

Florian Fay

Vaiana Hinault
David Sitbon



Auf den Wegen 
von
Marie Curie

Anleitung





Über Marie Curie

Marie Curie, geboren am 7. November 1867 als Maria Skłodowska in Warschau, Polen, war eine bahnbrechende Wissenschaftlerin auf dem Gebiet der Radioaktivität und gilt heute als eine der größten Gelehrten der Geschichte.

Nach einem hervorragenden Studium an der Pariser Sorbonne, wo sie Abschlüsse in Physik und Mathematik erwarb, heiratete Maria 1895 den französischen Physiker Pierre Curie und wurde so Marie Curie. Zusammen erforschten sie die Strahlung von Uran und entdeckten zwei neue radioaktive Elemente: Polonium (benannt nach ihrer Heimat Polen) und Radium. Diese Entdeckungen ebneten den Weg für bedeutende Fortschritte in den Bereichen Physik und Medizin.

Marie Curie erhielt zwei Nobelpreise: 1903 für Physik (gemeinsam mit Pierre Curie und Henri Becquerel), für ihre Forschungen zur Radioaktivität, und 1911 für Chemie, für ihre Arbeiten über Polonium und Radium. Sie wurde als erste Frau mit einem Nobelpreis ausgezeichnet, war die einzige Frau, die zwei Nobelpreise erhielt, und die einzige Person, die in zwei verschiedenen wissenschaftlichen Fachgebieten geehrt wurde.

Als überzeugte und engagierte Frau spielte sie während des Ersten Weltkriegs eine Schlüsselrolle, indem sie mobile Röntgenapparate entwickelte, die bei der Behandlung von Verwundeten an der Front helfen sollten.

Marie Curie starb am 4. Juli 1934 im Alter von 66 Jahren an aplastischer Anämie, die wahrscheinlich durch ihre lange Strahlenbelastung verursacht wurde, und hinterließ ein unschätzbares Erbe für die moderne Wissenschaft. Durch ihren außergewöhnlichen Lebensweg war sie 1995 die erste Frau, die aufgrund ihrer eigenen Leistungen in das Pariser Panthéon* umgebettet wurde.

*Das Panthéon in Paris ist ein Mausoleum, in dem bedeutende französische Persönlichkeiten geehrt werden.

Spielidee und Spielziel

Ihr seid junge Forschende und unterstützt Marie Curie bei ihrer Forschung. An ihrer Seite werdet ihr Radium entdecken, Experimente durchführen, eure Labore verbessern, Thesen verfassen und Nobelpreise erhalten!

Spielmaterial



1 Würfelturm

1 Spielplan



24 Experiment-Plättchen
(je 12 pro Art)



1 Marie-Curie-Plättchen



4 Labor-Tableaus



1 Werkstatt-Marker



3 Werkstatt-Tableaus



16 Thesen-Plättchen



1 Start-Marker



47 Aktivitätskarten



29 Siegpunkte-Marker



1 Stoffbeutel

24 Pechblende-Würfel



1 Anhangsheft

18 Uran-Würfel



diese Anleitung

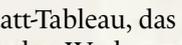
12 Radium-Würfel



1 Zeitleisten-Marker



Spielaufbau

- 1 Legt den Spielplan in die Tischmitte und den Zeitleisten-Marker auf das erste Feld der Zeitleiste (1867).
- 2 Stellt den Würfelturm links neben den Spielplan. Achtet darauf, dass die untere Öffnung nicht zum Spielplan zeigt.
- 3 Sortiert die Würfel nach Farbe und legt sie als Vorrat rechts neben den Spielplan. So ist der Vorrat getrennt von den Würfeln, die im Spielverlauf aus dem Würfelturm fallen.
- 4 Mischt die Aktivitätskarten zu einem verdeckten Stapel und legt ihn oben links neben den Spielplan. Deckt die obersten 4 Karten auf und legt sie auf die passenden Felder des Spielplans rechts neben dem Stapel.
- 5 Sortiert die 24 Experiment-Plättchen nach Art und legt die beiden Stapel mit der -Seite nach oben auf die passenden Felder des Spielplans.
- 6 Sortiert die 16 Thesen-Plättchen nach Stufe (I, II, III, IV) und legt die vier Stapel verdeckt auf die passenden Felder des Spielplans.
- 7 Nehmt das Werkstatt-Tableau, das zu eurer Personenanzahl passt () und legt es mit der **I**-Seite nach oben in die Mitte des Spielplans. Legt den Werkstatt-Marker auf das Startfeld unten links auf dem Tableau (mit dem -Symbol).
- 8 Legt das Marie-Curie-Plättchen neben den Spielplan.
- 9 Legt die Siegpunkte-Marker als Vorrat bereit.
- 10 Nehmt euch alle jeweils 1 Labor-Tableau und 1 zufälliges Ziel-Plättchen, das ihr offen auf das passende Feld eures Tableaus legt.
- 11 Wer zuletzt ein wissenschaftliches Experiment durchgeführt hat, erhält den Start-Marker und fängt an. Hat niemand von euch ein wissenschaftliches Experiment durchgeführt, bestimmt zufällig, wer den Start-Marker erhält und anfängt.
- 12 Legt das Anhangsheft für alle gut sichtbar mit der Rückseite nach oben bereit, damit ihr immer einen Überblick über die Zeitleisten-Effekte habt.



Spielübersicht

Beginnend bei der Person mit dem Start-Marker und dann weiter im Uhrzeigersinn führt ihr nacheinander so lange Züge aus, bis der Zeitleisten-Marker (🕒) das letzte Feld der Zeitleiste (1934) erreicht. Dann spielt ihr die aktuelle Runde noch zu Ende (bis die letzte Person im Uhrzeigersinn am Zug war) und das Spiel endet. Wer am Ende die meisten Siegpunkte (SP) hat, gewinnt.

Die Zeitleiste



Die Zeitleiste des Spielplans stellt die Meilensteine in Marie Curies Leben dar, beginnend mit ihrer Geburt 1867 und endend mit ihrem Tod 1934. Jedes Feld enthält bis zu 2 Informationen: **1** das Datum des Meilensteins und **2** den Effekt des Felds.

Durch bestimmte Spieleffekte bewegt ihr den Zeitleisten-Marker auf der Zeitleiste weiter. Löst jemand einen Effekt oder Bonus mit dem 🕒-Symbol aus, bewegt ihr den Zeitleisten-Marker um 1 Feld auf der Zeitleiste nach vorne. Ihr dürft dann alle sofort den Spieleffekt des neuen Felds nutzen, beginnend bei der Person, die am Zug ist, und dann weiter im Uhrzeigersinn.

Die Zeitleisten-Effekte werden auf der Rückseite des Anhanghefts beschrieben.

Dein Labor-Tableau



Dein Tableau stellt dein Labor dar! Darauf gibt es Bereiche für:

- 1 deine Siegpunkte-Marker
- 2 deine Thesen-Plättchen
- 3 deine Aktivitätskarten (unterhalb des Tableaus)
- 4 deine Experiment-Plättchen
- 5 dein Ziel-Plättchen
- 6 die Ressourcen-Würfel (Pechblende, Uran und Radium) in deinem Erlenmeyerkolben
- 7 Außerdem gibt es eine Übersicht über die Ressourcen-Umwandlungen, die du in deinem Zug durchführen kannst.

WUSSTET IHR SCHON, dass ein Erlenmeyerkolben ein in Laboren viel genutztes kegelförmiges Glasgefäß ist? Er wurde nach seinem Entwickler, dem deutschen Chemiker Emil Erlenmeyer, benannt. Seine besondere Form erlaubt das Verschließen mit einem Korken, um die Lösung darin zu mischen. Auch das Entweichen von Dämpfen lässt sich so einschränken. Die Form schützt außerdem vor Spritzern bei chemischen Reaktionen.

Spielablauf

In deinem Zug führst du die Schritte 1–4 in **dieser Reihenfolge** durch. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.



1 Werkstatt

Nimm die Würfel aus dem Vorrat, die dort auf dem Werkstatt-Tableau abgebildet sind, wo der Werkstatt-Marker (🟡) liegt. Wirf sie oben in den Würfelturm und überprüfe, welche Würfel unten rausfallen.

Klarstellungen:

- Der Würfelturm ist so ausgelegt, dass manche Würfel stecken bleiben und möglicherweise erst in späteren Zügen rausfallen (oder nie). Mit etwas Glück fallen feststeckende Würfel aus vorherigen Zügen in deinem Zug aus dem Turm.
- Sind keine oder nicht mehr genug Würfel im Vorrat, wirf nur die verfügbaren Würfel in den Turm.
- Bleibt ein Würfel im Boden des Turms stecken, gilt er nicht als rausgefallen. Er muss auf dem Tisch liegen, um verfügbar zu sein.

Beispiel:

Josephine nimmt zu Beginn ihres Zuges die Würfel, die der Werkstatt-Marker angibt (1): 1× Pechblende (⬛), 2× Uran (🟡) und 1× Radium (🟠). Sie wirft sie oben in den Würfelturm (2). Anschließend überprüft sie, welche Würfel rausgefallen sind (3): 2× Pechblende (⬛) und 2× Radium (🟠).



WUSSTET IHR SCHON, dass Marie Curie für 1 Gramm Radium 400 Tonnen Pechblende aufbereiten musste? Pierre und Marie Curie hatten oft mit Lieferengpässen von Rohstoffen zu kämpfen. Ihre Pechblende bezogen sie größtenteils aus den Silberminen in Böhmen. Der Mechanismus des Würfelturms soll diese wiederkehrenden Engpässe darstellen.

2 Forschung

In diesem Schritt führst du 1 von 2 Aktionen aus:
Ressourcen sammeln ① **Eine These verfassen**

🌀 Ressourcen sammeln

Lege beliebige Ressourcen-Würfel, die vor dem Turm liegen, in den Erlenmeyerkolben in deinem Labor. (Das sind die Würfel, die im ersten Schritt rausgefallen sind, sowie eventuell übrige Würfel aus vorherigen Zügen). **Achtung! Zu Beginn der Partie kannst du höchstens 3 Würfel nehmen.** Durch erfolgreiche Experimente kannst du diese Grenze auf bis zu 6 Würfel erhöhen.

Die Würfel, die du nicht nimmst, bleiben für alle in nachfolgenden Zügen verfügbar.

Beispiel:

Josephine darf bis zu 3 der rausgefallenen Würfel nehmen (1): Sie entscheidet sich für 1× Pechblende (⬛) und 2× Radium (🟠), die sie in ihren Erlenmeyerkolben legt (2). Die nächste Person könnte sich in ihrem Zug die übrig gebliebene Pechblende nehmen (3).



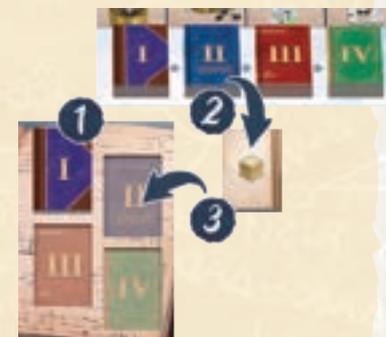
🌀 Eine These verfassen

Ziehe eine These von einem der Stapel (I, II, III oder IV), statt Würfel zu nehmen. **Achtung! Du musst die Thesen in aufsteigender Reihenfolge ziehen: zuerst eine Stufe-I-These, dann eine Stufe-II-These, dann eine Stufe-III-These und zum Schluss eine Stufe-IV-These.** Du kannst im Spielverlauf nur 1 These jeder Stufe verfassen. Decke das Thesen-Plättchen auf und zeige den anderen den Bonus darauf, wende ihn sofort an, und lege das Plättchen anschließend verdeckt auf das passende Feld deines Labors.

Die Thesen-Bonusse werden auf S. 12 beschrieben.

Beispiel:

Josephine entscheidet sich dafür, eine These zu verfassen. Da sie schon eine Stufe-I-These hat (1), zieht sie eine Stufe-II-These und erhält deren Bonus (2): 1× Uran (🟡). Dann legt sie die These verdeckt in ihr Labor (3).



3 Aktionen

In diesem Schritt darfst du die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Sie sind optional.

- **Eine Aktivitätskarte erwerben** (Nur 1× pro Zug.)
- **Ressourcen umwandeln** (So oft du willst. Du kannst die Umwandlungen auf deinem Labor durchführen und auf dem Marie-Curie-Plättchen, falls du es hast.)
- **1 oder mehrere Experimente durchführen**
- **Dein Ziel abschließen** (Nur, falls du die Bedingung erfüllst.)

Eine Aktivitätskarte erwerben

Genau 1× in deinem Zug darfst du 1 der 4 Aktivitätskarten auf dem Spielplan erwerben. Dafür musst du die oben links auf der Karte angegebenen Kosten bezahlen (lege die Kosten zurück in den Vorrat). Lege danach die Karte in die passende Spalte unter deinem Labor (.

Du erhältst für die Karte **sofort einen Bonus**, der **davon abhängt, wie viele Karten dieser Kategorie du besitzt** (inklusive der Karte, die du gerade erworben hast), und der unten auf der Karte angegeben ist. Du kannst nie mehr Karten einer Kategorie haben, als die Karte angibt.

Decke danach sofort eine neue Aktivitätskarte auf.

Aufbau der Aktivitätskarten

Aktivitätskarten sind in 5 Kategorien unterteilt:

Werbung () , Geräte () , Forschung () , Werkstatt () und Universität () .

Die Kartenbonusse werden auf S. 10 beschrieben.

Kosten

Bonus in Abhängigkeit der Anzahl an Karten, die du von dieser Kategorie besitzt



Kategorie

Höchstanzahl an Karten, die du von dieser Kategorie besitzen kannst

Beispiel:

Josephine will eine Universitätskarte () erwerben und legt dafür 1× Uran () zurück in den Vorrat (1). Sie legt die Karte unter die passende Spalte ihres Labors (2). Da das ihre zweite Karte dieser Kategorie ist, erhält sie sofort den Bonus aus der zweiten Spalte der Karte: Sie nimmt sich 1× Radium () aus dem Vorrat (3) und legt es in ihren Erlenmeyerkolben. Sie kann im Spielverlauf nie mehr als 5 Universitätskarten haben (4).



Ressourcen umwandeln

Du darfst die Ressourcen-Umwandlungen, die auf deinem Labor abgebildet sind, **beliebig oft** durchführen. Dafür tauscht du Würfel aus deinem Erlenmeyerkolben gegen Würfel und SP-Marker aus dem Vorrat. Das sind die möglichen Umwandlungen:



- 1 2× Pechblende () gegen 1× Uran ()
- 2 2× Uran () gegen 1× Radium ()
- 3 2× Radium () + 1× Uran () gegen 1 SP ()

Achtung! Du kannst diese Umwandlungen nicht umgekehrt durchführen.

Beispiel:

Josephine wandelt 2× Pechblende () in 1× Uran () um (1). Dadurch hat sie jetzt 2× Uran () in ihrem Erlenmeyerkolben (2), was sie in 1× Radium () umwandelt (3).



WICHTIG: Hast du das Marie-Curie-Plättchen, darfst du eine besondere Umwandlung durchführen: 2 × Radium gegen 1 SP.



Das Marie-Curie-Plättchen

Durch Spieleffekte und Bonusse mit dem -Symbol darfst du dir das Marie-Curie-Plättchen nehmen. Du nimmst das Plättchen entweder aus der Mitte (zu Beginn der Partie) oder von einer anderen Person (im Spielverlauf). Solange du das Marie-Curie-Plättchen vor dir liegen hast, darfst du in deinem Zug so oft du willst 2× Radium () in 1 SP umwandeln. Wer am Spielende das Marie-Curie-Plättchen hat, erhält (wie auf dem Plättchen dargestellt) dafür 1 SP.

Beispiel:

Josephine hat das Marie-Curie-Plättchen und wandelt dabei 2× Radium () in 1 SP um. Die beiden Würfel legt sie zurück in den Vorrat.



1 oder mehrere Experimente durchführen

Es gibt zwei Arten von Experiment-Plättchen:

Becherglas-Plättchen



Rundkolben-Plättchen



Durch Spieleffekte mit dem -Symbol darfst du dir Experiment-Plättchen nehmen (höchstens 3 pro Art). Nimm dir das oberste Plättchen vom Stapel deiner Wahl und lege es mit der Experiment-Seite nach oben auf das oberste freie Feld in deinem Labor, das seiner Art entspricht. Du kannst das Feld im Spielverlauf nicht mehr ändern.



Du darfst in deinem Zug Experimente durchführen, indem du die abgebildeten Ressourcen wie dargestellt umwandelst. Dabei darfst du Experimente in beliebiger Reihenfolge durchführen und die Ressourcen, die du durch ein Experiment erhältst, für ein anderes ausgeben. Hast du ein Experiment durchgeführt, drehe das **Plättchen auf die Ergebnis-Seite, um das erfolgreiche Experiment festzuhalten.**



WUSSTET IHR SCHON, dass in Laboren am häufigsten **Bechergläser** verwendet werden? Der Ausgusschnabel dieser Glasbehälter hilft bei der Vorbereitung und Mischung von Lösungen.

Rundkolben haben wie Erlenmeyerkolben einen engen Hals, doch aufgrund ihrer runden Form können sie nicht so einfach auf einen Tisch gestellt werden. Dafür kann man sie besonders gut einsetzen, wenn man ein Gemisch gleichmäßig erhitzen möchte.

Jedes durchgeführte Experiment verbessert dein Labor.

- **Führst du ein Becherglas-Experiment durch** () , kannst du im weiteren Spielverlauf 1 Würfel mehr nehmen, wenn du im Schritt „Forschung“ Ressourcen sammelst. Das ist als Erinnerung auch auf der Ergebnis-Seite des Plättchens abgebildet. Je mehr Becherglas-Experimente du durchführst, desto mehr Ressourcen kannst du sammeln, aber maximal 6.

Beispiel:

Josephine wandelt wie auf ihrem Experiment-Plättchen dargestellt 3× Pechblende () aus ihrem Erlenmeyerkolben in 1× Uran () um, was sie aus dem Vorrat in ihren Erlenmeyerkolben legt (1).

Sie dreht das Experiment-Plättchen auf die Ergebnis-Seite (2). Ab ihrem nächsten Zug darf sie sich immer 1 Würfel mehr nehmen, wenn sie im Schritt „Forschung“ Ressourcen sammelt: $3 + 1 = 4$ Würfel



WICHTIG: Zu Beginn der Partie kannst du am Ende deines Zuges höchstens 3 Würfel in deinem Erlenmeyerkolben behalten.

- **Führst du ein Rundkolben-Experiment durch** (🔬), kannst du im weiteren Spielverlauf am Ende deines Zuges 1 Würfel mehr in deinem Erlenmeyerkolben behalten. Das ist als Erinnerung auch auf der Ergebnis-Seite des Plättchens abgebildet. Je mehr Rundkolben-Experimente du durchführst, desto mehr Würfel kannst du am Ende deines Zuges behalten, aber maximal 6.

Klarstellung: Du darfst während deines Zuges oder während der Züge der anderen mehr Würfel haben. Du überprüfst immer nur am Ende deines Zuges, ob du zu viele Würfel hast.

Beispiel:

Josephine wandelt wie auf ihrem Experiment-Plättchen

dargestellt 2 × Uran (🟡) in
2 × Radium (🟠) um (1).

Sie dreht das Experiment-
Plättchen auf die Ergebnis-
Seite (2).

Ab jetzt darf
sie am Ende ihres Zuges
1 Würfel mehr in ihrem
Erlenmeyerkolben behalten:
3 + 1 = 4 Würfel



1 Du erhältst jedes Mal wie dargestellt 1 SP, wenn du 2 Experimente, die direkt nebeneinander liegen, durchgeführt hast (1 Becherglas- und 1 Rundkolben-Experiment).

Hinweis: Becherglas-Experimente sind komplizierter als Rundkolben-Experimente.

Beispiel:

*Josephine hat 1 Becherglas-
Experiment (🧪) und
1 Rundkolben-Experiment (🔬)
durchgeführt, die direkt neben-
einander liegen, und erhält
dafür 1 SP.*



📧 Dein Ziel abschließen



Du darfst jederzeit in deinem Zug das Ziel auf deinem Ziel-Plättchen abschließen, das du beim Spielaufbau erhalten hast. Dafür musst du die abgebildeten Bedingungen erfüllen. Falls du das tust, erhältst du die abgebildeten **SP** und drehst das Plättchen um (außer beim Nobelpreis-Zielplättchen, siehe S. 11).

Beispiel:

Josephine hat mind.

1 Aktivitätskarte jeder

Kategorie und erfüllt

damit ihr Ziel. Sie

erhält 2 SP und dreht

das Ziel-Plättchen um.



4 Pause

Führe am Ende deines Zuges die folgenden Schritte durch:

- **Überprüfe, wie viele Würfel du im Erlenmeyerkolben hast.** Hast du mehr Würfel, als du behalten darfst, lege überschüssige Würfel deiner Wahl zurück in den Vorrat.
- **Bewege den Werkstatt-Marker auf das nächste Feld des Werkstatt-Tableaus.**

Das Werkstatt-Tableau

Beim Spielaufbau legt ihr den Werkstatt-Marker auf das -Feld unten links in der Werkstatt.

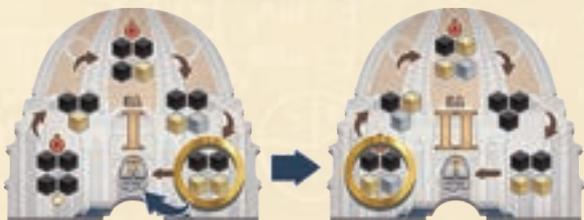
Am Ende deines Zuges bewegst du den Werkstatt-Marker auf das nächste Feld in Pfeilrichtung.

Erreicht der Marker das - oder -Feld, drehst du das Werkstatt-Tableau sofort um und legst den Marker auf das -Feld unten links.



Beispiel:

Josephine muss am Ende ihres Zuges den Werkstatt-Marker auf das nächste Feld, das -Feld, bewegen. Sie dreht darum das Tableau auf die Seite **II** und legt den Werkstatt-Marker auf das -Feld unten links. Danach ist die nächste Person am Zug.



Spielende



Erreicht der Zeitleisten-Marker das letzte Feld der Zeitleiste (1934), wird das Spielende ausgelöst. Spielt die aktuelle Runde zu Ende (alle sind noch ein Mal am Zug, bis die Startperson am Zug wäre), sodass alle gleich oft am Zug waren.

Zählt dann eure **SP**-Marker zusammen. Wer das Marie-Curie-Plättchen hat, erhält dafür jetzt **1 SP**. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten **SP** und das meiste Radium () hat.

Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt die daran beteiligte Person, die das meiste Uran () hat.

Sollte jetzt immer noch Gleichstand herrschen, überprüft ihr zusätzlich, wer die meiste Pechblende () hat. Haben mehrere Personen die meisten **SP** sowie Radium-, Uran- und Pechblende-Würfel, gewinnen sie alle.

Beispiel:

Josephine zählt am Spielende ihre **SP**-Marker: Sie hat **8 SP**. Da sie das Marie-Curie-Plättchen hat, erhält sie **1 zusätzlichen SP**. Insgesamt hat sie also **9 SP**. Damit hat sie mehr Siegpunkte als alle anderen und gewinnt diese Partie.



Credits

Autor: Florian Fay

Illustrationen: Vaiana Hinault und David Sitbon

Grafikdesign: David Sitbon und Ulric Maes

Entwicklung: Sorry We Are French

Regeln: Marine Nouvel und Emmanuel Beltrando

Produktion: Emmanuel Beltrando

Besonderer Dank: Alexandre Figuière und Matthieu Verdier

Übersetzung und Satz der deutschen Ausgabe: Sebastian Klinge

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany: Steffen Trzensky, Max Breidenbach

Erklärungen

Ihr müsst diese Erklärungen nicht sofort lesen. Schaut sie euch an, wenn ihr bei einem Karten- oder Plättcheneffekt unsicher seid.

ZUR ERINNERUNG

- Du überprüfst immer nur am Ende deines Zuges, ob du zu viele Würfel in deinem Erlenmeyerkolben hast. Während deines Zuges oder der Züge der anderen darfst du mehr Würfel haben.
- Du erhältst Kartenbonusse sofort. Sie hängen davon ab, wie viele Karten dieser Kategorie du besitzt (inklusive der Karte, die du gerade erworben hast).
- Du musst Thesen immer in aufsteigender Reihenfolge ziehen: zuerst eine Stufe-I-These, dann eine Stufe-II-These, dann eine Stufe-III-These und zum Schluss eine Stufe-IV-These. Du kannst im Spielverlauf nur 1 These jeder Stufe ziehen.
- Lege Würfel, die du für Umwandlungen oder Experimente aus gibst, immer zurück in den Vorrat.
- Du kannst die Umwandlungen auf deinem Labor und dem Marie-Curie-Plättchen nicht umgekehrt durchführen.

Aktivitätskarten



Werbung (7× im Spiel)

Kosten: 1× Radium

- 1x: Bewege den Zeitleisten-Marker um 1 Feld nach vorne.
- 2x: Erhalte **1 SP** und bewege dann den Zeitleisten-Marker um 1 Feld nach vorne.
- 3x: Erhalte das Marie-Curie-Plättchen und **1 SP**.



Geräte (9× im Spiel)

Kosten: 2× Pechblende

- 1x: Lege 1× Uran aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben.
- 2x: Lege 1× Radium aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben.
- 3x: Lege 1× Uran aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben und bewege dann den Zeitleisten-Marker um 1 Feld nach vorne.
- 4x: Erhalte das Marie-Curie-Plättchen und lege 1× Radium aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben.



Forschung (9× im Spiel)

Kosten: 1× Pechblende

- 1x: Ziehe 1 These.
- 2x: Nichts passiert.
- 3x: Ziehe 1 These.
- 4x: Erhalte **1 SP**.



Werkstatt (11× im Spiel)

Kosten: 1× Pechblende + 1× Uran

- 1x: Nimm 1 Becherglas- oder Rundkolben-Experiment-Plättchen.
- 2x: Nimm 1 Becherglas- oder Rundkolben-Experiment-Plättchen.
- 3x: Lege 1× Pechblende aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben.
- 4x: Erhalte **1 SP**.
- 5x: Erhalte das Marie-Curie-Plättchen und **1 SP**.



Universität (11× im Spiel)

Kosten: 1× Uran

- 1x: Lege 1× Pechblende aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben und bewege dann den Zeitleisten-Marker um 1 Feld nach vorne.
- 2x: Lege 1× Radium aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben.
- 3x: Erhalte das Marie-Curie-Plättchen.
- 4x: Ziehe 1 These.
- 5x: Erhalte **2 SP**.

Ziel-Plättchen



Du hast 4 Thesen verfasst:
Erhalte **1 SP**.



Du hast mindestens 1 Aktivitätskarte jeder Kategorie (Werbung, Geräte, Forschung, Werkstatt und Universität):
Erhalte **2 SP**.



Du hast die Höchstanzahl an Aktivitätskarten einer Kategorie (3× Werbung, 4× Geräte, 4× Forschung, 5× Werkstatt oder 5× Universität):
Erhalte **1 SP**.



Du hast insgesamt 5 Experiment-Plättchen (unabhängig davon, auf welcher Seite und von welcher Art sie sind):
Erhalte **1 SP**.



Du gibst die nötigen Ressourcen eines Nobel-Preis-Felds auf der Zeitleiste (1903 und 1911) aus:
Erhalte **1 zusätzlichen SP**.
Drehe dieses Plättchen nach dem 2. Nobelpreis um.

Experiment-Plättchen



Becherglas-Plättchen



Gib 3× Uran aus, um 1× Radium aus dem Vorrat zu erhalten.



Gib 1× Radium aus, um 1× Uran aus dem Vorrat zu erhalten.



Gib 1× Pechblende + 3× Radium aus, um **1 SP** zu erhalten und eine These zu ziehen.



Gib 1× Pechblende + 3× Uran aus, um **1 SP** zu erhalten.



Gib 1× Uran + 1× Radium aus, um eine beliebige der vier verfügbaren Aktivitätskarten kostenlos zu erwerben.



Gib 2× Radium + 1× Pechblende aus, um **1 SP** zu erhalten.



Gib 2× Uran aus, um 2× Pechblende aus dem Vorrat zu erhalten.



Gib 4× Uran aus, um eine beliebige der vier verfügbaren Aktivitätskarten kostenlos zu erwerben und das Marie-Curie-Plättchen zu erhalten.



Gib 3× Pechblende aus, um den Zeitleisten-Marker um 1 Feld nach vorne zu bewegen.



Gib 1× Radium aus, um 1× Pechblende aus dem Vorrat und das Marie-Curie-Plättchen zu erhalten.



Gib 3× Pechblende aus, um 1× Uran aus dem Vorrat zu erhalten.



Gib 1× Radium aus, um die vier verfügbaren Aktivitätskarten zurück unter den Stapel zu legen und vier neue Karten zu ziehen.



Rundkolben-Plättchen



Gib 1× Uran aus, um 3× Pechblende aus dem Vorrat zu erhalten.



Gib 1× Pechblende aus, um das Marie-Curie-Plättchen zu erhalten.



Gib 1× Pechblende + 1× Uran aus, um eine These zu ziehen.



Gib 3× Pechblende + 1× Uran aus, um 2× Radium aus dem Vorrat zu erhalten.



Gib 3× Pechblende aus, um eine beliebige der vier verfügbaren Aktivitätskarten kostenlos zu erwerben.



Gib 2× Uran aus, um 2× Radium aus dem Vorrat zu erhalten.



Gib 1× Uran + 3× Radium aus, um **2 SP** zu erhalten.



Gib 2× Pechblende aus, um 2× Uran aus dem Vorrat zu erhalten.



Gib 1× Uran aus, um eine beliebige der vier verfügbaren Aktivitätskarten kostenlos zu erwerben.



Gib 1× Pechblende + 1× Uran + 1× Radium aus, um **1 SP** zu erhalten.



Gib 3× Pechblende + 1× Uran aus, um **1 SP** zu erhalten



Gib 2× Radium aus, um **1 SP** zu erhalten und dann den Zeitleisten-Marker um 1 Feld nach vorne zu bewegen.

Thesen-Plättchen

4 Stufe-I-Thesen



(2× im Spiel)

Nimm 1 Becherglas- oder Rundkolben-Experiment-Plättchen.



(2× im Spiel)

Lege 1× Pechblende aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben.

4 Stufe-III-Thesen



(1× im Spiel)

Lege 1× Pechblende + 1× Uran aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben.



(1× im Spiel)

Lege 1× Pechblende + 1× Uran aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben und bewege dann den Zeitleisten-Marker um 1 Feld nach vorne



(1× im Spiel)

Lege 1× Radium aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben.



(1× im Spiel)

Lege 1× Radium aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben und bewege dann den Zeitleisten-Marker um 1 Feld nach vorne.

4 Stufe-II-Thesen



(1× im Spiel)

Lege 2× Pechblende aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben.



(1× im Spiel)

Lege 1× Uran aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben.



(2× im Spiel)

Nimm 1 Becherglas- oder Rundkolben-Experiment-Plättchen.

4 Stufe-IV-Thesen



(1× im Spiel)

Lege 1× Radium und 1× Uran aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben und bewege dann den Zeitleisten-Marker um 1 Feld nach vorne.



(1× im Spiel)

Lege 1× Radium aus dem Vorrat in deinen Erlenmeyerkolben und erhalte dann das Marie-Curie-Plättchen.



(1× im Spiel)

Erhalte **1 SP**.



(1× im Spiel)

Erhalte **1 SP** und bewege dann den Zeitleisten-Marker um 1 Feld nach vorne.