

NEWTON



Grosse Entdeckungen

Spielregel

Die Erweiterung „Newton – Große Entdeckungen“ besteht aus zwei verschiedenen Modulen, die zusammen oder einzeln mit dem Grundspiel kombiniert werden können. Das Modul „Anspruchsvolle Lehrstunden“ enthält neue Aktionskarten mit neuen Aktionen. Das Modul „Große Entdeckungen“ enthält neue Plättchen mit Sondereffekten.

ANSPRUCHSVOLLE LEHRSTUNDEN

Spielmaterial

30 Aktionskarten
(10 pro Stufe)



Aktionskarten mit mehreren Symbolen



Aktionskarten mit Sonderaktionen

Aufbau

Sortiert die **neuen Aktionskarten** nach ihrer Stufe (*gemäß den Symbolen auf der Rückseite*) und mischt sie unter die drei Aktionskarten-Stapel des Grundspiels.

Spielablauf

In dieser Erweiterung gibt es zwei neue Arten von Aktionskarten: Aktionskarten mit mehreren Symbolen und Aktionskarten mit Sonderaktionen.

Die **Karten mit mehreren Symbolen** zeigen zwei Basisaktion-Symbole in der unteren Hälfte. Dies sind entweder zwei Symbole der gleichen Art oder zwei unterschiedliche Symbole, die durch einen Schrägstrich voneinander getrennt sind.



Wenn du eine Karte mit zwei gleichen Symbolen spielst, kannst du die Basisaktion mit einem Wert von 2 durchführen. Wie üblich kannst du alle weiteren sichtbaren Symbole dieser Art von deinem Schreibtisch hinzuzählen.

Wenn du am Ende einer Runde eine Karte mit zwei gleichen Symbolen unter dein Studentableau

schiebst, zählst du in den folgenden Runden **beide Symbole**, wenn du die Aktion dieser Art durchführst.



Wenn du eine Karte mit zwei unterschiedlichen Symbolen spielst, kannst du eine der beiden Basisaktionen mit einem Wert von 1 durchführen. Du musst dich also entscheiden. Wie üblich kannst du alle weiteren sichtbaren Symbole der gewählten Art von deinem Schreibtisch hinzuzählen.

Wenn du am Ende einer Runde eine Karte mit zwei unterschiedlichen Symbolen unter dein Studentableau schiebst, zählst du in den folgenden Runden das passende Symbol hinzu, wenn du eine Aktion dieser beiden Arten durchführst.



Die Sonder-Aktionskarten zeigen unten 1 Basisaktion-Symbol und oben ein Sonderaktion-Symbol (um 180° gedreht).

Wenn du eine Sonder-Aktionskarte spielst, kannst du die Basisaktion wie gewohnt durchführen, aber nicht die Sonderaktion.

Wenn du eine Sonder-Aktionskarte am Ende einer Runde unter dein Studententableau schiebst, musst du sie um 180° gedreht darunter schieben.

Du kannst diese Sonderaktion nur dann durchführen, wenn du eine Aktionskarte in die gleiche Spalte deines Schreibtisches legst. Wie die Zusatzaktionen darfst du auch Sonderaktionen vor, während und nach deiner Basisaktion durchführen (außer, der Effekt besagt etwas anderes).



Die Sonderaktion unter der zweiten Spalte des Schreibtisches kannst du nur dann durchführen, wenn du im zweiten Zug der Runde eine Aktionskarte spielst.

Sonderaktionen



Gib 1 Münze aus. Nimm 1 ausliegende Aktionskarte der Stufe 1 auf die Hand.



Gib 1 Münze aus. Führe den Effekt eines deiner Bonusplättchen aus.



Gib 1 Münze aus. Du erhältst den Bonus eines Einkommensplättchens von deinem Studententableau.



Wenn du in diesem Zug eine Arbeiten-Aktion mit Wert 1 oder höher durchgeführt hast, erhältst du 1 Trankplättchen.



Gib 4 Münzen aus. Du erhältst die SP eines Zielfelds, das du erreicht hast (mit einem Studenten, Reisewürfel, Wissenschaftler oder mit deinem Marker deiner Farbe auf der Arbeitsleiste).



Wenn du in diesem Zug eine Studieren-Aktion mit Wert 2 oder höher durchführst, darfst du zusätzlich eine Arbeiten-Aktion mit Wert 2 durchführen und du erhältst 1 SP.



Wirf 1 Aktionskarte aus deiner Hand ab und nimm sie aus dem Spiel, um 1 ausliegende Aktionskarte aufzunehmen. Du kannst eine Karte beliebiger Stufe ablegen (auch eine Start-Aktionskarte), um eine Karte beliebiger Stufe zu nehmen.



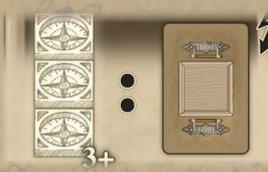
Wenn du in diesem Zug eine Lehrstunde-Aktion mit Wert 1 oder höher durchgeführt hast, darfst du zusätzlich eine Arbeiten-Aktion mit Wert 1 durchführen.



Gib 3 Münzen aus. Führe den Sofort-Effekt (Blitzsymbol) einer deiner bereits ausgespielten Meisterkarten durch.



Gib 2 Münzen aus. Führe den Effekt eines Stadtplättchens aus, auf dem du einen deiner Reisewürfel hast. (Wenn du nur eine Medizin-Stadt besucht hast, kannst du ihren Effekt aktivieren und das Medizin-Plättchen umdrehen.)



Wenn du in diesem Zug eine Reisen-Aktion mit Wert 3 oder höher durchgeführt hast, darfst du dir 1 ausliegende Aktionskarte beliebiger Stufe nehmen.

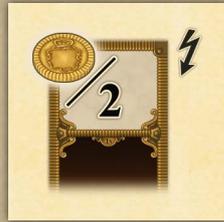
Achtung: Effekte, die sich auf durchgeführte Aktionen beziehen, beziehen sich nur auf Aktionen, die durch Aktionskarten durchgeführt worden sind, und nicht auf zusätzliche Aktionen durch Plättchen oder Meisterkarten.

GROSSE ENTDECKUNGEN

Spielmaterial



8 Große-Entdeckung-Plättchen



1 Stadtplättchen



1 Erfindungsplättchen



1 Zielplättchen

Aufbau

Mischt vor dem Aufbau des Grundspiels das Stadtplättchen, das Erfindungsplättchen und das Zielplättchen unter die entsprechenden Stapel des Grundspiels und zieht dann wie gewohnt zufällige davon.

Legt 3/4/5/6 (bei 1/2/3/4 Spielern) zufällige Große-Entdeckung-Plättchen aufgedeckt auf die Spielfläche.

Spielablauf



Als Zusatzaktion kannst du eine ausliegende Große Entdeckung kaufen, indem du die angegebenen Kosten bezahlst. Nimm dir das Plättchen und lege es aufgedeckt vor dich.

Solange das Plättchen aufgedeckt vor dir liegt, gilt für dich der dauerhafte Effekt (ein Foliant und/oder Einkommen).

In deinem Zug kannst du, wann immer du möchtest, als Zusatzaktion den Große-Entdeckung-Effekt aktivieren. Du erhältst Siegpunkte abhängig von der Art des Plättchens und drehst es dann auf die verdeckte Seite (der dauerhafte Effekt des Plättchens gilt ab jetzt nicht mehr).

Zusätzliche Plättchen



Nimm dir ein ausliegendes Große-Entdeckung-Plättchen für die Hälfte seiner Kosten.



Nimm ein ausliegendes Große-Erfindung-Plättchen, ohne die Kosten zu zahlen.



Du erhältst 4 SP für jedes Große-Entdeckung-Plättchen, das du hast (aufgedeckt und verdeckt). Du kannst so maximal 12 SP erhalten, auch wenn du mehr als 3 Große-Entdeckung-Plättchen hast.

Grosse Entdeckungen



Du erhältst 1 SP für jedes Zielplättchen, auf dem sich kein Student, Reisewürfel, Wissenschaftler oder Marker deiner Farbe befindet.



Du erhältst 3 SP für jeden Student, der sich noch in deinem Vorrat befindet (der sich also nicht auf deinem Technologiebaum befindet).



Du erhältst 1 SP für jede Universität, die du noch nicht besucht hast (wo also keiner deiner Reisewürfel liegt).



Du erhältst 3 SP für jede deiner Meisterkarten, die du noch nicht gespielt hast.



Du erhältst 1 SP für jedes freie Einkommensfeld auf deinem Studententableau.



Du erhältst 1 SP für jeden Reisewürfel, der sich noch in deinem Vorrat befindet (der sich also noch auf deinem Studententableau befindet).



Du erhältst 2 SP für jedes der 4 Sonderfelder auf der Arbeitsleiste, das du noch nicht erreicht hast.



Du erhältst 1 SP für jedes Buchplättchen, das du noch nicht in dein Regal gelegt hast (das sich also noch auf einem Startfeld auf deinem Studententableau befindet).



Autoren: Nestore Mangone und Simone Luciani
Illustrationen und Grafik: atelier198
Redaktion: Giuliano Acquati
 © 2019 Cranio Creations S.r.l. Alle Rechte vorbehalten.

