon.



Immer wenn du 1 Magister auf das Kolloquium-Feld setzt, darfst du Lehrbücher bei 2 Mitspielern kaufen, anstatt bei 1 Mitspieler. Du darfst dennoch nur Punkte von **einem** Bücherregal erhalten, aus dem du ein Buch gekauft hast.

Alternativ kannst du bei 1 Mitspieler Lehrbücher und aus dem Vorrat Lexika kaufen.



Immer wenn du einen Professor neben deiner Universität platzierst, erhältst du sofort 1 grünen Forschungsschritt (siehe „Forschung“ S. 5).



Du erhältst sofort 2 Taler.

Immer wenn du einen Studenten in einem deiner Hörsäle platzierst, erhältst du sofort 2 Taler.

Wenn du den Studenten in einem der Hörsäle 7-11 platzierst, kannst du die Taler nicht dazu verwenden, die zusätzlichen Kosten zu bezahlen (siehe „Campus“ S. 8).

Appendix: Studentenplättchen



Du erhältst sofort 1 Prestigepunkt für jeden deiner Studenten in einem B-Hörsaal (diesen ggf. eingeschlossen).

Du erhältst sofort 4 Taler.

In jeder Einkommensphase erhältst du 4 Taler.



Du erhältst sofort 1 Prestigepunkt für jeden deiner Studenten in einem B-Hörsaal (diesen ggf. eingeschlossen).

Immer wenn du einen Studenten anwirbst, zahlst du 1 beliebiges **Lehrbuch** weniger.



Du erhältst sofort 1 Prestigepunkt für jeden deiner Studenten in einem B-Hörsaal (diesen ggf. eingeschlossen).

Immer wenn du deine Scheibe auf eine blau markierte Stufe der Forschungsleiste ziehst, erhältst du sofort 1 grünen Forschungsschritt (siehe „Forschung“ S. 5).



Du erhältst sofort 1 Prestigepunkt für jeden deiner Studenten in einem B-Hörsaal (diesen ggf. eingeschlossen).

Immer wenn du einen Professor anwirbst, zahlst du keine Taler. Dies hat nur dann einen Effekt, wenn der Professor nicht zuvor von einem Mitspieler angeworben wurde.



Bei der Endwertung erhältst du 2 Prestigepunkte für jeden Meilenstein, den du auf der Forschungsleiste erreicht hast.



Bei der Endwertung erhältst du 3 Prestigepunkte für jede deiner Büstenkarten.



Bei der Endwertung erhältst du 1 Prestigepunkt für jeden Studenten in deinen Hörsälen.

Dies schließt den aufgedruckten Studenten in Hörsaal 1 mit ein.



Bei der Endwertung erhältst du 2 Prestigepunkte für jeden deiner Professoren.

Appendix: Ruhmesplättchen

Du kannst die Büstenkarte erhalten, wenn du **in deinem Zug**:



... mindestens 3 Meilensteine auf der Forschungsleiste erreicht hast.



... mindestens 4 Lexika und 15 Taler in deinem Lager hast.



... mindestens 25 Taler in deinem Lager hast.



... mindestens 3 Studenten, jeder von einer der beiden Fakultäten Medizin oder Mathematik, in deinen Hörsälen und du mindestens 2 Meilensteine auf der Forschungsleiste erreicht hast.



... mindestens 1 Studenten von jeder Fakultät in deinen Hörsälen hast.



... mindestens 7 Studenten in deinen Hörsälen hast.



... mindestens 2 Professoren hast, jeder von einer der beiden Fakultäten Kunst oder Recht.



... mindestens 4 Professoren hast.



... mindestens 3 Professoren von beliebigen Fakultäten und 4 Studenten, jeder von einer der beiden Fakultäten Kunst oder Recht, in deinen Hörsälen hast.

Belohnungen



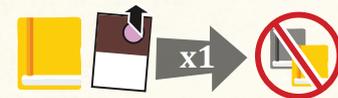
Du erhältst 2 Taler.



Du erhältst 2 beliebige Lehrbücher und 5 Prestigepunkte.



Du erhältst 3 verschiedene Lehrbücher und 1 Lexikon.

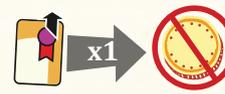


Du erhältst 1 Lexikon und darfst sofort 1 Studenten anwerben, ohne die Kosten zu zahlen und einen Magister zu setzen.



Du erhältst 3 Prestigepunkte.

Zusätzliche Kosten für die Hörsäle 7-11 musst du gegebenenfalls dennoch bezahlen.



Du darfst sofort 1 Professor anwerben, ohne die Taler zu zahlen und einen Magister zu setzen. Die anderen Kosten musst du wie gewöhnlich bezahlen (siehe „Akademie“ S. 9). Danach darfst du mit diesem Professor sofort eine Vorlesung halten.



Du darfst sofort 1 Kunst- oder Rechtstudenten anwerben, ohne die Kosten zu zahlen und einen Magister zu setzen.

Zusätzliche Kosten für die Hörsäle 7-11 musst du gegebenenfalls dennoch bezahlen.



Du darfst sofort 1 Kunst-, Medizin- oder Rechtprofessor anwerben, ohne die Kosten zu zahlen und einen Magister einzusetzen. Danach darfst du (wie üblich) mit diesem Professor **sofort** kostenlos eine Vorlesung halten. Wurde der gewählte Professor zuvor von einem anderen Spieler angeworben, musst du das **meistgezahlte** Buch auf dem Professor platzieren. Hat bisher kein Spieler den Professor angeworben, darfst du ein beliebiges Buch auf dem Professor platzieren. In beiden Fällen wird das Buch aus dem Vorrat genommen. Es werden keine Bücher auf den Plätzen links neben dem Professor in der Akademie platziert.

Appendix: Kosten

-1 

Zahle 1 Lexikon.

-3 

Zahle 3 beliebige Lehrbücher.



Setze 1 Magister von deinem Archiv-Feld auf dein Schlafsaal-Feld. Hast du keine Magister auf dem Archiv-Feld, darfst du diesen Schritt nicht ausführen.



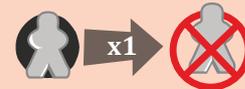
Setze alle Magister von deinem Archiv-Feld auf dein Schlafsaal-Feld. Hast du keine Magister auf dem Archiv-Feld, darfst du diesen Schritt nicht ausführen.

-2 

Zahle 2 verschiedene Lehrbücher.

-2  **-2** 

Zahle 2 Lehrbücher einer Farbe und 2 Lehrbücher einer anderen Farbe.



Entferne 1 Magister von deinem Archiv-Feld dauerhaft aus dem Spiel und lege die Figur in die Schachtel. Hast du keine Magister auf dem Archiv-Feld, darfst du diesen Schritt nicht ausführen. Du darfst keinen Tutoren aus dem Spiel entfernen.



Erschöpfe 1 Professor, ohne dessen Fähigkeit einzusetzen. Dies zählt nicht als Vorlesung (du musst auch kein Buch zahlen).

-5  **+2**  **x** 

Zahle 5 beliebige Lehrbücher. Reduziere diese Kosten um 2 Lehrbücher für jede deiner Büstenkarten (bis zu einem Minimalbetrag von 0 Büchern).

-1  **x** 

Zahle 1 Lehrbuch für jeden deiner Professoren.

-7  **+** **2**  **x** 

Zahle 7 Taler. Reduziere diese Kosten um 2 Taler für jeden Studenten in deinen Hörsälen (bis zu einem Minimalbetrag von 0 Talern).

3  **/** **-2**  **-3** 

Dieser Schritt ist kostenlos, wenn du mindestens 3 Studenten in deinen Hörsälen hast; zahle ansonsten 2 Taler und 3 Prestigepunkte.

1  **/** **-1**  **-3** 

Dieser Schritt ist kostenlos, wenn du mindestens 1 Professor hast; zahle ansonsten 1 Lehrbuch und 3 Prestigepunkte.

-3 

Zahle 3 Taler.

-5  **+** **2**  **x** 

Zahle 5 Taler. Reduziere diese Kosten um 2 Taler für jeden deiner Magister auf dem Bischof-Feld (bis zu einem Minimalbetrag von 0 Talern).

-1  **+** **-1**  **x** 

Zahle 1 Taler. Erhöhe diese Kosten um 1 Taler für jeden Studenten in deinen Hörsälen.



Erschöpfe 1 Professor, ohne dessen Fähigkeit einzusetzen; oder zahle 5 Taler. Dies zählt nicht als Vorlesung (du musst auch kein Buch zahlen).

3  **/**  **x1**  **-4** 

Dieser Schritt ist kostenlos, wenn du alle 3 Büstenkarten hast; setze ansonsten 1 Magister von deinem Archiv-Feld auf dein Schlafsaal-Feld und zahle 4 Prestigepunkte. Hast du keine Magister auf dem Archiv-Feld, darfst du diesen Schritt nicht ausführen.

-2  **x** 

Zahle 2 Taler für jeden Magister auf deinem Archiv-Feld. Dies schließt auch Tutoren mit ein.

-1/2 

Zahle die Hälfte der Taler in deinem Lager (aufgerundet).



Zahle 2 Taler für jede Scheibe, die auf der Forschungsleiste unter dir ist.

Impressum

Die Autoren möchten sich bei allen Spieltestern für deren Zeit, Vorschläge und Enthusiasmus bedanken, insbesondere bei: Davide Malvestuto, Chiara Volpini, Luca Ercolini, Livia Ercolini, Davide Pellacani, Jamil Zabarrah, Simone Luciani, Samantha Milani, Luca Iennaco, Riccardo Rabisoni, Francesca Vilmercati, Giorgia Pandolfo, Roberto Sartini, Giovanni Cucchiarelli, Franco Mari, Samuele Sabbatin und Fabrizio Grugnaletti. Ein besonderer Dank geht an Marco Pranzo, Tommaso Battista und Gabriele Ausiello, ohne eure Hilfe wäre das Spiel nicht das, was es ist. Die Autoren danken außerdem dem gesamten Verlagsteam für die großartige Arbeit, insbesondere Viktor Kobilke und Moritz Thiele.

Autoren:

Antonio Tinto, Flaminia Brasini,
Virginio Gigli, Stefano Luperto

Realisation:

Sophie Gravel

Entwicklung:

Moritz Thiele, André Bierth,
Katja Volk, Sarah-Ann Orymek

Art Direction:

Sophie Gravel

Illustration:

Chris Quilliams

Grafikdesign:

Stéphane Vachon

Redaktion:

Moritz Thiele

Entwickelt von:

www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

©2020 Plan B Games Europe GmbH

Sinstorfer Weg 70
21077 Hamburg
Germany

Eggertspiele ist eine Marke der
Plan B Games Europe GmbH.

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche
Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen
noch in Teilen vervielfältigt werden.

Diese Informationen aufbewahren.

Made in China.

